*Giáo án Chuyên đề Tin học ứng dụng 11 – Cánh diều (Phần 2 – Chuyên đề 1,2)*

Ngày soạn:…/…/…

Ngày dạy:…/…/…

# **CHUYÊN ĐỀ 1: THỰC HÀNH SỬ DỤNG PHẦN MỀM VẼ TRANG TRÍ**

## **BÀI 1: VẼ MỘT ĐỐI TƯỢNG ĐƠN GIẢN**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức**

*Sau bài học này, HS sẽ:*

* Tạo được đường chuẩn và đường cơ sở cho đối tượng cần vẽ.
* Thực hiện được một số kĩ thuật về trang trí.
* Thực hiện được các bước vẽ một đối tượng đơn giản bằng các công cụ vẽ và tô màu.

**2. Năng lực**

***Năng lực chung:***

* *Năng lực tự học:* Chủ động tích cực thực hiện những công việc của bản thân trong học tập thông qua quá trình tìm câu trả lời cho các câu thảo luận và bài tập trong SCĐ.
* *Giao tiếp và hợp tác:* Biết khiêm tốn tiếp thu sự góp ý và nhiệt tình chia sẻ, hỗ trợ các thành viên trong nhóm khi thực hiện nhiệm vụ trong quá trình hoạt động nhóm.
* *Năng lực giải quyết vấn đề:* Xác định được và biết tìm hiểu các thông tin liên quan đến vẽ một đối tượng đơn giản, đề xuất giải pháp giải quyết.

***Năng lực riêng:***

* Hình thành, phát triển được năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông và giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông.
* Khéo léo, tự chủ trong tìm hiểu nội dung mới.

**3. Phẩm chất**

* Có ý thức học tập, ý thức tìm tòi, khám phá và sáng tạo, có ý thức làm việc nhóm, tôn trọng ý kiến các thành viên khi hợp tác.
* Chăm chỉ tích cực xây dựng bài, có trách nhiệm, chủ động chiếm lĩnh kiến thức theo sự hướng dẫn của GV.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với giáo viên:**

* SCĐ, SGV, Kế hoạch dạy học.
* Hình ảnh minh họa trong SCĐ: giao diện cửa sổ bản vẽ trong phần mềm GIMP, giao diện bảng chọn màu,…
* Các máy tính cài sẵn phần mềm GIMP.
* Máy chiếu, máy tính (nếu có).

**2. Đối với học sinh:**

* SCĐ, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (thước, bút,…), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm, tìm hiểu phần mềm GIMP.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)**

**a) Mục tiêu:**

- Tạo hứng thú, thu hút HS tìm hiểu nội dung bài học.

- Giúp HS nhận biết được các ưu điểm của vẽ trang trí bằng phần mềm đồ họa mà vẽ trang trí bằng giấy, bút thông thường không có.

**b) Nội dung:** GV yêu cầu HS đọc tình huống mở đầu, suy nghĩ trả lời câu hỏi.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thảo luận về câu hỏi trong phần khởi động của bài học, trả lời được ưu điểm của vẽ trang trí bằng phần mềm đồ họa.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- GV đặt câu hỏi theo nội dung phần **Khởi động (SCĐ – tr5):**

*Theo em, vẽ trang trí bằng phần mềm đồ họa có những ưu điểm nào mà vẽ trang trí bằng giấy, bút thông thường không có?*

**Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận theo nhóm đôi và hoàn thành yêu cầu.

**Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**

- GV mời 1 – 2 bạn ngẫu nhiên đứng dậy trình bày suy nghĩ của mình.

- HS khác nhận xét, bổ sung.

**Gợi ý:**

+ Dễ dàng chỉnh sửa hình, đường nét, màu sắc đã vẽ.

+ Có thể chỉnh sửa một chi tiết mà không ảnh hưởng đến chi tiết khác.

+ Có thể kế thừa và sử dụng lại.

**Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**

- GV tiếp nhận câu trả lời của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới: *"Vẽ trang trí trên máy tính cần sử dụng phần mềm đồ họa nào? Nguyên tắc vẽ trang trí bằng phần mềm đồ họa là gì? Làm thế nào để sử dụng phần mềm đồ họa để trang trí? Chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu* ***Bài 1. Vẽ một đối tượng đơn giản.****"*

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

**Hoạt động 1. Giới thiệu vẽ trang trí trên phần mềm đồ họa**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS hiểu được thế nào là vẽ trang trí trên phần mềm đồ họa, những ưu điểm mà nó mang lại và những nguyên tắc của vẽ trang trí.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động theo SCĐ và thảo luận nhóm để tìm hiểu về vẽ trang trí trên phần mềm đồ họa.

**c) Sản phẩm học tập:** HS hình thành được kiến thức bài học về vẽ trang trí trên phần mềm đồ họa, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi, nghiên cứu SCĐ và trả lời câu hỏi:  *+ Vẽ trang trí trên phần mềm đồ họa là gì?*  *+ Sử dụng phần mềm để vẽ trang trí mang lại những lợi thế gì mà vẽ trang trí thông thường không có được?*  - GV chiếu một số bản vẽ minh họa và yêu cầu HS nêu các cách bố cục khác nhau của bản vẽ.  https://ben.com.vn/tin-tuc/wp-content/uploads/2021/12/phan-mem-ve-tren-may-tinh-1-750x409.jpg  *Đối xứng*  *https://cdn.tgdd.vn/hoi-dap/1354423/file-duoi-ai-la-gi-cac-phan-mem-ho-mo-file-ai-chuyen-doi-9-800x399.jpg*  *Phối hợp xen kẽ*  - GV đặt câu hỏi: *Các bản vẽ trên có thể hiện được thông điệp cần truyền tải không, có sinh động và hấp dẫn không? Vì sao?*  - GV giới thiệu: *Trong quyển sách này, phần mềm GIMP phiên bản 2.10.x được dùng để minh họa.*  - GV kết luận về giới thiệu vẽ trang trí trên phần mềm đồ họa.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát hỗ trợ.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS giơ tay phát biểu, lên bảng trình bày.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV tổng quát lưu ý lại kiến thức trọng tâm và yêu cầu HS ghi chép đầy đủ vào vở. | **1. Giới thiệu vẽ trang trí trên phần mềm đồ họa**  - *Vẽ trang trí trên phần mềm đồ họa* là coi màn hình như bàn vẽ, coi tệp ảnh như giấy vẽ rồi sử dụng các lệnh và công cụ hỗ trợ vẽ của phần mềm để tạo ra những bức tranh với đường nét và màu sắc sinh động, hấp dẫn.  - Sử dụng phần mềm vẽ mang lại những lợi thế: có thể chỉnh sửa bản vẽ mà không phải thay giấy vẽ, có thể sử dụng lại một hình đã vẽ cho một bản vẽ khác, giúp tiết kiệm thời gian, công sức, chi phí.  - Vẽ trang trí bằng phần mềm thiết kế đồ họa cũng cần tuân thủ những nguyên tắc: *thông điệp đầy đủ, bố cục hợp lí, đối xứng và phối hợp xen kẽ.* |

**Hoạt động 2. Thực hành vẽ bông hoa trên phần mềm đồ họa**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS hiểu vẽ được bông hoa đào theo 6 bước đã chỉ ra trong SCĐ.

**b) Nội dung:** GV chuẩn bị sẵn sản phẩm đích (hoa đào) và hai tệp sản phẩm (.xcf và .png) để minh họa vẽ trực tiếp sản phẩm trên phần mềm GIMP cho HS xem, sau đó HS tiến hành vẽ bông hoa theo hướng dẫn trong SCĐ.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành vẽ được bông hoa trên phần mềm đồ họa, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| ***Nhiệm vụ 1. Thực hành tạo sản phẩm***  **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS nghiên cứu SCĐ và trả lời câu hỏi:  *+ Theo em, một sản phẩm hoàn chỉnh của vẽ trang trí là gì?*  - GV chiếu hình ảnh bông hoa đào (hình 1) cho HS quan sát và nêu hoạt động thực hành tạo sản phẩm (SCĐ – tr6)    *1. Hãy sử dụng phần mềm GIMP để vẽ một bông hoa theo trí tưởng tượng của em.*  *Lưu ảnh trong GIMP và xuất ảnh ra định dạng PNG để sử dụng.*  - GV hướng dẫn HS vẽ hình bông hoa anh đào (hình 1) theo các bước.  - GV làm mẫu và giải thích chi tiết các bước làm để HS theo dõi.  - GV yêu cầu HS sử dụng phần mềm GIMP để vẽ hoa đào theo 6 bước trên và báo cáo kết quả trước lớp.  - Sau khi HS hoàn thiện hình vẽ, GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi và trả lời câu hỏi (SCĐ – tr9)  *2. Hình 11 minh họa bản vẽ có một đường hoa văn và thể hiện nguyên tắc "bố cục đối xứng" trong vẽ trang trí. Đường hoa văn này được tạo từ bông hoa đã vẽ. Hãy giải thích tại sao cần ẩn lớp Màu nền khi xuất ảnh bông hoa.*    - Sau khi HS trả lời, GV kết luận về nội dung thực hành tạo sản phẩm.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng khi vẽ hình. | **2. Thực hành vẽ bông hoa trên phần mềm đồ họa**  - Một sản phẩm hoàn chỉnh của vẽ trang trí thường là sự kết hợp các hình vẽ đơn lẻ, ví dụ như hoa, nụ, lá, cành.  **a) Thực hành tạo sản phẩm**  *Bước 1:* Phác thảo bản vẽ  *Tạo tệp bản vẽ mới với nền trong suốt.*  + Thực hiện lệnh **File\New.** Trong hộp thoại **Create a New Image,** xác định kích cỡ bản vẽ.  + Nháy chuột vào lệnh **Advanced Options,** tại dòng **Fill with,** chọn **Transparency** để quy định nền ảnh trong suốt.    *Tạo lớp ảnh mới để tô màu nền cho bản vẽ.*  + Tạo lớp ảnh mới bằng cách chọn lớp ảnh nền rồi chọn lệnh **New Layer** **.**  + Trong hộp thoại **New Layer**, tại ô **Layer Name,** gõ tên lớp là *Màu nền.* Tại dòng **Fill with,** chọn **Transparency** để quy định lớp ảnh mới có nền trong suốt.  + Thực hiện tô màu cho lớp ảnh *Màu nền:*  Nếu muốn đổi màu FG hoặc BG, nháy chuột vào biểu tượng  rồi chọn màu trong *Bảng chọn màu.*    Thực hiện tô màu FG bằng cách nháy chuột phải vào cửa sổ ảnh và chọn **Edit\Fill with FG Color.**    *Bước 2:* Tạo các đường chuẩn và đường cơ sở  *Tạo đường chuẩn*  + Đường chuẩn được tạo như sau:  Chọn lệnh **Image\Guides\New guide (by Percent).**  Trong hộp thoại **New Guide,** chọn **Direction** là **Vertical (**hoặc **Horizontal**).  Chọn vị trí của đường chuẩn (tính theo tỉ lệ) ở ô **Position (in %).**    *Tạo lớp ảnh mới để vẽ đường cơ sở*  Mỗi hình thường được vẽ dựa trên một đường xác định gọi là đường cơ sở. Ví dụ đường cơ sở của bông hoa bao gồm đường tròn và các đoạn thẳng.    *Kĩ thuật tạo đường cơ sở*  + Dùng công cụ **Ellipse Select** tạo một vùng chọn hình tròn. Khi xác định vùng cần kéo thả chuột từ tâm của bản vẽ đồng thời nhấn và giữ hai phím **Ctrl** và **Shift.**  + Thực hiện lệnh **Edit\Fill with FG Color** để tô màu FG cho vùng chọn.  + Thực hiện lệnh **Select\Shrink** để co vùng chọn với độ co xác định.  + Nhấn phím **Delete** để xóa vùng chọn sau khi co và thực hiện lệnh **Select\None** để bỏ vùng chọn.  + Chọn công cụ **Pencil** để vẽ các đoạn thẳng.  *Bước 3:* Vẽ phác thảo đối tượng  + Chọn cho FG màu cần vẽ.  + Tạo lớp ảnh mới nền trong suốt ở bên trên lớp *Đường cơ sở*, đặt tên lớp là *Hoa đào*.  + Chọn lớp ảnh *Hoa đào* rồi dùng bút chì vẽ 5 cánh hoa đào.    *Kĩ thuật đổi màu đối tượng*  + Chọn lại màu cần vẽ cho FG.  + Nháy chuột phải vào tên lớp của đối tượng, rồi chọn lệnh **Alpha to Selection.**  + Thực hiện lệnh **Edit\Fill with FG Color.**  + Thực hiện lệnh **Select\None** để bỏ vùng chọn.  *Bước 4:* Vẽ chi tiết và tô màu cho đối tượng  Vẽ chi tiết cho đối tượng gồm: nối liền chỗ chưa kín, tô lại đường đã vẽ với nét vẽ to hơn, dùng công cụ **Eraser**  xóa những nét vẽ thừa.  Cách tô màu và làm nổi bật màu đã tô:  + Chọn lớp *Hoa đào*. Nháy chuột lệnh **Duplicate** để nhân đôi lớp *Hoa đào.*  **+** Chọn lớp *Hoa đào copy* để tô màu: Chọn công cụ tô màu **Bucket Fill** **,** trong bảng tùy chọn, chọn các tham số **FG color fill, Fill similar colors.**    + Làm nổi màu tô: Chọn công cụ **Dodge** . Trong bảng tùy chọn của công cụ, chọn các giá trị tham số phù hợp. Dùng công cụ **Dodge** để tô nhẹ lên một số phần của từng cánh hoa.  *Bước 5:* Vẽ hoàn thiện đối tượng  + Tạo một lớp ảnh mới với tên lớp là *Nhị hoa.*  *+* Chọn lớp này rồi dùng công cụ bút chì với các tham số đã chọn để vẽ nhị hoa.  + Sau đó ẩn lớp đường cơ sở (hình 10.b)  + Các lớp ảnh thể hiện trong hình 10.c.    *Bước 6:* Lưu và xuất ảnh  + Thực hiện lệnh **File\Save as** để lưu bản vẽ.  + Thực hiện lệnh **File\Export As** để xuất bản vẽ sang tệp ảnh định dạng chuẩn.  ***\*Trả lời Câu hỏi 2 (SCĐ – tr9)***  Nếu không ẩn lớp màu nền khi xuất ảnh bông hoa thì khi sao chép ảnh bông hoa vào tệp ảnh đích (ảnh đường hoa văn), màu nền của bông hoa sẽ che mất màu nền của ảnh đích. |
| ***Nhiệm vụ 2. Tìm hiểu kiến thức cần biết***  **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi và tìm hiểu về một số kiến thức cần biết trong sử dụng phần mềm GIMP.  - GV đặt câu hỏi:  *+ Đường chuẩn có thể tạo trực tiếp bằng cách nào?*  *+ Để loại bỏ đường chuẩn cần thực hiện như thế nào?*  *+ Chọn màu của FG như thế nào?*  - GV kết luận về các kiến thức cần biết.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát hỗ trợ.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS giơ tay phát biểu, lên bảng trình bày.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV tổng quát lưu ý lại kiến thức trọng tâm và yêu cầu HS ghi chép đầy đủ vào vở. | **2. Thực hành vẽ bông hoa trên phần mềm đồ họa**  **b) Kiến thức cần biết**  - Đường chuẩn cũng có thể tạo trực tiếp bằng cách kéo thả chuột từ một điểm trên thước dọc hoặc ngang đến vị trí xác định trong cửa sổ ảnh.  - Loại bỏ đường chuẩn, thực hiện lệnh **Image\Guides\Remove all Guides** hoặc dùng chuột kéo thả chúng về phía các thước dọc hoặc ngang.  - Màu của FG có thể được chọn bằng công cụ **Color Picker** **.** |

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

**a) Mục tiêu:** Học sinh củng cố lại kiến thức đã học thông qua bài tập Luyện tập và câu hỏi trắc nghiệm.

**b) Nội dung:** HS vận dụng các kiến thức của bài học làm bài tập được giao phần Luyện tập (SCĐ - tr10) và câu hỏi trắc nghiệm.

**c) Sản phẩm học tập:** Câu trả lời và sản phẩm thực hành của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ học tập:**

- GV chiếu các câu hỏi trắc nghiệm

*Khoanh tròn vào đáp án đúng*

**Câu 1:** Màu của FG có thể được chọn bằng công cụ nào?

A. Color Picker. B. Bucket Fill. C. Eraser. D. Dodge.

**Câu 2:** Một sản phẩm hoàn chỉnh của vẽ trang trí thường kết hợp bởi các chi tiết nào?

A. Các hình vẽ trong suốt.

B. Các hình vẽ đơn lẻ.

C. Kết hợp bởi hoa, nụ, lá, cành.

D. Chi tiết phác thảo.

**Câu 3:** Chọn lệnh **File\New** để tạo thực hiện thao tác gì?

A. Để tạo đường chuẩn dọc.

B. Đổi màu đối tượng

C. Tạo một tệp ảnh mới.

D. Để lưu tệp bản vẽ.

**Câu 4:** Vẽ trang trí bằng phần mềm thiết kế đồ họa cần tuân thủ những nguyên tắc nào?

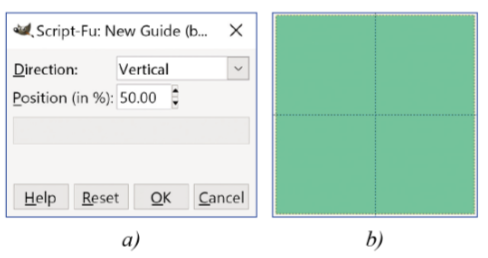
A. Nội dung ngắn gọn, bố cục đối xứng và phối hợp đầy đủ

B. Thông điệp đầy đủ, bố cục hợp lí, đối xứng và phối hợp xen kẽ.

C. Thông điệp trang trí đẹp mắt, tiết kiệm thời gian, công sức, chi phí.

D. Nội dung hợp lí, bố cục phối hợp xen kẽ.

**Câu 5:** Hình vẽ dưới thể hiện bước nào trong vẽ bông hoa trên phần mềm đồ họa?



A. Phác thảo bản vẽ

B. Tạo đường cơ sở.

C. Vẽ chi tiết và tô màu cho đối tượng.

D. Tạo đường chuẩn.

- GV tổ chức cho HS hoạt động thực hiện câu hỏi tự kiểm tra **(SCĐ - tr10).**

*Trong các câu sau, những câu nào đúng?*

*a) Luôn chọn được vị trí chính xác và vẽ được đối tượng một cách dễ dàng mà không cần các đường chuẩn và đường cơ sở.*

*b) Có thể dùng đường cơ sở để vẽ phác thảo hình dạng cho một hình cần vẽ, ví dụ như vẽ phác thảo hình thang cân trước khi vẽ một cái cốc.*

*c) Công cụ bút chì được vẽ bằng cách kéo thả chuột, do đó khó có thể vẽ chính xác các đoạn thẳng.*

*d) Công cụ tô màu (****Bucket fill)*** *chỉ có thể tô màu cho toàn bộ nền ảnh mà không thể tô màu cho từng vùng ảnh được vẽ bằng bút chì.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận nhóm, hoàn thành các bài tập GV yêu cầu.

- GV quan sát và hỗ trợ.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

- Mỗi bài tập GV mời HS trình bày. Các HS khác chú ý chữa bài, theo dõi nhận xét bài.

**Bước 4: Kết luận, nhận định:**

- GV chữa bài, chốt đáp án, tuyên dương các hoạt động tốt, nhanh và chính xác.

**Kết quả:**

**Câu hỏi trắc nghiệm**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Đáp án** | A | B | C | B | D |

**Câu hỏi tự kiểm tra**

Sử dụng phần mềm GIMP vẽ trang trí hoa mai theo 6 bước tương tự như vẽ bông hoa đào:

a) Sai. Cần các đường chuẩn và đường cơ sở xác định vị trí chính xác để vẽ đối tượng thuận lợi.

b) Đúng.

c) Sai. Khi sử dụng kết hợp phím Shift có thể dùng bút chì để vẽ đoạn thẳng.

d) Sai. Công cụ tô màu có thể tô màu cho toàn bộ nền ảnh hoặc một vùng ảnh khép kín.

**D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**

**a) Mục tiêu:**

- Học sinh thực hiện làm bài tập vận dụng để nắm vững kiến thức.

**b) Nội dung:** HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập.

**c) Sản phẩm:** HS về nhà thực hiện nhiệm vụ và nộp kết quả thực hiện các bài tập vào giờ học sau.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**

- GV yêu cầu HS hoạt động hoàn thành bài tập **Vận dụng (SCĐ - tr10)**

*Em hãy sử dụng GIMP vẽ trang trí một bông hoa nào đó, ví dụ như bông hoa mai trong hình 12.*

Ảnh có chứa hoa, màu vàng, thực vật

Mô tả được tạo tự động

*Lưu sản phẩm với tên tệp là tên loại hoa đã chọn, đồng thời xuất tệp sang định dạng PNG để sử dụng cho việc vẽ trang trí các sản phẩm phức tạp hơn.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ**

- HS suy nghĩ, trao đổi, thảo luận thực hiện nhiệm vụ.

- GV điều hành, quan sát, hỗ trợ.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận**

- Đại diện HS trình bày kết quả, các HS khác theo dõi, đưa ý kiến.

**Bước 4: Kết luận, nhận định**

- GV nhận xét, đánh giá, đưa ra đáp án đúng, chú ý các lỗi sai của học sinh hay mắc phải.

**Gợi ý đáp án:**

*Bước 1:* Phác thảo bản vẽ với lệnh **File\New.**

*Bước 2:* Tạo các đường chuẩn với lệnh **Image\Guides\New Guide (by Percent);** tạo các đường cơ sở (nếu cần).

*Bước 3:* Vẽ phác thảo đối tượng hoa mai.

*Bước 4:* Vẽ chi tiết và tô màu cho hoa mai.

*Bước 5:* Vẽ hoàn thiện hoa mai.

*Bước 6:* Lưu và xuất ảnh với lệnh **File\Save as** hoặc lệnh **File\Export As.**

**\* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

* Ghi nhớ kiến thức trong bài.
* Hoàn thành các bài tập trong mục Vận dụng.
* Chuẩn bị bài mới: *Bài 2. Vẽ logo.*

Ngày soạn:…/…/…

Ngày dạy:…/…/…

## **BÀI 2: VẼ LOGO**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức**

*Sau bài học này, HS sẽ:*

* Biết được đặc điểm của logo và các yêu cầu đối với việc vẽ logo.
* Thực hiện được các bước vẽ logo, đảm bảo bố cục hợp lí, sinh động, có hoạt tiết mang tính thẩm mĩ.

**2. Năng lực**

***Năng lực chung:***

* *Năng lực tự học:* Chủ động tích cực thực hiện những công việc của bản thân trong học tập thông qua quá trình tìm câu trả lời cho các câu thảo luận và bài tập trong SCĐ.
* *Giao tiếp và hợp tác:* Biết khiêm tốn tiếp thu sự góp ý và nhiệt tình chia sẻ, hỗ trợ các thành viên trong nhóm khi thực hiện nhiệm vụ trong quá trình hoạt động nhóm.
* *Năng lực giải quyết vấn đề:* Xác định được và biết tìm hiểu các thông tin liên quan đến vẽ logo, đề xuất giải pháp giải quyết.

***Năng lực riêng:***

* Hình thành, phát triển được năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông và giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông.
* Khéo léo, tự chủ trong tìm hiểu nội dung mới.

**3. Phẩm chất**

* Có ý thức học tập, ý thức tìm tòi, khám phá và sáng tạo, có ý thức làm việc nhóm, tôn trọng ý kiến các thành viên khi hợp tác.
* Chăm chỉ tích cực xây dựng bài, có trách nhiệm, chủ động chiếm lĩnh kiến thức theo sự hướng dẫn của GV.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với giáo viên:**

* SCĐ, SGV, Kế hoạch dạy học.
* Hình ảnh minh họa trong SCĐ về vẽ logo.
* Các máy tính cài sẵn phần mềm GIMP.
* Máy chiếu, máy tính (nếu có).

**2. Đối với học sinh:**

* SCĐ, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (thước, bút,…), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)**

**a) Mục tiêu:**

- Tạo hứng thú, thu hút HS tìm hiểu nội dung bài học.

- Giúp HS nhận biết được đặc điểm, ý nghĩa của logo.

**b) Nội dung:** GV yêu cầu HS đọc tình huống mở đầu, suy nghĩ trả lời câu hỏi.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thảo luận về câu hỏi trong phần khởi động của bài học, trả lời câu hỏi mở đầu.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- GV đặt câu hỏi theo nội dung phần **Khởi động (SCĐ – tr11):**

*Logo của một số thương hiệu nổi tiếng trên thế giới được thể hiện trong Hình 1. Theo em, logo nào dễ vẽ nhất, khó vẽ nhất? Tại sao?*

*Ảnh có chứa văn bản, Phông chữ, ảnh chụp màn hình, hàng

Mô tả được tạo tự động*

**Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận theo nhóm đôi và hoàn thành yêu cầu.

**Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**

- GV mời 1 – 2 bạn ngẫu nhiên đứng dậy trình bày suy nghĩ của mình.

- HS khác nhận xét, bổ sung.

**Gợi ý:**

+ Logo dễ vẽ nhất chỉ gồm văn bản thuần túy.

+ Logo khó vẽ nhất là loại logo gồm cả chữ và hình ảnh.

**Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**

- GV tiếp nhận câu trả lời của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới: *"Logo là gì? Làm thế nào để thiết kế được một logo? Chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu* ***Bài 2. Vẽ logo.****"*

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

**Hoạt động 1. Tìm hiểu đặc điểm, phân loại và yêu cầu khi vẽ logo**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS nhận ra được đặc điểm của logo, phân loại được logo và những yêu cầu tối thiểu cần thỏa mãn khi vẽ logo.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động theo SCĐ và thảo luận nhóm để tìm hiểu về đặc điểm, phân loại và những yêu cầu tối thiểu cần thỏa mãn khi vẽ logo.

**c) Sản phẩm học tập:** HS hình thành được kiến thức bài học về logo.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi, trả lời các câu hỏi sau:  *1. Logo là gì? Logo có vai trò gì?*  *2. Quan sát Hình 1, cho biết logo có những loại nào?*  *Ảnh có chứa văn bản, Phông chữ, ảnh chụp màn hình, hàng  Mô tả được tạo tự động*  *3. Khi vẽ logo cần đảm bảo các yêu cầu gì?*  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát hỗ trợ.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS giơ tay phát biểu.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV tổng quát lưu ý lại kiến thức trọng tâm và yêu cầu HS ghi chép đầy đủ vào vở. | **1. Đặc điểm, phân loại và yêu cầu khi vẽ logo**  **a) Đặc điểm**  - Logo là hình ảnh biểu trưng cho một nhóm, một tổ chức hoặc một thương hiệu.  - Vai trò: nhận diện đối tượng mà nó đại diện, giúp phân biệt giữa các đối tượng.  - Ví dụ: Loạt logo 'đu trend' Vinamilk khiến dân mạng cười bò - Tuổi Trẻ Online  Logo Vinamilk  Tải logo TH True Milk file vector, AI, EPS, SVG, PNG  Logo TH true milk  **b) Phân loại**  - Logo chỉ gồm chữ.  - Logo chỉ có hình.  - Logo gồm các hình và chữ.  **d) Yêu cầu cơ bản**  - Bố cục hợp lí, sinh động, có họa tiết mang tính thẩm mĩ.  - Thể hiện được thông điệp cần truyền tải.  → *Yêu cầu quan trọng: khác biệt, có ý nghĩa, dễ nhớ.* |

**Hoạt động 2. Thực hành vẽ logo trên GIMP**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS hiểu vẽ được bông hoa đào theo 6 bước đã chỉ ra trong SCĐ.

**b) Nội dung:** GV chuẩn bị sẵn sản phẩm đích (logo) và hai tệp sản phẩm (.xcf và .png) để minh họa vẽ trực tiếp sản phẩm trên phần mềm GIMP cho HS xem, tổ chức thành các nhóm nhỏ kết hợp hoạt động thực hành cá nhân để hoàn thiện sản phẩm, trả lời câu hỏi.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành vẽ được logo trên GIMP, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| ***Nhiệm vụ 1. Thực hành tạo sản phẩm***  **Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**  - GV đặt vấn đề: *Hãy quan sát logo đại diện cho khối 11 ICT như ở Hình 2 và cho biết đây là loại logo nào?*  **Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, hàng  Mô tả được tạo tự động**  *Hãy dự đoán các lớp ảnh và cách vẽ chi tiết của logo. Từ đó, hãy thực hiện theo các bước vẽ sản phẩm như ở Bài 1 để vẽ logo này. Lưu tệp ảnh trong GIMP và xuất ảnh ra định dạng PNG để sử dụng.*  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng khi vẽ hình. | **2. Thực hành vẽ logo trên GIMP**  ***Bước 1*:** Phác thảo bản vẽ  + Tạo tệp bản vẽ mới có kích thước vuông.  + Tạo lớp ảnh mới, tên lớp là Màu nền, được tô màu trắng.  ***Bước 2:*** Tạo các đường chuẩn và đường cơ sở  - *Tạo các đường chuẩn* như như *Hình 3*  **Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, vòng tròn  Mô tả được tạo tự động**  - *Tạo đường cơ sở*  + Tạo một lớp mới với tên lớp là *Nền logo* rồi chọn lớp này.Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, vòng tròn  Mô tả được tạo tự động  + Dùng công cụ **Ellipse Select** để xác định một vùng chọn hình tròn có tâm ở tại tâm ảnh. Tô màu vàng cho vùng chọn và bỏ vùng chọn.  + Đường cơ sở được tạo trên lớp mới bằng kĩ thuật tạo đường viền.  **Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, vòng tròn  Mô tả được tạo tự động**  *Bước 3:* Vẽ phác thảo đổi tượng  - *Vẽ chiếc lá bên trái*  + Tạo một lớp mới với tên lớp là Lá bên trái và chọn lớp này.  + Chọn công cụ bút chì với nét vẽ 3, độ cứng 100.  + Dựa trên cung tròn (đường cơ sở), lần lượt vẽ từng chiếc lá nhỏ (màu vẽ FG – màu đen để dễ quan sát).  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, vòng tròn  Mô tả được tạo tự động  - *Vẽ chiếc lá bên phải*  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, biểu đồ  Mô tả được tạo tự động+ Trên bảng quản lí lớp, chọn lớp *Lá bên trái* rồi nháy chuột vào lệnh **Duplicate** để nhân đôi lớp *Lá bên trái* và đổi tên thành *Lá bên phải*. Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, biểu đồ  Mô tả được tạo tự động  + Chọn lớp *Lá bên phải*, chọn công cụ **Flip** rồi nháy chuột vào chiếc lá bên phải trong cửa sổ ảnh để lật ảnh đối xứng với nó. Di chuyển sang bên phải để nhận kết quả như Hình 5b.  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, biểu đồ  Mô tả được tạo tự động  - *Vẽ quyển sách*  + Tạo lớp ảnh mới với tên là *Nửa trái sách*.  + Chọn lớp *Nửa trái sách*, chọn bút chì với nét vẽ, độ cứng và màu vẽ đang có để vẽ nửa trái quyển sách.  + Nửa bên phải quyển sách làm tương tự như tạo chiếc lá bên phải. Kết quả nhận được như *Hình 6*.  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, biểu đồ, Phông chữ  Mô tả được tạo tự động  - *Thêm văn bản*Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, biểu đồ  Mô tả được tạo tự động  + Sử dụng công cụ Text để thêm ba văn bản cho logo.  + Nhập văn bản ở vị trí bất kì xong, chọn công cụ **Move** kéo thả các văn bản đến các vị trí như *Hình 7*.Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, biểu đồ  Mô tả được tạo tự động  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, biểu đồ  Mô tả được tạo tự động  ***Bước 4:***Vẽ chi tiết và tô màu cho đối tượng  *- Tô màu cho các hình:* Thực hiện tương tự cách tô màu bông hoa ở Bài 1. Kết quả nhận được như *Hình 8a*.  - *Quay văn bản*  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ  Mô tả được tạo tự độngẢnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ  Mô tả được tạo tự động+ Lần lượt chọn từng lớp văn bản *CLB* và *Vẽ trang trí* rồi dùng công cụ **Rotate** để quay theo yêu cầu. Nếu cần sử dụng công cụ **Scale** để thay đổi kích thước hình cho phù hợp. Kết quả nhận được như *Hình 8b*.  **Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ  Mô tả được tạo tự động**  - *Tạo hiệu ứng bóng đổ cho văn bản*  Chọn lớp văn bản 11 ICT. Thực hiện lệnh **Filters\Light and Shadow\Long Shadow** để mở hộp thoại **Long Shadow** và chọn các tham số như *Hình 9a*. Văn bản tạo bóng đổ như *Hình 9b*.  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, số  Mô tả được tạo tự động  ***Bước 5:*** Vẽ hoàn thiện đối tượng  - *Tạo đường viền logo*  + Tạo một lớp ảnh mới với tên lớp là *Đường viền logo* và ở bên dưới lớp *Nền logo*.  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, đại số  Mô tả được tạo tự động+ Chọn lớp Đường viền logo. Sử dụng kĩ thuật tạo đường viền bằng công cụ Gradient với các tham số: kiểu Gradient là (Abstract 2), đường Gradient kéo từ góc trái dưới lên góc phải trên.Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, đại số  Mô tả được tạo tự động  - *Rút gọn các lớp ảnh (nếu muốn):* Nguyên tắc: Các lớp ảnh cùng nhóm được hòa nhập với nhau.  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, số  Mô tả được tạo tự động+ Chọn lớp ảnh *Nửa phải sách* và nháy chuột vào lệnh **Merge Down**  để hòa nhập nó với *Nửa trái sách* ở bên dưới, đổi tên lớp sau hòa nhập là *Sách*.  + Tương tự hòa nhập lớp *Lá, lớp Nền logo*.  *- Loại bỏ các yếu tố không cần thiết*  + Sử dụng công cụ tẩy để loại bỏ các vết thừa (nếu có)  + Nháy chuột vào biểu tượng hình con mắt bên trái tên Đường cơ sở để ẩn lớp này. Nếu xuất ảnh logo với nền trong suốt thì ẩn lớp *Màu nền*.  **Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, số  Mô tả được tạo tự động**Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, biểu đồ  Mô tả được tạo tự động  + Chọn công cụ **Move** với tùy chọn **Pick a layer or guide** rồi dùng chuột kéo thả các đường chuẩn về phía các thước dọc và ngang để loại bỏ chúng.  ***Bước 6:*** Lưu và xuất ảnh  + Thực hiện lệnh **File\Save As** để lưu tệp bản vẽ.  + Thực hiện lệnh **File\Export As** để xuất bản vẽ sang tệp ảnh định dạng chuẩn "LogoTin11.xcf" và " LogoTin11.png". |
| ***Nhiệm vụ 2: Kiến thức cần biết***  **Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**  - GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi: *1. Hãy giải thích tại sao mỗi khi vẽ một đối tượng mới, cần tạo một lớp ảnh mới với nền trong suốt để vẽ nó. Khi hoàn thiện bản vẽ, tại sao nên hòa nhập một số lớp ảnh với nhau?*  *2. Để chọn được màu ưng ý sử dụng cho bản vẽ cần thực hiện như thế nào?*  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ**  - HS dựa vào kiến thức vừa thực hành, trả lời câu hỏi.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận**  - HS giơ tay trả lời câu hỏi.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung.  **Bước 4: Kết luận, nhận định**  - GV nhận xét câu trả lời của HS  - GV tổng quát kiến thức và yêu cầu HS ghi chép vào vở. | **- *Hướng dẫn trả lời câu hỏi:***  1. Mỗi khi vẽ một đối tượng mới, màu nền của lớp ảnh chứa nó sẽ che mất đối tượng ở lớp bên dưới.  → Do đó, nên vẽ đối tượng mới trong một lớp ảnh có nền trong suốt để có thể nhìn thấy được tất cả các đối tượng trên các lớp ảnh.  - Mỗi chi tiết được vẽ trên một lớp ảnh trong suốt. Với những chi tiết cùng thể hiện đầy đủ một đối tượng nào đó, sau khi vẽ xong các chi tiết này có thể hòa nhập các lớp ảnh với nhau để tạo thành lớp ảnh duy nhất thể hiện đối tượng đó.  2. Để chọn màu ưng ý sử dụng cho bản vẽ thì cần ghi nhớ mã màu và nhập vào ô **HTML notation**.  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, biểu đồ  Mô tả được tạo tự động |

