

ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG CAO ĐẲNG LÝ TỰ TRỌNG TP. HCM



SỔ GIÁO ÁN THỰC HÀNH

Môn học: **THIẾT KẾ ĐỒ HỌA VỚI ILLUSTRATOR**

Lớp: 21C1-TKD1 Khoá: 2021

Họ và tên giáo viên: **Nguyễn Bạch Cẩm Dung**

Năm học: 2022 – 2023

Tên bài: BÀI 1: TỔNG QUAN VỀ ĐỒ HỌA VECTOR**Mục tiêu của bài:**

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Trình bày giao diện làm việc của phần mềm Illustrator CS6
- Hiểu được bản chất của đồ họa 2D
- Sử dụng được các thành phần trên giao diện của Illustrator CS6
- Bật/tắt và sử dụng được các chế độ hỗ trợ làm việc của Illustrator CS6

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Illustrator CS6

I. Ôn định lớp học:**Thời gian:** 20 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.
- Nêu các quy định chung của môn học

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 215 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV tại sao phải học Illustrator	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	5'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1. TỔNG QUAN	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu GV. - Ghi các ý chính, ví dụ và lưu ý trong bài giảng	20'
	2. VAI TRÒ CỦA MỸ THUẬT TRONG THIẾT KẾ ỨNG DỤNG	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh giao	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu GV. - Ghi các ý chính, ví dụ và lưu ý trong bài giảng.	180'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		diện của Corel Draw		
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> Tóm tắt các nội dung đã học.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	5'
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 [4]. Nguồn internet + http://www.design.iastage.edu + http://dohoavn.net - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		
	<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>	- [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net -		

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: BÀI 2: GIAO DIỆN VÀ THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRÊN AI**Mục tiêu của bài:**

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Trình bày được chức năng của các công cụ cơ bản trên Toolbox
- Sử dụng được phím tắt trên các công cụ cơ bản.
- Sử dụng được các công cụ cơ bản.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Illustrator CS6

I. Ổn định lớp học:**Thời gian:** 10 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 215 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	5'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1. GIAO DIỆN 1.1. Các thành phần của cửa sổ làm việc. 1.2. Các thao tác về File 2 THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC. 2.1. Định trang. 2.2. Thước, giống , lưới 2.3. Các chế độ hiển thị.	- Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ tạo hình, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Nêu các thắc mắc - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	15'
	3. THAO TÁC VỚI ĐỐI TƯỢNG 3.1. Chọn đối tượng bằng công cụ	- Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu	180'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	3.2. Chọn đối tượng bằng menu 3.3. Group và Ungroup 3.4. Lock và Hide 3.5. Định vị đối tượng	của phần giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ vẽ hình theo mẫu, làm 1 số ví dụ minh họa.	hỏi của giáo viên - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> Tóm tắt các nội dung đã học.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	5'
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 [4]. Nguồn internet + http://www.design.iastage.edu + http://dohoavn.net - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp.		
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net		

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: BÀI 2: GIAO DIỆN VÀ THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRÊN AI**Mục tiêu của bài:**

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Trình bày được chức năng của các công cụ cơ bản trên Toolbox
- Sử dụng được phím tắt trên các công cụ cơ bản.
- Sử dụng được các công cụ cơ bản.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Illustrator CS6

I. Ôn định lớp học:**Thời gian:** 10 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 215 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	5'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1. GIAO DIỆN 1.1. Các thành phần của cửa sổ làm việc. 1.2. Các thao tác về File 2 THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC. 2.1. Định trang. 2.2. Thước, giống , lưới 2.3. Các chế độ hiển thị.	- Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ tạo hình, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Nêu các thắc mắc - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	20'
	3. THAO TÁC VỚI ĐỐI TƯỢNG 3.1. Chọn đối tượng	- Đặt vấn đề dẫn dắt học	- Lắng nghe, ghi	195'

	bằng công cụ 3.2. Chọn đối tượng bằng menu 3.3. Group và Ungroup 3.4. Lock và Hide 3.5. Định vị đối tượng	sinh vào nội dung chính của phần giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ vẽ hình theo mẫu, làm 1 số ví dụ minh họa.	chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> Tóm tắt các nội dung đã học.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	5'
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 [4]. Nguồn internet + http://www.design.iastage.edu + http://dohoavn.net - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp.		
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net		

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: BÀI 3: HỆ THỐNG CÔNG CỤ THIẾT KẾ**Mục tiêu của bài:**

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Trình bày được chức năng của các công cụ cơ bản trên Toolbox
- Sử dụng được phím tắt trên các công cụ cơ bản.
- Sử dụng được các công cụ cơ bản.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Illustrator CS6

