

BỘ CÔNG THƯƠNG
TRƯỜNG CAO ĐẲNG CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

GIÁO TRÌNH
MÔN HỌC/MÔ ĐUN: THIẾT KẾ GIAN HÀNG TRIỂN LÃM
NGÀNH/NGHỀ: TKĐH
TRÌNH ĐỘ: CAO ĐẲNG

Ban hành kèm theo Quyết định số: .../TB-CDKTKTV
ngày tháng năm
của Trường Cao đẳng Kinh tế - Kỹ thuật Vinatex TP.HCM

TP.HCM, năm 2021

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN

Tài liệu này thuộc loại sách giáo trình nên các nguồn thông tin có thể được phép dùng nguyên bản hoặc trích dùng cho các mục đích về đào tạo và tham khảo.

Mọi mục đích khác mang tính lệch lạc hoặc sử dụng với mục đích kinh doanh thiếu lành mạnh sẽ bị nghiêm cấm.

LỜI GIỚI THIỆU

- Giáo trình này được tác giả biên soạn dựa theo chương trình môn học “Thiết kế gian hàng triển lãm” của ngành Thiết kế đồ họa, Khoa Thiết kế thời trang, Trường Cao Đẳng Công Nghệ TP.HCM. Giáo trình này được biên soạn dựa trên cơ sở tham khảo các tài liệu trong và ngoài nước, nhằm phục vụ cho sinh viên ngành đồ họa. Giáo trình nhằm trang bị cho sinh viên những kiến thức về gian hàng triển lãm cơ bản nhất, làm nền tảng để sinh viên có cơ sở đi sâu học tập nghiên cứu các quy tắc thiết kế gian hàng triển lãm cơ bản mà một sinh viên ngành Thiết kế đồ họa cần phải biết.

- Triển lãm là nơi hội tụ các hình ảnh thương hiệu, nhãn hiệu hàng hóa, nơi giới thiệu sản phẩm, dịch vụ, hình ảnh thương hiệu của công ty đến khách hàng và các đối tác tiềm năng. Để thu hút khách hàng tham gia gian hàng hội chợ triển lãm thì việc thiết kế thi công gian Booth triển lãm, gian hàng hội chợ phải thật sự ấn tượng, thể hiện nét độc đáo riêng biệt, bày trí sản phẩm và hình ảnh các dịch vụ hợp lý trong một không gian nhất định.

Tài liệu bao gồm 7 chương

Chương 1: Tổng quan về thiết kế gian hàng

Chương 2: Giới thiệu Sketchup, công cụ vẽ căn bản

Chương 3: Công cụ vẽ nâng cao

Chương 4: Ánh sáng, vật liệu, hiển thị

Chương 5: Hướng dẫn sử dụng V-ray 3.4 (Phần 1)

Chương 6: Hướng dẫn sử dụng V-ray 3.4 (Phần 2)

Chương 7: Thiết kế gian hàng

Trong quá trình biên soạn, mặc dù đã có nhiều cố gắng nhưng không tránh khỏi những hạn chế và thiếu sót nhất định, tác giả rất mong nhận được những ý kiến đóng góp của độc giả để giáo trình này ngày càng hoàn thiện.

Tham gia biên soạn

1. Chủ biên: Nguyễn Minh Thuận

Mục lục

Chương 1: TỔNG QUAN VỀ THIẾT KẾ GIAN HÀNG	1
I. GIỚI THIỆU VỀ GIAN HÀNG HỘI CHỢ	1
II. NĂM VỮNG THÔNG TIN DOANH NGHIỆP, SẢN PHẨM	2
1. Yếu tố khác biệt - ấn tượng	2
2. Yếu tố thẩm mỹ	2
3. Yếu tố thương hiệu	2
4. Yếu tố công năng	2
5. Yếu tố an toàn	3
III. XÁC ĐỊNH VỊ TRÍ, DIỆN TÍCH, LỰA CHỌN PHONG CÁCH THIẾT KẾ	3
1. Vai trò quan trọng của thiết kế	3
2. Giá trị thương hiệu	3
Chương 2: GIỚI THIỆU SKETCHUP, CÔNG CỤ VẼ CĂN BẢN	7
I. GIAO DIỆN, CÔNG CỤ VẼ	7
1. Giao diện màn hình làm việc của SketchUp	7
2. Công cụ cơ bản	8
3. Công cụ vẽ cơ bản	11
II. CÔNG CỤ THIẾT YẾU, CÔNG CỤ QUAN SÁT	17
1. Công cụ thiết yếu	17
2. Chế độ khóa đường và bắt điểm trong SketchUp	18
3. Công cụ quan sát trong SketchUp	20
III. CÔNG CỤ HIỆU CHỈNH	21
Chương 3: CÔNG CỤ VẼ NÂNG CAO	24
I. NỘI SUY, KHÓA HƯỚNG, HỆ TRỤC TỌA ĐỘ	24
1. Nội suy điểm	24
2. Nội suy theo đường	25
3. Khóa hướng	26
4. Trục tọa độ trong SketchUp	29
II. CÔNG CỤ XÂY DỰNG, CÔNG CỤ TẠO ĐỊA HÌNH	29
1. Công cụ xây dựng	29
2. Công cụ tạo địa hình	32
Chương 4: ÁNH SÁNG, VẬT LIỆU, HIỂN THỊ	38
I. ÁNH SÁNG, VẬT LIỆU	38
1. Ánh sáng trong SketchUp	38
2. Vật liệu trong SketchUp	38

