

**ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN**  
**ĐỒ HỌA MÁY TÍNH**

**Ngành đào tạo: Công nghệ thông tin**  
**Bậc đào tạo: Đại học**

*(Ban hành kèm theo Quyết định số: 640/QĐ-ĐHTB ngày 14/2/2019)*

**1. Tên học phần: Đồ họa máy tính** **Mã học phần: IT5553062**

**2. Số tín chỉ: 3 (2,1)**

**3. Trình độ:** Cho sinh viên Đại học Công nghệ thông tin kỳ VI năm thứ 3.

**4. Phân bổ thời gian**

**- Lên lớp:**

Lý thuyết: 30 tiết

Thực hành: 30 tiết

**- Tự học:  $(30 \times 2 + 15 \times 1) = 75$  giờ**

**5. Điều kiện tiên quyết:** Học sau các học phần Tin học đại cương, Kiến trúc máy tính & Quản lý hệ thống máy tính.

**6. Mục tiêu của học phần**

**6.1. Kiến thức:**

Môn học này nhằm trang bị cho sinh viên các kiến thức về thiết kế mẫu, chỉnh sửa và tạo hình ảnh, xử lý ảnh cần thiết cho các môn học về thiết kế WEB của ngành công nghệ thông tin.

**6.2. Kỹ năng:**

Xử lý và phục chế ảnh, thiết kế các logo biểu tượng, chế bản điện tử, thiết kế quảng cáo....

**6.3. Về năng lực tự chủ và tự chịu trách nhiệm:**

- Có thái độ nghiêm túc trong học tập;
- Có đạo đức, lương tâm nghề nghiệp, có trách nhiệm với công việc, dám làm, dám chịu trách nhiệm.
- Có ý thức tổ chức kỷ luật, chủ động trong quá trình học tập.

## 7. Mô tả vắn tắt nội dung của học phần:

Học phần "**ĐỒ HỌA MÁY TÍNH**" trang bị cho người học kiến thức về các công cụ trợ giúp sáng tạo ra các mẫu sản phẩm, các sản phẩm ảnh nghệ thuật, và nắm được các kiến thức về hệ thống màu sắc và mỹ thuật. Với kiến thức được trang bị, người học có thể sử dụng trong việc thiết kế mẫu, chỉnh sửa và tạo hình ảnh, xử lý ảnh, thiết kế logo biểu tượng, thiết kế quảng cáo, chế bản điện tử, xây dựng website. Học phần bao gồm 2 chủ đề: Photoshop, CorelDRAW.

## 8. Nhiệm vụ của sinh viên

- Dự lớp: Sinh viên phải tham gia tối thiểu 80% số tiết học trên lớp.
- Có đầy đủ điểm thường xuyên, điểm đánh giá nhận thức, làm bài tập ở nhà theo yêu cầu của giảng viên.
- Có đủ 3 bài kiểm tra định kỳ.
- Tham gia dự kỳ thi kết thúc học phần.
- Nghiên cứu tài liệu trước khi lên lớp.

## 9. Tài liệu học tập

### - Giáo trình chính:

[1]. Tập bài giảng Đồ họa máy tính, Khoa CNTT - Trường Đại học Thái Bình.

### - Sách tham khảo:

[2]. Nguyễn Hoàng Ly. Giáo trình PhotoShop. Nhà xuất bản Giao thông vận tải. 2005

[3]. Giáo trình PhotoShop – Nguyễn Việt Dũng - Nhà xuất bản Giáo dục – 2001

[4]. Giáo trình CorelDraw Graphics Suite 12 - Ebook nhóm phát triển phần mềm sinh viên học sinh - 2012

## 10. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên

### 10.1. Tiêu chí đánh giá:

STT	Điểm thành phần	Quy định	Trọng số	Ghi chú
1	Điểm thường xuyên, đánh giá nhận thức, thái độ thảo luận, chuyên cần, làm bài tập ở nhà.	- Số tiết dự học/Tổng số tiết: 5%. - Số bài tập đã làm/Tổng số bài tập được giao: 5%.	10%	
2	Điểm kiểm tra định kỳ 3 điểm kiểm tra 50'	- 1 bài ktra viết 50' - 2 bài ktra thực hành	30%	
3	Thi kết thúc học phần	- Thi thực hành (90')	60%	

## 10.2. Cách tính điểm:

- Sinh viên không tham gia đủ 80% số tiết học trên lớp không được thi lần đầu.
- Điểm thành phần để điểm lẻ đến một chữ số thập phân.
- Điểm kết thúc học phần làm tròn đến phần nguyên.