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 10 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 215 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	5'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1. NHÓM CÔNG CỤ VẼ NÉT, TẠO HÌNH 1.1. Các dạng hình học cơ bản 1.2. Đường cong 1.3. Các công cụ vẽ cơ bản và các hộp thoại kết hợp 1.4. Symbol 2. NHÓM CÔNG CỤ TẠO VÀ XỬ LÝ KÍ	- Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ tạo hình, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Nêu các thắc mắc - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	20'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	TỰ. 2.1. Type tool 2.2. Area Type tool 2.3. Type on a path tool 2.4. Vertical Type tool 2.5. Area Vertical Type tool 2.6. Vertical Type on a path tool			
	3 NHÓM CÔNG CỤ TÔ MÀU 3.1. Thuộc tính màu 3.2. Fill 3.3. Blend.	- Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ vẽ hình theo mẫu, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	195'
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> Tóm tắt các nội dung đã học.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	5'
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp.		

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>	- [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net		

-
Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài BÀI 4: HỆ THỐNG CÁC HIỆU ỨNG, CÁC LỆNH XỬ LÝ**Mục tiêu của bài:**

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Trình bày được chức năng của các công cụ cơ bản trên Toolbox
- Sử dụng được phím tắt trên các công cụ cơ bản.
- Sử dụng được các công cụ cơ bản.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Illustrator CS6

I. Ôn định lớp học:**Thời gian:** 10 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 215 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	5'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1. NHÓM LỆNH XỬ LÝ, KẾT HỢP ĐỐI TƯỢNG 1.1. Path 1.2. Compound path 1.3. Tịnh tiến 1.4. Co dẫn 1.5. Đối xứng 1.6. Nghiêng 1.7. Live Distortion 1.8. Liquify tool	- Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ tạo hình, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Nêu các thắc mắc - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	195'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	2 NHÓM CÔNG CỤ HIỆU ỨNG 2.1 Filter 4.2. Effect			
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> Tóm tắt các nội dung đã học.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	15'
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp.		
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net		

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài BÀI 4: HỆ THỐNG CÁC HIỆU ỨNG, CÁC LỆNH XỬ LÝ**Mục tiêu của bài:**

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Trình bày được chức năng của các công cụ cơ bản trên Toolbox
- Sử dụng được phím tắt trên các công cụ cơ bản.
- Sử dụng được các công cụ cơ bản.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Illustrator CS6

I. Ôn định lớp học:**Thời gian:** 10 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 215 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	5'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1. NHÓM LỆNH XỬ LÝ, KẾT HỢP ĐỐI TƯỢNG 1.1. Path 1.2. Compound path 1.3. Tịnh tiến 1.4. Co dẫn 1.5. Đối xứng 1.6. Nghiêng 1.7. Live Distortion 1.8. Liquify tool	- Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ tạo hình, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Nêu các thắc mắc - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	195'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	2 NHÓM CÔNG CỤ HIỆU ỨNG 2.1 Filter 4.2. Effect			
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> Tóm tắt các nội dung đã học.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	15'
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp.		
	<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>	- [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net		

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 7

Thời gian thực hiện: 225 *phút*.

Thực hiện ngày : 01/05/2023 – 06/05/2023

(Tuần 7)

Tên bài: BÀI 5: MÀU SẮC VÀ CÁC GIẢI PHÁP TÔ MÀU

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Trình bày được chức năng của các công cụ cơ bản trên Toolbox
- Sử dụng được phím tắt trên các công cụ cơ bản.
- Sử dụng được các công cụ cơ bản.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Illustrator CS6

I. Ôn định lớp học:

Thời gian: 10 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 215 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	10'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1. MÀU SẮC TRONG ĐỒ HỌA VECTOR 2. CÁC GIẢI PHÁP TÔ MÀU 2.1. Đơn sắc 2.2. Chuyển sắc 2.3. Lưới	- Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ tạo hình, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Nêu các thắc mắc - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	195'

3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> Tóm tắt các nội dung đã học.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	15'
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp.		
	<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>	- [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net		

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 8

Thời gian thực hiện: 225 *phút*.

Thực hiện ngày : 08/05/2023 – 13/05/2023
(Tuần 8)

Tên bài: BÀI 5: MÀU SẮC VÀ CÁC GIẢI PHÁP TÔ MÀU

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Trình bày được chức năng của các công cụ cơ bản trên Toolbox
- Sử dụng được phím tắt trên các công cụ cơ bản.
- Sử dụng được các công cụ cơ bản.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Illustrator CS6

I. Ôn định lớp học:

Thời gian: 10 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 215 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	10'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1. MÀU SẮC TRONG ĐỒ HỌA VECTOR 2. CÁC GIẢI PHÁP TÔ MÀU 2.1. Đơn sắc 2.2. Chuyển sắc 2.3. Lưới	- Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ tạo hình, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Nêu các thắc mắc - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	195'

		- Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ vẽ hình theo mẫu, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	10'
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> Tóm tắt các nội dung đã học.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp.		
	<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>	- [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net		

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. HCM, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: BÀI 6: KÍ TỰ - XỬ LÝ KÍ TỰ TRÊN ĐỒ HỌA 2D**Mục tiêu của bài:**

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Xác định rõ chức năng của các lệnh về ký tự.
- Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng text mang tính nghệ thuật, ấn tượng.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Illustrator CS6

I. Ổn định lớp học:**Thời gian:** 10 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 215 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	5'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1. PHÂN DẠNG KÍ TỰ. 2. CÔNG CỤ VÀ LỆNH XỬ LÝ KÍ TỰ 2.1. Định dạng văn bản 2.2. Menu Type 2.3. Text Wrap	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng lệnh Transformation, làm 1 số ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	195'
3	<u>Củng cố kiến thức và</u>	- Diễn giảng kết hợp	- Lắng nghe và ghi	20'

	<u>kết thúc bài:</u> - Các lệnh định hướng, định vị, căn lề, gióng hàng giữa các đối tượng với nhau. - Các lệnh gom/rã nhóm; khóa/mở khóa đối tượng; phân rã đối tượng; chuyển đổi đối tượng - Các lệnh hàn, cắt, lấy phần giao giữa các đối tượng	vấn đáp.	nhận.	
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp.		
	<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>	- [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net		

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023

Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: BÀI 6: KÍ TỰ - XỬ LÝ KÍ TỰ TRÊN ĐỒ HỌA 2D**Mục tiêu của bài:**

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- *Xác định rõ chức năng của các lệnh về ký tự.*
- *Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng text mang tính nghệ thuật, ấn tượng.*

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : *Illustrator CS6*

I. Ôn định lớp học:**Thời gian:** 10 phút

- *Điểm danh học sinh, sinh viên.*
- *Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.*

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 215 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	5'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1. PHÂN DẠNG KÍ TỰ. 2. CÔNG CỤ VÀ LỆNH XỬ LÝ KÍ TỰ 2.1. Định dạng văn bản 2.2. Menu Type 2.3. Text Wrap	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng lệnh Transformation, làm 1 số ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	195'
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u>	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	20'

	- Các lệnh định hướng, định vị, căn lề, gióng hàng giữa các đối tượng với nhau. - Các lệnh gom/rã nhóm; khóa/mở khóa đối tượng; phân rã đối tượng; chuyển đổi đối tượng - Các lệnh hàn, cắt, lấy phần giao giữa các đối tượng			
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp.		
	<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>	- [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net		

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023

Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: BÀI 7: XUẤT NHẬP FILE, CHẾ BẢN, IN ẤN**Mục tiêu của bài:**

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Thực hiện được thao tác nhập file, xuất file
- Xác định rõ công việc chế bản.
- Xác định rõ chức năng của các lệnh về in.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Illustrator CS6

I. Ôn định lớp học:**Thời gian:** 10 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 215 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	10'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1. NHẬP FILE, XUẤT FILE 2. CHẾ BẢN 3. IN	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng lệnh Transformation, làm 1 số ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	195'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng lệnh Align and Distribute, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	10'
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> - Các lệnh định hướng, định vị, căn lề, gióng hàng giữa các đối tượng với nhau.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 [4]. Nguồn internet + http://www.design.iastage.edu + http://dohoavn.net - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp.		
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed		

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		(Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net		

-

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: BÀI 7: XUẤT NHẬP FILE, CHẾ BẢN, IN ẤN**Mục tiêu của bài:**

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Thực hiện được thao tác nhập file, xuất file
- Xác định rõ công việc chế bản.
- Xác định rõ chức năng của các lệnh về in.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Illustrator CS6

I. Ôn định lớp học:**Thời gian:** 10 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 215 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	10'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1. NHẬP FILE, XUẤT FILE 2. CHẾ BẢN 3. IN	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng lệnh Transformation, làm 1 số ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	195'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng lệnh Align and Distribute, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	10'
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> - Các lệnh định hướng, định vị, căn lề, gióng hàng giữa các đối tượng với nhau.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học ĐH KHTN. [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 [4]. Nguồn internet + http://www.design.iastage.edu + http://dohoavn.net - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp.		
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- [1]. Giáo trình Illustrator, khoa CNTT trường CĐ Lý Tự Trọng TP.HCM, năm 2021. - [2]. Giáo trình Adobe Illustrator CS6, trung tâm tin học		

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		ĐH KHTN. - [3]. Chris Botello, Adobe Illustrator CS6-Revealed (Khám phá Adobe Illustrator), NXB Bách Khoa Hà Nội, 2015 - [4]. Nguồn internet - http://www.design.iastage.edu - http://dohoavn.net		

-
 Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung