

ĐỀ CƯƠNG MÔN HỌC

1. THÔNG TIN VỀ MÔN HỌC

- 1.1 Tên môn học:** CÔNG CỤ THIẾT KẾ ĐỒ HỌA
Mã MH: ITEC3411
1.2 Khoa/Ban phụ trách: Công Nghệ Thông Tin
1.3 Số tín chỉ: 03 (02 LT, 01 TH)

2. MÔ TẢ MÔN HỌC

Thuộc nhóm học phần chuyên ngành hướng Đồ họa máy tính, môn học cung cấp các kiến thức và các kỹ năng về các công cụ xử lý đồ họa trên máy tính như Photoshop, Corel Draw, Page Maker, ...

3. MỤC TIÊU MÔN HỌC

3.1. Mục tiêu chung:

- Các yêu cầu khác: Sinh viên cần có những hiểu biết về hệ điều hành Windows, chương trình đồ họa... Sinh viên cần có những hiểu biết nhất định về kiến thức Mỹ thuật căn bản và kiến thức xã hội.
- Sinh viên nắm vững kiến thức cơ bản về đồ họa, cách sử dụng chương trình đồ họa Photoshop, Corel... và vận dụng vào công việc thiết kế quảng cáo như thiết kế bìa sách, brochure, catalogue.

3.2. Mục tiêu cụ thể:

3.2.1. Kiến thức:

- Sử dụng tốt Corel Draw hỗ trợ cho việc thiết kế.
- Có thể sử dụng và thiết kế bằng Photoshop.
- Tự thiết kế được các mẫu lịch, bìa sách, v.v... theo yêu cầu

3.2.2. Kỹ năng:

- Hiểu và sử dụng chuyên nghiệp các thanh công cụ, chức năng trong các chương trình hỗ trợ thiết kế chỉnh sửa.
- Sáng tạo trong việc tạo ra các mẫu theo yêu cầu (lịch, namecard, bìa sách, , bao thư, v.v...)

3.2.3. Thái độ:

- Có đạo đức tốt, tác phong tốt.
- Có tính tự học, tự trao đổi kiến thức.
- Tự tin và yêu thích đối với những công việc thiết kế.

4. NỘI DUNG MÔN HỌC

STT	TÊN CHƯƠNG	MỤC, TIỂU MỤC	SỐ TIẾT				TÀI LIỆU TỰ HỌC
			TC	LT	BT	TH	
1.	Chương 1: Tổng quan về thiết kế	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nguyên tắc chung trong thiết kế: design và layout. 2. Ý tưởng cho một ấn phẩm mới. 3. Nguyên tắc thiết lập trang chủ (master page). 	08	04		04	[1]
2.	Chương 2: Hộp công cụ – khối văn bản	<ol style="list-style-type: none"> 1. Làm quen với CorelDraw. 2. Hộp thoại (dialog box). 3. Hộp công cụ (toolbox). 4. Bảng kiểu dạng (style palette). 5. Bảng menu (colors palette). 6. Bảng màu (color palette). 7. Bảng màu mặc định. 8. Bảng control palette. 9. Lưu, mở ấn phẩm. 10. Thao tác cơ bản với văn bản. 	08	04		04	[1][2]
3.	Chương 3: Đối tượng đồ họa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nhập tập tin đồ họa. 2. Các công cụ thiết kế cơ bản của CorelDraw. 3. Hiệu chỉnh đối tượng bằng Pick. 4. Hiệu chỉnh đối tượng bằng Shape. 5. Các công cụ vẽ 	10	05		05	[1][2]

