

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



SỔ GIÁO ÁN

LÝ THUYẾT

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 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:** 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> 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	10'
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.	60'

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 2018
Giáo viên

Hồ Ngọc Chi

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

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:** 170 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	10'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1 . Nhóm công cụ tạo hình + Công cụ vẽ hình vuông/hình CN + Công cụ vẽ hình tròn, ellipse. + Nhóm công cụ vẽ các hình dạng đặc biệt.	- Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ tạo hình, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Nêu các thắc mắc - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	20'
	2. Nhóm công cụ vẽ hình theo mẫu (shape)	- Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên	60'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		của phần giảng. - Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ vẽ hình theo mẫu, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	
	3. Nhóm công cụ Pick, Zoom, Hand tool - Công cụ Pick - Công cụ Zoom - Công cụ Hand	- Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các công cụ chọn, phóng to, di chuyển đối tượng vẽ; công cụ kéo màn hình vẽ	- 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 TP HCM		

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 giãn, so hàng, căn lề và các lệnh kết hợp các đối tượng.
- Sử dụng được các thao tác của bài.
- Sử dụng được các phím tắt thực hiện các thao tác của nội dung bài
- Biết cách kết hợp các thao tác.

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:** 10 phút

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

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 170 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	10'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1 . Nhóm lệnh Transformation. + Lệnh Position + Lệnh Rotate + Lệnh Scale and Mirror + Lệnh Size + Lệnh Skew	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng lệnh Transformation, làm 1 số ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	20'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	2. Lệnh Align and Distribute + Lệnh Align left + Lệnh Align right + Lệnh Align top + Lệnh Align bottom + Lệnh Align Centers Horizontally + Lệnh Align Centers vertically + Lệnh Center to page + Lệnh Center to page Horizontally + Lệnh Center to page vertically	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng lệnh Align and Distribute, làm 1 số ví dụ minh họa.	- Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	20'
	3. Lệnh Order + Lệnh To front of page + Lệnh To back of page + Lệnh To front of layer + Lệnh To back of layer + Lệnh Forward one + Lệnh Back one + Lệnh In front of... + Lệnh Behind + Lệnh Reverse order	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng lệnh Order, làm 1 số ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	20'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	4 . Nhóm lệnh Group. + Lệnh Group + Lệnh Ungroup + Lệnh Ungroup all	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng nhóm lệnh Group, làm 1 số ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	15'
	5. Nhóm lệnh Lock + Lệnh Lock object + Lệnh Unlock object + Lệnh Unlock all objects	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng nhóm lệnh Lock, làm 1 số ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	15'
	6. Lệnh Convert to curves, Break Apart, Combine + Lệnh Convert to curves + Lệnh Break Apart + Lệnh Combine	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng các lệnh Convert to curves, Break Apart, Combine, làm 1 số ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	15'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	7. Phép Weld. + Công cụ Weld + Lệnh Weld	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng công cụ và lệnh Weld, làm 1 số ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	15'
	8. Phép Trim + Công cụ Trim + Lệnh Trim	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng công cụ và lệnh Trim, làm 1 số ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	15'
	9. Phép Intersect + Công cụ Intersect + Lệnh Intersect	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn cho học sinh sử dụng công cụ và lệnh Intersect, làm 1 số ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	15'
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> - Các lệnh định hướng, định vị, căn lề, gióng hàng giữa các đối tượng	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	với nhau. - Các lệnh gom/rã nhóm; khóa/mở khóa đối tượng; phân rã đối tượng; chuyển đổi đối tượng - Các lệnh hàn, cắt, lấy phần giao giữa các đối tượng			
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - 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 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.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Corel Draw X6

I. Ôn định lớp học:**Thời gian:** 3 phút

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

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 40 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	5'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1 . Màu sắc và ánh sáng	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các khái niệm, cho ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	5'
	2. Các hệ màu dùng			

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	trong đồ họa máy tính - RGB - CMYK	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các hệ màu dùng trong đồ họa máy tính	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	10'
	3. Giải pháp màu trong Corel Draw - Cách tô màu viền - Cách tô màu nền + Tô màu đồng nhất + Tô màu chuyển sắc	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu cho học sinh các Giải pháp màu trong Corel Draw .	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	20'
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> - Thực hiện các thao tác tô màu viền và nền trong Corel Draw	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	02'
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/		

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		+ http://www.freevectors.net/ - Thực hành ngoài giờ lên lớp theo các bài tập làm thêm GV đã cung cấp.		
	Nguồn tài liệu tham khảo	- 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 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.
- Bảng và viết lông
- Phần mềm : Corel Draw X6

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: 80 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	10'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1 . Công cụ Text + Artistic text + Paragraph text	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn sử dụng công cụ text, cho ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	20'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	2. Hộp thoại định dạng text + Hộp thoại Character + Hộp thoại Paragraph + Hộp thoại Frame	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn sử dụng các hộp thoại định dạng text , cho ví dụ minh họa	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	15'
	3 . Chia cột text	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn việc chia cột text, cho ví dụ minh họa. .	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	15'
	4. Sử dụng tab	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn sử dụng Tab, cho ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	15'
	5. Layout text với đối tượng vẽ	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn layout text	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc - Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến	15'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		với đối tượng vẽ, cho ví dụ minh họa. -	xây dựng bài	
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> Sử dụng được công cụ tạo text, các lệnh và các hộp thoại định dạng text	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	15'
4	<u>Hướng dẫn tự học:</u>	- Tìm hiểu và khám phá các tài liệu: - 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 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 lệnh hiệu ứng đặc biệt
- Phân biệt các lệnh hiệu ứng.
- Sử dụng được các lệnh hiệu ứng.

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:** 03 phút

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

II. Thực hiện bài học:**Thời gian:** 42 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> Dẫn dắt HS-SV vào nội dung chính của bài giảng.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp. - Cho ví dụ minh họa.	- HS-SV lắng nghe, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	05'
2	<u>Giảng bài mới:</u>			
	1 . Lệnh hiệu ứng Lens	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của bài giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn sử dụng lệnh Lens, cho ví dụ minh họa	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Nêu các thắc mắc Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	15'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	2. Lệnh hiệu ứng Add Perspective	Đặt vấn đề dẫn dắt học sinh vào nội dung chính của phần giảng. Diễn giải, giới thiệu và hướng dẫn sử dụng lệnh Add Perspective, cho ví dụ minh họa.	Lắng nghe, ghi chép, trả lời theo câu hỏi của giáo viên Trả lời câu hỏi, đóng góp ý kiến xây dựng bài	17'
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài:</u> Sử dụng các lệnh hiệu ứng đặc biệt: Lens, Add Perspective	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp.	- Lắng nghe và ghi nhận.	05'
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 2018
Giáo viên

Hồ Ngọc Chi