## 11. Thang điểm: 10

## 12. Nội dung chi tiết học phần

Chương	Nội dung	LT	TH
1	<b>PHẦN I: CORELDRAW</b> <b>CHƯƠNG I: TỔNG QUAN VỀ CORELDRAW X6</b> <b>Bài 1: Giới thiệu, khởi động, thoát</b> I. Giới thiệu II. Khởi động CorelDRAW III. Thoát khỏi CorelDRAW <b>Bài 2 : Nhập - mở - lưu và xuất các file</b> I. Mở file từ liệu mới II. Mở file hình vẽ đã có trên đĩa (mở cũ) III. Nhập và xuất các file tạo bởi chương trình ứng dụng khác IV. Đóng và lưu file hình vẽ V. Các lệnh liên quan đến clipboard ( <i>bộ đệm</i> )	2	2
2	<b>CHƯƠNG II: THIẾT KẾ VẼ MINH HOẠ</b> <b>Bài 1: Điều chỉnh file và trang</b> I. Đánh giá nhu cầu cho hình vẽ II. Định dạng trang: màu nền, nhãn, kiểu bố trí, cỡ giấy và hướng in III. Đặt tên-chèn-xoá-sao chép-di chuyển trang <b>Bài 2: Công cụ hỗ trợ đo đạc và vẽ</b> I. Thước. II. Xác lập đơn vị đo III. Thay đổi tỷ lệ vẽ. IV. Căn chỉnh sự thể hiện của thước. V. Sử dụng lưới (Grid) VI. Sử dụng đường chỉ dẫn ( <i>Guidelines</i> ) VII. Phóng to - Thu nhỏ - Xem trên màn hình VIII. Style văn bản và đồ họa IX. Style màu X. Template	2	2
3	<b>CHƯƠNG III. CÔNG CỤ TẠO HÌNH</b> <b>Bài 1: Tạo hình cơ bản</b> I. Công cụ rectang (F6) II. Vẽ hình elip (F7) III. Công cụ vẽ đường kẻ lưới (Graphic paper (D)), Các hình đa giác (Polygon (Y)), Vẽ hình xoắn ốc - (Spiral) (A) V. Công cụ vẽ các đường: VI. Vẽ và xử lý bảng biểu trong CorelDRAW	2	2

Chương	Nội dung	LT	TH
	<p><b>Bài 2: Thao tác trên đối tượng</b></p> <p>I. Chọn và biến đổi đối tượng</p> <p>I. Làm biến dạng đối tượng</p> <p>III. Sắp xếp thứ tự các đối tượng</p> <p><b>Bài 3: Vẽ đường kích thước, đường nối và chỉnh sửa hình dạng đối tượng</b></p> <p>I. Công cụ đo kích thước (Dimension)</p> <p>II. Công cụ vẽ đường nối (Connector Line)</p> <p>III. Chỉnh sửa đối tượng</p> <p>IV. Công cụ knife (cắt xén)</p> <p>V. Công cụ eraser(tẩy xoá)</p> <p>VI. Sao chép đối tượng</p> <p>VII. Phân bố các đối tượng</p> <p>VIII. Nhóm và rã nhóm</p> <p>IX. Kết hợp và tách rời</p> <p>X. Hàn - Cắt xén - Lấy phần giao</p>		
4	<p><b>CHƯƠNG IV. MÀU SẮC - TÔ MÀU VÀ ĐƯỜNG VIỀN</b></p> <p>I. Các khái niệm về màu</p> <p>II. Tô màu đồng nhất (Unniform fill)</p> <p>III. Kiểu tô phun (Fountain fill)</p> <p>IV. Tô theo mẫu (Pattern fill)</p> <p>V. Tô bằng kết cấu (Texture fill)</p> <p>VI. Tô kiểu Postscript</p> <p>VII. Công cụ Interactive Mesh Fill</p> <p>VII. Đường viền</p>	2	2
5	<p><b>CHƯƠNG V. TẠO VÀ CHỈNH SỬA VĂN BẢN</b></p> <p>I- Văn bản</p> <p>II- Định dạng văn bản</p> <p>III. Các tiện ích hỗ trợ soạn thảo</p> <p>IV. Đặt văn bản lên một đường dẫn</p> <p>V. Thay đổi chữ hoa, chữ thường</p> <p>VI. Thay đổi hình dạng ký tự</p>	2	2
6	<p><b>CHƯƠNG VI. CÁC HIỆU ỨNG TRONG CorelDRAW</b></p> <p>I. Hiệu ứng Blend (Hoà Trộn)</p> <p>II. Hiệu ứng Contour (Tạo đường viền đồng tâm)</p> <p>III. Hiệu ứng Extrude (Tạo chiều sâu)</p> <p>IV. Hiệu ứng Envelope (Tạo khung)</p> <p>V. Hiệu ứng Transparent (Làm trong suốt)</p> <p>VI. Hiệu ứng Drop Shadow (Tạo bóng đổ)</p> <p>VII. Hiệu ứng Len (Thấu kính)</p> <p>VIII. Hiệu ứng Powerclip (Cắt hình vào khung)</p> <p>IX. Hiệu ứng Distortion (Bóp méo)</p> <p>X. Hiệu ứng Perspective (Tạo phối cảnh)</p>	2	1 + 1KT

