

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 COREL DRAW**

Lớp: 23C2-THU1

Khoá: 2023

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

Năm học: 2023 – 2024

Tên bài: Bài 1_2: TỔNG QUAN VỀ ĐỒ HỌA VECTOR**GIAO DIỆN VÀ THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRÊN COREL DRAW****Mục tiêu của bài:**

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

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

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Corel Draw X6

I. Ổn định lớp học:**Thời gian:** 15 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:** 165 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 Corel Draw	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1 . Tổng quan về đồ họa 2D	- 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. Giao diện Corel Draw - Giới thiệu các thành phần trên giao diện: Thước, lưới đo..... - Bật/tắt các thành phần	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.	100'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	trên giao diện	diện của Corel Draw		
	3. Các chế độ hỗ trợ trong môi trường làm việc của Corel Draw - Giới thiệu các chế độ hỗ trợ - Bật/tắt các chế độ hỗ trợ	- 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'
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: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TPHCM		

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
 Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: Bài 1_2: TỔNG QUAN VỀ ĐỒ HỌA VECTOR**GIAO DIỆN VÀ THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRÊN COREL DRAW****Mục tiêu của bài:**

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

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

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Corel Draw X6

I. Ổn định lớp học:**Thời gian:** 15 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:** 165 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 Corel Draw	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1 . Tổng quan về đồ họa 2D	- 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. Giao diện Corel Draw - Giới thiệu các thành phần trên giao diện: Thước, lưới đo..... - Bật/tắt các thành phần	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.	100'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	trên giao diện	diện của Corel Draw		
	3. Các chế độ hỗ trợ trong môi trường làm việc của Corel Draw - Giới thiệu các chế độ hỗ trợ - Bật/tắt các chế độ hỗ trợ	- 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'
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: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TPHCM		