STT	TÊN CHƯƠNG	MỤC, TIỂU MỤC	SỐ TIẾT				TÀI LIỆU TỰ HỌC
			TC	LT	BT	TH	
		hình đặc biệt.					
4.	Chương 4: Hiệu ứng – tập tin đồ họa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hiệu ứng đồ họa. 2. Làm việc với các tập tin đồ họa. 3. Nhập ảnh CorelDraw bằng lệnh insert object. 4. Nhập tập tin hình ảnh ảnh điểm pixel. 5. Công cụ image control. 6. Screen parttem. 7. Sử dụng các hiệu ứng photoshop. 8. Xén ảnh bitmap bằng đường path của photoshop. 9. Chèn tập tin đồ họa. 10. Tạo bóng cho chữ (shadow): Các đường thước going. 	10	05		05	[1][2][3]
5.	Chương 5: Thiết kế một số mẫu thông dụng	<ol style="list-style-type: none"> 1. Thiết kế name card. 2. Thiết kế mẫu trang trí bìa sách. 3. Thiết kế lịch (Calender). 4. Thiết kế mẫu bao bì kiểu dáng công nghiệp. 	16	08		08	[1][2][3]
6.	Chương 6: Hoàn tất và in tập tin đồ họa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kết nhập các tập tin đồ họa. 2. Các yêu cầu in ấn đồ họa. 3. Thiết lập in ấn. 4. In tập tin đồ họa. 	08	04		04	[1][2][3]

Ghi chú: TC: Tổng số tiết; LT: Lý thuyết; BT: Bài tập; TH: Thực hành.

5. TÀI LIỆU THAM KHẢO

5.1. Tài liệu chính

[1]. Roger C. Parker's (biên tập: Yên Thảo), *Design & Layout – volume 1*, Nhà xuất bản Trẻ, 2010.

5.2. Tài liệu tham khảo

[2]. Guía Del Usuario De (biên tập: Hồng Tú), Học thiết kế đồ họa trên CorelDrawX3 Graphics Suite, Nhà xuất bản Hồng Đức, 2014.

[3]. Phạm Phương Hiền, Phạm Phương Hoa, Giáo trình xử lý ảnh Photoshop CS5 dành cho người tự học, Nhà xuất bản từ điển Bách khoa, 2013.

6. ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP

STT	Điểm thành phần	Tỉ lệ %
1	Kiểm tra giữa kỳ	30%
2	Thi cuối kỳ cuối kỳ	70%
	Điểm tổng kết môn học (Điểm kiểm tra giữa kỳ * 30% + Điểm thi cuối kỳ * 70%)	100%

7. KẾ HOẠCH GIẢNG DẠY

7.1. Kế hoạch giảng dạy lớp ngày

STT	Buổi học	Nội dung	Ghi chú
1.	Buổi 1	Chương 1: Tổng quan về thiết kế	
2.	Buổi 2	Chương 2: Hộp công cụ - khối văn bản	
3.	Buổi 3	Chương 3: Đối tượng đồ họa	
4.	Buổi 4	Chương 4: Hiệu ứng – tập tin đồ họa.	
5.	Buổi 5	Chương 5: Thiết kế một số mẫu thông dụng	
6.	Buổi 6	Chương 5: Thiết kế một số mẫu thông dụng (tiếp theo)	
7.	Buổi 7	Chương 6: Hoàn tất và in tập tin đồ h ọa.	

7.2. Kế hoạch giảng dạy lớp tối

STT	Buổi học	Nội dung	Ghi chú
1.	Buổi 1	Chương 1: Tổng quan về thiết kế	
2.	Buổi 2	Chương 2: Hộp công cụ - khối văn bản	
3.	Buổi 3	Chương 3: Đối tượng đồ họa	
4.	Buổi 4	Chương 3: Đối tượng đồ họa (tiếp theo) Chương 4: Hiệu ứng – tập tin đồ họa.	
5.	Buổi 5	Chương 4: Hiệu ứng – tập tin đồ họa (tiếp theo) Chương 5: Thiết kế một số mẫu thông dụng	
6.	Buổi 6	Chương 5: Thiết kế một số mẫu thông dụng (tiếp	

STT	Buổi học	Nội dung	Ghi chú
		theo)	
7.	Buổi 7	Chương 5: Thiết kế một số mẫu thông dụng (tiếp theo)	
8.	Buổi 8	Chương 6: Hoàn tất và in tập tin đồ họa.	

**KT. KHOA TRƯỞNG
PHÓ TRƯỞNG KHOA
(Ký và ghi rõ họ tên)**

TS. Lê Xuân Trường