II. HIỂN THỊ	42
Chương 5: HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG V-RAY 3.4 (PHẦN 1).....	49
I. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG V-RAY 3.4 (PHẦN 1)	49
Chương 6: HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG V-RAY 3.4 (PHẦN 2).....	58
I. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG V-RAY 3.4 (PHẦN 2)	58
Chương 7: THIẾT KẾ GIAN HÀNG TRIỂN LÃM	69
I. THIẾT KẾ GIAN HÀNG TRIỂN LÃM.	69
1. Xác định yêu cầu	69
2. Thu thập thông tin	70
3. Lên ý tưởng	75
4. Phác thảo thiết kế	77
5. Lựa chọn công nghệ thực hiện	80
TÀI LIỆU THAM KHẢO	90

GIÁO TRÌNH MÔN HỌC/MÔ ĐUN

Tên môn học/mô đun: Thiết kế gian hàng triển lãm

Mã môn học/mô đun: 28.1

Vị trí, tính chất, ý nghĩa và vai trò của môn học/mô đun:

- Vị trí: môn học được bố trí vào học kỳ 5.
- Tính chất: là môn học chuyên ngành.

Mục tiêu của môn học/mô đun:

- Về kiến thức:
 - + Trình bày được kiến thức tổng quan về thiết kế gian hàng;
 - + Trình bày được các phương pháp tạo mô hình 3D;
 - + Phân tích được mô hình 3D và chọn lựa công cụ phù hợp để thực hiện;
 - + Trình bày được nguyên lý ánh sáng, cách đặt ánh sáng;
 - + Trình bày được thông số camera, cách đặt camera tạo góc nhìn phù hợp.
- Về kỹ năng:
 - + Sử dụng được công cụ tạo mô hình 3D;
 - + Thiết lập được nguồn sáng, góc nhìn và lựa chọn chất liệu cho mô hình 3D;
 - + Ứng dụng phối hợp các kỹ thuật tạo mô hình 3D để thiết kế các gian hàng, trang trí nội thất...
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Xây dựng ý thức học tập chủ động và tích cực.

- + Rèn luyện khả năng tư duy sáng tạo, óc quan sát, tưởng tượng và tinh thần làm việc có trách nhiệm.
- + Hình thành thói quen làm bài đúng thời gian.

Tailieu.vn

Chương 1: TỔNG QUAN VỀ THIẾT KẾ GIAN HÀNG

Sau khi học xong chương này sinh viên có thể trình bày được tổng quan thiết kế gian hàng và các bước thiết kế, cách lựa chọn được phong cách thiết kế gian hàng.

I. GIỚI THIỆU VỀ GIAN HÀNG HỘI CHỢ

- Triển lãm là nơi hội tụ các hình ảnh thương hiệu, nhãn hiệu hàng hóa, nơi giới thiệu sản phẩm, dịch vụ, hình ảnh thương hiệu của công ty đến khách hàng và các đối tác tiềm năng. Để thu hút khách hàng tham gia gian hàng hội chợ triển lãm thì việc thiết kế thi công gian Booth triển lãm, gian hàng hội chợ phải thật sự ấn tượng, thể hiện nét độc đáo riêng biệt, bày trí sản phẩm và hình ảnh các dịch vụ hợp lý trong một không gian nhất định.

- Trong nền kinh tế thị trường đa dạng những sản phẩm và luôn mang tính cạnh tranh cao. Nên các Công ty, Doanh nghiệp luôn muốn quảng cáo, giới thiệu rộng rãi các sản phẩm của mình trên thương trường, đến với người tiêu dùng một cách nhanh nhất. Vì vậy các hội chợ thương mại là thành tố chủ chốt trong những nỗ lực Marketing của hầu hết các công ty và đối với những doanh nghiệp nhỏ, các hội chợ thương mại đặc biệt có lợi vì chúng cho họ cơ hội tiếp cận vô số khách hàng tiềm năng, nhà đầu tư, nhà phân tích trong ngành và nhà báo trong một khoảng thời gian rất ngắn. (xem Hình 1.1)



Hình 1.1. Gian hàng Littera

II. NĂM VỮNG THÔNG TIN DOANH NGHIỆP, SẢN PHẨM

1. Yếu tố khác biệt - Ấn tượng

- Để có thể đưa vào tiềm thức khách hàng, để họ có thể ghi nhớ được thì việc đầu tiên cần làm là phải thật sự khác biệt (về thiết kế, màu sắc, các chương trình đi kèm...) để gây được ấn tượng với họ.

2. Yếu tố thẩm mỹ

- Gian hàng, cửa hàng phải đẹp, bắt mắt, với người thăm quan mua sắm. Ấn tượng là điều tiên quyết đầu tiên cần làm.

3. Yếu tố thương hiệu

- Gian hàng, cửa hàng phải đầy đủ các yếu tố nhận diện thương hiệu như: màu sắc, Logo, hình dáng, hình ảnh...Giá trị thương hiệu ngày càng quan trọng, các Công ty càng kinh nghiệm càng chỉnh chu phần này, do vậy đội ngũ thiết kế cần có chuyên môn về thương hiệu để đảm bảo tính linh hoạt và nhất quán khi áp dụng vào gian hàng. (xem Hình 1.2)



Hình 1.2. Gian hàng Lipton

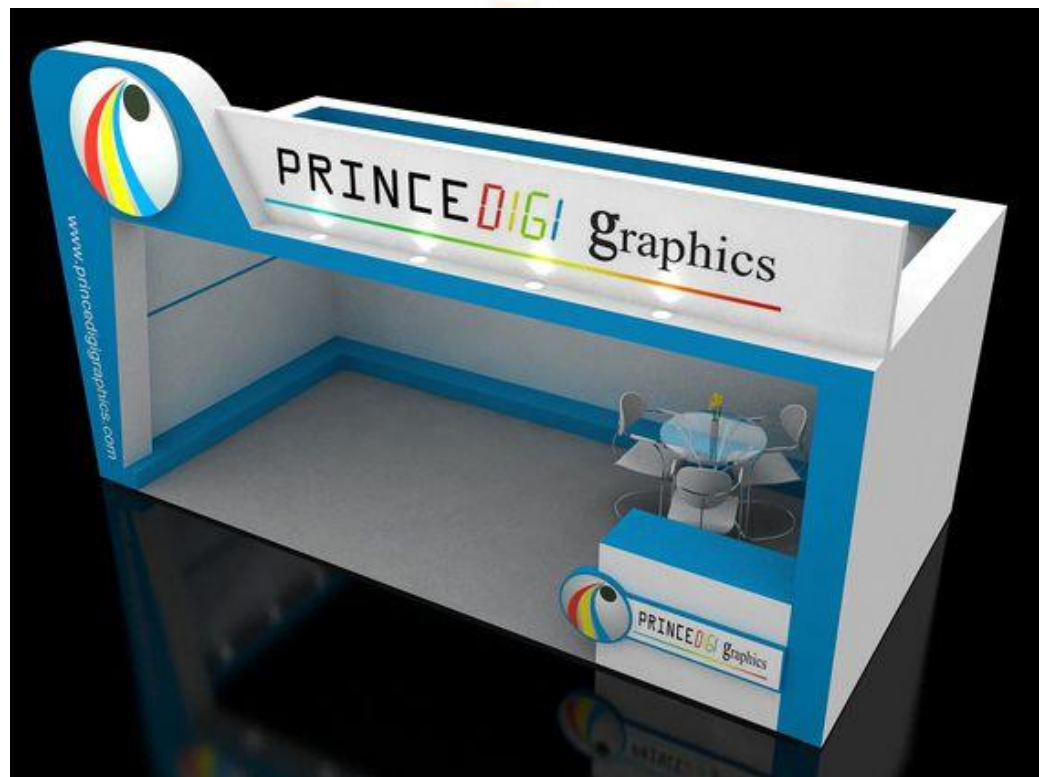
4. Yếu tố công năng

- Phải trưng bày được những sản phẩm đặc trưng nhất của doanh nghiệp, quảng bá đến người tiêu dùng hiệu quả nhất. Phải tiện dụng cho cất giữ vật dụng, chỗ tiếp khách, hệ thống điện đảm bảo ánh sáng, hệ thống điện tiện dụng.

5. Yếu tố an toàn

- Yếu tố an toàn là một trong những tiêu chí bắt buộc trong thiết kế thi công dàn dựng gian hàng, do vậy thiết kế cần có chuyên môn kiến trúc, kết cấu và đội ngũ thi công giàu kinh nghiệm cẩn thận, bài bản đúng quy trình, quy chuẩn để tuân thủ tốt mọi nguyên tắc. Nhìn chung chúng ta cần tuân thủ nguyên tắc an toàn kết cấu, an toàn điện, tránh mọi rủi ro có thể xảy ra.

- Chính vì vậy, các hoạt động của doanh nghiệp luôn hướng tới mục đích đem đến cho khách hàng những giải pháp toàn diện về thiết kế thi công gian hàng nhằm đạt được hiệu quả cao nhất trong kinh doanh cũng như trong việc quảng bá thương hiệu. (xem Hình 1.3)



Hình 1.3. Gian hàng Prince

III. XÁC ĐỊNH VỊ TRÍ, DIỆN TÍCH, LỰA CHỌN PHONG CÁCH THIẾT KẾ

1. Vai trò quan trọng của thiết kế

- Các Booth bán hàng hay các gian hàng là một bộ phận chẳng thể thiếu trong chiến lược marketing sản phẩm đối với các doanh nghiệp. Không những thế Booth còn được sử dụng trong mỗi hoạt động chạy chương trình ra mắt sản phẩm và khuyến mãi trên diện rộng của doanh nghiệp.

2. Giá trị thương hiệu

- Ngoài giá trị thương hiệu thì thiết kế & thi công gian hàng hội chợ triển lãm, các Booth độc đáo là ưu tiên chuyên nghiệp. Điều này tạo ra sự đột phá trong tư duy thị hiếu và thu hút 1 lượng lớn khách hàng đến với Công ty. Việc thiết kế, sản xuất Booth bán hàng,

thi công gian hàng hội chợ đều hướng đến sự quan tâm của khách hàng về việc tiếp thị và sự quan tâm của Doanh nghiệp đối với chính họ. Doanh nghiệp nếu lấy khách hàng làm đầu, họ sẽ thực hiện các yếu tố tương tác với khách hàng trên diện rộng nhiều hơn trong đó có thông qua Booth bán hàng, Booth quảng cáo. (xem Hình 1.4)



Hình 1.4. Gian hàng Exelon

- Trên thị trường hiện nay có rất nhiều các Công ty thực hiện định vị thương hiệu nhưng chủ yếu là mang tính nhất thời và phát triển không đồng bộ. Khi những Doanh nghiệp thực hiện sẽ có hiệu quả nhất thời không lâu dài và sẽ khó có thể đi sâu vào lòng khách hàng.

- Với qui mô là một Công ty chuyên thiết kế và trang trí sự kiện làm việc theo một quy trình chuyên nghiệp, phát triển thương hiệu từ những vấn đề nhỏ nhất để mang lại giá trị cao nhất thì Công ty AZPARTY sẽ mở ra cơ hội mới cho các Doanh nghiệp Việt có thể đưa hình ảnh thương hiệu mình đến với khách hàng một cách bền vững nhất.



Hình 1.5. Gian hàng VNPT

- Thiết kế Booth trở nên quan trọng hơn bao giờ hết khi nó đóng vai trò là điểm gặp đầu tiên. Ấn tượng đầu tiên này sẽ lưu lại cảm tình, sự quan tâm và sau đó là tò mò để ngắm, thử và rồi cảm xúc mua hàng của họ tăng lên.

CÂU HỎI ÔN TẬP CHƯƠNG I

1. Anh chị hãy cho biết gian hàng hội chợ là gì?
2. Anh chị hãy cho biết cách nắm thông tin Doanh nghiệp, sản phẩm như thế nào?
3. Anh chị hãy cho biết cách xác định vị trí, diện tích và lựa chọn phong cách thiết kế gian hàng như thế nào?

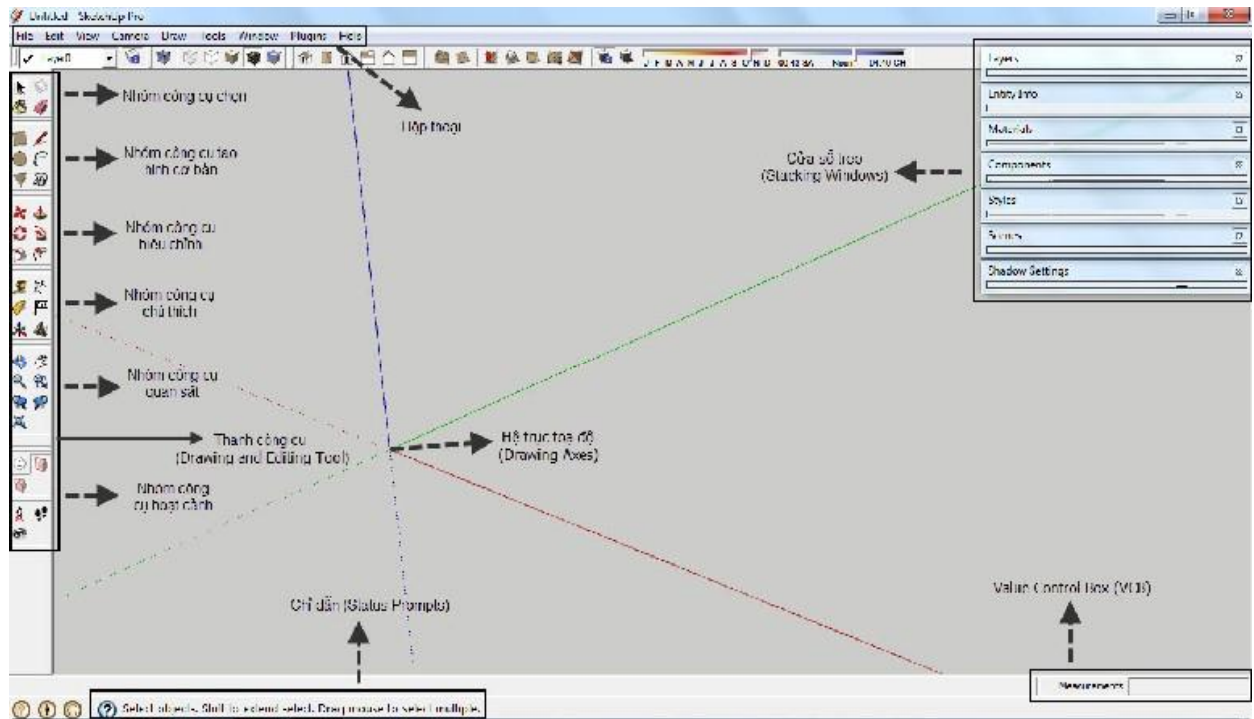
Tailieu.vn

Chương 2: GIỚI THIỆU SKETCHUP, CÔNG CỤ VẼ CĂN BẢN

Sau khi học xong chương này sinh viên biết được giao diện, thanh công cụ của phần mềm Sketchup. Vận dụng được các thao tác, công cụ vẽ cơ bản, các lệnh về đối tượng. Sử dụng được phần mềm Sketchup, các thao tác trên tập tin, các lệnh về đối tượng. So với một số phần mềm đồ họa 3 chiều khác thì chương trình SketchUp lúc mới cài đặt có giao diện đơn giản, chỉ bố trí một số chức năng cơ bản giúp cho những người không chuyên vẫn có thể tiếp cận và sử dụng dễ dàng.

I. GIAO DIỆN, CÔNG CỤ VẼ

1. Giao diện màn hình làm việc của SketchUp



Hình 2.1. Giao diện SketchUp

- Toolbars (thanh công cụ)
- Drawing and Editing Tool: Những thanh công cụ này tạo ra các hình học cơ bản (hình chữ nhật, hình vuông, hình tròn, các đa giác...); những công cụ dựng hình, đo lường và thước đo góc, những công cụ di chuyển (Move, Rotate, Push/Pull, ...).
- Drawing Axes: Phần diện tích lớn nhất dành thể hiện các chi tiết của bản vẽ: Bố trí một hệ trục tọa độ ba chiều XYZ tương ứng với 3 màu đỏ, xanh lá cây và xanh dương. Khi vẽ theo một phương bất kỳ nào đó, đường vẽ sẽ có màu đen.
- Nếu đường vẽ chuyển sang 1 trong 3 màu đỏ, xanh lá cây hay xanh dương thì biết rằng lúc đó đường vẽ sẽ có phương song song với một trong 3 trục tọa độ XYZ. Có thể tắt chúng bằng việc chọn View/Axis và công cụ Axes có thể di chuyển hay thay đổi.

- Status Prompts: Toàn bộ sự mô tả của công cụ sẽ hiện ra ở đây khi điều khiển con trỏ quanh công cụ. Đồng thời đưa ra những sự lựa chọn cần thiết như “Select Start Point” hay “Enter Value”.

- Value Control Box (VCB): Được dùng cho việc “Enter Value” và biểu hiện các thông tin số liệu. Có thể nhập số liệu kích thước, số đo góc, hoặc số của các bản sao chép. Cần đánh số liệu và Enter, kết quả sẽ hiện ở VCB.

- Stacking Windows: Là những cửa sổ mở khi làm việc. Chúng có thể được gắn trên một cửa sổ khác và có thể thu nhỏ khi làm việc.

2. Công cụ cơ bản

2.1. Menu File



Hình 2.2. Lệnh New

- Mở bản vẽ mới, khi đó hệ thống sẽ thông báo có lưu hay không bản vẽ hiện hành (No : Không lưu; Yes: Lưu) lệnh tắt: Ctrl+N (xem Hình 2.2)



Hình 2.3. Lệnh Open

- Mở một bản vẽ đã có sẵn, Khi đó hệ thống sẽ thông báo lưu hay không bản vẽ hiện hành (no: Không lưu; yes: Lưu) lệnh tắt: Ctrl+O (xem hình 2.3)



Hình 2.4. Lệnh Save

- Lưu bản vẽ. Nếu chưa lưu lần nào thì sẽ chọn đường dẫn đến thư mục cần lưu vào. Nếu đã lưu rồi thì hệ thống sẽ thông báo có lưu đè lên bản vẽ cũ hay không (No: Không; Yes: Lưu) lệnh tắt: Ctrl+S (xem hình 2.4)

- Khi bản vẽ đã được lưu, thì “Save As” lưu thêm một File mới. Khi lưu thành File mới xong, nếu dùng lệnh “Save”, thì sẽ lưu đè lên File mới lưu.



Hình 2.5. Lệnh 3D Warehouse

- 3D Warehouse => Get Models

- Kho thư viện vật dụng rất phong phú. Giúp truy cập nhanh chóng và sử dụng các vật dụng cần thiết một cách nhanh chóng, đây cũng là một điểm mạnh của Sketchup, mà

các phần mềm 3D khác không có. Chỉ cần gõ “từ khóa” chính xác thì sẽ có một loạt các vật dụng cần thiết.

- Export
- 3D Models: Xuất bản vẽ ra các File 3D
- 2D Models: Xuất bản vẽ ra các File 2D Section Slice: Xuất ra mặt cắt Animation: Xuất các Scene ra File “Avi”
- Import
- Thêm vào bản vẽ các File 2D và 3D, hoặc các hình ảnh,...Nếu dùng Sketchup Pro 6 thì có thể Import được nhiều File khác nhau, cần thiết trong quá trình vẽ.

2.2. Edit Menu



Hình 2.6. Công cụ Undo

- Quay trở lại các bước lệnh trước (khoảng 100 lệnh) (xem Hình 2.6)



Hình 2.7. Công cụ Redo

- Trở lại các bước thực hiện trước sau đã Undo (xem Hình 2.7)



Hình 2.8. Công cụ Cut

- Lệnh Cắt (sẽ mất đi vật thể gốc) Ctrl+X (xem Hình 2.8)



Hình 2.9. Công cụ Copy

- Lệnh Copy (sẽ giữ lại vật thể gốc) Ctrl+C



Hình 2.10. Công cụ Paste

- Đặt vật thể “Copy” hoặc “Cut” đến nơi mình muốn đặt (xem Hình 2.10)
- Paste In Place
- Đặt vật thể “Copy” hoặc “Cut” ngay chính tại vị trí vật thể “Copy” hoặc “Cut”
- Select All chọn tất cả các vật thể Ctrl+A

- Selected: Hiện lại các vật thể ẩn theo lựa chọn (chú ý: View/Hidden Geometry, để mở các đường Sin ẩn của vật thể)

- Last: Hiện lại vật thể ẩn trong lần thực hiện lệnh Hide gần nhất

- All: Hiện lại tất cả các vật thể ẩn

- Lock: Lệnh khóa các vật thể, khi đó ta không thể xóa hay chỉnh sửa được (chú ý: Chỉ có tác dụng khi ta “Group” hoặc “Component”)

- Unlock

- Selected: Mở khóa, trả lại trạng thái ban đầu cho vật thể theo lựa chọn

- All: Mở khóa, trả lại trạng thái ban đầu cho tất cả các vật thể

- Make Component

- Nhóm các đối tượng lại thành một nhóm đặt trung và khi thực hiện lệnh Copy, nếu thay đổi một trong số chúng thì những nhóm còn lại cũng thay đổi theo.

- Make Group

- Nhóm các đối tượng thành một nhóm và khi thực hiện lệnh Copy, thì các nhóm hoàn toàn độc lập với nhau.

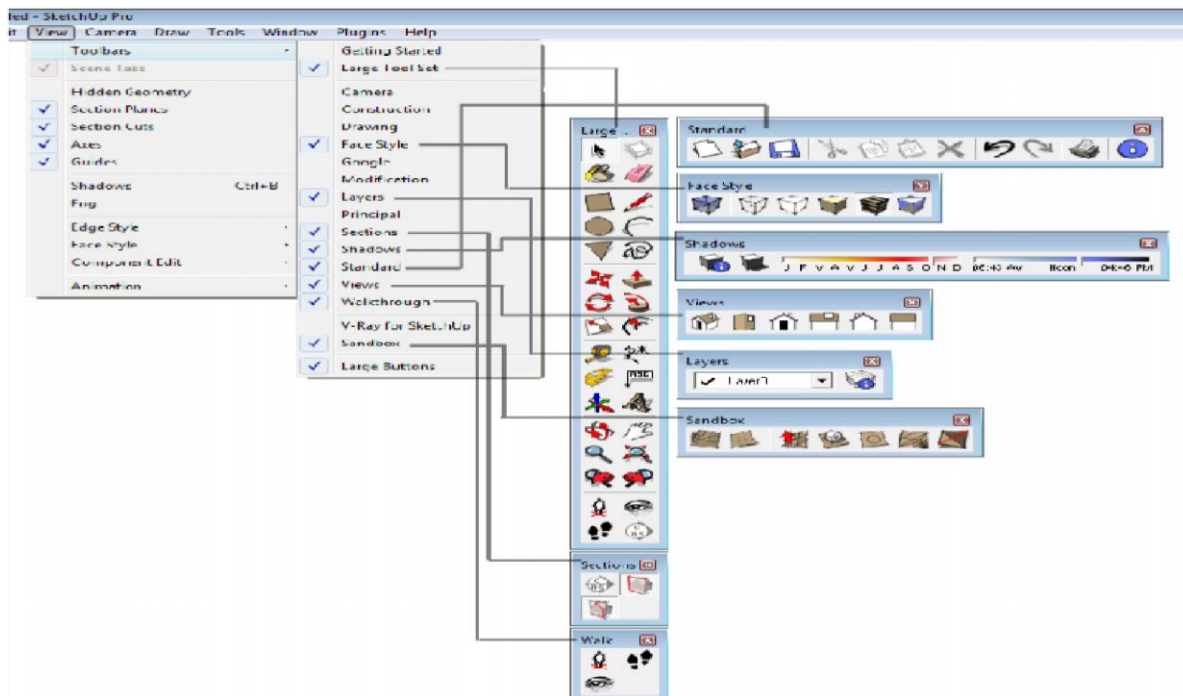
- Close Group/Component

- Đóng Group/Component khi đã chỉnh sửa xong Group/Component

- Intersect/Intersect With Model

- Thể hiện các đường giao giữa các khối hoặc các mặt phẳng.

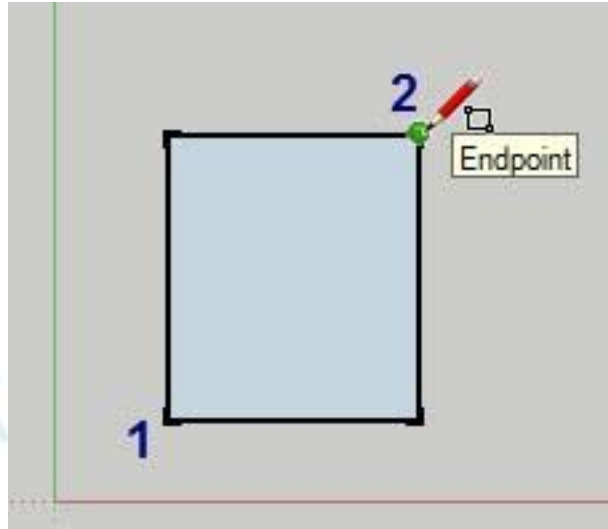
2.3. View Menu



Hình 2.11. Giao diện Menu View

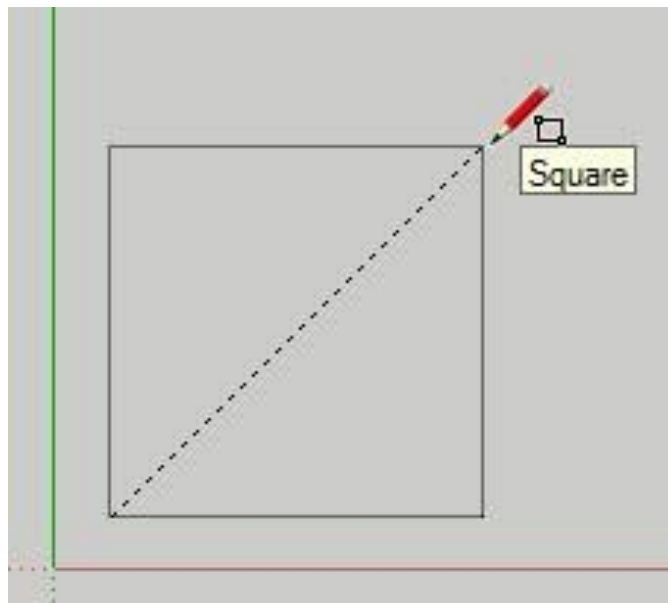
3. Công cụ vẽ căn bản

- Công cụ Rectangle (R): Hình chữ nhật
- Mở 1 File mới, chọn khung nhìn Top View (Camera/Standard View/Top), Click chọn công cụ Rectangle (Draw/Rectangle)
- Vẽ hình chữ nhật bằng cách bấm chuột vào điểm thứ 1 rồi kéo chuột vào điểm 2 (xem Hình 2.12)