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
 Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài:**Bài 03: 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.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:**Thời gian:** 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 165 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. 1. Trình bày được chức năng của các công cụ cơ bản trên Toolbox . - Hướng dẫn cách sử dụng các công cụ cơ bản 2. - Sử dụng được phím tắt trên các công cụ cơ bản. - Sử dụng được các công cụ cơ bản	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe Ghi chép những điều lưu ý	45'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u> Bài tập hình 1 : 1. Nhắc lại các công	- Diễn giảng - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV	50'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	dụng: Các thao tác cơ bản trong Corel. 2. Chuẩn bị file Hình 1.JPG 3. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 B3. Import File Hình 1.JPG B4. Tạo 1 hình tròn, màu B5. Nhân bản, lật B6. Định vị	- Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
	Bài tập hình 2,3,4,5,6 : 1. Chuẩn bị file Hình 2 ,3, 4, 5,6 .JPG 2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 (Có thể làm trong 1 file với hình 1) Hình 2: B3. Import File Hình 2.JPG B4. Tạo hình dùng bezier, màu B5. Shape Hình 3: B3. Import File Hình 3.JPG B4. Tạo 1 hình chữ nhật, màu B5. Lật nhân bản, text, định vị, group. B6. Đặt giống, làm xiên B7. Vẽ hình chữ nhật thứ 5, text	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	50'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	Hình 4: B3. Import File Hình 4.JPG B4. Tạo 1 hình tròn, màu B5. Tạo elip, chọn dạng, shape Hình 5: B3. Import File Hình 5.JPG B4. Tạo 1 hình elip, màu B5. Tạo elip, chọn dạng B6. Nhân bản, xoay B7. Lặp lại thao tác xoay, group B8. Vẽ hình tròn, định vị Hình 6: B3. Import File Hình 6.JPG B4. Tạo chữ A, màu B5. Đặt giống B6. Convert to curve B7. Sửa nét.	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	3'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		2'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	Nguồn tài liệu tham khảo	- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TPHCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. HCM, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài:**Bài 03: 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.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ôn định lớp học:**Thời gian:** 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 165 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. 1. Trình bày được chức năng của các công cụ cơ bản trên Toolbox . - Hướng dẫn cách sử dụng các công cụ cơ bản 2. - Sử dụng được phím tắt trên các công cụ cơ bản. - Sử dụng được các công cụ cơ bản	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe Ghi chép những điều lưu ý	45'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u> Bài tập hình 1 : 1. Nhắc lại các công	- Diễn giảng	- Lắng nghe quan sát	50'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	dụng: Các thao tác cơ bản trong Corel. 2. Chuẩn bị file Hình 1.JPG 3. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 B3. Import File Hình 1.JPG B4. Tạo 1 hình tròn, màu B5. Nhân bản, lật B6. Định vị	- Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
	Bài tập hình 2,3,4,5,6 : 1. Chuẩn bị file Hình 2 ,3, 4, 5,6 .JPG 2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 (Có thể làm trong 1 file với hình 1) Hình 2: B3. Import File Hình 2.JPG B4. Tạo hình dùng bezier, màu B5. Shape Hình 3: B3. Import File Hình 3.JPG B4. Tạo 1 hình chữ nhật, màu B5. Lật nhân bản, text, định vị, group. B6. Đặt giống, làm xiên B7. Vẽ hình chữ nhật thứ 5, text	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. -HS-SV làm bài thực hành.	50'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	Hình 4: B3. Import File Hình 4.JPG B4. Tạo 1 hình tròn, màu B5. Tạo elip, chọn dạng, shape Hình 5: B3. Import File Hình 5.JPG B4. Tạo 1 hình elip, màu B5. Tạo elip, chọn dạng B6. Nhân bản, xoay B7. Lặp lại thao tác xoay, group B8. Vẽ hình tròn, định vị Hình 6: B3. Import File Hình 6.JPG B4. Tạo chữ A, màu B5. Đặt giống B6. Convert to curve B7. Sửa nét.	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	3'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		2'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	Nguồn tài liệu tham khảo	- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TPHCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: Bài 04: 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 các kiến thức cơ bản về các thao tác định hướng, định vị trên các đối tượng như: di chuyển, xoay, lật, co dãn, so hàng, căn lề và các lệnh kết hợp các đối tượng.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 165 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. 1. Trình bày các kiến thức cơ bản về các thao tác định hướng, định vị trên các đối tượng như: di chuyển, xoay, lật, co dãn, so hàng, căn lề và các lệnh kết hợp các đối tượng 2. Sử dụng được các thao tác của bài . - Sử dụng được các	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	45'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	phím tắt thực hiện các thao tác của nội dung bài - - Biết cách kết hợp các thao tác			
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u> Bài tập hình 7 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các công cụ cơ bản trong Corel. 2. Chuẩn bị file Hình 7.JPG 2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 B3. Import File Hình 7.JPG B4. Vẽ phân đoạn cong theo giống, shape B5. Nhân bản, lật B6. Compile, hàn node, màu * <u>Nộp bài</u> : Sau khi hoàn tất bài tập. GV sẽ thu bài qua Netsupport	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	50'
	Bài tập hình 8, 9, 10, 11, 12 : Chuẩn bị file hình 8, 9, 10, 11, 12.JPG 2. Hướng dẫn thực hiện :	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên	50'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 (Có thể làm trong 1 file với hình 7) Hình 8: B3. Import File Hình 8.JPG B4. Tạo 1 hình tròn, màu B5. Nhân bản, đồng tâm, giãn kích thước B6. Vẽ 2 đường thẳng B7. Out line pen Hình 9: B3. Import File Hình 9.JPG B4. Tạo 1 hình tròn, màu B5. Convert to curve, shape B6. Biến đổi nét B7. Vẽ cuốn bằng, lá. Hình 10: B3. Import File Hình 10.JPG B4. Vẽ hình tròn lớn, nhỏ, đồng tâm, màu B5. Compile B6. Vẽ hình chữ nhật, định vị B7. Simplify B8. Xóa Hình 11: B3. Import File Hình	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	11.JPG B4. Tạo 1 hình bằng bezier, màu B5. Tạo elip, xoay B6. Nhân bản, xoay B7. Simplify Hình 12: B3. Import File Hình 12.JPG B4. Tạo ngũ giác, màu B5. Xóa còn ½, lật nhân bản đối xứng B6. Weld B7. Vẽ hình tròn nhỏ, nhân bản. B8. Vẽ elip, simplify. B9: Text	- Thao tác mẫu		
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	3'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		2'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TP HCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:

