

CHƯƠNG TRÌNH HỌC PHẦN

1. Thông tin chung về học phần

Tên học phần: Đồ họa ứng dụng (Applied Graphics)

Mã học phần:

Số tín chỉ: 3

Học phần tiên quyết: Tin học cơ sở

Đào tạo trình độ: Đại học.

Giảng dạy cho các ngành: Công nghệ thông tin

Bộ môn quản lý: Kỹ Thuật Phần Mềm

Phân bổ thời gian trong học phần:

- Nghe giảng lý thuyết: 30 Tiết
- Làm bài tập trên lớp:
- Thảo luận:
- Thực hành, thực tập: 15 Tiết
- Tự nghiên cứu: 90 Tiết

2. Mô tả tóm tắt học phần

Học phần trang bị cho người học kiến thức về các công cụ trợ giúp sáng tạo ra 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, xây dựng website.

3. Chủ đề và chuẩn đầu ra của học phần

3.1. Danh mục chủ đề của học phần

1. Photoshop
2. CorelDraw
3. 3D Studio Max

3.2. Chuẩn đầu ra của quá trình dạy - học từng chủ đề của học phần

Chủ đề 1: Photoshop

Nội dung	Mức độ
Kiến thức	

1. Tổng quan phần mềm Photoshop	2
2. Một số thao tác cơ bản trong Photoshop	2
3. Làm việc với vùng chọn và Layer	2
4. Tô vẽ và chỉnh sửa ảnh	2
5. Bộ lọc, các hiệu ứng, mặt nạ và kênh	2
6. Các kỹ thuật cơ bản của công cụ Pen	
Thái độ	
1. Photoshop là phần mềm được sử dụng phổ biến trong lĩnh vực đồ họa ứng dụng.	
2. Tô vẽ và chỉnh sửa ảnh là thao tác cần thiết, quan trọng trong xử lý ảnh.	
3. Bộ lọc có vai trò cải thiện nâng cao chất lượng ảnh, làm nổi bật một số đặc tính trong ảnh.	
4. Mặt nạ và kênh giúp cho việc xử lý ảnh theo một khuôn dạng xác định.	
Kỹ năng	
1. Sử dụng các công cụ cơ bản để thao tác, xử lý ảnh.	3
2. Sử dụng Layer trong Photoshop.	2
3. Sử dụng các bộ lọc trong việc tạo các hiệu ứng cho ảnh.	3
4. Sử dụng được mặt nạ và kênh cho xử lý ảnh.	3
5. Sử dụng được công cụ Pen trong Photoshop để xử lý ảnh.	3

Chủ đề 2: CorelDraw

Nội dung	Mức độ
Kiến thức	
1. Tổng quan về chương trình CorelDraw	2
2. Thiết lập trang giấy và xử lý công cụ lệnh trong CorelDraw	2
3. Mối quan hệ giữa các đối tượng trong CorelDraw	2
4. Các công cụ tô màu, đường viền, Text	2
5. Các hiệu ứng trong CorelDraw	2
Thái độ	
1. CorelDraw là phần mềm đồ họa máy tính giúp cho việc vẽ, tạo ra các hình ảnh, logo một cách chuyên nghiệp.	

<p>2. Thiết lập trang giấy, thước đo lưới và đường chỉ dẫn giúp cho các thao tác vẽ chính xác, dễ dàng hơn.</p> <p>3. Các đối tượng được biến đổi thông qua các lệnh điều khiển.</p> <p>4. Các hiệu ứng góp phần làm cho hình ảnh trở nên đẹp và thu hút sự chú ý của người xem.</p>	
<p>Kỹ năng</p> <p>1. Sử dụng được thao tác trên file và menu edit.</p> <p>2. Thiết lập trang giấy, thước đo lưới và đường chỉ dẫn.</p> <p>3. Sử dụng các công cụ trên ToolBox, các công cụ tô màu và đường viền.</p> <p>4. Sử dụng các lệnh để biến đổi các đối tượng.</p> <p>5. Sử dụng các hiệu ứng để tạo được hình ảnh như ý.</p>	<p>2</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>3</p>