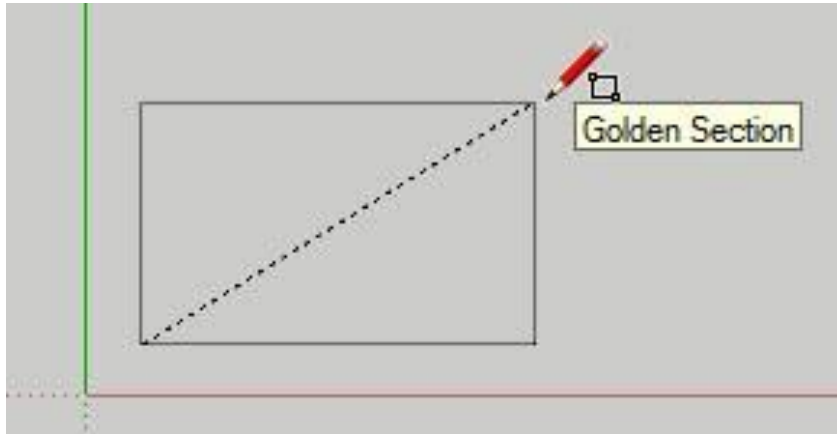
Hình 2.12. Vẽ hình chữ nhật

- Trong khi vẽ hình chữ nhật, sẽ xuất hiện các trường hợp đặc biệt của hình chữ nhật.
- Hình vuông (Square): Bấm trở chuột tạo hình chữ nhật, khi thấy xuất hiện đường chéo nét đứt và xuất hiện “Square” Bấm chuột để tạo hình vuông. (xem Hình 2.13)



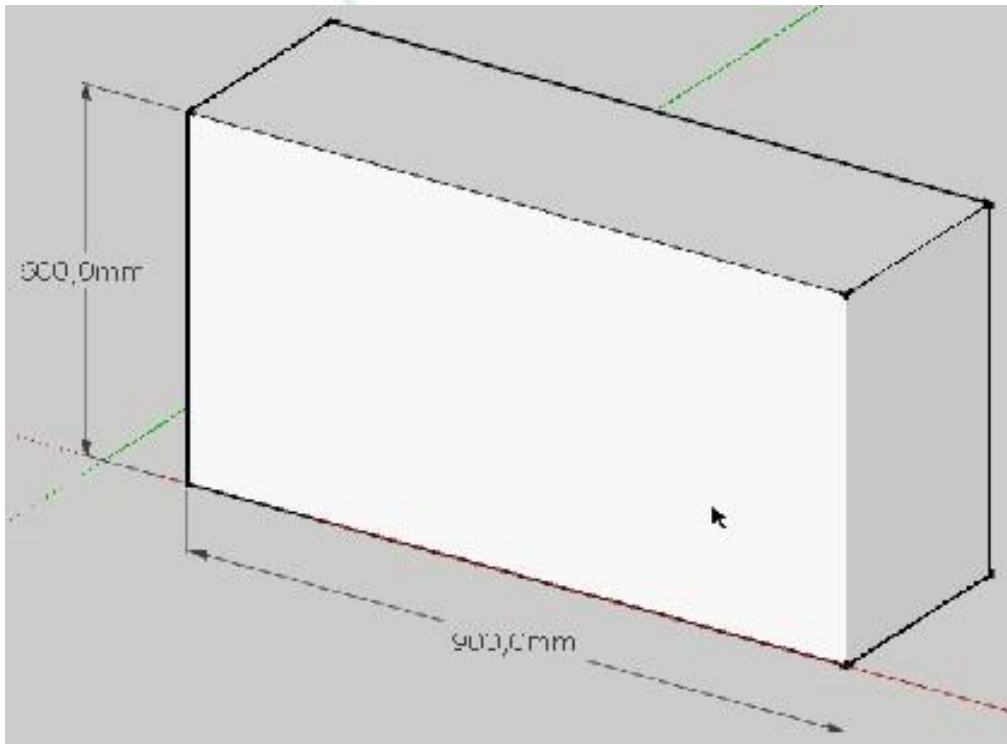
Hình 2.13. Vẽ hình vuông

- Hình chữ nhật vàng (Golden Section): Bấm trỏ chuột tạo hình chữ nhật, khi thấy xuất hiện đường chéo nét đứt và xuất hiện “Golden Section” Bấm chuột để tạo hình chữ nhật vàng. (xem Hình 2.14)



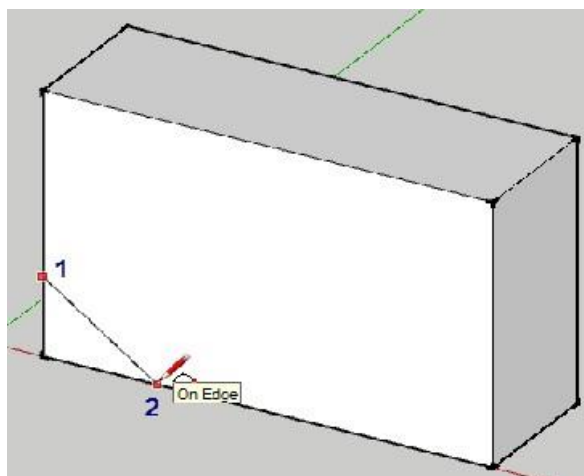
Hình 2.14. Hình chữ nhật vàng

- Arc Tool – A (cung tròn)
- Bắt đầu với 1 Form mới như trong hình. (xem Hình 2.15)



