|  |  |
| --- | --- |
| **BỘ GD&ĐT**  **Trường Đại học SPKT TP.HCM**  **Khoa: CNMay & TT** | **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc** |

**Ch­ương trình Giáo dục đại học**

**Ngành đào tạo: Thiết kế thời trang Trình độ đào tạo: Đại học**

**Chương trình đào tạo: Thiết kế thời trang**

**ĐỀ C­ƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN**

**Tên học phần: Thực hành Đồ họa vi tính Mã học phần:** PCOG314352

1. **Tên Tiếng Anh: Practice of Computer Graphic Design**
2. **Số tín chỉ: 1 tín chỉ thực hành**

**Phân bố thời gian:** 5 tuần (9 tiết/ tuần)

1. **Các giảng viên phụ trách học phần**

1/ GV phụ trách chính: Lê Thùy Trang

2/ Danh sách giảng viên cùng GD:

2.1/ Nguyễn Hoa Mai

1. **Điều kiện tham gia học tập học phần**

**Môn học trước:** Không

**Môn học tiên quyết:** Không

**Khác:** máy tính, phần mềm

1. **Mô tả tóm tắt học phần**

Sinh viên được thực hành thiết kế đồ họa trên máy tính: kỹ năng vẽ, thể hiện, phác thảo và thiết kế mẫu trang phục trên máy tính… Đồng thời, học phần này giúp cho người học rèn luyện thái độ chuyên cần, tỉ mỉ và chuyên nghiệp trong thiết kế thời trang.

1. **Mục tiêu Học phần**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mục tiêu**  ***(Goals)*** | **Mô tả**  ***(Goal description)***  *(Học phần này trang bị cho sinh viên:)* | **Chuẩn đầu ra**  **CTĐT** |
| **G1** | Kiến thức chuyên môn về sử dụng các phần mềm vi tính để thiết kế và hiệu chỉnh các sản phẩm quảng cáo, các bản vẽ mỹ thuật, mô tả phẳng, kỹ thuật trong lĩnh vực thiết kế thời trang | **1.1, 1.2, 1.3** |
| **G2** | Kỹ năng vẽ và hiệu chỉnh hình ảnh trên máy tính, đồng thời rèn luyện thái độ chuyên cần, tỉ mỉ và chuyên nghiệp trong thiết kế thời trang | **2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5** |
| **G3** | Khả năng tra cứu và vận dụng các tài liệu về đồ họa vi tính bằng tiếng Anh. | **3.1, 3.2,** |
| **G4** | Khả năng vận dụng linh hoạt kiến thức vẽ trên máy để thiết kế các sản phẩm đồ họa trong nhiều lĩnh vực (quảng cáo, in ấn, thời trang) phục vụ nhu cầu thực tiễn của doanh nghiệp và xã hội | **4.1, 4.2, 4.3, 4,4, 4.5, 4.6** |