<b>Chương</b>	<b>Nội dung</b>	<b>LT</b>	<b>TH</b>
7	<b>CHƯƠNG VII. THAO TÁC VỚI ĐỐI TƯỢNG BITMAP</b> I. Tạo ảnh Doutone II. Hiệu ứng Bitmap Color Mask III. Hiệu ứng Paoge Curl IV. Hiệu ứng Gaussian Blur V. Hiệu ứng Edge Detect VI. Bộ lọc Terrazzo VII. Bộ lọc Squizz 1.5	2	2
8	<b>CHƯƠNG VIII. IN ẤN</b> I. In với máy in của bạn II. Những thành phần trong tác vụ in (General) III. Print Layout IV. Print Color – In tổng hợp - In tách màu V. Print Prepress VI. Issues VII. In danh thiếp và nhãn hiệu	2	1 + 1KT
1	<b>PHẦN II: PHOTOSHOP</b> <b>CHƯƠNG 1: CÁC THAO TÁC CƠ BẢN CỦA PHOTOSHOP</b> I. GIỚI THIỆU ADOBE PHOTOSHOP I1. Khái Niệm I2. Đặc Điểm Của Chương Trình Adobe Photoshop I3. Khái Niệm Ảnh Bitmap I4. Khái Niệm Phần Tử Điểm Ảnh Pixel I5. Độ Phân Giải Màn Hình I6. Độ Phân Giải Tập Tin I7. Yêu Cầu Phần Cứng I8. Phương Pháp Cài Đặt Chương Trình II. KHỞI ĐỘNG CHƯƠNG TRÌNH ADOBE PHOTOSHOP III. GIAO DIỆN CỬA SỔ ADOBE PHOTOSHOP III.1. Giới Thiệu Cửa Sổ Giao Diện CS3 III.2. Các Thành Phần Trên Cửa Sổ Giao Diện IV. CÁC THAO TÁC TRÊN TẬP TIN IV.1. Mở Mới Tập Tin IV.2. Mở Mới Tập Tin Có Thuộc Tính Biết Trước IV.3. Mở Tập Tin Có Sẵn IV.4. Lưu Tập Tin Lần Đầu IV.5. Lưu Tập Tin Với Nội Dung Cũ IV.6. Lưu Tập Tin Dự Phòng IV.7. Lưu Tập Tin Theo Định Dạng Web IV.8. Duyệt File V. THOÁT KHỎI CHƯƠNG TRÌNH PHOTOSHOP VI. CÁC THAO TÁC TRÊN CỬA SỔ GIAO DIỆN VI.1. Hộp Công Cụ VI.2. Hiện Ẩn Các Thành Phần Trên Cửa Sổ Giao Diện VI.3. Thao Tác Trên Màu Background và Foreground	2	4

Chương	Nội dung	LT	TH
	VI.4. Các Thao Tác Biến Đổi Hình Ảnh <b>VII. CÁC THAO TÁC TRÊN VÙNG CHỌN</b> VII.1. Chú Ý VII.2. Sử Dụng Nhóm Marquee Để Tạo Vùng Chọn VII.3. Sử Dụng Nhóm Lasso Tool Để Tạo Vùng Chọn VII.4. Sử Dụng Công Cụ Magic Wand Để Tạo Vùng Chọn VII.5. Sử Dụng Công Cụ Tạo Văn bản Để Tạo Vùng Chọn VII.6. Thao Tác Hiệu Chinh Vùng Chọn VII.7. Thao Tác Sao Chép và Di Chuyển Vùng Ảnh Được Chọn VII.8. Biến Đổi Hình Ảnh Bằng Menu Lệnh		
2	<b>CHƯƠNG 2: CÁC THAO TÁC NÂNG CAO CỦA PHOTOSHOP</b> <b>I. LAYER – LỚP ĐỐI TƯỢNG</b> I.1. Khái Niệm Lớp Đối Tượng I.2. Giới Thiệu Palettes Layer I.3. Các Thao Tác Trên Lớp <b>II. KÊNH MÀU- CHANNEL</b> II.1. Khái Niệm Kênh II.2. Giới Thiệu Palettes Channel II.3. Các Thao Tác Cơ Bản Trên Kênh II.4. Các Thao tác nâng cao trên kênh <b>III. CHẾ ĐỘ MASK – Mặt nạ</b> III.1. Khái niệm chế độ mặt nạ III.2. Các Thao Tác Trên Mặt nạ III.3. Ví dụ Về Mặt nạ <b>IV. HIỆU ỨNG ĐỊNH SẴN</b> IV.1. Đặt Văn Đề IV.2. Phương Pháp Áp Dụng Hiệu Ứng IV.3. Hiệu Ứng Colored Pencil IV.4. Hiệu Ứng Blur IV.5. Hiệu Ứng Motion Blur IV.6. Hiệu Ứng Radial Blur IV.7. Hiệu Ứng Ripple IV.8. Hiệu Ứng Twirt IV.9. Hiệu Ứng Zigzag IV.10. Hiệu Ứng Add Noise IV.11. Hiệu Ứng Dust & Scratches IV.12. Hiệu Ứng Diffuse IV.13. Hiệu Ứng Emboss IV.14. Hiệu Ứng Wind IV.15. Hiệu Ứng Mosaic Tiles IV.16. Ví dụ	2	4
3	<b>CHƯƠNG 3: CÔNG CỤ TÔ VẼ-BIÊN TẬP-TẠO VĂN BẢN</b> <b>I. KHÁI NIỆM MÔ HÌNH MÀU TRONG PHOTOSHOP</b> I.1. Các Khái Niệm I.2. Mô Hình Màu I.3. Chế độ Màu <b>II. NHÓM CÔNG CỤ LẤY MẪU</b>	2	3+1 KT

Chương	Nội dung	LT	TH
	II.1. Công Cụ Eyedropper Tool II.2. Công Cụ Color Sampler Tool III. Các Thao Tác Tô Màu III.1. Tô Đầy Bằng Lệnh Fill III.2. Vẽ Phác Bằng Lệnh Stroke III.3. Tô Màu Chuyển Sắc Bằng Công Cụ Gradient Tool III.4. Tô Màu Bằng công Cụ Paint Pucket IV. CHẾ ĐỘ HÒA TRỘN MÀU IV.1. Khái Niệm IV.2 Các Phương Thức Hòa Trộn Màu IV.3. Chuyển Đổi Chế độ Màu V. CÔNG CỤ TÔ VẼ BIÊN TẬP HÌNH ẢNH V.1. Các Bước Thực Hiện Tô Vẽ Biên Tập Hình Ảnh V.2. Giới Thiệu Hộp Thoại Cọ Brush V.3. Công Cụ Cọ Brush V.4. Nhóm Công Cụ Xóa Ảnh V.5. Công Cụ Sao Chép Mẫu Clone Stamp V.6. Công Cụ Patch Tool V.7. Công Cụ Pen Tool V.8. Công Cụ Add Anchor Point Tool VI. MỐI QUAN HỆ GIỮA ĐƯỜNG PATH VÀ VÙNG CHỌN VI.1. Chuyển Path Thành Vùng Chọn VI.2. Chuyển Vùng Chọn Thành Path VI.3. Xóa Path VI.4. Tạo Mới Mẫu Pattern VI.5. Tạo Ví Dụ Về Công Cụ Tô vẽ Biên Tập VII. TẠO VĂN BẢN TRONG PHOTOSHOP VII.1. Phương Pháp Tạo Văn Bản VII.2. Chuyển Lớp Chữ Sang Lớp Ảnh VII.3. Áp Dụng Style Định Sẵn Cho Chữ VII.4. Áp Dụng Layer Style Cho Văn bản VII.5. Uốn Cong Văn Bản VII.6. Ví Dụ Về Tạo Văn bản		
4	<b>CHƯƠNG 4: HIỆU CHỈNH HÌNH ẢNH</b> I. SỬ DỤNG CÔNG CỤ CHỈNH SỬA HÌNH ẢNH I.1. Chú Ý I.2. Nhắc Lại Công Cụ Sao Chép Mẫu Clone Stamp I.3. Nhắc Lại Công Cụ Patch Tool I.4. Công Cụ Blur I.5. Công cụ Sharpen I.6. Công Cụ Smudge I.7. Công cụ Dodge I.8. Công Cụ Burn I.9. Công cụ Sponge	2	4

Chương	Nội dung	LT	TH
	<p>II. SỬ DỤNG LỆNH HIỆU CHỈNH ẢNH ĐEN TRẮNG</p> <p>II.1. Lệnh Level</p> <p>II.2. Lệnh Cuves</p> <p>II.3. Lệnh Brightness/ Contrast</p> <p>II.4. Lệnh Desaturate</p> <p>II.5. Ví Dụ: Hiệu Chỉnh Ảnh Đen Trắng</p> <p>III. CÁC LỆNH HIỆU CHỈNH ẢNH MÀU</p> <p>III.1. Lệnh Color Balance</p> <p>III.2. Lệnh Hue/ Sturation</p> <p>III.3. Lệnh Variations</p> <p>III.4. Ví Dụ Hiệu Chỉnh Ảnh Màu</p>		
5	<p><b>CHƯƠNG 5. THIẾT KẾ GIAO DIỆN WEBSITE</b></p> <p>I. GIỚI THIỆU WEBSITE</p> <p>I.1. Giới thiệu</p> <p>I.2. Các thành phần của một Web Pages</p> <p>I.3. Mối quan hệ giữa thiết kế đồ họa và thiết kế Website</p> <p>II. QUAN SÁT KÍCH THƯỚC CÁC THÀNH PHẦN</p> <p>II.1. Xác định kích thước tổng thể của Webpage</p> <p>II.2. Xác định kích thước Banner</p> <p>II.3. Xác định kích thước Left Menu</p> <p>II.4. Xác định kích thước Right Menu</p> <p>II.5. Xác định kích thước vùng nội dung</p> <p>III. THIẾT KẾ GIAO DIỆN WEBSITE</p> <p>IV. KẾT XUẤT HÌNH ẢNH</p> <p>IV.1. Kết xuất hình ảnh thủ công</p> <p>IV.2. Kết xuất hình ảnh tự động</p> <p>V. TỐI ƯU HÓA HÌNH ẢNH CHO WEBSITE</p>	2	1+1 KT