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

**a) Mục tiêu:** Học sinh củng cố lại kiến thức đã học thông qua câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr15.

**b) Nội dung:** HS vận dụng các kiến thức của bài học trả lời câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr15.

**c) Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS.

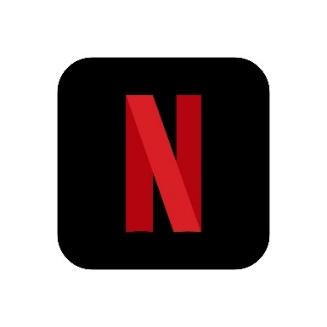
**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ học tập:**

- GV chiếu các câu hỏi trắc nghiệm

*Khoanh tròn vào đáp án đúng*

**Câu 1:** Logo nào sau đây có cả hình và chữ

A.  B.  C.  D. Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, biểu đồ

Mô tả được tạo tự động

**Câu 2:** Công cụ **Flip** dùng để

A. Lật ảnh đối xứng B. Nhân đôi lớp ảnh

C. Thêm văn bản D. Di chuyển

**Câu 3:** Yêu cầu nào sau đây KHÔNG phải yêu cầu quan trọng khi vẽ logo?

A. khác biệt B. có ý nghĩa C. dễ nhớ D. phức tạp

**Câu 4:** Hộp thoại dưới đây dùng để

Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, số

Mô tả được tạo tự động

A. Tô màu cho hình vẽ trang trí B. Tạo bóng đổ cho văn bản

C. Tạo lớp ảnh mới C. Xuất tệp ảnh.

**Câu 5:** Hình vẽ dưới đây mô tả thao tác

**Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ

Mô tả được tạo tự động**

A. Phác thảo bản vẽ

B. Tạo các đường chuẩn và đường cơ sở

C. Vẽ chi tiết và tô màu cho đối tượng

D. Vẽ hoàn thiện đối tượng

- GV tổ chức cho HS hoạt động thực hiện câu hỏi **Tự kiểm tra (SCĐ - tr15).**

*Trong các câu sau, những câu nào đúng?*

*a) Tên các bước vẽ logo ở bài học này cũng giống tên các bước vẽ bông hoa ở Bài 1, nhưng nội dung trong các bước có sự khác nhau nhất định.*

*b) Bước phác thảo bản vẽ logo hoàn toàn khác bước phác thảo bản vẽ cho bông hoa ở Bài 1.*

*c) Để vẽ logo, có thể cần nhiều đường chuẩn để xác định vị trí cho các thành phần logo.*

*d) Một số thành phần của logo có thể sử dụng đường chuẩn để vẽ mà không cần tạo thêm đường cơ sở.*

*e) Khi thêm văn bản cho logo, ngay từ đầu phải xác định vị trí chính xác của văn bản trong logo.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận nhóm, hoàn thành các bài tập GV yêu cầu.

- GV quan sát và hỗ trợ.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

- Mỗi bài tập GV mời HS trình bày. Các HS khác chú ý chữa bài, theo dõi nhận xét bài.

**Bước 4: Kết luận, nhận định:**

- GV chữa bài, chốt đáp án, tuyên dương các hoạt động tốt, nhanh và chính xác.

**Kết quả:**

**Câu hỏi trắc nghiệm**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Đáp án** | C | A | D | B | C |

**Câu hỏi tự kiểm tra (SCĐ – tr15)**

a) Đúng.

b) Sai. Bước phác thảo bản vẽ cho các sản phẩm vẽ trang trí thường gồm các công việc như tạo tệp ảnh mới, xác định kích thước và màu nền ảnh.

c) Đúng.

d) Đúng.

e) Sai. Văn bản được thêm vào logo được tạo trên một lớp mới, sau khi tạo xong có thể di chuyển hình ảnh của lớp đến vị trí mong đợi.

**D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**

**a) Mục tiêu:** Học sinh thực hiện làm bài tập vận dụng để nắm vững kiến thức.

**b) Nội dung:** HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập.

**c) Sản phẩm:** HS về nhà thực hiện nhiệm vụ và nộp kết quả thực hiện các bài tập vào giờ học sau.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**

- GV yêu cầu HS hoạt động hoàn thành bài tập **Vận dụng (SCĐ - tr15)**

*Giả sử em được thuê vẽ logo cho một công ty nào đó. Em hãy sử dụng GIMP để vẽ logo này. Lưu sản phẩm trong GIMP với định dạng XCF và xuất ảnh logo ra định dạng PNG để sử dụng.*

Lưu ý: Tên công ty nên đưa vào trong logo và là gợi ý để em thể hiện được đặc trưng của công ty trong logo. Em có thể viết tên công ty bằng tiếng Việt hoặc tiếng Anh, ví du: công ty "Điện gia dụng" (Household Electricity), công ty "Sách – người thầy của bạn" (Books – Your Teacher).

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ**

- HS suy nghĩ, trao đổi, thảo luận thực hiện nhiệm vụ.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận**

- Bài tập: đại diện HS trình bày kết quả, các HS khác theo dõi, đưa ý kiến.

**Bước 4: Kết luận, nhận định**

- GV nhận xét, đánh giá, đưa ra đáp án đúng, chú ý các lỗi sai của học sinh hay mắc phải.

**Gợi ý đáp án:**

Thực hiện các công việc như sau:

- Lựa chọn tên công ty.

- Lên ý tưởng về logo cần vẽ sao cho logo biểu trưng cho công ty đó, cụ thể cần trả lời các câu hỏi sau:

*+ Nên chọn loại logo nào?*

*+ Hình dạng logo là gì?*

*+ Nếu chọn logo có cả chữ và hình ảnh thì nội dung văn bản là gì?*

*+ Kiểu dáng chữ là gì, có hiệu ứng không?*

*+ Hình ảnh của logo là gì?*

*+ Chữ và hình ảnh có màu sắc được bố trí như thế nào?*

- Thực hiện 6 bước vẽ logo đã được lên ý tưởng cụ thể:

***Bước 1:*** Phác thảo bản vẽ.

***Bước 2:*** Tạo các đường chuẩn và đường cơ sở.

***Bước 3:*** Vẽ phác thảo đối tượng.

***Bước 4:*** Vẽ chi tiết và tô màu cho đối tượng.

***Bước 5:*** Vẽ hoàn thiện đối tượng.

***Bước 6:*** Lưu với định dạng XCF và xuất ảnh ra định dạng PNG.

**\* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

* Ghi nhớ kiến thức trong bài.
* Chuẩn bị bài mới: *Bài 3. Tạo sản phẩm vẽ trang trí trong thực tiễn.*

Ngày soạn:…/…/…

Ngày dạy:…/…/…

## **BÀI 3: TẠO SẢN PHẨM VẼ TRANG TRÍ TRONG THỰC TIỄN**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức**

*Sau bài học này, HS sẽ:*

* Biết và thực hiện được cách tiếp cận tạo sản phẩm vẽ trang trí phức tạp trong thực tiễn, ví dụ như báo tường, tranh cổ động, tranh treo tường.
* Tạo được thiệp chúc mừng năm mới có bố cục hợp lí, sinh động, có hoạt tiết mang tính thẩm mĩ, thể hiện được thông điệp ngày tết cổ truyền Việt Nam.

**2. Năng lực**

***Năng lực chung:***

* *Năng lực tự học:* Chủ động tích cực thực hiện những công việc của bản thân trong học tập thông qua quá trình tìm câu trả lời cho các câu thảo luận và bài tập trong SCĐ.
* *Giao tiếp và hợp tác:* Biết khiêm tốn tiếp thu sự góp ý và nhiệt tình chia sẻ, hỗ trợ các thành viên trong nhóm khi thực hiện nhiệm vụ trong quá trình hoạt động nhóm.
* *Năng lực giải quyết vấn đề:* Xác định được và biết tìm hiểu các thông tin liên quan đến tạo sản phẩm vẽ trang trí trong thực tiễn, đề xuất giải pháp giải quyết.

***Năng lực riêng:***

* Hình thành, phát triển được năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông và giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông.
* Khéo léo, tự chủ trong tìm hiểu nội dung mới.

**3. Phẩm chất**

* Có ý thức học tập, ý thức tìm tòi, khám phá và sáng tạo, có ý thức làm việc nhóm, tôn trọng ý kiến các thành viên khi hợp tác.
* Chăm chỉ tích cực xây dựng bài, có trách nhiệm, chủ động chiếm lĩnh kiến thức theo sự hướng dẫn của GV.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với giáo viên:**

* SCĐ, SGV, Kế hoạch dạy học.
* Hình ảnh minh họa trong SCĐ về tạo sản phẩm vẽ trang trí trong thực tiễn.
* Các máy tính cài sẵn phần mềm GIMP.
* Máy chiếu, máy tính (nếu có).

**2. Đối với học sinh:**

* SCĐ, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (thước, bút,…), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)**

**a) Mục tiêu:**

- Tạo hứng thú, thu hút HS tìm hiểu nội dung bài học.

- Giúp HS nhận biết được đặc điểm, ý nghĩa của logo..

**b) Nội dung:** GV yêu cầu HS đọc tình huống mở đầu, suy nghĩ trả lời câu hỏi.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thảo luận về câu hỏi trong phần khởi động của bài học, trả lời câu hỏi mở đầu.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- GV đặt câu hỏi theo nội dung phần **Khởi động (SCĐ – tr11):**

*Các sản phẩm vẽ trang trí trong thực tiễn thường khá phức tạp, ví dụ như thiệp chúc mừng, báo tường, tranh treo tường.* Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ

Mô tả được tạo tự động

*Nếu vẽ thiệp chúc mừng năm mới như trong Hình 1, em sẽ gặp khó khăn gì (nếu có)? Hãy nêu cách giải quyết khó khăn đó hoặc đưa ra một cách vẽ tấm thiệp này.*

**Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận theo nhóm đôi và hoàn thành yêu cầu.

**Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**

- GV mời 1 – 2 bạn ngẫu nhiên đứng dậy trình bày suy nghĩ của mình.

- HS khác nhận xét, bổ sung.

**Gợi ý:**

+ Khó khăn: nhiều thành phần (đối tượng) cần vẽ. Mỗi thành phần có nhiều chi tiết. Vẽ một vài đối tượng đầu có thể đơn giản, nhưng càng về sau việc vẽ sẽ ngày càng phức tạp vì có nhiều lớp ảnh, gây ra khó quản lí, dung lượng tệp ảnh tăng, tốc độ xử lí hình ảnh có thể chậm.

+ Khắc phục: vẽ riêng từng phần, sau đó mới ghép chúng lại thành một sản phẩm đích.

**Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**

- GV tiếp nhận câu trả lời của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới: *"Vậy làm thế nào để tạo một sản phẩm vẽ trang trí như thiệp chúc mừng năm mới? Chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu* ***Bài 3. Tạo sản phẩm vẽ trang trí trong thực tiễn.****"*

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

**Hoạt động 1. Tìm hiểu khai thác ưu thế của phần mềm vẽ trang trí**

**a) Mục tiêu:** Biết và thực hiện được cách tiếp cận tạo sản phẩm vẽ trang trí phức tạp trong thực tiễn, ví dụ như báo tường, tranh cổ động, tranh treo tường.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động theo SCĐ và thảo luận nhóm trả lời các câu hỏi.

**c) Sản phẩm học tập:** HS hình thành được kiến thức bài học về logo.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV nối tiếp với hoạt động mở đầu, yêu cầu các nhóm thảo luận đưa ra ý tưởng chung về cách vẽ thiệp chúc mừng năm mới.  Chú ý: Chưa cần nêu cách vẽ chi tiết cho từng chi tiết, từng đối tượng của bản vẽ.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát hỗ trợ.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS giơ tay phát biểu.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV tổng quát lưu ý lại kiến thức trọng tâm và yêu cầu HS ghi chép đầy đủ vào vở. | **1. Khai thác ưu thế của phần mềm vẽ trang trí**  - Một trong những cách tiếp cận hiệu quả để tạo được một sản phẩm vẽ trang trí phức tạp là tiếp cận "chia để trị".  - Tiếp cận "chia để trị" gồm ba công việc chính sau đây:  + Phân tích sản phẩm đích cần tạo thành các sản phẩm trung gian.  + Tạo các bản vẽ riêng cho từng sản phẩm trung gian.  + Tạo sản phẩm đích trong đó sử dụng các sản phẩm trung gian đã vẽ. |

**Hoạt động 2. Thực hành vẽ thiệp chúc mừng trên GIMP**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS vận dụng được cách tiếp cận "chia để trị" để vẽ thành công thiệp chúc mừng (một sản phẩm vẽ trang trí tương đối phức tạp trong thực tế).

**b) Nội dung:** GV chuẩn bị sẵn một số bản sao khác nhau của sản phẩm đích (các tệp .xcf và .png) để sử dụng minh họa, phân tích, giới thiệu cách vẽ, tổ chức cho HS thực hành theo nhóm kết hợp cá nhân vẽ thiệp chúc mừng trên GIMP.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành vẽ được thiệp chúc mừng trên GIMP, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| ***Nhiệm vụ 1. Thực hành tạo sản phẩm***  **Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**  - GV yêu cầu HS nghiên cứu SCĐ, thảo luận nhóm đôi thực hiện nhiệm vụ như sau:  *1. Phân tích sản phẩm đích và nêu cách tạo những thành phần đó.*  *2. Hãy sử dụng GIMP để vẽ một thiệp chúc mừng có kênh chữ và kênh hình phong phú, có bố cục hợp lí, sinh động, có họa tiết mang tính thẩm mĩ và thể hiện được thông điệp cần truyền tải. Lưu ảnh trong GIMP.*  - Dựa trên kiến thức vừa được hình thành qua quá trình thực hành, GV yêu cầu HS trả lời câu hỏi Hoạt động 2 SCĐ – tr23: *Trong sản phẩm đích có hai chùm pháo hoa. Hãy nêu cách vẽ thêm nhiều chùm pháo hoa tương tự với kích thước và hướng thể hiện khác nhau.*  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng khi vẽ hình. | **2. Thực hành vẽ thiệp chúc mừng trên GIMP**  **a) Phân tích sản phẩm đích và cách tạo**  ***\* Hướng dẫn trả lời câu hỏi thảo luận 1***  - Sản phẩm đích gồm năm thành phần: hình ảnh nền, lời chúc mừng, pháo hoa, cành hoa đào, bánh chưng.  - Cách tạo:  + Hình ảnh nền và lời chúc mừng: tạo trực tiếp trên bản vẽ chính.  + Pháo hoa, cành hoa đào, bánh chưng: vẽ riêng trên các bản vẽ độc lập, sau đó xuất thành ảnh để đưa vào bản vẽ chính.  **b) Tạo các sản phẩm trung gian**  - *Vẽ bánh chưng*  ***Bước 1:*** Tạo tệp bản vẽ mới, xác định các đường chuẩn và đường cơ sở  + Tạo tệp bản vẽ mới với kích thước 800 × 800 px. Lưu và đặt tên là "Banhchung.xcf".  + Tạo lớp ảnh mới, đặt tên lớp là *Màu nền*.  *Tạo các đường chuẩn:* Thực hiện lệnh **Image\Guides\New Guide (by Percent)** và kéo thả chuột để tạo các đường chuẩn dọc và ngang.  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, hàng  Mô tả được tạo tự động  *Tạo đường cơ sở để vẽ bánh chưng:* Tạo lớp ảnh mới với tên lớp là *Đường cơ sở*. Chọn bút chì (nét vẽ 5, độ cứng 100) để vẽ một hình thoi màu xanh đâm có tâm là tâm bản vẽ → vẽ chiếc bánh chưng như *Hình 2d*.  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, biểu đồ  Mô tả được tạo tự động  ***Bước 2:*** Vẽ bánh chưng  + Nhân đôi lớp *Đường cơ sở* và ẩn lớp này. Đổi tên lớp bản sao thành *Bánh chưng* và chọn nó. Dùng bút chì (nét vẽ 8, độ cứng 100) vẽ các dây lạt buộc bánh chưng theo từng cạnh.  + Nhân đôi lớp *Bánh chưng* và ẩn lớp này. Đổi tên lớp bản sao thành *Bánh chưng – tô màu* và chọn nó.  + Chọn màu vàng nhạt (eef1cb) cho FG và tô màu các dây lạt.  + Chọn màu xanh đậm cho FG. Thực hiện lệnh **Select\Invert** để đảo ngược vùng chọn. Tô màu FG cho vùng chọn vừa xác định (vùng ảnh có biên kín).  Ảnh có chứa biểu đồ, hàng, Sơ đồ, ảnh chụp màn hình  Mô tả được tạo tự động  ***Bước 3:*** Vẽ giấy đỏ  + Tạo lớp ảnh mới với tên lớp là *Giấy đỏ* và chọn lớp này.  + Chọn màu đỏ cho FG. Dùng bút chì vẽ đường biên của giấy đỏ một cách ước lệ.  + Tô màu đỏ cho vùng ảnh có biên khép kín vừa vẽ.  + Nháy chuột mở danh sách **Mode** (chế độ hòa trộn) chọn **Grain merge**.  **Ảnh có chứa hàng, biểu đồ, ảnh chụp màn hình, văn bản  Mô tả được tạo tự động**  ***Bước 4:*** Tạo hai bánh chưng, lưu và xuất ảnh  + Chọn lớp ảnh *Giấy đỏ*, rồi chọn lệnh **Merge Down** để hợp nhất với lớp ảnh *Bánh chưng – tô màu* ở dưới.  + Thực hiện lệnh **Layer\Crop to Content** để tối ưu khung ảnh của lớp.  + Nhân đôi lớp ảnh *Bánh chưng – tô màu*.  + Dùng công cụ **Rotate** để quay lớp bản sao một góc nhỏ rồi dùng công cụ **Move** để di chuyển. Loại bỏ các đường chuẩn, lưu lại tệp, ẩn lớp *Màu nền* và xuất ảnh với tên tệp là "Banhchung.png".  **Ảnh có chứa biểu đồ, hàng, ảnh chụp màn hình, Sơ đồ  Mô tả được tạo tự động**  *- Vẽ pháo hoa*  ***Bước 1:*** Tạo tệp bản vẽ mới và chọn màu  + Tạo tệp bản vẽ mới, kích thước 900 × 900 px. Lưu ảnh với tên tệp là "Phaohoa.xcf".  + Tạo lớp ảnh mới, đặt tên lớp là *Màu nền*. Tô màu nền đỏ cho lớp ảnh.  ***Bước 2:*** Vẽ đối tượng chi tiết dần theo từng lớp ảnh  Chọn bút chì (nét vẽ 3, độ cứng 100), vẽ từng chùm tia pháo hoa, mỗi chùm vẽ trên một lớp ảnh mới, có màu FG thay đổi luân phiên giữa vàng và xanh.  **Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, hàng  Mô tả được tạo tự động**  ***Bước 3:*** Vẽ hoàn thiện đối tượng, lưu và xuất ảnh  + Chọn kích thước bút chì lớn hơn, vẽ đè lên từ gốc đến thân của một số tia pháo hoa ở chùm thứ và thứ ba với màu tương ứng.  **Ảnh có chứa văn bản, Đồ họa, màu đỏ, thiết kế  Mô tả được tạo tự động**  + Tạo một lớp mới tên là *Lớp ngôi sao*. Chọn kiểu đầu bút chì là . Trên lớp mới, chấm một số điểm ở gần đầu các tia pháo hoaẢnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, thiết kế  Mô tả được tạo tự động  + Lưu tệp bản vẽ, ẩn lớp *Màu nền* và xuất bản vẽ ra tệp "Phaohoa.png".  *- Vẽ cành hoa đào*  ***Bước 1:*** Tạo tệp bản vẽ mới  + Tạo một tệp bản vẽ mới, kích thước 1000 × 800 px. Lưu tệp là "Canhhoadao.xcf".  + Tạo một lớp ảnh mới với tên lớp là *Màu nền*. Tô màu trắng cho lớp ảnh này.  ***Bước 2:*** Vẽ cành hoa  *Vẽ phác họa cành đào:* Chọn màu nâu đất (6f645f) cho FG. Tạo một lớp ảnh mới với tên lớp là *Cành đào*. Chọn lớp ảnh này rồi dùng bút chì (nét vẽ 5, độ cứng 80) vẽ cành đào một cách ước lệ.  **Ảnh có chứa văn bản, Phông chữ, ảnh chụp màn hình  Mô tả được tạo tự động**  *Vẽ chi tiết cành đào:* Tạo lớp ảnh mới tên là *Cành đào nét to*. Chọn lớp ảnh này, rồi dùng bút chì tô lại cành đào đã vẽ. Khi tô từ gốc đến các đầu cành nét vẽ giảm dần từ 20 đến 10.  **Ảnh có chứa văn bản, Phông chữ, ảnh chụp màn hình  Mô tả được tạo tự động**  Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình  Mô tả được tạo tự động*Vẽ hoàn thiện cành đào:* Tạo lớp ảnh mới tên là Cành đào nét đậm. Chọn lớp ảnh này và chọn bút chì với đầu bút kiểu **Brush = Bristles 03** . Tô dọc cành để tạo ra vỏ cành cây sần sùi.  **Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình  Mô tả được tạo tự động**  ***Bước 3:*** Vẽ các kiểu lá  + Vẽ ba kiểu lá đào: 2, 3, 4 nhánh, mỗi kiểu vẽ trên một lớp riêng đặt tên lớp tương ứng là *Lá 2 nhánh, Lá 3 nhánh, Lá 4 nhánh*.  + Chọn màu xanh lá cho FG (5dcf5b). Dùng bút chì (nét vẽ 3, độ cứng 100) để vẽ kiểu lá.  + Tô màu FG cho bề mặt lá.Ảnh có chứa văn bản, Phông chữ, ảnh chụp màn hình  Mô tả được tạo tự động  + Dùng công cụ Dodge tô lên một số chỗ trên bề mặt lá.  **Ảnh có chứa văn bản, Phông chữ  Mô tả được tạo tự động**  ***Bước 4:*** Vẽ mẫu các kiểu nụ hoa  Thực hiện tương tự vẽ mẫu lá  **Ảnh có chứa màu hồng, nút tai  Mô tả được tạo tự động**  ***Bước 5:*** Vẽ hoàn chỉnh cánh hoa, lưu và xuất ảnh  + Thực hiện lệnh **File\Open as Layers** để mở tệp ảnh "Hoadao.png" (Bài 1) dưới dạng một lớp ảnh, đặt tên là *Hoa đào*.  + Sắp xếp các thành phần của cành hoa đào ở riêng một nơi, nhân đôi lớp ảnh với mỗi thành phần với số lần tùy ý.  + Di chuyển ảnh của các lớp bản sao đến vị trí phù hợp.  **Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình  Mô tả được tạo tự động**  + Lưu ảnh cành hoa đào, ẩn lớp *Màu nền*, xuất ra tệp "Canhhoadao.png".  **c) Tạo sản phẩm đích**  ***Bước 1:*** Tạo tệp bản vẽ mới  + Tạo tệp bản vẽ mới với kích thước 200 × 100 mm. Đặt tên "Thiepchucmungnammoi.xcf".  + Tạo lớp ảnh mới, đặt tên lớp là *Màu nền*. Dùng công cụ tô màu **Gradient** tô màu cho nền ảnh với các tham số: **Gradient = FG to BG (HSV counter-clockwise), Shape = Linear**, đường **Gradient** kéo từ góc trái xuống góc phải dưới.  **Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, thiết kế đồ họa, Đồ họa  Mô tả được tạo tự động**  ***Bước 2:*** Mở ảnh các sản phẩm trung gian dưới dạng các lớp ảnh (**File\Open as Layers**)  + Chọn từng lớp ảnh mới, thực hiện lệnh **Layer\Crop to Content** để giảm tối đa kích thước khung ảnh và di chuyển đối tượng đến vị trí mong muốn.  **Ảnh có chứa văn bản, phần mềm, Biểu tượng máy tính, Phông chữ  Mô tả được tạo tự động**  ***Bước 3:*** Nhân đôi các lớp ảnh, thêm văn bản, lưu và xuất ảnh  + Nhân đôi các lớp ảnh, thay đổi vị trí, kích thước lớp ảnh và di chuyển đến vị trí mong muốn.  + Thêm lớp văn bản "CHÚC MỪNG NĂM MỚI" màu vàng. Tạo hiệu ứng bóng đổ**: Filters\Light and Shadow\Long Shadow** với các tham số:  Góc quay của bóng đổ 30  Độ dài bóng đổ 20  Màu bóng đỏ là màu mận chín đậm (612c4e)  + Lưu tệp ảnh và xuất ảnh ra định dạng chuẩn.  **Ảnh có chứa văn bản, biểu tượng, thiết kế đồ họa, Đồ họa  Mô tả được tạo tự động**  ***- Hướng dẫn trả lời câu hỏi Hoạt động 2 tr23:***  + Chọn lớp ảnh của một chùm pháp hoa.  + Nhân đôi lớp ảnh.  + Sử dụng công cụ **Scale** và **Rotate** để thay đổi kích thước và quay ảnh. |

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

**a) Mục tiêu:** Học sinh củng cố lại kiến thức đã học thông qua câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr23.

**b) Nội dung:** HS vận dụng các kiến thức của bài học trả lời câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr23.

**c) Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ học tập:**

- GV chiếu các câu hỏi trắc nghiệm

*Khoanh tròn vào đáp án đúng*

**Câu 1:** Tiếp cận "chia để trị" KHÔNG có công việc nào sau đây?

A. Phân tích sản phẩm đích cần tạo thành các sản phẩm trung gian.

B. Tạo các bản vẽ riêng cho từng sản phẩm trung gian.

C. Tạo sản phẩm đích trong đó sử dụng các sản phẩm trung gian đã vẽ.

D. Trực tiếp vẽ sản phẩm đích không cần sản phẩm trung gian.

**Câu 2:** Thành phần nào sau đây có thể vẽ trực tiếp trên bản vẽ chính của thiệp chúc mừng năm mới?

A. Pháo hoa B. Lời chúc mừng C. Cành hoa đào D. Bánh chưng

**Câu 3:** Chọn lệnh **Image\Guides\New Guide (by Percent)** để tạo thực hiện thao tác gì?

A. Để tạo các đường chuẩn.

B. Đổi màu đối tượng

C. Tạo một tệp ảnh mới.

D. Để lưu tệp bản vẽ.

Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, biểu đồ, Phông chữ

Mô tả được tạo tự động**Câu 4:** Công cụ **Merge Down** dùng để

A. đảo ngược vùng chọn B. hợp nhất các lớp ảnh

C. hòa trộn lớp ảnh C. tối ưu khung ảnh của lớp

**Câu 5:** Hình vẽ dưới thể hiện bước nào trong vẽ thiệp chúc mừng năm mới?

**Ảnh có chứa văn bản, phần mềm, Biểu tượng máy tính, Phông chữ

Mô tả được tạo tự động**

A. Tạo tệp bản vẽ mới

B. Nhân đôi các lớp ảnh

C. Mở ảnh các sản phẩm trung gian dưới dạng các lớp ảnh

D. Lưu tệp ảnh và xuất ảnh

- GV tổ chức cho HS hoạt động thực hiện câu hỏi tự kiểm tra **(SCĐ – tr23).**

*Trong các câu sau, những câu nào đúng?*

*a) Kế thừa và sử dụng lại khả năng mạnh mẽ của phần mềm đồ họa, trợ giúp vẽ trang trí các sản phẩm đồ họa phức tạp.*

*b) Tất cả các sản phẩm vẽ trang trí phải được tạo với đầy đủ các bước: tạo bản vẽ mới, vẽ phác thảo, vẽ chi tiết, tô màu, hoàn thiện bản vẽ, lưu và xuất ảnh.*

*c) Các tệp ảnh và lớp ảnh được tạo mới nên có nền trong suốt vì không tác ảnh khỏi nền khi xuất ảnh sang định dạng PNG, để sử dụng cho việc vẽ đối tượng khác.*

*d) Có hai cách vẽ: vẽ chính xác dựa trên đường cơ sở và vẽ ước lệ dựa trên hình dạng quen thuộc của đối tượng cần vẽ.*

*e) Có ba cách tô màu: tô màu thuần nhất, tô màu gradient và làm nổi từng vùng màu.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận nhóm, hoàn thành các bài tập GV yêu cầu.

- GV quan sát và hỗ trợ.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

- Mỗi bài tập GV mời HS trình bày. Các HS khác chú ý chữa bài, theo dõi nhận xét bài.

**Bước 4: Kết luận, nhận định:**

- GV chữa bài, chốt đáp án, tuyên dương các hoạt động tốt, nhanh và chính xác.