1. **Chuẩn đầu ra của học phần**

| **Chuẩn đầu ra HP** | | **Mô tả**  *(Sau khi học xong môn học này, người học có thể:)* | **Chuẩn đầu ra CDIO** |
| --- | --- | --- | --- |
| **G1** | **G1.1** | Trình bày một số kiến thức căn bản về giao diện và công cụ của phần mềm Corel Draw và Photoshop | **1.1** |
| **G1.2** | Sử dụng thành thạo hầu hết các công cụ trong phần mềm Corel Draw và Photoshop để vẽ và hiệu chỉnh các đối tượng theo ý muốn. | **1.2** |
| **G1.3** | Vận dụng kiến thức Corel Draw và Photoshop để phác thảo mẫu trong nhiều lĩnh vực và trình bày các bản vẽ thời trang. | **1.3** |
| **G2** | **G2.1** | Xác định các công cụ và hiệu ứng cần sử dụng để thực hiện tạo dáng mẫu theo ý đồ thiết kế. | **2.1.1** |
| **G2.2** | Phân tích bản thiết kế để xác định các phương án vẽ mẫu | **2.2.1** |
| **G2.3** | Hình dung tổng thể cách sử dụng các công cụ và hiệu ứng trong việc thiết kế đồ họa trên máy tính  Sắp xếp trình tự các bước để hoàn thiện bản vẽ | **2.3.1**  **2.3.4** |
| **G2.4** | Phát huy tính kiên trì và linh hoạt cũng như khả năng tư duy sáng tạo | **2.4.2, 2.4.3** |
| **G2.5** | Thực hiện bản vẽ trên máy một cách chuyên nghiệp | **2.5.3** |
| **G3** | **G3.1** | Có khả năng làm việc nhóm để thảo luận và giải quyết các vấn đề liên quan đến thiết kế đồ họa vi tính | **3.1.2** |
| **G3.2** | Thể hiện hiệu quả ý tưởng thiết kế qua bản vẽ trên máy tính | **3.2.5** |
| **G3.3** | Đọc hiểu và sử dụng được các một số tài liệu tiếng Anh trong lĩnh vực đồ họa vi tính | **3.3.1** |
| **G4** | **G4.1** | Nhận biết được việc sử dụng kiến thức môn học để giải quyết các yêu cầu thực tiễn | **4.1.5** |
| **G4.2** | Có thể phát triển và làm việc hiệu quả ở một số vị trí trong các công ty may mặc, thời trang và quảng cáo in ấn. | **4.2.4** |
| **G4.3** | Thực hiện bản vẽ và đảm bảo thể hiện được ý tưởng thiết kế | **4.3.3** |
| **G4.4** | Thiết kế được các sản phẩm quảng cáo và thời trang bằng phần mềm Corel và Photoshop | **4.4.3, 4.4.4** |
| **G4.5** | Triển khai từng bước thực hiện bản vẽ thiết kế thời trang trên máy tính | **4.5.1** |
| **G4.6** | Điều chỉnh và hoàn thiện bản vẽ trên máy tính | **4.6.4** |

1. **Tài liệu học tập**

* ***Tài liệu học tập chính***

Th.S. Nguyễn Tuấn Anh và Th.S. Nguyễn Thành Hậu - Giáo trình Tin học ứng dụng ngành may 1 - khoa Công nghệ May – Thời trang - trường ĐH SPKT Tp.HCM – 2009

* ***Sách tham khảo***

1. KS. Phạm Quang Huy – Thế giới đồhọa, tạo chữ đẹp với Photoshop – NXB Thống kê

2. Đỗ Lê Thuận, Võ Duy Thanh Tâm, Phạm Quang Huy – Corel Draw X5, dành cho người tự học – NXB Giao thông vận tải

3. Họa sĩ Uyên Huy – Đi tìm logo đẹp và các kiểu thương hiệu – trường ĐH Mỹ thuật – NXB Lao động – Xã hội

1. **Đánh giá sinh viên:**

- Thang điểm: **10**

- Kế hoạch kiểm tra như sau:

| **Hình thức KT** | **Nội dung** | **Thời điểm** | **Công cụ KT** | **Chuẩn đầu ra KT** | **Tỉ lệ (%)** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **BT 1** | + Thiết kế trên corel 5 mẫu hoa văn từ lệnh combine và các đối tượng hình học  + Thiết kế và vẽ trên corel 5 mẫu túi áo thời trang  + Thiết kế và vẽ trên corel 5 mẫu cổ áo biến kiểu | Cá nhân | Tuần 1 | G1.1, G1.2, G2.1, G2.3, G2.4,G3.2, G3.3, G4.3, G4.5, G4.6 | 15 |
| **BT 2** | + vẽ trên corel các mẫu logo dành cho trang phục thời trang  + Vẽ hoàn chỉnh trên Corel một mẫu trang phục thời trang, có kèm theo phụ kiện cho mannequin | Cá nhân | Tuần 2 | G1.1, G1.2, G2.1, G2.3, G2.4,G3.2, G3.3, G4.1, G4.3, G4.5, G4.6 | 15 |
| **BT 3** | + Thiết kế bản vẽ kỹ thuật cho mẫu trang phục đã thiết kế | Cá nhân | Tuần 3 | G1.1, G1.2, G2.1, G2.3, G2.4,G3.2, G3.3, G4.1, G4.2,G4.4,G4.3, G4.5, G4.6 | 15 |
| **BT 4** | Thiết kế trên corel một sản phẩm thời trang ( giày dép,tạp chí, phụ kiện, túi xách, nón...) có ứng dụng hiệu ứng và kỹ thuật tô màu để tạo khối | Cá nhân | Tuần 3 | G1.1,G1.2,G2.1,G2.2, G2.3, G2.4,G3.2, G3.3, G4.1,G4.2,G4.4,G4.3, G4.5, G4.6 | 15 |
| **BT 5** | + Lấy các mẫu sản phẩm thời trang đã thiết kế ở chương trình Corel, hãy cắt ghép và sắp xếp chúng lại với nhau tạo thành một mẫu quảng cáo về sản phẩm thời trang | Cá nhân | Tuần 4 | G1.1,G1.2,G2.1,G2.2, G2.3, G2.4,G3.2, G3.3, G4.1,G4.2,G4.4,G4.3, G4.5, G4.6 | 20 |
| **BT6** | + Thiết kế trên photoshop một bộ sưu tập thời trang theo thương hiệu hoặc theo phong cách của một nghệ sĩ nổi tiếng | Cá nhân | Tuần 6 | G1.1,G1.2,G1.3,G2.1, G2.3, 2.4,G2.5,G3.2, G3.3,G4.1,G4.2, G4.3, G4.4,G4.5, G4.6 | 20 |