### 13. Hình thức và nội dung từng tuần:

HTTCDH	Nội dung	Thời gian (tiết)	Yêu cầu SV chuẩn bị và địa chỉ tư liệu	Ghi chú
<b>Nội dung 1: (Tuần 1)</b>				
Lý thuyết	<p><b>CHƯƠNG I: TỔNG QUAN VỀ CORELDRAW X6</b></p> <p><b>Bài 1: Giới thiệu, khởi động, thoát</b></p> <p>I. Giới thiệu</p> <p>II. Khởi động CorelDRAW</p> <p>III. Thoát khỏi CorelDRAW</p> <p><b>Bài 2 : Nhập - mở - lưu và xuất các file</b></p> <p>I. Mở file tư liệu mới</p> <p>II. Mở file hình vẽ đã có trên đĩa (mở cũ)</p> <p>III. Nhập và xuất các file tạo bởi chương trình ứng dụng khác</p> <p>IV. Đóng và lưu file hình vẽ</p> <p>V. Các lệnh liên quan đến clipboard (<i>bộ đệm</i>)</p> <p><b>CHƯƠNG II: THIẾT KẾ VẼ MINH HOẠ</b></p> <p><b>Bài 1: Điều chỉnh file và trang</b></p> <p>I. Đánh giá nhu cầu cho hình vẽ</p> <p>II. Định dạng trang: màu nền, nhãn, kiểu bố trí, cỡ giấy và hướng in</p> <p>III. Đặt tên-chèn-xoá-sao chép-di chuyển trang</p> <p><b>Bài 2: Công cụ hỗ trợ đo đạc và vẽ</b></p> <p>I. Thước.</p> <p>II. Xác lập đơn vị đo</p> <p>III. Thay đổi tỷ lệ vẽ.</p> <p>IV. Cân chỉnh sự thể hiện của thước.</p> <p>V. Sử dụng lưới (Grid)</p> <p>VI. Sử dụng đường chỉ dẫn (<i>Guidelines</i>)</p> <p>VII. Phóng to - Thu nhỏ - Xem trên màn hình</p> <p>VIII. Style văn bản và đồ hoạ</p> <p>IX. Style màu</p> <p>X. Template</p>	4	<p>- Chuẩn bị tài liệu giáo trình môn học</p> <p>- Nghiên cứu và đọc giáo trình từ trang 1 đến trang 11</p> <p>- Nghiên cứu và đọc giáo trình từ trang 12 đến trang 21</p>	
<b>Nội dung 2: (Tuần 2)</b>				
Thực hành	Làm các bài tập thực hành: Chương I, II	4	Chuẩn bị bài tập thực hành chương I, II	

HTTCDH	Nội dung	Thời gian (tiết)	Yêu cầu SV chuẩn bị và địa chỉ tư liệu	Ghi chú
<b>Nội dung 3: (Tuần 3)</b>				
Lý thuyết	<p><b>CHƯƠNG III. CÔNG CỤ TẠO HÌNH</b></p> <p><b>Bài 1: Tạo hình cơ bản</b></p> <p>I. Công cụ rectang (F6)</p> <p>II. Vẽ hình elip (F7)</p> <p>III. Công cụ vẽ đường kẻ lưới (Graphic paper (D)), Các hình đa giác (Polygon (Y)), Vẽ hình xoắn ốc - (Spiral) (A)</p> <p>V. Công cụ vẽ các đường:</p> <p>VI. Vẽ và xử lý bảng biểu trong CorelDRAW</p> <p><b>Bài 2: Thao tác trên đối tượng</b></p> <p>I. Chọn và biến đổi đối tượng</p> <p>I. Làm biến dạng đối tượng</p> <p>III. Sắp xếp thứ tự các đối tượng</p> <p><b>Bài 3: Vẽ đường kích thước, đường nối và chỉnh sửa hình dạng đối tượng</b></p> <p>I. Công cụ đo kích thước (Dimension)</p> <p>II. Công cụ vẽ đường nối (Connector Line)</p> <p>III. Chỉnh sửa đối tượng</p> <p>IV. Công cụ knife (cắt xén)</p> <p>V. Công cụ eraser(tẩy xoá)</p> <p>VI. Sao chép đối tượng</p> <p>VII. Phân bố các đối tượng</p> <p>VIII. Nhóm và rã nhóm</p> <p>IX. Kết hợp và tách rời</p> <p>X. Hàn - Cắt xén - Lấy phần giao</p> <p><b>CHƯƠNG IV. MÀU SẮC - TÔ MÀU VÀ ĐƯỜNG VIỀN</b></p> <p>I. Các khái niệm về màu</p> <p>II. Tô màu đồng nhất (Unniform fill)</p> <p>III. Kiểu tô phun (Fountain fill)</p> <p>IV. Tô theo mẫu (Pattern fill)</p> <p>V. Tô bằng kết cấu (Texture fill)</p> <p>VI. Tô kiểu Postscript</p> <p>VII. Công cụ Interactive Mesh Fill</p> <p>VII. Đường viền</p>	4	<p>- Nghiên cứu và đọc giáo trình từ trang 22 đến trang 36</p> <p>- Nghiên cứu và đọc giáo trình từ trang 37 đến trang 43</p>	
<b>Nội dung 4: (Tuần 4)</b>				
Thực hành	Làm các bài tập thực hành: Chương III, IV	3	Chuẩn bị bài tập thực hành chương III, IV	
Kiểm tra – Đánh giá	Kiểm tra 1 tiết	1		