Chủ đề 3: 3D Studio Max

Nội dung	Mức độ
<p>Kiến thức</p> <p>1. Tổng quan về 3D Studio Max</p> <p>2. Các lệnh vẽ 2D, 3D</p> <p>3. Chất liệu, ánh sáng, camera trong 3D Studio Max</p>	<p>2</p> <p>2</p> <p>2</p>
<p>Thái độ</p> <p>1. 3D Studio Max là phần mềm đồ họa vi tính 3D, hỗ trợ rất hữu hiệu. trong lĩnh vực thiết kế mỹ thuật, kiến trúc, xây dựng, xây dựng hoạt hình trên máy tính.</p> <p>2. Các đối tượng 3D có thể được dựng từ các đối tượng bằng các phép biến đổi và hiệu chỉnh.</p> <p>3. Camera được đặt đúng vị trí sẽ làm các đối tượng trong khung cảnh được nổi bật hơn.</p>	
<p>Kỹ năng</p> <p>1. Sử dụng được các công cụ cơ bản trong 3D Max.</p> <p>2. Thực hiện các thao tác thiết lập cơ bản trong 3D Max.</p> <p>3. Vẽ, hiệu chỉnh ảnh 2D.</p> <p>4. Vẽ, dựng và hiệu chỉnh ảnh 3D.</p> <p>5. Thực hiện việc tạo vật liệu, sử dụng vật liệu và gắn vật liệu lên đối</p>	<p>2</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>2</p>

tượng.	
6. Sử dụng và điều chỉnh ánh sáng phù hợp chiếu lên các đối tượng.	2
7. Sử dụng và thiết đặt camera ở các góc nhìn phù hợp trong việc phối cảnh.	2

4. Phân bổ thời gian chi tiết

Chủ đề	Phân bổ số tiết cho hình thức dạy - học					Tổng
	Lên lớp			Thực hành, thực tập	Tự nghiên cứu	
	Lý thuyết	Bài tập	Thảo luận			
1	15			8	45	68
2	10			5	30	45
3	5			3	15	23

5. Tài liệu

TT	Tên tác giả	Tên tài liệu	Năm xuất bản	Nhà xuất bản	Địa chỉ khai thác tài liệu
1	Lê Quang Huy	Photoshop toàn tập	2004	NXB Giáo dục	Giảng viên
2	Introduction to Computer Graphics	Introduction to Computer Graphics	1997	NXB Khoa học KT	Giảng viên
3	Ebook nhóm phát triển phần mềm sinh viên học sinh	Giáo trình CorelDraw Graphics Suite 12	2012		Giảng viên
4	Graphic Design Theory: Readings from the Field	Graphic Design Theory: Readings from the Field	2009	R&D Publisher	Giảng viên
5	CD Nhóm phát triển phần mềm sinh viên học sinh	Giáo trình 3D Studio Max 7 toàn tập		NXB Giao thông vận tải	Giảng viên

6. Đánh giá kết quả học tập

TT	Các chỉ tiêu đánh giá	Phương pháp đánh giá	Trọng số (%)
1	Tham gia học trên lớp: <i>lên lớp đầy đủ, chuẩn bị bài tốt, tích cực thảo luận...</i>	<i>Quan sát, điểm danh</i>	50
2	Tự nghiên cứu: <i>hoàn thành nhiệm vụ giảng viên giao trong tuần, bài tập nhóm/tháng/học kỳ...</i>	<i>Chấm báo cáo, bài tập...</i>	
3	Hoạt động nhóm	<i>Trình bày báo cáo</i>	
4	Kiểm tra giữa kỳ	<i>Viết, vấn đáp</i>	
5	Kiểm tra đánh giá cuối kỳ	<i>Viết, vấn đáp, thực hành</i>	
6	Thi kết thúc học phần	<i>Viết, vấn đáp, tiểu luận....</i>	50

TRƯỞNG KHOA

TRƯỞNG BỘ MÔN

Lê Thị Bích Hằng