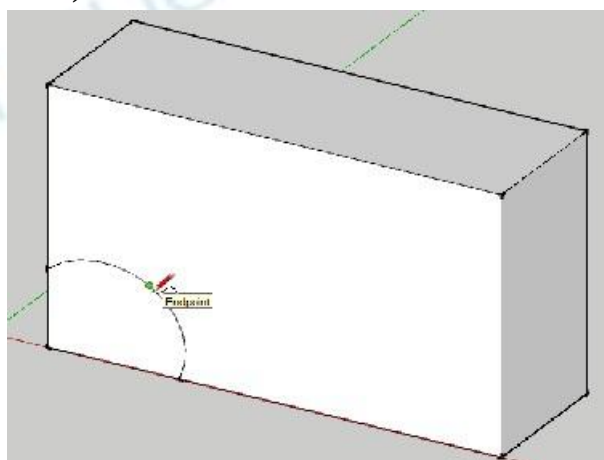
Hình 2.15. Form chữ nhật hộp

- Click công cụ bằng cách vào Draw/Arc.
- Để bắt đầu vẽ 1 hình cung, phải xác định dây cung. Bấm 2 điểm trên 2 cạnh của khối hộp. (xem Hình 2.16)



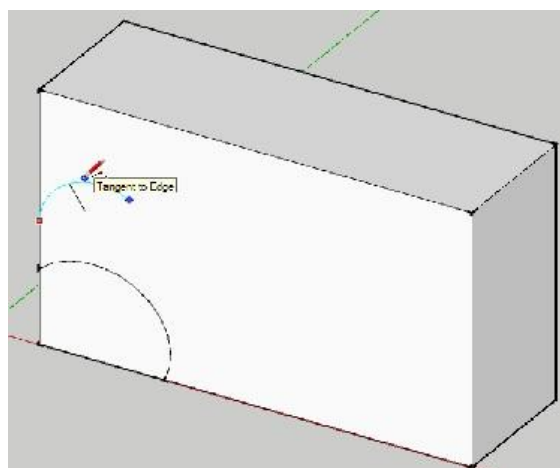
Hình 2.16. Xác định điểm dây cung

- Di chuyển con trỏ dọc bề mặt để xác định độ cong, có thể nhập chính xác giá trị trong VCB. (xem Hình 2.17)



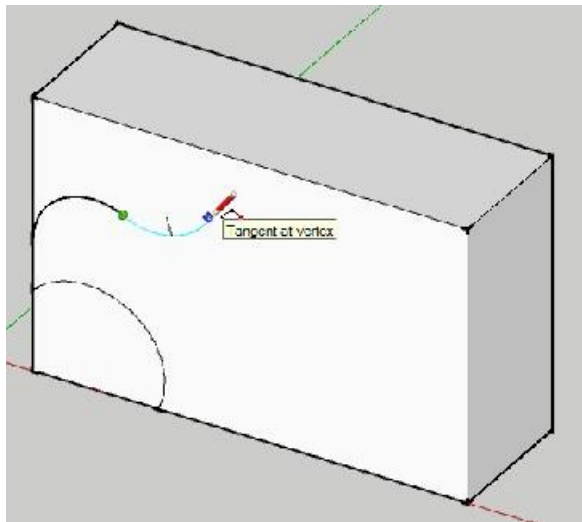
Hình 2.17. Vẽ dây cung

- Tiếp tục vẽ đường cong thứ 2 như trong hình vẽ, xác định độ cong, di chuyển con trỏ theo mặt phẳng tới khi hình cung xuất hiện với màu lục lam hiện lên chữ “Tangent To Edge” (xem Hình 2.18)



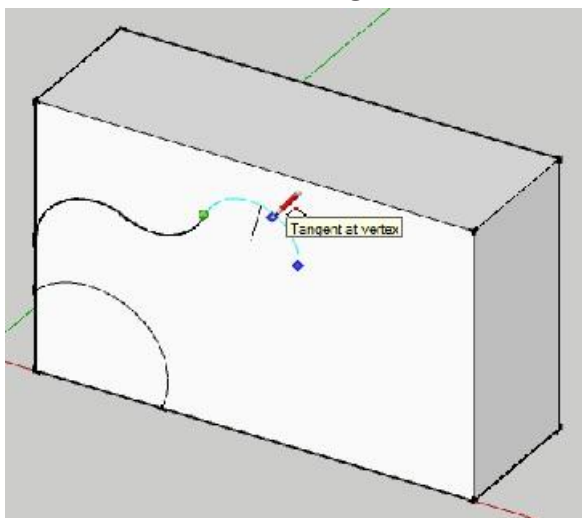
Hình 2.18. Vẽ dây cung thứ 2

Vẽ tiếp hình cung mới nối tiếp với hình cung ta vừa vẽ, sẽ xuất hiện đường cung màu lục lam và dòng chữ “Tangent At Vertex” ta bấm chuột rồi kéo chuột theo đường cung màu lục lam để xác định độ cong cung. (xem Hình 2.19)



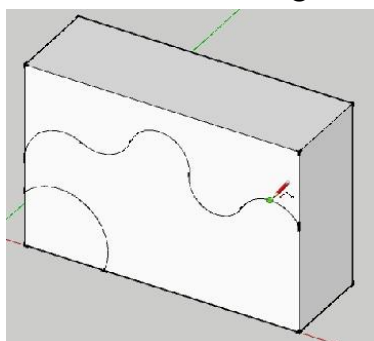
Hình 2.19 Vẽ dây cung nối tiếp 01

- Làm tương tự như bước 5 vẽ được cung thứ 3 như hình vẽ. (xem Hình 2.20)



Hình 2.20. Vẽ dây cung nối tiếp 02

Tiếp tục như các bước 5, 6 vẽ được các cung như hình dưới. (xem Hình 2.21)



Hình 2.21. Kết quả vẽ dây cung nối tiếp