

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: 18C1-TKĐ1 Khoá: 2018

Họ và tên giáo viên: **Hồ Ngọc Chi**

Năm học: 2018 – 2019

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:** 210 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	60'

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.	75'

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	- 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	12'
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		3'

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 2018
Giáo viên

Hồ Ngọc Chi

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. 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: 210 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.	60'
	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	75'

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 1/2, 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	12'
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		3'
<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 2018
Giáo viên

Hồ Ngọc Chi

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:** 210 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.	60'
	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.	75'

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	12'

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 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		3'
	<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 2018
Giáo viên

Hồ Ngọc Chi

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 - 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 2018
Giáo viên

Hồ Ngọc Chi

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. - 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'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	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	- Diễn giảng - Đặt câu hỏi - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ	- 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	25'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	B6. Create form Hình 24: B3. Import File Hình 24.JPG B4. Text B5. Nền B6. PowerClip	- Thao tác mẫu - Hướng dẫn sử dụng công cụ vẽ - Thao tác mẫu	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

Tp. HCM, ngày tháng năm 2018
 Giáo viên

Hồ Ngọc Chi

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 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 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 2018
Giáo viên

Hồ Ngọc Chi

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. Ổn định lớp học:

Thời gian: 5 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 85 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 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	10'

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.	20'
	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.	20'

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	Hướng dẫn kết thúc: 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	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- 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'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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 2018
Giáo viên

Hồ Ngọc Chi