**Kết quả:**

**Câu hỏi trắc nghiệm**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Đáp án** | D | B | A | B | C |

**Câu hỏi tự kiểm tra (SCĐ – tr23)**

a) Đúng.

b) Sai. Với bản vẽ đơn giản, có thể bỏ qua một số bước, ví dụ vẽ phác thảo và hoàn thiện bản vẽ.

c) Đúng.

d) Đúng.

e) Đúng.

**D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**

**a) Mục tiêu:** Học sinh thực hiện làm bài tập vận dụng để nắm vững kiến thức.

**b) Nội dung:** HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập.

**c) Sản phẩm:** HS về nhà thực hiện nhiệm vụ và nộp kết quả thực hiện các bài tập vào giờ học sau.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**

- GV yêu cầu HS hoạt động hoàn thành bài tập **Vận dụng (SCĐ – tr23)**

*Giả sử em được thuê vẽ thiệp chúc mừng sự kiện cho một cá nhân hay một tổ chức nào đó, ví dụ như thiệp chúc mừng sinh nhật, thiệp chúc mừng ngày hội trường. Em hãy sử dụng GIMP để vẽ tấm thiệp này. Lưu sản phẩm trong GIMP với định dạng XCF và xuất ảnh ra định dạng PNG để sử dụng.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ**

- HS suy nghĩ, trao đổi, thảo luận thực hiện nhiệm vụ.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận**

- Bài tập: đại diện HS trình bày kết quả, các HS khác theo dõi, đưa ý kiến.

**Bước 4: Kết luận, nhận định**

- GV nhận xét, đánh giá, đưa ra đáp án đúng, chú ý các lỗi sai của học sinh hay mắc phải.

**Gợi ý đáp án:**

- Việc thực hiện vẽ thiệp như thiệp chúc mừng sinh nhật, thiệp chúc mừng ngày hội trường, thiệp chúc mừng Ngày Nhà giáo Việt Nam cũng cần thực hiện theo tiếp cận "chia để trị", nghĩa là chia sản phẩm đồ hoa phức tạp (sản phẩm đích) thành các sản phẩm trung gian để vẽ riêng chúng trước khi đưa vào sản phẩm đích.

- Các bản vẽ đơn giản (sản phẩm trung gian) được vẽ thông qua các bước cơ bản: tạo bản vẽ mới, tạo các đường chuẩn và đường cơ sở (nếu cần), vẽ và tô màu đối tượng, có thể từ vẽ phác thảo đến vẽ chi tiết, cuối cùng hoàn thiện bản vẽ trước khi lưu tệp và xuất ảnh.

**\* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

* Ghi nhớ kiến thức trong bài.
* Chuẩn bị bài mới: *Bài 4. Thực hành tổng hợp vẽ trang trí.*

Ngày soạn:…/…/…

Ngày dạy:…/…/…

## **BÀI 4: THỰC HÀNH TỔNG HỢP VẼ TRANG TRÍ**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức**

*Sau bài học này, HS sẽ:*

* Vận dụng được cách tiếp cận tạo sản phẩm vẽ trang trí phức tạp trong thực tiễn, ví dụ cách vẽ báo tường theo chủ đề tự chọn.
* Vận dụng được các bước vẽ trang trí đối với sản phẩm đơn giản để tạo các sản phẩm trung gian, ví dụ tạo riêng các bản vẽ cho từng hình ảnh trên trang báo tường.

**2. Năng lực**

***Năng lực chung:***

* *Năng lực tự học:* Chủ động tích cực thực hiện những công việc của bản thân trong học tập thông qua quá trình tìm câu trả lời cho các câu thảo luận và bài tập trong SCĐ.
* *Giao tiếp và hợp tác:* Biết khiêm tốn tiếp thu sự góp ý và nhiệt tình chia sẻ, hỗ trợ các thành viên trong nhóm khi thực hiện nhiệm vụ trong quá trình hoạt động nhóm.
* *Năng lực giải quyết vấn đề:* Xác định được và biết tìm hiểu các thông tin liên quan đến tạo sản phẩm vẽ trang trí, đề xuất giải pháp giải quyết.

***Năng lực riêng:***

* Hình thành, phát triển được năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông và giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông.
* Khéo léo, tự chủ trong tìm hiểu nội dung mới.

**3. Phẩm chất**

* Có ý thức học tập, ý thức tìm tòi, khám phá và sáng tạo, có ý thức làm việc nhóm, tôn trọng ý kiến các thành viên khi hợp tác.
* Chăm chỉ tích cực xây dựng bài, có trách nhiệm, chủ động chiếm lĩnh kiến thức theo sự hướng dẫn của GV.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với giáo viên:**

* SCĐ, SGV, Kế hoạch dạy học.
* Hình ảnh minh họa trong SCĐ về tạo sản phẩm vẽ trang trí trong thực tiễn.
* Các máy tính cài sẵn phần mềm GIMP.
* Máy chiếu, máy tính (nếu có).

**2. Đối với học sinh:**

* SCĐ, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (thước, bút,…), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)**

**a) Mục tiêu:** Ôn bài cũ**,** giúp HS vận dụng được cách tiếp cận vẽ trang trí tạo sản phẩm trang trí phức tạp.

**b) Nội dung:** GV yêu cầu HS suy nghĩ trả lời câu hỏi.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thảo luận về câu hỏi mở đầu.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- GV đặt câu hỏi ôn tập bài cũ yêu cầu HS trả lời:

*Với những sản phẩm vẽ trang trí có những thành phần phức tạp như thiệp chúc mừng năm mới, báo tường 20/11… cần vẽ như thế nào?*

**Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

- HS chú ý lắng nghe và trả lời câu hỏi.

**Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**

- HS trả lời câu hỏi.

- HS khác nhận xét, bổ sung.

**Gợi ý:**

Sử dụng cách tiếp cận "chia để trị" để khai thác hiệu quả những ưu thế của phần mềm đồ họa:

+ Phân tích sản phẩm đích cần tạo thành các sản phẩm trung gian.

+ Tạo các bản vẽ riêng cho từng sản phẩm trung gian.

+ Tạo sản phẩm đích trong đó sử dụng các sản phẩm trung gian đã vẽ.

**Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**

- GV tiếp nhận câu trả lời của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới: *"Bài học trước chúng ta đã tìm hiểu về cách vẽ trang trí thiệp chúc mừng năm mới. Bài học tiếp theo chúng ta sẽ tiếp cận thêm một vài sản phẩm trang trí như báo tường, tranh lễ hội. Vậy những sản phẩm này được thực hiện như thế nào? Chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu* ***Bài 4. Thực hành tổng hợp vẽ trang trí.****"*

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

**Hoạt động 1. Yêu cầu tạo sản phẩm**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS các nhóm lựa chọn được sản phẩm đích mà nhóm mình thích tạo hoặc phù hợp với nhóm mình.

**b) Nội dung:** HS hoạt động nhóm, thảo luận về các chủ đề gợi ý và lựa chọn ra được sản phẩm đích.

**c) Sản phẩm học tập:** HS lựa chọn được sản phẩm vẽ trang trí.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS thảo luận nhóm đôi lựa chọn chủ đề thông qua Bảng 1 SCĐ – tr24.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **STT** | **Tên sản phẩm** | **Các chủ đề gợi ý** | | **1** | Báo tường ngày 20/11 | Ngàn lời tri ân, Tôn sư trọng đạo, Chắp cánh ước mơ, Người lái đò, Tri ân thầy/cô. | | **2** | Báo tường về học tập | Học tập trong thời kì giãn cách vì dịch virus, Câu lạc bộ Tin học ứng dụng, Sản phẩm vẽ trang trí của em. | | **3** | Tranh lễ hội | Lễ hội Trung thu, Lễ hội tết Nguyên đán, Lễ kỉ niệm ngày thành lập trường. |   *(GV có thể thay thể hoặc bổ sung thêm các sản phẩm khác phù hợp với đối tượng HS của lớp ví dụ an toàn giao thông, bảo vệ môi trường, thông điệp xanh – giờ Trái Đất, Ngày sách và văn hóa đọc Việt Nam…)*  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS hoạt động nhóm, thảo luận và lựa chọn chủ đề phù hợp với nhóm.  - HS đặt thêm câu hỏi về những sản phẩm, chủ đề cần tạo để xác định chủ đề phù hợp với nhóm.  - GV quan sát, hướng dẫn nếu cần.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - Các nhóm báo cáo xác định chủ đề, sản phẩm lựa chọn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV ghi lại sản phẩm, chủ đề mà các nhóm lựa chọn. | **1. Yêu cầu tạo sản phẩm**  *Các nhóm HS lựa chọn chủ đề, sản phẩm phù hợp với nhóm mình.* |

**Hoạt động 2. Gợi ý và hướng dẫn**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS các nhóm cách tạo sản phẩm của nhóm mình.

**b) Nội dung:** HS thảo luận phân tích sản phẩm vẽ trang trí mà nhóm lựa chọn, phân công công việc và tiến hành tạo sản phẩm theo chủ đề.

**c) Sản phẩm học tập:** Sản phẩm trang trí với chủ đề tự chọn của các nhóm HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**  - GV tổ chức thực hành cho HS, yêu cầu các nhóm thảo luận phân tích bản vẽ, phân công công việc và tiến hành tạo sản phẩm theo chủ đề mà nhóm lựa chọn.  - GV ví dụ về một vài chủ đề để minh họa 3 bước vẽ sản phẩm cụ thể.  *Ví dụ: Báo tường ngày 20/11 – Chủ đề Người lái đò*  *- Phân tích bản vẽ thành các thành phần: Hình ảnh nền, Người lái đò, con sông, núi, vách đá, mây, mặt trời, cây tre, thơ, lời tri ân, logo trường, chữ…*  *- Xác định cách tạo:*  *+ Hình ảnh nền, thơ,lời tri ân, chữ: tạo trực tiếp trên bản vẽ chính.*  *+ Các thành phần còn lại được xem là một sản phẩm trung gian vẽ trên các bản vẽ độc lập.*  *- Thực hiện vẽ các sản phẩm trung gian thông qua các bước cơ bản như: tạo bản vẽ mới, tạo các đường chuẩn và đường cơ sở (nếu cần), vẽ và tô màu đối tượng, vẽ phác thảo rồi vẽ chi tiết, hoàn thiện bản vẽ, lưu tệp và xuất ảnh.*  *- Tạo sản phẩm đích trong đó sử dụng các sản phẩm trung gian đã vẽ.*  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS thảo luận nhóm, phân tích chủ đề, phân công nhiệm vụ và tiến hành tạo sản phẩm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - Các nhóm trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS nhóm khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng khi vẽ hình. | **2. Gợi ý và hướng dẫn** |

**Hoạt động 3. Tiêu chí đánh giá sản phẩm**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS biết được sản phẩm của nhóm mình sau khi tạo xong sẽ được đánh giá thế nào, từ đó HS biết các tiêu chí cần đạt được.

**b) Nội dung:** HS quan sát, nắm bắt được các tiêu chí cần đạt được và đánh giá sản phẩm của nhóm mình, cũng như các nhóm khác.

**c) Sản phẩm học tập:** Tiêu chí đánh giá sản phẩm vẽ trang trí.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**  - GV công bố tiêu chí đánh giá sản phẩm vẽ trang trí.  *(GV có thể tổ chức thực hiện trước hoạt động 2)*  - GV có thể cho HS tham gia góp ý, trao đổi và cuối cùng thống nhất về các tiêu chí đánh giá.  - GV cho HS vận dụng đánh giá Hình 1 tr25 – SCĐ:  *Hình 1 minh họa phần chính của trang "Báo tường ngày 20/11" với chủ đề "Người lái đò". Theo nhóm em, sản phẩm này được đánh giá ở mức nào theo từng tiêu chí trên?*    **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS quan sát và nắm bắt các tiêu chí đánh giá sản phẩm vẽ trang trí và trả lời câu hỏi.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS góp ý, trao đổi thống nhất về các tiêu chí đánh giá (nếu có).  - HS trả lời câu hỏi, các HS khác nhận xét, đánh giá.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết các tiêu chí đánh giá. | **3. Tiêu chí đánh giá sản phẩm**  BẢN ĐÍNH KÈM DƯỚI HOẠT ĐỘNG 3.  ***- Hướng dẫn trả lời câu hỏi đánh giá Hình 1:***  Ví dụ:  + Thông điệp: Mức trên đạt.  + Bố cục: Mức đạt.  + Tính thẩm mĩ: Mức đạt.  + Cách vẽ: Mức đạt.  + Công cụ vẽ: Mức đạt. |

**TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ SẢN PHẨM VẼ TRANG TRÍ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **TIÊU CHÍ** | **MỨC KHÔNG ĐẠT** | **MỨC ĐẠT** | **MỨC TRÊN ĐẠT** |
| 1 | Thông điệp | Không thể hiện được thông điệp cần truyền tải. | Thể hiện được thông điệp cần truyền tải. | Thông điệp được truyền tải đầy đủ và súc tích. |
| 2 | Bố cục | Bố cục chưa hợp lí hoặc không sinh động. | Bố cục hợp lí và sinh động. | Bố cục hợp lí, sinh động và thể hiện được một trong các kiểu bố cục như: đối xứng, xen kẽ, tự do. |
| 3 | Tính thẩm mĩ | Không có hoạt tiết mang tính thẩm mĩ. | Có họa tiết mang tính thẩm mĩ | Có họa tiết mang tính thẩm mĩ, đẹp và ấn tượng. |
| 4 | Cách vẽ | Không thể hiện rõ cách vẽ | Thể hiện được cách tiếp cận tạo sản phẩm vẽ trang trí. | Thể hiện được cách tiếp cận hiệu quả để tạo sản phẩm vẽ trang trí. |
| 5 | Công cụ vẽ | Chưa sử dụng được công cụ hoặc sử dụng công cụ chưa hợp lí để vẽ và tô màu. | Sử dụng công cụ vẽ hợp lí để vẽ và tô màu. | Sử dụng công cụ một cách linh hoạt và hiệu quả để vẽ và tô màu. |

**C. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**

**a) Mục tiêu:** Học sinh thực hiện làm bài tập vận dụng để nắm vững kiến thức.

**b) Nội dung:** HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập.

**c) Sản phẩm:** HS về nhà thực hiện nhiệm vụ và nộp kết quả thực hiện các bài tập vào giờ học sau.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**

- GV yêu cầu HS hoạt động hoàn thành bài tập **Vận dụng (SCĐ – tr25)**

*Hãy tạo một sản phẩm trang trí mà em thấy hứng thú và ý nghĩa, ví dụ tranh treo tường với chủ đề như: Hi vọng, Ước mơ, Người mẹ, Nắng sân trường.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ**

- HS suy nghĩ, trao đổi, thảo luận và thực hiện nhiệm vụ ở nhà

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận**

- Bài tập: đại diện HS trình bày kết quả, các HS khác theo dõi, đưa ý kiến.

**Bước 4: Kết luận, nhận định**

- GV nhận xét, đánh giá, đưa ra đáp án đúng, chú ý các lỗi sai của học sinh hay mắc phải.

**Gợi ý đáp án:**

Để tạo sản phẩm trang trí trên cần thực hiện theo 3 bước:

*Bước 1:* Lựa chọn và phân tích sản phẩm.

*Bước 2:* Vẽ các sản phẩm trung gian theo 6 bước vẽ các sản phẩm đơn giản.

*Bước 3:* Vẽ sản phẩm đích.



**\* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

* Ghi nhớ kiến thức trong bài.
* Chuẩn bị bài mới: *Chuyên đề 2. Thực hành sử dụng phần mềm chỉnh sửa ảnh – Bài 1. Tạo ảnh động với hiệu ứng mờ dần.*

Ngày soạn:…/…/…

Ngày dạy:…/…/…

# **CHUYÊN ĐỀ 2: THỰC HÀNH SỬ DỤNG PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH**

## **BÀI 1: TẠO ẢNH ĐỘNG VỚI HIỆU ỨNG MỜ DẦN**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức**

*Sau bài học này, HS sẽ:*

* Chỉnh sửa được ảnh để làm nguồn *ảnh tĩnh* cho *ảnh động.*
* Tạo được ảnh động từ các ảnh tĩnh bằng hiệu ứng mờ dần và với tốc độ hiển thị hợp lí.

**2. Năng lực**

***Năng lực chung:***

* *Năng lực tự học:* Chủ động tích cực thực hiện những công việc của bản thân trong học tập thông qua quá trình tìm câu trả lời cho các câu thảo luận và bài tập trong SCĐ.
* *Giao tiếp và hợp tác:* Biết khiêm tốn tiếp thu sự góp ý và nhiệt tình chia sẻ, hỗ trợ các thành viên trong nhóm khi thực hiện nhiệm vụ trong quá trình hoạt động nhóm.
* *Năng lực giải quyết vấn đề:* Xác định được và biết tìm hiểu các thông tin liên quan đến tạo ảnh động với hiệu ứng mờ dần, đề xuất giải pháp giải quyết.

***Năng lực riêng:***

* Hình thành, phát triển được năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông và giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông.
* Khéo léo, tự chủ trong tìm hiểu nội dung mới.

**3. Phẩm chất**

* Có ý thức học tập, ý thức tìm tòi, khám phá và sáng tạo, có ý thức làm việc nhóm, tôn trọng ý kiến các thành viên khi hợp tác.
* Chăm chỉ tích cực xây dựng bài, có trách nhiệm, chủ động chiếm lĩnh kiến thức theo sự hướng dẫn của GV.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với giáo viên:**

* SCĐ, SGV, Kế hoạch dạy học.
* Hình ảnh minh họa trong SCĐ: các ảnh tĩnh về chủ đề "Sum họp gia đình ngày tết Nguyên đán", Các lớp ảnh tĩnh, Chọn tham số cho ảnh động từ hiệu ứng mờ dần,…
* Các máy tính cài sẵn phần mềm GIMP.
* Máy chiếu, máy tính (nếu có).

**2. Đối với học sinh:**

* SCĐ, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (thước, bút,…), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm, tìm hiểu phần mềm GIMP.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)**

**a) Mục tiêu:**

- Giúp HS bước đầu hình dung ra nguyên lí tạo ảnh động từ các ảnh tĩnh, từ đó dẫn dắt đến mục tiêu và nội dung của bài học.

**b) Nội dung:** GV tổ chức cho HS trao đổi thảo luận theo nội dung câu hỏi khởi động.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thảo luận về câu hỏi trong phần khởi động của bài học, trả lời được ảnh được tạo ra từ các ảnh tĩnh theo nguyên lí nào.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- GV đặt câu hỏi theo nội dung phần **Khởi động (SCĐ – tr26):**

*Theo em, ảnh động được tạo ra từ các ảnh tĩnh theo nguyên tắc nào?*

- GV đặt thêm các câu hỏi gợi ý:

*+ Theo em, phim hoạt hình được tạo ra như thế nào?*

*+ Khi quay phim, phim được lưu thành dãy các ảnh. Theo em, nội dung các ảnh này giống và khác nhau như thế nào để khi xem lại phim, sự xuất hiện liên tiếp của chúng tạo cho người dùng có cảm giác hình đang chuyển động?*

**Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận theo nhóm đôi và hoàn thành yêu cầu.

**Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**

- GV mời 1 – 2 bạn ngẫu nhiên đứng dậy trình bày suy nghĩ của mình.

- HS khác nhận xét, bổ sung.

**Gợi ý:**

+ Nguyên lí tạo ảnh động là tạo ra một dãy ảnh tĩnh xuất hiện liên tục trong một khoảng thời gian ngắn. Sự xuất hiện này được lặp đi lặp lại, tạo thành một quy luật, gọi là hiệu ứng của ảnh động. Nếu ảnh động biểu thị hành động của đối tượng thì hao ảnh liên tục biểu thị sự sai khác về cử chỉ của đối tượng đó.

+ Nguyên lí tạo ảnh động dựa trên hiện tượng lưu ảnh trên võng mạc của mắt như sau: ảnh động, phim hoạt hình, phim nói chung tạo ra thị giác hình chuyển động dựa trên hiện tượng lưu ảnh của mắt. Khi mắt nhìn thấy ảnh xuất hiện, sau đó ảnh biến mất ngay thì võng mạc của mắt vẫn còn lưu lại ảnh này trong một khoảng thời gian T nhất định và bao lâu tuỳ theo độ sáng của ảnh. Nhiều nghiên cứu cho rằng T khoảng 0,1 giây. Do đó, nếu ảnh sau xuất hiện ngay sau ảnh trước trong khoảng thời gian T thì mắt người sẽ nhìn thấy đồng thời cả hai ảnh. Ví dụ, ảnh 1 là mặt một người mở mắt, ảnh 2 là ảnh người đó nhưng nhắm mắt. Nếu ba ảnh 1, 2, 1 xuất hiện trong khoảng thời gian T thì người xem sẽ có cảm giác người đó chớp mắt.

**Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**

- GV tiếp nhận câu trả lời của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới: *Để tìm hiểu rõ hơn về tạo ảnh động từ ảnh tĩnh, chúng ta cùng tìm hiểu bài học ngày hôm nay:* ***Bài 1. Tạo ảnh động với hiệu ứng mờ dần.***

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

**Hoạt động 1. Tìm hiểu về tạo ảnh động từ các ảnh tĩnh với hiệu ứng mờ dần**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS thực hành tạo được ảnh động với hiệu ứng mờ dần.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động theo SCĐ và thảo luận nhóm để tạo ảnh động với hiệu ứng mờ dần và lưu tệp trong máy.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành tạo sản phẩm, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV chiếu hình ảnh chủ đề “Sum họp gia đình ngày tết Nguyên đán” cho HS quan sát.    - GV đặt vấn đề: *Từ các ảnh tĩnh này có thể tạo ảnh động với hiệu ứng mờ dần. Đây là hiệu ứng mà ảnh trước xuất hiện rồi mờ dần, đồng thời ảnh sau hiện ra rõ dần, cứ tiếp tục luân phiên như vậy.*  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi và thực hiện nhiệm vụ sau:  *Hãy chọn một số ảnh tĩnh theo một chủ đề nào đó và sử dụng GIMP để tạo ảnh động với hiệu ứng mờ dần. Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động sang định dạng GIF. Trong ví dụ này, ảnh tĩnh được lưu trong tệp “Giadinh.xcf”, ảnh động được xuất ra tệp “Giadinh.gif”.*  - GV yêu cầu các nhóm HS tìm hiểu và thực hiện nhiệm vụ theo 6 bước đã hướng dẫn trong sách để tạo ảnh động đó.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng khi tạo ảnh động từ các ảnh tĩnh với hiệu ứng mờ dần. | **1. Tạo ảnh động từ các ảnh tĩnh với hiệu ứng mờ dần**  ***Bước 1.*** Mở các tệp ảnh tĩnh để thiết kế ảnh động.  - Tạo một tệp ảnh mới bằng lệnh **File\New.** Hộp thoại **Create a New Image** xuất hiện, chọn các tham số cho ảnh động. Lớp **Background** của ảnh thể hiện các tham số này.  - Thực hiện lệnh **File\Open as Layers** để mở các tệp ảnh tĩnh dưới dạng các lớp ảnh. Chọn mở các tệp ảnh này trong hội thoại **Open Image as Layers.**  - Lưu ảnh tĩnh và đặt tên tệp.  ***Bước 2.*** Chỉnh sửa các lớp ảnh tĩnh (nếu cần)  - Chọn từng lớp ảnh tĩnh, tạm thời ẩn các lớp ảnh còn lại. Dùng công cụ **Crop** để cắt ảnh. Thực hiện lệnh **Layer\Layer to Image Size** để làm cho khung ảnh trùng khít hoàn toàn với khung ảnh ban đầu.  ***Bước 3:*** Áp dụng hiệu ứng mờ dần cho các ảnh tĩnh  - Thực hiện lệnh **Blend** từ các bảng chọn **Filters\Animation** để tạo ảnh động. Chọn tham số phù hợp.    - Sau khi thiết lập các tham số, ảnh mới được tạo ra, biểu tượng của nó xuất hiện bên trên thanh thước ngang của cửa sổ ảnh.    - Ảnh mới gồm một dãy lớp ảnh, mỗi lớp ảnh có tên chữ “Frame”. Các lớp ảnh có vai trò là dãy khung hình của ảnh động.    ***Bước 4.*** Tối ưu ảnh động (nếu cần)  - Ảnh động F được tối ưu bằng cách gán cho các khung hình khoảng thời gian xuất hiện.  1) **Filter\Animation\Optimize (Difference):** tối ưu ảnh động F bằng cách tạo ra sự khác biệt giữa các ảnh tĩnh.  2) **Filters\Animation\Optimize (for GIF):** tối ưu ảnh động F bằng cách tạo ảnh động theo định dạng GIF.  - Các khung hình của ảnh động mới xuất hiện như hình.    - Sau khi tối ưu ảnh động, có thể chỉnh sửa thời gian cho khung hình.  ***Bước 5.*** Xem trước ảnh động (nếu muốn)  - Chọn ảnh đó và thực hiện lệnh **Filters\Animation\Playback.** Ảnh động xuất hiện trong một cửa số động lập. Thực hiện lệnh **Play** để xem ảnh.    ***Bước 6.*** Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động  - Chọn một ảnh động và thực hiện lệnh **File\Export As.** Trong hộp thoại **Export Image** đặt tên tệp với phần mở rộng là GIF, rồi nháy chuột vào lệnh **Export.**  - Trong hộp thoại **Export Image as GÌ** xuất hiện tiếp theo, chọn các ô **As Animation** và **Loop forever** rồi chọn lệnh **Export** để thực hiện quá trình tạo tệp ảnh động GIF.    - Lưu tệp ảnh tĩnh “Giadinh.xef”. Không cần lưu lại các ảnh động trung gian. |

**Hoạt động 2. Tìm hiểu ảnh động F, D và G trong GIMP**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS phân biệt được ba loại ảnh động F, D và G trong GIMP. Từ đó, HS có thể quyết định được ảnh động GIF nên được xuất ra từ ảnh động F, D hay G.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thảo luận và giải thích, phân biệt ba loại ảnh động.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành tạo ảnh động D hoặc G.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi và thực hiện nhiệm vụ sau:  *Hãy mở một số tệp ảnh nào đó dưới dạng các lớp ảnh của một tệp ảnh mới. Hãy thử thực hiện lệnh tạo ảnh động D hoặc G và nêu nhận xét.*  - GV hướng dẫn HS thảo luận và giải thích, phân biệt ba loại ảnh động.  - GV giải thích và kết luận về ảnh động F, D và G trong GIMP.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình và nhận xét.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và phân biệt ba loại ảnh động.  - GV tổng quát kiến thức và yêu cầu HS ghi chép vào vở. | **2. Ảnh động F, D và G trong GIMP**  - Dãy các lớp ảnh có thể đóng vai trò là các khung hình của ảnh động. Theo thứ tự các lớp ảnh từ lớp dưới cùng lên lớp trên cùng, các khung hình xuất hiện liên tục, trong những khoảng thời gian xác định, từ đó tạo ra cảm giác hình ảnh chuyển động.  + Ảnh động F: lệnh áp dụng hiệu ứng có sẵn cho các ảnh mới chứa dãy khung hình của ảnh động.  + Ảnh động D hoặc ảnh động G: muốn gán thời gian cho các khung hình, thực hiện một trong hai lệnh tối ưu ảnh động.  **\*Hướng dẫn trả lời câu hỏi:**  - Các nhận xét khi thực hiện tạo ảnh động D hoặc G:  + Nêu tạo ảnh động F với hiệu ứng mờ dần trước khi tạo ảnh động D hoặc G để ảnh động tạo thành có hiệu ứng hợp lí.  + Ảnh động với hiệu ứng mờ dần luôn dùng lớp ảnh dưới cùng làm lớp ảnh nền, do đó tạo tệp ảnh mới với màu nền nào đó trước khi mở các lớp ảnh tĩnh để tạo ảnh động.  + Với hiệu ứng mờ dần, các ảnh tĩnh có thể khác nhau về nội dung, nhưng nên có cùng một chủ đề để ảnh động có ý nghĩa. |

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

**a) Mục tiêu:** Học sinh củng cố lại kiến thức tạo ảnh động với hiệu ứng mờ dần thông qua câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr30.

**b) Nội dung:** HS vận dụng các kiến thức của bài học trả lời câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr30.

**c) Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ học tập:**

- GV chiếu các câu hỏi trắc nghiệm

*Khoanh tròn vào đáp án đúng*

**Câu 1:** Hộp thoại **Create a New Image** có chức năng gì?

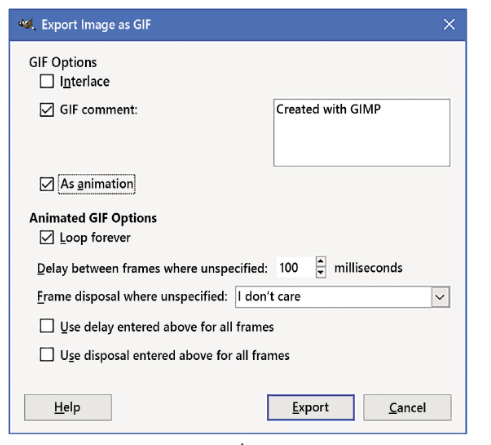
A. Tạo một tệp ảnh mới.

B. Chỉnh sửa các tham số cho ảnh động sẽ tạo.

C. Mở các tệp ảnh tĩnh dưới dạng các lớp ảnh.

D. Làm cho khung ảnh trùng khít hoàn toàn với khung ảnh ban đầu.

**Câu 2:** Hộp thoại này có chức năng gì?



A. Xuất ảnh động.

B. Xem ảnh động.

C. Tối ưu ảnh động.

D. Chỉnh sửa các lớp ảnh tĩnh.

**Câu 3:** Ảnh động với hiệu ứng mờ dần được tạo từ lệnh

A. Clipping.

B. Layers.

C. Zoom.

D. Blend.

**Câu 4:** Để thay đổi thời gian hiển thị của một khung hình, ta cần làm gì?

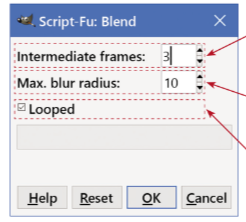
A. Nháy đúp chuột vào tên khung hình và nhập giá trị thời gian mới.

B. Chọn lệnh **Play** và nhập giá trị thời gian mới.

C. Nháy đúp chuột vào tên khung hình, mỗi lần nháy đúp thay đổi 0,1s.

D. Chọn lệnh **Export** và nhập giá trị thời gian mới.

**Câu 5:** Trong hộp thoại **Script-Fu: Blend,** tham số “Max, blur radius” dùng để



A. Chọn lặp lại nội dung ảnh động.

B. Thay đổi độ mờ tối đa giữa hai khung hình.

C. Chọn số khung hình trung gian cho mỗi ảnh tĩnh.

D. Thay đổi biểu tượng ảnh.

- GV tổ chức cho HS hoạt động thực hiện câu hỏi tự kiểm tra **(SCĐ – tr30).**

*Trong các câu sau, những câu nào đúng?*

*a) Lệnh* ***File\Open as Layers*** *để mở các tệp ảnh dưới dạng các lớp ảnh.*

*b) Lưu ảnh trong GIMP bằng một trong hai lệnh* ***File\Open*** *hoặc* ***File\ Export As****.*

*c) Lệnh* ***Filters\Animation\ Blend*** *tạo ra ảnh động F với hiệu ứng mờ dần.*

*d) Sau khi tối ưu ảnh động F, không thay đổi được thời gian cho các khung hình.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận nhóm, hoàn thành các bài tập GV yêu cầu.

- GV quan sát và hỗ trợ.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

- Mỗi bài tập GV mời HS trình bày. Các HS khác chú ý chữa bài, theo dõi nhận xét bài.

**Bước 4: Kết luận, nhận định:**

- GV chữa bài, chốt đáp án, tuyên dương các hoạt động tốt, nhanh và chính xác.

**Kết quả:**

**Câu hỏi trắc nghiệm**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Đáp án** | B | A | D | A | B |

**Câu hỏi tự kiểm tra (SCĐ – tr30)**

a) Đúng.

b) Sai. Lưu tệp ảnh trong GIMP bằng lệnh **File\Save as.**

c) Đúng.

d) Sai. Lệnh tối ưu ảnh động F tạo ra dãy khung hình có cùng thời gian xuất hiện, mặc định là 100 ms. Nháy chuột vào tên lớp để gõ lại giá trị thời gian mặc định này.

**D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**

**a) Mục tiêu:** Học sinh thực hiện làm bài tập vận dụng để nắm vững kiến thức.

**b) Nội dung:** HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập.

**c) Sản phẩm:** HS về nhà thực hiện nhiệm vụ và nộp kết quả thực hiện các bài tập vào giờ học sau.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**

- GV yêu cầu HS hoạt động hoàn thành bài tập **Vận dụng (SCĐ – tr30)**

*Hãy lựa chọn một số ảnh về một chủ đề nào đó trong máy tính của em hoặc tìm kiếm từ Internet. Từ các ảnh này, hãy tạo một ảnh động với hiệu ứng mờ dần và có tốc độ hiển thị hợp lí.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ**

- HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để thực hiện bài tập.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận**

- Đại diện HS trình bày kết quả, các HS khác theo dõi, đưa ý kiến.

**Bước 4: Kết luận, nhận định**

- GV nhận xét, đánh giá, đưa ra đáp án đúng, chú ý các lỗi sai của học sinh hay mắc phải.

**Gợi ý đáp án:**

- Sau khi lựa chọn được ảnh về một chủ đề nào đó, thực hiện theo 6 bước như hướng dẫn trong SCĐ để tạo ảnh động với hiệu ứng mờ dần.

- Các ảnh tĩnh được chọn hoặc chỉnh sửa tương đồng về phương, chiều và kích thước.

- Gợi ý một số chủ đề: gia đình, ngày tết, lễ hội, phong ảnh.

**\* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

* Ghi nhớ kiến thức trong bài.
* Hoàn thành nội dung Vận dụng.
* Chuẩn bị bài mới: *Bài 2. Tạo ảnh động từ hiệu ứng cuộn.*

Ngày soạn:…/…/…

Ngày dạy:…/…/…

## **BÀI 2: TẠO ẢNH ĐỘNG TỪ HIỆU ỨNG CUỘN**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức**

*Sau bài học này, HS sẽ:*

* Tạo được ảnh động từ hiệu ứng cuộn chữ hoặc cuộn ảnh.
* Biên tập và chỉnh sửa được màu sắc ảnh động, biến đổi được ảnh theo yêu cầu.

**2. Năng lực**

***Năng lực chung:***

* *Năng lực tự học:* Chủ động tích cực thực hiện những công việc của bản thân trong học tập thông qua quá trình tìm câu trả lời cho các câu thảo luận và bài tập trong SCĐ.
* *Giao tiếp và hợp tác:* Biết khiêm tốn tiếp thu sự góp ý và nhiệt tình chia sẻ, hỗ trợ các thành viên trong nhóm khi thực hiện nhiệm vụ trong quá trình hoạt động nhóm.
* *Năng lực giải quyết vấn đề:* Xác định được và biết tìm hiểu các thông tin liên quan đến tạo ảnh động từ hiệu ứng cuộn, đề xuất giải pháp giải quyết.

***Năng lực riêng:***

* Hình thành, phát triển được năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông và giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông.
* Khéo léo, tự chủ trong tìm hiểu nội dung mới.

**3. Phẩm chất**

* Có ý thức học tập, ý thức tìm tòi, khám phá và sáng tạo, có ý thức làm việc nhóm, tôn trọng ý kiến các thành viên khi hợp tác.
* Chăm chỉ tích cực xây dựng bài, có trách nhiệm, chủ động chiếm lĩnh kiến thức theo sự hướng dẫn của GV.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với giáo viên:**

* SCĐ, SGV, Kế hoạch dạy học.
* Hình ảnh minh họa trong SCĐ: một số khung hình của hiệu ứng cuộn chữ, thêm văn bản cần áp dụng hiệu ứng, lựa chọn tham số cho hiệu ứng cuộn và các khung hình của ảnh động,…
* Máy chiếu, máy tính (nếu có).

**2. Đối với học sinh:**

* SCĐ, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (thước, bút,…), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm, tìm hiểu phần mềm GIMP.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS nhớ lại kiến thức cơ bản đã học ở Bài 1 và hiểu biết về tạo ảnh động.

**b) Nội dung:** GV tổ chức cho HS trao đổi thảo luận theo nội dung câu hỏi khởi động.

**c) Sản phẩm học tập:** HS trả lời các câu hỏi trong phần khởi động của bài học.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- GV đặt câu hỏi theo nội dung phần **Khởi động (SCĐ – tr31):**

*Hãy nêu ý nghĩa của các công việc sau đây trong GIMP:*

*1) Tối ưu ảnh động F thành ảnh động D hoặc ảnh động G.*

*2) Xem trước một ảnh động trong GIMP.*

*3) Xuất một ảnh động F, D hoặc G sang tệp ảnh có định dạng GIF.*

**Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận theo nhóm đôi và hoàn thành yêu cầu.

**Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**

- GV mời 1 – 2 bạn ngẫu nhiên đứng dậy trình bày suy nghĩ của mình.

- HS khác nhận xét, bổ sung.

**Gợi ý trả lời:**

1) Tối ưu hoá ảnh động F thành ảnh động D hoặc ảnh động G dựa trên các thuật toán tối ưu khác nhau và nhằm mục đích điều chỉnh được thời gian xuất hiện cho các khung hình, từ đó điều chỉnh được tốc độ hiển thị của ảnh động.

2) Xem trước một ảnh động trong GIMP để xem ảnh động đã hợp lí chưa, từ đó quyết định xuất ảnh động hoặc điều chỉnh lại các tham số của ảnh động.

3) Xuất một ảnh động F, D hoặc G sang tệp ảnh định dạng GIF để tạo một tệp ảnh động định dạng chuẩn (GIF), có thể xem được mà không cần sử dụng GIMP.

**Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**

- GV tiếp nhận câu trả lời của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới: *Để tìm hiểu rõ hơn về tạo ảnh động, chúng ta vào bài học ngày hôm nay:* ***Bài 2. Tạo ảnh động từ hiệu ứng cuộn.***

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

**Hoạt động 1. Tìm hiểu về tạo ảnh động từ hiệu ứng cuộn**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS thực hành tạo ảnh động với hiệu ứng cuộn chữ.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động theo SCĐ và thảo luận nhóm để tạo ảnh động với hiệu ứng cuộn chữ và lưu tệp trong máy.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành tạo sản phẩm, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV chiếu hình ảnh một số khung hình của hiệu ứng cuộn chữ cho HS quan sát.    - GV đặt vấn đề: *Ảnh động với hiệu ứng cuộn là ảnh động có một dòng chữ hoặc ảnh dần dần xuất hiện ra toàn bộ. Hình 1 minh họa ba khung hình của một ảnh động loại này, trong đó dòng chữ “Cảm ơn các y, bác sĩ” dần dần hiện ra từ trái sang phải.*  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi và thực hiện nhiệm vụ sau:  *Hãy sử dụng GIMP để tạo một ảnh động với hiệu ứng cuộn chữ. Lưu tệp ảnh tĩnh và xuất ảnh động sang định dạng GIF. Ví dụ ở đây, các tệp ảnh là “Bacsi.xcf” và “Bacsi.gif”.*  - GV yêu cầu các nhóm HS tìm hiểu và thực hiện nhiệm vụ theo 4 bước đã hướng dẫn trong sách để tạo ảnh động đó.  - GV lưu ý với HS nguồn ảnh tĩnh cho ảnh động gồm hai lớp ảnh:  *+ Lớp ảnh nền chứa ảnh cố định. Có thể mở ngay ảnh này để sử dụng như lớp ảnh nền mà không cần tạo trước một tệp ảnh như cách tạo ảnh động với hiệu ứng mờ dần.*  *+ Lớp văn bản là ảnh sẽ áp dụng hiệu ứng cuộn.*  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng khi tạo ảnh động từ hiệu ứng cuộn. | **1. Tạo ảnh động từ hiệu ứng cuộn**  ***Bước 1.*** Chuẩn bị nền cho ảnh động  - Tạo tệp ảnh mới hoặc mở ảnh có sẵn để làm nền cho ảnh động. Lưu tệp ảnh tĩnh.  ***Bước 2.*** Thêm đối tượng sẽ áp dụng hiệu ứng cuộn  - Đối tượng sẽ áp dụng hiệu ứng cuộn là văn bản hoặc ảnh.    - Dùng công cụ **Text** để tạo lớp văn bản với nội dung “Cảm ơn các y, bác sĩ”.    ***Bước 3.*** Áp dụng hiệu ứng cuộn cho đối tượng  - Chọn lớp chứa đối tượng cần áp dụng hiệu ứng cuộn. Thực hiện lệnh **Burn-In** từ bảng chọn **Filters\Animation.** Trong hộp thoại **Script-Fu: Burn\_In,** nhập giá trị cho các tham số của hiệu ứng.  - Lệnh **Burn-In** tạo ra ảnh động F. GIMP sẽ tự tính toán số khung hình của ảnh động này. Giá trị tham số **Speed (pixels/frame)** càng nhỏ thì tốc độ cuộn chữ càng chậm, số lượng khung hình trung gian càng nhiều.    ***Bước 4.*** Xem trước ảnh động, lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động  - Thực hiện lệnh **Filters\Animation\Playback**  - Lưu tệp ảnh tĩnh “Bacsi.xef” và xuất ảnh động với tên tệp là “Bacsi.gif”. |

**Hoạt động 2. Tìm hiểu về chỉnh sửa màu sắc cho ảnh động và biến đổi ảnh theo yêu cầu**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS thực hiện được hai việc: chỉnh sửa màu sắc cho ảnh tĩnh và ảnh động và chỉnh sửa được văn bản với hiệu ứng bóng đổ.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động theo SCĐ và thảo luận nhóm để điều chỉnh màu sắc của ảnh nền và chỉnh sửa văn bản.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành tạo sản phẩm, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi và thực hiện nhiệm vụ sau:  *Hãy chỉnh sửa ảnh động “Bacsi.gif" đã tạo theo yêu cầu sau: Ảnh nền được lật đối xứng qua trục đứng đi qua tâm ảnh và hiệu chỉnh màu để ảnh có màu sắc ấm áp, biểu thị ánh sáng vào ban đêm. Dòng chữ "Cảm ơn các y, bác sĩ" được chuyển thành chữ nét đôi có bóng đổ về phía trước. Hình 4 minh hoạ ba khung hình của ảnh động sau khi đã chỉnh sửa. Lưu tệp ảnh tĩnh và xuất ảnh động với tên tệp tương ứng là “Bacsi2.xcf" và “Bacsi2.gif”.*    - GV yêu cầu các nhóm HS tìm hiểu và thực hiện nhiệm vụ theo 4 bước đã hướng dẫn trong sách để tạo ảnh động theo yêu cầu.  - GV giới thiệu các lệnh chỉnh sửa ảnh ở bảng chọn **Color,** trong đó hai lệnh **Levels** và **Curves** được sử dụng phổ biến và có hiệu quả nhất.  - GV hướng dẫn HS về hiệu ứng bóng đổ với các lệnh **Drop Shadow** và **Long Shadow,** giúp HS hiểu được ý nghĩa của các tham số tạo bóng đổ. GV thử thiết lập các giá trị khác nhau của các tham số này cho HS quan sát.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng chỉnh sửa màu sắc cho ảnh động và biến đổi ảnh theo yêu cầu. | **2. Chỉnh sửa màu sắc cho ảnh động và biến đổi ảnh theo yêu cầu**  ***Bước 1.*** Chỉnh sửa, biến đổi ảnh  - Việc chỉnh sửa, biến đổi ảnh động được thực hiện trên nguồn ảnh tĩnh.  - *Thay đổi kích thước ảnh:* Thực hiện lệnh **Image\Scale Image** để mở hộp thoại **Scale Image** rồi thiết đặt độ rộng, độ cao của ảnh.    - *Lập đối xứng ảnh qua trục đứng:* Chọn lớp ảnh chứa ảnh cần lật. Chọn công cụ **Flip** rồi nháy chuột vào ảnh cần lật.    ***Bước 2.*** Hiệu chỉnh màu sắc cho ảnh  - Điều chỉnh màu sắc của ảnh bằng lệnh **Colors\Curves.** Lần lượt chọn một kênh màu trong danh sách **Channel,** rồi kéo thả chuột tại một điểm nào đó trên dây cung bên dưới để hiệu chỉnh màu ảnh theo kênh đó.    ***Bước 3.*** Tạo kiểu, màu sắc và hiệu ứng cho văn bản  *- Tạo chữ nét đôi:* Nháy chuột vào lớp văn bản và chọn lệnh **Alpha to Selection** để đưa kênh alpha của lớp vào vùng chọn. Thực hiện lệnh **Select\Shrink** để co vùng, sau đó nhấn phím **Delete** để xóa vùng chọn rồi bỏ vùng chọn.    - *Tạo hiệu ứng bóng đổ cho chữ:* Chọn lớp văn bản và thực hiện lệnh **Filters\Light and Shadow\Long Shadow.**  Trong hộp thoại **Long Shadow,** chọn các tham số về hiệu ứng bóng đổ **Style = Fading (fixed length;** góc bóng đổ **Angle;** độ dài bóng đổ **Length** và màu bóng đổ **Color.**      ***Bước 4.*** Tạo ảnh động với hiệu ứng cuộn cho văn bản  - Áp dụng hiệu ứng cuộn cho ảnh văn bản trên đây để tạo ảnh động tương tự như ở bài thực hành trong mục 1. Lưu lại ảnh tĩnh và xuất ảnh động. |

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

**a) Mục tiêu:** Học sinh củng cố lại kiến thức tạo ảnh động từ hiệu ứng cuộn thông qua câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr35.

**b) Nội dung:** HS vận dụng các kiến thức của bài học trả lời câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr35.

**c) Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ học tập:**

- GV chiếu các câu hỏi trắc nghiệm

*Khoanh tròn vào đáp án đúng*

**Câu 1:** Sử dung công cụ **Text** để

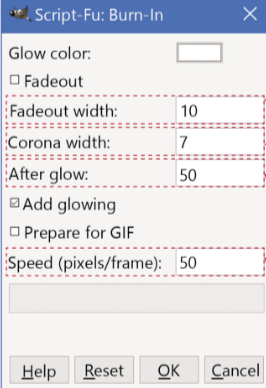
A. tạo tệp ảnh mới.

B. lưu tệp ảnh tĩnh.

C. tạo lớp văn bản.

D. áp dụng hiệu ứng cho đối tượng.

**Câu 2:** Trong hộp thoại **Script-Fu: Burn-In,** tham số **After glow** có chức năng gì?



A. Thay đổi thời gian đối tượng biến mất để hiện lại từ đầu.

B. Thay đổi độ rộng quầng sáng sau đối tượng.

C. Thay đổi thời gian để hiện rõ đối tượng.

D. Thay đổi tốc độ cuộn.

**Câu 3:** Để thay đổi kích thước ảnh, cần thực hiện lệnh

A. **Image\Scale Image.**

B. **Filters\Animation\Playback.**

C. **Select\Shrink.**

D. **Colors\Curves.**

**Câu 4:** Hộp thoại **Long Shadow** có tác dụng gì?



A. Tạo chữ nét đôi.

B. Tạo hiệu ứng bóng đổ.

C. Lật đối xứng ảnh qua trục đứng.

D. Thay đổi kích thước ảnh.

**Câu 5:** Ảnh động với hiệu ứng cuộn được tạo bằng lệnh

A. Clipping.

B. Layers.

C. Zoom.

D. Burn-In.

- GV tổ chức cho HS hoạt động thực hiện câu hỏi tự kiểm tra **(SCĐ – tr35).**

*Trong các câu sau, những câu nào đúng?*

*a) Ảnh nền cho ảnh động được tạo từ hiệu ứng cuộn phải là một ảnh có sẵn.*

*b) Trong ảnh động được tạo từ hiệu ứng cuộn, có đối tượng không chuyển động.*

*c) Hai cách tạo ảnh động từ hiệu ứng cuộn chữ và từ hiệu ứng cuộn ảnh là giống nhau.*

*d) Ảnh động F được tạo từ bất cứ hiệu ứng nào luôn phải được tối ưu hoá trước khi xuất sang định dạng GIF để sử dụng.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận nhóm, hoàn thành các bài tập GV yêu cầu.

- GV quan sát và hỗ trợ.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

- Mỗi bài tập GV mời HS trình bày. Các HS khác chú ý chữa bài, theo dõi nhận xét bài.

**Bước 4: Kết luận, nhận định:**

- GV chữa bài, chốt đáp án, tuyên dương các hoạt động tốt, nhanh và chính xác.