- *Phương pháp:*
- *Thời gian:*

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: Bài 04: 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 các kiến thức cơ bản về các thao tác định hướng, định vị trên các đối tượng như: di chuyển, xoay, lật, co giãn, so hàng, căn lề và các lệnh kết hợp các đối tượng.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 165 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> Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. 1. Trình bày các kiến thức cơ bản về các thao tác định hướng, định vị trên các đối tượng như: di chuyển, xoay, lật, co giãn, so hàng, căn lề và các lệnh kết hợp các đối tượng 2. Sử dụng được các thao tác của bài . Sử dụng được các	Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	45'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	phím tắt thực hiện các thao tác của nội dung bài - - Biết cách kết hợp các thao tác			
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u> Bài tập hình 7 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các công cụ cơ bản trong Corel. 2. Chuẩn bị file Hình 7.JPG 2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 B3. Import File Hình 7.JPG B4. Vẽ phân đoạn cong theo giống, shape B5. Nhân bản, lật B6. Compile, hàn node, màu * <u>Nộp bài</u> : Sau khi hoàn tất bài tập. GV sẽ thu bài qua Netsupport	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	50'
	Bài tập hình 8, 9, 10, 11, 12 : Chuẩn bị file hình 8, 9, 10, 11, 12.JPG 2. Hướng dẫn thực hiện :	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên	50'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	11.JPG B4. Tạo 1 hình bằng bezier, màu B5. Tạo elip, xoay B6. Nhân bản, xoay B7. Simplify Hình 12: B3. Import File Hình 12.JPG B4. Tạo ngũ giác, màu B5. Xóa còn ½, lật nhân bản đối xứng B6. Weld B7. Vẽ hình tròn nhỏ, nhân bản. B8. Vẽ elip, simplify. B9: Text	- Thao tác mẫu		
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	3'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		2'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TPHCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:

- *Phương pháp:*
- *Thời gian:*

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: Bài 04: 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 các kiến thức cơ bản về các thao tác định hướng, định vị trên các đối tượng như: di chuyển, xoay, lật, co giãn, so hàng, căn lề và các lệnh kết hợp các đối tượng.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:**Thời gian:** 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 165 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. 1. Trình bày các kiến thức cơ bản về các thao tác định hướng, định vị trên các đối tượng như: di chuyển, xoay, lật, co giãn, so hàng, căn lề và các lệnh kết hợp các đối tượng 2. Sử dụng được các thao tác của bài . - Sử dụng được các	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	45'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	phím tắt thực hiện các thao tác của nội dung bài - - Biết cách kết hợp các thao tác			
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u> Bài tập hình 7 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các công cụ cơ bản trong Corel. 2. Chuẩn bị file Hình 7.JPG 2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 B3. Import File Hình 7.JPG B4. Vẽ phân đoạn cong theo giống, shape B5. Nhân bản, lật B6. Compile, hàn node, màu * <u>Nộp bài</u> : Sau khi hoàn tất bài tập. GV sẽ thu bài qua Netsupport	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	50'
	Bài tập hình 8, 9, 10, 11, 12 : Chuẩn bị file hình 8, 9, 10, 11, 12.JPG 2. Hướng dẫn thực hiện :	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên	50'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 (Có thể làm trong 1 file với hình 7) Hình 8: B3. Import File Hình 8.JPG B4. Tạo 1 hình tròn, màu B5. Nhân bản, đồng tâm, giãn kích thước B6. Vẽ 2 đường thẳng B7. Out line pen Hình 9: B3. Import File Hình 9.JPG B4. Tạo 1 hình tròn, màu B5. Convert to curve, shape B6. Biến đổi nét B7. Vẽ cuốn bằng, lá. Hình 10: B3. Import File Hình 10.JPG B4. Vẽ hình tròn lớn, nhỏ, đồng tâm, màu B5. Compile B6. Vẽ hình chữ nhật, định vị B7. Simplify B8. Xóa Hình 11: B3. Import File Hình	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	11.JPG B4. Tạo 1 hình bằng bezier, màu B5. Tạo elip, xoay B6. Nhân bản, xoay B7. Simplify Hình 12: B3. Import File Hình 12.JPG B4. Tạo ngũ giác, màu B5. Xóa còn ½, lật nhân bản đối xứng B6. Weld B7. Vẽ hình tròn nhỏ, nhân bản. B8. Vẽ elip, simplify. B9: Text	- Thao tác mẫu		
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	3'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		2'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TP HCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:

- *Phương pháp:*
- *Thời gian:*

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

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 các vấn đề cơ bản về màu sắc.
- Xác định rõ chức năng của các công cụ xử lý màu sắc.
- Phân biệt được các giải pháp tô màu trong quá trình thiết kế.
- Nhận biết được cách tô màu viền và nền.
- Thực hiện được các giải pháp tô màu

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ôn định lớp học:**Thời gian:** 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 165 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 5: CÔNG CỤ TÔ MÀU VÀ ĐƯỜNG VIỀN - Mục đích yêu cầu: 1. Trình bày được các vấn đề cơ bản về màu sắc. Xác định rõ chức năng của các công cụ xử lý màu sắc	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	45'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	2. Phân biệt được các giải pháp tô màu trong quá trình thiết kế. - Nhận biết được cách tô màu viền và nền. - - Thực hiện được các giải pháp tô màu			
3	Bài tập hình 13 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các lệnh kết hợp đối tượng trong Corel. 2. Chuẩn bị file Hình 13.JPG Bài tập hình 14, 15, 16 : Chuẩn bị file hình 14, 15, 16.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	50'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 Hình 13: B3. Import File Hình 13.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Tô màu solid, eyedropper Hình 14: B3. Import File Hình	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	50'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	14.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Tô màu fountain fill. Hình 15: B3. Import File Hình 15.JPG Vẽ nét, tạo hình B5. Tô màu solid Hình 16: B3. Import File Hình 16.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Tô màu mesh fill	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	3'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	hướng dẫn cách xử lý.			
5	<u>Hướng dẫn tư rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		2'
	<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>	- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TPHCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

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

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

- Giới thiệu các kiểu text.
- Trình bày các kiểu định dạng text
- Phân biệt các kiểu text .
- Thực hiện được định dạng text

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ôn định lớp học:

Thời gian: 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 165 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	25'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 6: CÔNG CỤ TEXT VÀ CÁC HIỆU ỨNG ĐẶC BIỆT - Mục đích yêu cầu: 1. Trình bày các kiểu định dạng text 2. - Phân biệt các kiểu text . - Thực hiện được định dạng text	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	40'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	- Phân biệt các kiểu layout text . - Thực hiện được định dạng, layout text			
3	Bài tập hình 17 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các giải pháp tô màu. 2. Chuẩn bị file Hình 17.JPG Bài tập hình 18, 19, 20 : Chuẩn bị file hình 18, 19, 20.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	30'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 B3. Import File Hình 17.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Fit text to path Hình 18: B3. Import File Hình 18.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	30'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	Hình 19: B3. Import File Hình 19.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Fit text to path Hình 20: B3. Import File Hình 20.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Convert to curve, shapes	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	35'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TPHCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

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

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

- Giới thiệu các kiểu text.
- Trình bày các kiểu định dạng text
- Phân biệt các kiểu text .
- Thực hiện được định dạng text

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ôn định lớp học:

Thời gian: 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 165 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	25'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 6: CÔNG CỤ TEXT VÀ CÁC HIỆU ỨNG ĐẶC BIỆT - Mục đích yêu cầu: 1. Trình bày các kiểu định dạng text 2. - Phân biệt các kiểu text . - Thực hiện được định	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	40'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	dạng text - Phân biệt các kiểu layout text . - Thực hiện được định dạng, layout text			
3	Bài tập hình 17 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các giải pháp tô màu. 2. Chuẩn bị file Hình 17.JPG Bài tập hình 18, 19, 20 : Chuẩn bị file hình 18, 19, 20.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	30'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 B3. Import File Hình 17.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Fit text to path Hình 18: B3. Import File Hình 18.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	30'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	B5. Text Hình 19: B3. Import File Hình 19.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Fit text to path Hình 20: B3. Import File Hình 20.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Convert to curve, shapes	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	35'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TP HCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:

- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 11

Thời gian thực hiện: *180 phút*.

Thực hiện ngày 13/11/2023 – 18/11/2023 (Tuần 6)

Tên bài: Bài 6: KÝ TỰ- XỬ LÝ KÝ TỰ TRÊN ĐỒ HỌA 2D

Mục tiêu của bài:

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

- Giới thiệu các kiểu text.
- Trình bày các kiểu định dạng text
- Phân biệt các kiểu text .
- Thực hiện được định dạng text

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 165 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> Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	25'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 6: CÔNG CỤ TEXT VÀ CÁC HIỆU ỨNG ĐẶC BIỆT - Mục đích yêu cầu: - Trình bày các kiểu định dạng text - Phân biệt các kiểu text . - Thực hiện được định	Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	40'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	dạng text - Phân biệt các kiểu layout text . - Thực hiện được định dạng, layout text			
3	Bài tập hình 17 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các giải pháp tô màu. 2. Chuẩn bị file Hình 17.JPG Bài tập hình 18, 19, 20 : Chuẩn bị file hình 18, 19, 20.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	30'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 B3. Import File Hình 17.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Fit text to path Hình 18: B3. Import File Hình 18.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	30'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	B5. Text Hình 19: B3. Import File Hình 19.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Fit text to path Hình 20: B3. Import File Hình 20.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Convert to curve, shapes	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	35'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TP HCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:

- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

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

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

- Giới thiệu các kiểu text.
- Trình bày các kiểu định dạng text
- Phân biệt các kiểu text .
- Thực hiện được định dạng text

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ôn định lớp học:

Thời gian: 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 165 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	25'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 6: CÔNG CỤ TEXT VÀ CÁC HIỆU ỨNG ĐẶC BIỆT - Mục đích yêu cầu: 1. Trình bày các kiểu định dạng text 2. - Phân biệt các kiểu text . - Thực hiện được định	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	40'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	dạng text - Phân biệt các kiểu layout text . - Thực hiện được định dạng, layout text			
3	Bài tập hình 17 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các giải pháp tô màu. 2. Chuẩn bị file Hình 17.JPG Bài tập hình 18, 19, 20 : Chuẩn bị file hình 18, 19, 20.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	30'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 B3. Import File Hình 17.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Fit text to path Hình 18: B3. Import File Hình 18.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	30'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	B5. Text Hình 19: B3. Import File Hình 19.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Fit text to path Hình 20: B3. Import File Hình 20.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Convert to curve, shapes	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	35'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TP HCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:

- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

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

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

- Giới thiệu các kiểu text.
- Trình bày các kiểu định dạng text
- Phân biệt các kiểu text .
- Thực hiện được định dạng text

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ôn định lớp học:

Thời gian: 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 165 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	25'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 6: CÔNG CỤ TEXT VÀ CÁC HIỆU ỨNG ĐẶC BIỆT - Mục đích yêu cầu: 1. Trình bày các kiểu định dạng text 2. - Phân biệt các kiểu text . - Thực hiện được định dạng text	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	40'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	- Phân biệt các kiểu layout text . - Thực hiện được định dạng, layout text			
3	Bài tập hình 17 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các giải pháp tô màu. 2. Chuẩn bị file Hình 17.JPG Bài tập hình 18, 19, 20 : Chuẩn bị file hình 18, 19, 20.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	30'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 B3. Import File Hình 17.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Fit text to path Hình 18: B3. Import File Hình 18.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	30'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	Hình 19: B3. Import File Hình 19.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Fit text to path Hình 20: B3. Import File Hình 20.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Text B6. Convert to curve, shapes	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	35'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TPHCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 14

Thời gian thực hiện: 180 phút .

Thực hiện ngày 20/11/2023 – 25/11/2023 (Tuần 7)

Tên bài: Bài 7: HIỆU ỨNG POWERCLIP, ENVELOPE VÀ DISTORT

Mục tiêu của bài:

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

- Giới thiệu về các công cụ hiệu ứng đặc biệt
- Phân biệt các kiểu hiệu ứng.
- Sử dụng được các công cụ hiệu ứng

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ôn định lớp học:

Thời gian: 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 120 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 7: HIỆU ỨNG POWERCLIP, ENVELOPE VÀ DISTORT Mục đích yêu cầu: 1. Giới thiệu về các công cụ hiệu ứng powerclip, envelope và distort 2. - Phân biệt các kiểu	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	30'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	hiệu ứng. - Sử dụng được các công cụ hiệu ứng.			
3	Bài tập hình 21 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các công cụ về text. 2. Chuẩn bị file Hình 21.JPG Bài tập hình 22, 23, 24 : Chuẩn bị file hình 22, 23, 24.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	25'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 Hình 22: B3. Import File Hình 21.JPG B4. Text B5. Envelope Hình 22: B3. Import File Hình 22.JPG B4. Text B5. Envelope Hình 23: B3. Import File Hình 23.JPG	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên.	25'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	B4. Text B5. Envelope B6. Create form Hình 24: B3. Import File Hình 24.JPG B4. Text B5. Nền B6. PowerClip	cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	25'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TP HCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Giáo án số: 15

Thời gian thực hiện: 180 phút .

Thực hiện ngày 20/11/2023 – 25/11/2023 (Tuần 7)

Tên bài: Bài 7: HIỆU ỨNG POWERCLIP, ENVELOPE VÀ DISTORT

Mục tiêu của bài:

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

- Giới thiệu về các công cụ hiệu ứng đặc biệt
- Phân biệt các kiểu hiệu ứng.
- Sử dụng được các công cụ hiệu ứng

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 120 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 7: HIỆU ỨNG POWERCLIP, ENVELOPE VÀ DISTORT Mục đích yêu cầu: 1. Giới thiệu về các công cụ hiệu ứng powerclip, envelope và distort 2. - Phân biệt các kiểu hiệu ứng.	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	30'

	- Sử dụng được các công cụ hiệu ứng.			
3	Bài tập hình 21 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các công cụ vẽ text. 2. Chuẩn bị file Hình 21.JPG Bài tập hình 22, 23, 24 : Chuẩn bị file hình 22, 23, 24.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	25'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 Hình 22: B3. Import File Hình 21.JPG B4. Text B5. Envelope Hình 22: B3. Import File Hình 22.JPG B4. Text B5. Envelope Hình 23: B3. Import File Hình 23.JPG B4. Text B5. Envelope B6. Create form	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	25'

	Hình 24: B3. Import File Hình 24.JPG B4. Text B5. Nền B6. PowerClip	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	25'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TP HCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tên bài: Bài 7: HIỆU ỨNG POWERCLIP, ENVELOPE VÀ DISTORT**Mục tiêu của bài:**

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

- Giới thiệu về các công cụ hiệu ứng đặc biệt
- Phân biệt các kiểu hiệu ứng.
- Sử dụng được các công cụ hiệu ứng

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ôn định lớp học:

Thời gian: 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 120 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 7: HIỆU ỨNG POWERCLIP, ENVELOPE VÀ DISTORT Mục đích yêu cầu: 1. Giới thiệu về các công cụ hiệu ứng powerclip, envelope và distort 2. - Phân biệt các kiểu hiệu ứng. - Sử dụng được các	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	30'

	công cụ hiệu ứng.			
3	Bài tập hình 21 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các công cụ về text. 2. Chuẩn bị file Hình 21.JPG Bài tập hình 22, 23, 24 : Chuẩn bị file hình 22, 23, 24.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	25'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 Hình 22: B3. Import File Hình 21.JPG B4. Text B5. Envelope Hình 22: B3. Import File Hình 22.JPG B4. Text B5. Envelope Hình 23: B3. Import File Hình 23.JPG B4. Text B5. Envelope B6. Create form Hình 24:	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu	25'

	B3. Import File Hình 24.JPG B4. Text B5. Nền B6. PowerClip	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	25'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TP HCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: Bài 8: HIỆU ỨNG BLEND, CONTOUR, DROP SHADOW VÀ ADD PERSPECTIVE

Mục tiêu của bài:

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

- Giới thiệu về các công cụ hiệu ứng blend, contour, drop shadow
- Phân biệt các kiểu hiệu ứng.
- Sử dụng được các công cụ hiệu ứng

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

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: 125 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 8: HIỆU ỨNG BLEND, CONTOUR, DROP SHADOW VÀ ADD PERSPECTIVE Mục đích yêu cầu: 1. Phân biệt các kiểu hiệu ứng. - 2. Sử dụng được các công cụ hiệu ứng blend, contour, drop shadow và Add	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	30'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	perspective			
3	Bài tập hình 25 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các hiệu ứng blend, contour, drop. 2. Chuẩn bị file Hình 25.JPG Bài tập hình 26, 27, 28 : Chuẩn bị file hình 26, 27, 28.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	25'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 Hình 25: B3. Import File Hình 25.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Blend B6. Text Hình 26: B3. Import File Hình 26.JPG B4. Vẽ hình tròn B5. Contour Hình 27: B3. Import File Hình 27.JPG	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	25'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Contour, blend B6. Color Hình 28: B3. Import File Hình 28.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Drop shadow	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	25'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TPHCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. HCM, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: Bài 8: HIỆU ỨNG BLEND, CONTOUR, DROP SHADOW VÀ ADD PERSPECTIVE

Mục tiêu của bài:

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

- Giới thiệu về các công cụ hiệu ứng blend, contour, drop shadow
- Phân biệt các kiểu hiệu ứng.
- Sử dụng được các công cụ hiệu ứng

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

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: 125 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 8: HIỆU ỨNG BLEND, CONTOUR, DROP SHADOW VÀ ADD PERSPECTIVE Mục đích yêu cầu: 1. Phân biệt các kiểu hiệu ứng. - 2. Sử dụng được các công cụ hiệu ứng blend, contour, drop shadow và Add perspective	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	30'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
3	Bài tập hình 25 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các hiệu ứng blend, contour, drop. 2. Chuẩn bị file Hình 25.JPG Bài tập hình 26, 27, 28 : Chuẩn bị file hình 26, 27, 28.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	25'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 Hình 25: B3. Import File Hình 25.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Blend B6. Text Hình 26: B3. Import File Hình 26.JPG B4. Vẽ hình tròn B5. Contour Hình 27: B3. Import File Hình 27.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	25'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	B5. Contour, blend B6. Color Hình 28: B3. Import File Hình 28.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Drop shadow	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	25'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TPHCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. HCM, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Tên bài: Bài 8: HIỆU ỨNG BLEND, CONTOUR, DROP SHADOW VÀ ADD PERSPECTIVE

Mục tiêu của bài:

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

- Giới thiệu về các công cụ hiệu ứng blend, contour, drop shadow
- Phân biệt các kiểu hiệu ứng.
- Sử dụng được các công cụ hiệu ứng