HTTC DH	Nội dung	Thời gian (tiết)	Yêu cầu SV chuẩn bị và địa chỉ tư liệu	Ghi chú
<b>Nội dung 5: (Tuần 5)</b>				
Lý thuyết	<p><b>CHƯƠNG V. TẠO VÀ CHỈNH SỬA VĂN BẢN</b></p> <p>I- Văn bản            II- Định dạng văn bản            III. Các tiện ích hỗ trợ soạn thảo            IV. Đặt văn bản lên một đường dẫn            V. Thay đổi chữ hoa, chữ thường            VI. Thay đổi hình dạng ký tự</p> <p><b>CHƯƠNG VI. CÁC HIỆU ỨNG TRONG CorelDRAW</b></p> <p>I. Hiệu ứng Blend (Hoà Trộn)            II. Hiệu ứng Contour (Tạo đường viền đồng tâm)            III. Hiệu ứng Extrude (Tạo chiều sâu)            IV. Hiệu ứng Envelope (Tạo khung)            V. Hiệu ứng Transparent (Làm trong suốt)            VI. Hiệu ứng Drop Shadow (Tạo bóng đổ)            VII. Hiệu ứng Len (Thấu kính)            VIII. Hiệu ứng Powerclip (Cắt hình vào khung)            IX. Hiệu ứng Distortion (Bóp méo)            X. Hiệu ứng Perspective (Tạo phối cảnh)</p>	4	<p>- Nghiên cứu và đọc giáo trình từ trang 44 đến trang 49</p> <p>- Nghiên cứu và đọc giáo trình từ trang 50 đến trang 61</p>	
<b>Nội dung 6: (Tuần 6)</b>				
Thực hành	Làm các bài tập thực hành: Chương V, VI	4	Chuẩn bị bài tập thực hành chương V, VI	
<b>Nội dung 7: (Tuần 7)</b>				
Lý thuyết	<p><b>CHƯƠNG VII. THAO THÁC VỚI ĐỐI TƯỢNG BITMAP</b></p> <p>I. Tạo ảnh Doutone            II. Hiệu ứng Bitmap Color Mask            III. Hiệu ứng Paoge Curl            IV. Hiệu ứng Gaussian Blur            V. Hiệu ứng Edge Detect            VI. Bộ lọc Terrazzo            VII. Bộ lọc Squizz 1.5</p> <p><b>CHƯƠNG VIII. IN ẤN</b></p> <p>I. In với máy in của bạn            II. Những thành phần trong tác vụ in (General)</p>	4	- Nghiên cứu và đọc giáo trình từ trang 62 đến trang 75	

HTTCDH	Nội dung	Thời gian (tiết)	Yêu cầu SV chuẩn bị và địa chỉ tư liệu	Ghi chú
	III. Print Layout IV. Print Color – In tổng hợp - In tách màu V. Print Prepress VI. Issues VII. In danh thiếp và nhãn hiệu			
<b>Nội dung 8: (Tuần 8)</b>				
<b>Thực hành</b>	Làm các bài tập thực hành: Chương VII, VIII	<b>3</b>	<i>Chuẩn bị bài tập thực hành chương VII, VIII</i>	
<b>Kiểm tra – Đánh giá</b>	<b>Kiểm tra 1 tiết</b>	<b>1</b>		
<b>Nội dung 9: (Tuần 9)</b>				
<b>Lý thuyết</b>	<b>PHẦN II: PHOTOSHOP</b> <b>CHƯƠNG 1: CÁC THAO TÁC CƠ BẢN CỦA PHOTOSHOP</b> I. GIỚI THIỆU ADOBE PHOTOSHOP I1. Khái Niệm I2. Đặc Điểm Của Chương Trình Adobe Photoshop I3. Khái Niệm Ảnh Bitmap I4. Khái Niệm Phần Tử Điểm Ảnh Pixel I5. Độ Phân Giải Màn Hình I6. Độ Phân Giải Tập Tin I7. Yêu Cầu Phần Cứng I8. Phương Pháp Cài Đặt Chương Trình II. KHỞI ĐỘNG CHƯƠNG TRÌNH ADOBE PHOTOSHOP III. GIAO DIỆN CỬA SỔ ADOBE PHOTOSHOP III.1. Giới Thiệu Cửa Sổ Giao Diện CS3 III.2. Các Thành Phần Trên Cửa Sổ Giao Diện IV. CÁC THAO TÁC TRÊN TẬP TIN IV.1. Mở Mới Tập Tin IV.2. Mở Mới Tập Tin Có Thuộc Tính Biết Trước IV.3. Mở Tập Tin Có Sẵn IV.4. Lưu Tập Tin Lần Đầu IV.5. Lưu Tập Tin Với Nội Dung Cũ IV.6. Lưu Tập Tin Dự Phòng IV.7. Lưu Tập Tin Theo Định Dạng Web IV.8. Duyệt File V. THOÁT KHỎI CHƯƠNG TRÌNH PHOTOSHOP VI. CÁC THAO TÁC TRÊN CỬA SỔ GIAO DIỆN	<b>4</b>	- Chuẩn bị tài liệu giáo trình môn học - Nghiên cứu và đọc giáo trình từ trang 3 đến trang 37	

