**KỸ THUẬT ĐỒ HỌA**

**BÀI 3 – PHẦN 1**

**Đường nét đứt**

**Thuật toán sử dụng:** Thuật toán vẽ đường tròn Midpoint

**Điểm thay đổi:**

* Để có được các đoạn đứt nét trong đường tròn sử dụng biến đếm dựa trên độ dài của những đoạn liền nét. Bỏ qua không put các pixel nằm ở vị trí kết thúc các đoạn liền nét này sau đó lại giảm biến đếm về 0 rồi tiếp tục tăng, lặp lại cho đến hết đoạn 1 phần tư đườn tròn các điểm còn lại được ấy đối xứng.
* Dịch chuyển tâm đường tròn(x, y) đến trục tọa độ bằng cách tăng x một khoảng bằng a của gốc tọa độ O(a,b) trên trục tọa độ.y được tính bằng cách giảm từ vị trí gốc tọa độ y = b – y.

**BÀI 3 – PHẦN 2**

**Vẽ trên tọa độ 2d**