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

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: 125 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	15'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 8: HIỆU ỨNG BLEND, CONTOUR, DROP SHADOW VÀ ADD PERSPECTIVE Mục đích yêu cầu: 1. Phân biệt các kiểu hiệu ứng. - 2. Sử dụng được các công cụ hiệu ứng blend, contour, drop	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	30'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	shadow và Add perspective			
3	Bài tập hình 25 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các hiệu ứng blend, contour, drop. 2. Chuẩn bị file Hình 25.JPG Bài tập hình 26, 27, 28 : Chuẩn bị file hình 26, 27, 28.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	25'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 Hình 25: B3. Import File Hình 25.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Blend B6. Text Hình 26: B3. Import File Hình 26.JPG B4. Vẽ hình tròn B5. Contour Hình 27: B3. Import File Hình	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	25'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	27.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Contour, blend B6. Color Hình 28: B3. Import File Hình 28.JPG B4. Vẽ nét, tạo hình B5. Drop shadow	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	25'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TP HCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. HCM, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 20

Thời gian thực hiện: 180 *phút*.

Thực hiện ngày 18/12/2023 – 29/12/2023 (*Tuần 11 - 12*)

Tên bài: Bài 9: HIỆU ỨNG EXTRUDE, LENS VÀ CÁC HIỆU ỨNG KHÁC

Mục tiêu của bài:

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

- Giới thiệu về các công cụ hiệu ứng extrude, lens
- Phân biệt các kiểu hiệu ứng.
- Sử dụng được các công cụ hiệu ứng

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Phần mềm Net Support School.
- Phần mềm : Corel Draw X6
- Bảng và viết lông

I. Ôn định lớp học:

Thời gian: 15 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 165 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> - Nêu các yêu cầu của một phần mềm vẽ vector và các ứng dụng trong thực tế để dẫn dắt vào bài	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	25'
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 1. Giới thiệu bài thực hành. Bài 9: HIỆU ỨNG EXTRUDE, LENS VÀ CÁC HIỆU ỨNG KHÁC Mục đích yêu cầu: 1. Phân biệt các kiểu hiệu ứng extrude, lens - 2. Sử dụng được các công cụ hiệu ứng extrude, lens	- Đặt câu hỏi cho học sinh trả lời. Lưu ý những điều cần tránh khi thực hiện bài tập	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Lắng nghe - Ghi chép những điều lưu ý	20'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
3	Bài tập hình 29 : 1. Nhắc lại các công dụng: Các hiệu ứng blend, contour, drop shadow. 2. Chuẩn bị file Hình 29.JPG Chuẩn bị file hình 30, 31, 32.JPG	- Diễn giảng - Thao tác mẫu - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của GV - Quan sát, lắng nghe - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	50'
	2. Hướng dẫn thực hiện : B1: Khởi động corel B2: Tạo file có kích thước A4 Hình 29: B3. Import File Hình 29.JPG B4. Text B5. extrude Hình 30: B3. Import File Hình 30.JPG B4. Vẽ hình tròn lớn, nhỏ B5. Combile B6. Vẽ hình tròn nhỏ, định vị, nhân bản, xoay B7. Trim B8. Extrude	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Lắng nghe quan sát trả lời câu hỏi của giáo viên - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành. - Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	50'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	Hình 31: B3. Import File Hình 31.JPG B4. Vẽ hình ngũ giác B5. Convert to curve, shape bỏ node B6. Chọn dạng, Extrude B7. Break apart, ungroup B8. Color Hình 32: B3. Import File Hình 32.JPG B4. Text B5. Lens	- Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	- Quan sát thao tác mẫu của giáo viên. - HS-SV làm bài thực hành.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Tổng kết và đánh giá, tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Đưa ra các ví dụ điển hình cho cả lớp tham khảo và suy nghĩ	- Lắng nghe và ghi nhận. - Hoàn thiện bài thực hành	15'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - Ebook Thiết kế mẫu với Corel Draw của ĐH KHTN - Kho vector tổng hợp: + http://vector6.com/ + http://www.cgvector.com/ + http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình Corel Draw, trung tâm tin học trường ĐH KHTN, ĐH quốc gia TPHCM		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hcm, ngày tháng năm 2023
Giáo viên

Nguyễn Bạch Cẩm Dung