HTTCDH	Nội dung	Thời gian (tiết)	Yêu cầu SV chuẩn bị và địa chỉ tư liệu	Ghi chú
	<p>VI.1. Hộp Công Cụ  VI.2. Hiện Ẩn Các Thành Phần Trên Cửa Sổ Giao Diện  VI.3. Thao Tác Trên Màu Background và Foreground  VI.4. Các Thao Tác Biến Đổi Hình Ảnh  <b>VII. CÁC THAO TÁC TRÊN VÙNG CHỌN</b>  VII.1. Chú Ý  VII.2. Sử Dụng Nhóm Marquee Để Tạo Vùng Chọn  VII.3. Sử Dụng Nhóm Lasso Tool Để Tạo Vùng Chọn  VII.4. Sử Dụng Công Cụ Magic Wand Để Tạo Vùng Chọn  VII.5. Sử Dụng Công Cụ Tạo Văn bản Để Tạo Vùng Chọn  VII.6. Thao Tác Hiệu Chinh Vùng Chọn  VII.7. Thao Tác Sao Chép và Di Chuyển Vùng Ảnh Được Chọn  VII.8. Biến Đổi Hình Ảnh Bằng Menu Lệnh  <b>CHƯƠNG 2: CÁC THAO TÁC NÂNG CAO CỦA PHOTOSHOP</b>  <b>I. LAYER – LỚP ĐỐI TƯỢNG</b>  I.1. Khái Niệm Lớp Đối Tượng  I.2. Giới Thiệu Palettes Layer  I.3. Các Thao Tác Trên Lớp  <b>II. KÊNH MÀU- CHANNEL</b>  II.1. Khái Niệm Kênh  II.2. Giới Thiệu Palettes Channel  II.3. Các Thao Tác Cơ Bản Trên Kênh  II.4. Các Thao tác nâng cao trên kênh  <b>III. CHẾ ĐỘ MASK – Mặt nạ</b>  III.1. Khái niệm chế độ mặt nạ  III.2. Các Thao Tác Trên Mặt nạ  III.3. Ví dụ Về Mặt nạ  <b>IV. HIỆU ỨNG ĐỊNH SẴN</b>  IV.1. Đặt Vấn Đề  IV.2. Phương Pháp Áp Dụng Hiệu Ứng  IV.3. Hiệu Ứng Colored Pencil  IV.4. Hiệu Ứng Blur  IV.5. Hiệu Ứng Motion Blur  IV.6. Hiệu Ứng Radial Blur  IV.7. Hiệu Ứng Ripple  IV.8. Hiệu Ứng Twirt  IV.9. Hiệu Ứng Zigzag  IV.10. Hiệu Ứng Add Noise  IV.11. Hiệu Ứng Dust &amp; Scratches</p>		<p>- Nghiên cứu và đọc giáo trình từ trang 38 đến trang 81</p>	

HTTCDH	Nội dung	Thời gian (tiết)	Yêu cầu SV chuẩn bị và địa chỉ tư liệu	Ghi chú
	IV.12. Hiệu Ứng Diffuse IV.13. Hiệu Ứng Emboss IV.14. Hiệu Ứng Wind IV.15. Hiệu Ứng Mosaic Tiles IV.16. Ví dụ			
<b>Nội dung 10: (Tuần 10)</b>				
<b>Thực hành</b>	Làm các bài tập thực hành: Chương I	<b>4</b>	<i>Chuẩn bị bài tập thực hành chương I</i>	
<b>Nội dung 11: (Tuần 11)</b>				
<b>Thực hành</b>	Làm các bài tập thực hành: Chương II	<b>4</b>	<i>Chuẩn bị bài tập thực hành chương II</i>	
<b>Nội dung 12: (Tuần 12)</b>				
<b>Lý thuyết</b>	<b>CHƯƠNG 3: CÔNG CỤ TÔ VẼ-BIÊN TẬP-TẠO VĂN BẢN</b> <b>I. KHÁI NIỆM MÔ HÌNH MÀU TRONG PHOTOSHOP</b> I.1. Các Khái Niệm I.2. Mô Hình Màu I.3. Chế độ Màu <b>II. NHÓM CÔNG CỤ LẤY MẪU</b> II.1. Công Cụ Eyedropper Tool II.2. Công Cụ Color Sampler Tool <b>III. Các Thao Tác Tô Màu</b> III.1. Tô Đầy Bằng Lệnh Fill III.2. Vẽ Phác Bằng Lệnh Stroke III.3. Tô Màu Chuyển Sắc Bằng Công Cụ Gradient Tool III.4. Tô Màu Bằng công Cụ Paint Pucket <b>IV. CHẾ ĐỘ HÒA TRỘN MÀU</b> IV.1. Khái Niệm IV.2 Các Phương Thức Hòa Trộn Màu IV.3. Chuyển Đổi Chế độ Màu <b>V. CÔNG CỤ TÔ VẼ BIÊN TẬP HÌNH ẢNH</b> V.1. Các Bước Thực Hiện Tô Vẽ Biên Tập Hình Ảnh V.2. Giới Thiệu Hộp Thoại Cọ Brush V.3. Công Cụ Cọ Brush V.4. Nhóm Công Cụ Xóa Ảnh V.5. Công Cụ Sao Chép Mẫu Clone Stamp V.6. Công Cụ Patch Tool V.7. Công Cụ Pen Tool V.8. Công Cụ Add Anchor Point Tool <b>VI. MỐI QUAN HỆ GIỮA ĐƯỜNG</b>	<b>4</b>	- Nghiên cứu và đọc giáo trình từ trang 82 đến trang 129	