1. **Nội dung chi tiết học phần:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tuần** | **Nội dung** | **Chuẩn đầu ra học phần** |
| **1** | Bài thực hành số 1 :  **Vẽ hình cơ bản và biến dạng đối tượng *(0/9/18)*** |  |
| **Nội Dung (ND) trên lớp:**   1. Vẽ HCN, elip, đa giác   II. Biến đổi xoay HCN, elip, đa giác  III.Combine hình tròn, hình vuông và ký tự  IV.Biến dạng hình học  V.Biến dạng hình tự do   1. Thêm, bớt nút 2. Chuyển đường thẳng thành đường cong 3. Chuyển đường cong thành đường thẳng   4. Tác động 1 bên  VI. Ứng dụng Shape tool vẽ túi áo  + Sưu tầm và vẽ trên corel 5 mẫu hoa văn từ lệnh combine và các đối tượng hình học  + Thiết kế và vẽ trên corel 5 mẫu túi áo thời trang  + Thiết kế và vẽ trên corel 5 mẫu cổ áo biến kiểu  **Tóm tắt các PPGD***:*  + Thao tác mẫu | G1.1, G1.2, G2.1, G2.3, G2.4,G3.2, G3.3, G4.3, G4.5, G4.6 |
| ***B/*Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(18)*  **Các nội dung cần tự học:**  Hoàn thiện các bài vẽ trên lớp |  |
| ***2*** | Bài thực hành số 2 :  **Thiết kế logo và thiết kế trang phục** ***(0/9/18)*** |  |
| **A/ Tóm tắt các ND và PPGD trên lớp: (9)**  **Nội Dung (ND) trên lớp:**   1. Vẽ logo đơn giản 2. Vẽ logo phức tạp 3. Vẽ trang phục trên manequin 4. Vẽ trang phục phẳng 5. Vẽ phụ kiện thời trang   *+* Sưu tầm và vẽ trên corel các mẫu logo dành cho trang phục thời trang  + Vẽ hoàn chỉnh trên Corel một mẫu trang phục thời trang, có kèm theo phụ kiện cho mannequin  **Tóm tắt các PPGD***:*  + Thao tác mẫu  + Quan sát sinh viên thực hành và chỉnh sửa các lỗi  + Nhận xét và nhấn mạnh các điểm quan trọng | G1.1, G1.2, G2.1, G2.3, G2.4,G3.2, G3.3, G4.1, G4.3, G4.5, G4.6 |
| ***B/*Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(18)*  Hoàn thiện các bài vẽ trên lớp |  |
| ***3*** | Bài thực hành số 3 :  ***Tạo hiệu ứng cho đối tượng (0/9/18)*** |  |
| **A/ Tóm tắt các ND và PPGD trên lớp: (9)**  **Nội Dung (ND) trên lớp:**  I. Hiệu ứng Blend  II. Hiệu ứng Contour  III. Hiệu ứng Lens  IV. Hiệu ứng Power clip  V. Hiệu ứng Distortion  VI. Hiệu ứng Transparency  + Thiết kế bản vẽ kỹ thuật cho mẫu trang phục đã thiết kế trong bài thực hành trước  + Sưu tầm và vẽ trên corel một sản phẩm thời trang ( giày dép,tạp chí, phụ kiện, túi xách, nón...) có ứng dụng hiệu ứng và kỹ thuật tô màu để tạo khối  **Tóm tắt các PPGD***:*  + Thao tác mẫu  + Quan sát sinh viên thực hành và chỉnh sửa các lỗi  + Nhận xét và nhấn mạnh các mốc kiểm, điểm khóa | G1.1, G1.2, G2.1, G2.3, G2.4,G3.2, G3.3, G4.1, G4.2,G4.4,G4.3, G4.5, G4.6 |
| ***B/*Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(18)*  Hoàn thiện các bài vẽ trên lớp |  |
| ***4*** | ***Bài 4:*** Bài thực hành số 4 :  ***Kỹ thuật cắt ghép hình và tô màu cơ bản trên Photoshop (0/9/18)*** |  |
| **A/ Tóm tắt các ND và PPGD trên lớp: (9)**  ***Nội dung GD trên lớp***   * + 1. Bài tập cắt ghép hình cơ bản     2. Bài tập tô màu căn bản     3. Bài tập trộn màu bằng chức năng Blend mode     4. Bài tập hỗn hợp   + Lấy các mẫu sản phẩm thời trang đã thiết kế ở chương trình Corel, hãy cắt ghép và sắp xếp chúng lại với nhau tạo thành một mẫu quảng cáo về sản phẩm thời trang  + Hãy tô màu cho các mẫu trang phục đã vẽ ở chương trình Corel  **Tóm tắt các PPGD***:*  + Thao tác mẫu  + Quan sát sinh viên thực hành và chỉnh sửa các lỗi  + Nhận xét và nhấn mạnh các mốc kiểm, điểm khóa | G1.1,G1.2,G2.1,G2.2, G2.3, G2.4,G3.2, G3.3, G4.1,G4.2,G4.4,G4.3, G4.5, G4.6 |
| ***B/*Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(18)*  Hoàn thiện các bài vẽ trên lớp |  |
| ***5*** | Bài thực hành số 5 :  ***Xử lý hình ảnh và tạo hiệu ứng cho hình ảnh (0/9/18)*** |  |
| **A/ Tóm tắt các ND và PPGD trên lớp: (9)**   1. Xử lý ảnh cũ thành ảnh mới 2. Tạo hiệu ứng chữ 3. Hiệu ứng mặt nạ 4. Hiệu ứng tỏa sáng   + Sưu tầm và thiết kế trên photoshop một bộ sưu tập thời trang theo thương hiệu hoặc theo phong cách của một nghệ sĩ nổi tiếng  **Tóm tắt các PPGD***:*  + Thao tác mẫu  + Quan sát sinh viên thực hành và chỉnh sửa các lỗi  + Nhận xét và nhấn mạnh các mốc kiểm, điểm khóa | G1.1,G1.2,G2.1,G2.2, G2.3, G2.4,G3.2, G3.3, G4.1,G4.2,G4.4,G4.3, G4.5, G4.6 |
| ***B/*Các nội dung cần tự học ở nhà**: *(18)*  + Hoàn thiện bài vẽ trên lớp  + Tìm hiểu một số hiệu ứng khác của Photoshop và cho ví dụ minh họa |  |

1. **Đạo đức khoa học:**

* Sinh viên không sao chép các báo cáo, tiểu luận của nhau.
* Các phần trích dẫn trong báo cáo, tiểu luận phải ghi rõ xuất sứ; tên tác giả và năm xuất bản

1. **Ngày phê duyệt:** ngày /tháng /năm
2. **Cấp phê duyệt:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Trưởng khoa** | **Tổ trưởng BM** | **Người biên soạn** |

1. **Tiến trình cập nhật ĐCCT**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lấn 1:** Nội Dung Cập nhật ĐCCT lần 1: Ngày….. tháng….. năm……. | **<**người cập nhật ký và ghi rõ họ tên)  Tổ trưởng Bộ môn: |
| **Lấn 2:** Nội Dung Cập nhật ĐCCT lần 2: Ngày….. tháng….. năm……. | **<**người cập nhật ký và ghi rõ họ tên)  Tổ trưởng Bộ môn: |