HTTCDDH	Nội dung	Thời gian (tiết)	Yêu cầu SV chuẩn bị và địa chỉ tư liệu	Ghi chú
	PATH VÀ VÙNG CHỌN VI.1. Chuyển Path Thành Vùng Chọn VI.2. Chuyển Vùng Chọn Thành Path VI.3. Xóa Path VI.4. Tạo Mới Mẫu Pattern VI.5. Tạo Ví Dụ Về Công Cụ Tô vẽ Biên Tập VII. TẠO VĂN BẢN TRONG PHOTOSHOP VII.1. Phương Pháp Tạo Văn Bản VII.2. Chuyên Lớp Chữ Sang Lớp Ảnh VII.3. Áp Dụng Style Định Sẵn Cho Chữ VII.4. Áp Dụng Layer Style Cho Văn bản VII.5. Uốn Cong Văn Bản VII.6. Ví Dụ Về Tạo Văn bản <b>CHƯƠNG 4: HIỆU CHỈNH HÌNH ẢNH</b> <b>I. SỬ DỤNG CÔNG CỤ CHỈNH SỬA HÌNH ẢNH</b> I.1. Chú Ý I.2. Nhắc Lại Công Cụ Sao Chép Mẫu Clone Stamp I.3. Nhắc Lại Công Cụ Patch Tool I.4. Công Cụ Blur I.5. Công cụ Sharpen I.6. Công Cụ Smudge I.7. Công cụ Dodge I.8. Công Cụ Burn I.9. Công cụ Sponge <b>II. SỬ DỤNG LỆNH HIỆU CHỈNH ẢNH ĐEN TRẮNG</b> II.1. Lệnh Level II.2. Lệnh Cuves II.3. Lệnh Brightness/ Contrast II.4. Lệnh Desaturate II.5. Ví Dụ: Hiệu Chỉnh Ảnh Đen Trắng <b>III. CÁC LỆNH HIỆU CHỈNH ẢNH MÀU</b> III.1. Lệnh Color Balance III.2. Lệnh Hue/ Sturation III.3. Lệnh Variations III.4. Ví Dụ Hiệu Chỉnh Ảnh Màu		- Nghiên cứu và đọc giáo trình từ trang 130 đến trang 155	
<b>Nội dung 13: (Tuần 13)</b>				
<b>Thực hành</b>	Làm các bài tập thực hành: Chương III	<b>3</b>	<i>Chuẩn bị bài tập thực hành chương III</i>	
<b>Kiểm tra – Đánh giá</b>	<b>Kiểm tra 1 tiết</b>	<b>1</b>		
<b>Nội dung 14: (Tuần 14)</b>				
<b>Thực hành</b>	Làm các bài tập thực hành: Chương IV	<b>4</b>	<i>Chuẩn bị bài tập thực hành chương IV</i>	

HTTCDH	Nội dung	Thời gian (tiết)	Yêu cầu SV chuẩn bị và địa chỉ tư liệu	Ghi chú
<b>Nội dung 15: (Tuần 15)</b>				
<b>Lý thuyết</b>	<b>CHƯƠNG 5. THIẾT KẾ GIAO DIỆN WEBSITE</b> <b>I. GIỚI THIỆU WEBSITE</b> I.1. Giới thiệu I.2. Các thành phần của một Web Pages I.3. Mối quan hệ giữa thiết kế đồ họa và thiết kế Website <b>II. QUAN SÁT KÍCH THƯỚC CÁC THÀNH PHẦN</b> II.1. Xác định kích thước tổng thể của Webpage II.2. Xác định kích thước Banner II.3. Xác định kích thước Left Menu II.4. Xác định kích thước Right Menu II.5. Xác định kích thước vùng nội dung <b>III. THIẾT KẾ GIAO DIỆN WEBSITE</b> <b>IV. KẾT XUẤT HÌNH ẢNH</b> IV.1. Kết xuất hình ảnh thủ công IV.2. Kết xuất hình ảnh tự động <b>V. TỐI ƯU HÓA HÌNH ẢNH CHO WEBSITE</b>	<b>2</b>	- Nghiên cứu và đọc giáo trình từ trang 156 đến trang 163	
<b>Thực hành</b>	Làm các bài tập thực hành: Chương V	<b>1</b>	Chuẩn bị bài tập thực hành chương V	
<b>Kiểm tra – Đánh giá</b>	<b>- Kiểm tra đánh giá môn học</b>	<b>1</b>		

**TRƯỞNG KHOA**  
(Đã ký)

**TRƯỞNG BỘ MÔN**  
(Đã ký)