**Kết quả:**

**Câu hỏi trắc nghiệm**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Đáp án** | C | C | A | B | D |

**Câu hỏi tự kiểm tra (SCĐ – tr35)**

a) Sai. Ảnh nền cho ảnh động được tạo từ hiệu ứng cuộn có thể là một ảnh có sẵn, có thể là một tệp ảnh mới với màu nền tùy chọn phù hợp.

b) Đúng. Trong ảnh động được tạo từ hiệu ứng cuộn, ảnh nền là ảnh cố định.

c) Đúng. Việc áp dụng hiệu ứng cuộn cho chữ và cho ảnh là giống nhau.

d) Sai. Ảnh động F với hiệu ứng cuộn được GIMP tính toán số lượng khung hình với tốc độ cuộn chữ đã chọn, có thể không cần tối ưu.

**D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**

**a) Mục tiêu:** Học sinh thực hiện làm bài tập vận dụng để nắm vững kiến thức.

**b) Nội dung:** HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập.

**c) Sản phẩm:** HS về nhà thực hiện nhiệm vụ và nộp kết quả thực hiện các bài tập vào giờ học sau.

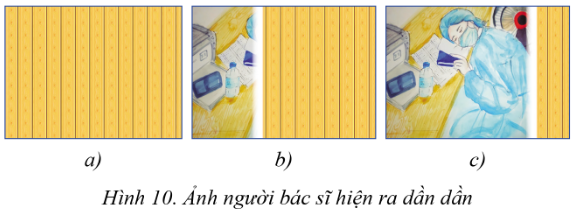
**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**

- GV yêu cầu HS hoạt động hoàn thành bài tập **Vận dụng (SCĐ – tr35)**

*Hình 10 minh hoạ một ảnh động mà khi xem ta thấy một tấm ri đô màu vàng được mở ra từ trái sang phải, đồng thời hình ảnh một bác sĩ phía sau ri đô dần dần được nhìn thấy toàn bộ.*

*Hãy sử dụng GIMP để tạo ảnh động với hiệu ứng cuộn ảnh như ví dụ đã nêu, lưu tệp ảnh tĩnh và xuất ảnh sang định dạng GIF với tên tệp xác định.*



**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ**

- HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để thực hiện bài tập.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận**

- Đại diện HS trình bày kết quả, các HS khác theo dõi, đưa ý kiến.

**Bước 4: Kết luận, nhận định**

- GV nhận xét, đánh giá, đưa ra đáp án đúng, chú ý các lỗi sai của học sinh hay mắc phải.

**Gợi ý đáp án:**

Thực hiện các công việc sau:

- Chọn công cụ tô màu thuần nhất **Bucket Fill** và chọn tham số kiểu tô màu (Fill Type) là Pattern Fill = Pine.

- Tạo tệp ảnh mới và màu nền Fill With là Pattern.

- Lưu tệp ảnh.

- Mở tệp ảnh cần áp dụng hiệu ứng cuộn như một lớp ảnh mới.

- Áp dụng hiệu ứng cuộn cho lớp ảnh vừa mở theo hướng dẫn ở Bước 3, mục 1 trong sách.

**\* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

* Ghi nhớ kiến thức trong bài.
* Hoàn thành nội dung Vận dụng.
* Chuẩn bị bài mới: *Bài 3. Tạo ảnh động từ hiệu ứng gió thổi.*

Ngày soạn:…/…/…

Ngày dạy:…/…/…

## **BÀI 3: TẠO ẢNH ĐỘNG TỪ HIỆU ỨNG GIÓ THỔI**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức**

*Sau bài học này, HS sẽ:*

* Tạo được ảnh động từ hiệu ứng gió thổi.
* Cố định được một vùng chọn trên ảnh để không bị tác động của hiệu ứng gió thổi.

**2. Năng lực**

***Năng lực chung:***

* *Năng lực tự học:* Chủ động tích cực thực hiện những công việc của bản thân trong học tập thông qua quá trình tìm câu trả lời cho các câu thảo luận và bài tập trong SCĐ.
* *Giao tiếp và hợp tác:* Biết khiêm tốn tiếp thu sự góp ý và nhiệt tình chia sẻ, hỗ trợ các thành viên trong nhóm khi thực hiện nhiệm vụ trong quá trình hoạt động nhóm.
* *Năng lực giải quyết vấn đề:* Xác định được và biết tìm hiểu các thông tin liên quan đến tạo ảnh động từ hiệu ứng gió thổi, đề xuất giải pháp giải quyết.

***Năng lực riêng:***

* Hình thành, phát triển được năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông và giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông.
* Khéo léo, tự chủ trong tìm hiểu nội dung mới.

**3. Phẩm chất**

* Có ý thức học tập, ý thức tìm tòi, khám phá và sáng tạo, có ý thức làm việc nhóm, tôn trọng ý kiến các thành viên khi hợp tác.
* Chăm chỉ tích cực xây dựng bài, có trách nhiệm, chủ động chiếm lĩnh kiến thức theo sự hướng dẫn của GV.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với giáo viên:**

* SCĐ, SGV, Kế hoạch dạy học.
* Hình ảnh minh họa trong SCĐ: một số khung hình của hiệu ứng gió thổi, ảnh cần áp dụng hiệu ứng gió thổi, các tham số của hiệu ứng gió thổi và các khung hình của ảnh động F,…
* Máy chiếu, máy tính (nếu có).

**2. Đối với học sinh:**

* SCĐ, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (thước, bút,…), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm, tìm hiểu phần mềm GIMP.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)**

**a) Mục tiêu:** Kích thích trí tưởng tượng của HS về loại hiệu ứng “rung rinh, lay động” của ảnh động và dự đoán cách tạo ra chúng.

**b) Nội dung:** GV tổ chức cho HS trao đổi thảo luận theo nội dung câu hỏi khởi động.

**c) Sản phẩm học tập:** HS trả lời các câu hỏi trong phần khởi động của bài học.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- GV đặt câu hỏi theo nội dung phần **Khởi động (SCĐ – tr36):**

*Một số ảnh động biểu thị sự dao động như cành lá lắc lư trước gió, sóng nhấp nhô trên mặt nước. Em hãy kể vài ví dụ về loại ảnh động này, theo em chúng được tạo ra như thế nào?*

**Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận theo nhóm đôi và hoàn thành yêu cầu.

**Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**

- GV mời 1 – 2 bạn ngẫu nhiên đứng dậy trình bày suy nghĩ của mình.

- HS khác nhận xét, bổ sung.

**Gợi ý trả lời:**

Ví dụ: lá cây lay động, ngọn lửa rung rinh, một khoảng gian như đang có sóng âm,…

**Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**

- GV tiếp nhận câu trả lời của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới: *Để tìm hiểu rõ hơn về tạo ảnh động, chúng ta vào bài học ngày hôm nay:* ***Bài 3. Tạo ảnh động từ hiệu ứng gió thổi.***

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

**Hoạt động 1. Tìm hiểu về tạo ảnh động từ hiệu ứng gió thổi**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS thực hành tạo được ảnh động với hiệu ứng gió thổi.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động theo SCĐ và thảo luận nhóm để tạo ảnh động với hiệu ứng gió thổi và lưu tệp trong máy.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành tạo sản phẩm, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV chiếu một số khung hình của hiệu ứng gió thổi (hình 1) cho HS quan sát.    - GV đặt vấn đề: *Ảnh động với hiệu ứng gió thổi là ảnh động mà trong đó các đối tượng trong ảnh lay động, rung rinh ở một mức độ nào đó. Hình 1 minh họa ba khung hình của ảnh động loại này, sự khác biệt thể hiện rất rõ ở nắm tay, qua đó thể hiện ý chí quyết tâm vươn lên của ngành Y Việt Nam.*  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi và thực hiện nhiệm vụ sau:  *Hãy sử dụng GIMP để tạo một ảnh động với hiệu ứng gió thổi. Lưu tệp ảnh tĩnh và xuất ảnh động sang định dạng GIF. Theo ví dụ, tên tệp ảnh tĩnh là “QuyetThang.xcf”, tên tệp ảnh động là “QuyetThang.gif”.*  - GV yêu cầu các nhóm HS tìm hiểu và thực hiện nhiệm vụ theo 3 bước đã hướng dẫn trong sách để tạo ảnh động đó.  - GV lưu ý với HS nguồn ảnh tĩnh cho ảnh động chỉ có duy nhất một ảnh và hiệu ứng gió thổi sẽ áp dụng lên toàn bộ ảnh. Lệnh áp dụng hiệu ứng gió thổi sẽ tạo ra một dãy khung hình của ảnh động.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng khi tạo ảnh động từ hiệu ứng gió thổi. | **1. Tạo ảnh động từ hiệu ứng gió thổi**  ***Bước 1.*** Tạo mới hoặc mở ảnh cần áp dụng hiệu ứng gió thổi.  - Thiết kế một ảnh mới hoặc mở một tệp ảnh đã có để áp dụng hiệu ứng gió thổi.    - Hiệu chỉnh, biến đổi ảnh.  - Lưu và đặt tên tệp ảnh.  ***Bước 2.*** Áp dụng hiệu ứng gió thổi cho ảnh  - Chọn lớp ảnh và thực hiện lệnh **Rippling** từ bảng chọn **Filters\Animation** để áp dụng hiệu ứng gió thổi cho ảnh. Trong hộp thoại **Script-Fu: Rippling** xuất hiện, thiết đặt các tham số hiệu ứng. Ảnh động F được tạo với các khung hình.    ***Bước 3.*** Xem trước và tối ưu ảnh động F, lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động  - Tiến hành xem trước ảnh động F, nếu cường độ của hiệu ứng gió thổi trong ảnh không hợp lí thì thực hiện lại *Bước 2.* Tốc độ hiển thị của ảnh động được GIMP tính toán một cách hợp lí dựa trên số khung hình đã được thiết đặt, Do đó, ảnh động F thường không cần tối ưu.  - Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động sang định dạng GIF. |

**Hoạt động 2. Tìm hiểu về áp dụng hiệu ứng gió thổi cho một vùng ảnh**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS thực hành tạo được ảnh động với hiệu ứng gió thổi, trong đó có một vùng ảnh được cố định, không bị ảnh hưởng bởi hiệu ứng.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động theo SCĐ và thảo luận nhóm để tạo hiệu ứng gió thổi cho một vùng ảnh và lưu tệp trong máy.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành tạo sản phẩm, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi và thực hiện nhiệm vụ sau:  *Hiệu ứng gió thổi mặc định áp dụng lên toàn bộ lớp ảnh. Điều này có thể không hợp lí, ví dụ nó làm cho mặt người biến dạng như Hình 4a. Hãy tạo một ảnh động, trong đó chỉ một cùng ảnh được áp dụng bởi hiệu ứng gió thổi. Hình 4b minh họa một ảnh động mà vùng ảnh mặt người không bị tác động của hiệu ứng này. Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động sang định dạng GIF. Với ví dụ đang xét, các sản phẩm cần tạo là ảnh tĩnh “QuyetThang2.xcf” và ảnh động “QuyetThang2.gif”*    - GV yêu cầu các nhóm HS tìm hiểu và thực hiện nhiệm vụ theo 6 bước đã hướng dẫn trong sách để tạo ảnh động loại này.  - GV lưu ý với HS khi ghép ảnh cố định vào khung hình đầu tiên, cần điều chỉnh ảnh cố định khớp với vị trí của nó trong ảnh.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng khi tạo ảnh động từ hiệu ứng gió thổi cho một vùng ảnh. | **2. Áp dụng hiệu ứng gió thổi cho một vùng ảnh**  ***-*** Chọn vùng ảnh cần cố định và lưu nó vào một lớp ảnh. Tiếp theo, áp dụng hiệu ứng cho ảnh được chọn để tạo các khung hình của ảnh động. Cuối cùng, ghép vùng ảnh cố định đó vào các khung hình của ảnh động để che vùng ảnh không muốn áp dụng hiệu ứng.  ***Bước 1:*** Tạo mới hoặc mở ảnh cần áp dụng hiệu ứng gió thổi  - Thiết kế một ảnh mới hoặc lựa chọn một ảnh có sẵn, sau đó lưu tệp ảnh tĩnh.  ***Bước 2:*** Xác định vùng ảnh cố định và lưu vào lớp ảnh mới  - *Tạo vùng chọn chứa vùng ảnh cần cố định:* Sử dụng công cụ **Free Select** để xác định vùng chọn trên phần ảnh cần cố định.  Trong quá trình xác định, sử dụng kết hợp các phím **Space** và **Ctrl** để di chuyển hay thu/phóng ảnh.    - *Lưu vùng ảnh cố định vào một lớp mới:* Nhấn hai tổ hợp phím **Ctrl+C** và **Ctrl+V** để sao chép ảnh trong vùng chọn thành một “lớp động” chứa vùng ảnh này với tên lớp là *Float Selection (pasted Layer).*  Nháy chuột vào lệnh **To New Layer** để thêm một lớp mới thay thế lớp động này với tên mặc định là *Pasted Layer.* Nháy đúp chuột vào tên lớp và đặt lại tên lớp là *Face.*    ***Bước 3:*** Áp dụng hiệu ứng cho lớp ảnh đã chọn để tạo ảnh động F  - Chọn lớp ảnh cần áp dụng hiệu ứng. Thực hiện tạo ảnh động với hiệu ứng gió thổi cho lớp ảnh này.    ***Bước 4:*** Sao chép ảnh cố định vào dãy khung hình của ảnh động  - Trở lại lớp ảnh *Face*. Nhấn tổ hợp phím **Ctrl+C** để sao chép ảnh vào bộ nhớ tạm.  - Chọn lại ảnh động F, chọn khung hình trên cùng rồi nhấn tổ hợp phím **Ctrl+V** để dán ảnh ở bộ nhớ tạm thành một lớp mới.  - Nếu ảnh cố định không khớp với ảnh của khung hình *Hình 8b,* sử dụng công cụ **Move** để di chuyển cho khớp. Tiếp theo, sử dụng công cụ **Scale** để tăng kích thước ảnh cố định này lớn hơn một chút.    ***Bước 5:*** Nhân đôi lớp ảnh cố định để ghép vào từng khung hình  - Trong ảnh động F, chọn lớp ảnh cố định và nháy chuột phải chọn lệnh **Duplicate** để nhân đôi nhiều lần lớp ảnh này.    - Lần lượt chọn từng lớp ảnh cố định và nháy chuột phải chọn lệnh **Merge Down** để hòa nhập lớp ảnh này với khung hình bên dưới.  ***Bước 6:*** Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động  - Lưu tệp ảnh tĩnh và xuất ảnh động. |

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

**a) Mục tiêu:** Học sinh củng cố lại kiến thức tạo ảnh động từ hiệu ứng gió thổi thông qua câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr40.

**b) Nội dung:** HS vận dụng các kiến thức của bài học trả lời câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr40.

**c) Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ học tập:**

- GV chiếu các câu hỏi trắc nghiệm

*Khoanh tròn vào đáp án đúng*

**Câu 1:** Ảnh động với hiệu ứng gió thổi được tạo từ lệnh

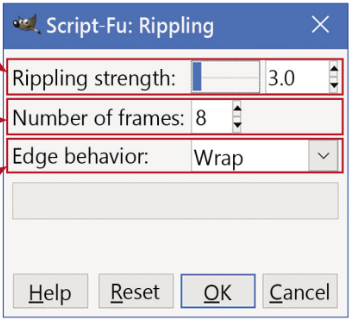
A. Layers.

B. Rippling.

C. Blend

D. Burn-In.

**Câu 2:** Trong hộp thoại **Script-Fu: Burn-In,** tham số **Edge behavior** có chức năng gì?



A. Thay đổi kiểu hiệu ứng gió thổi.

B. Thay đổi khung hình của ảnh động F được tạo thành.

C. Thay đổi cường độ của hiệu ứng gió thổi.

D. Thay đổi thời gian để hiện rõ đối tượng.

**Câu 3:** Sử dụng công cụ **Free Select** để

A. lưu vùng ảnh cố định vào một lớp mới.

B. thêm một lớp mới thay thế.

C. di chuyển hay thu/phóng ảnh.

D. xác định vùng chọn trên phần ảnh cần cố định.

**Câu 4:** Nháy chuột vào lệnh **To New Layer** để

A. thêm một lớp mới thay thế lớp động.

B. thiết kế một ảnh mới hoặc lựa chọn một ảnh sẵn có.

C. để chọn vùng ảnh mới.

D. nhân đôi nhiều lần lớp ảnh này.

**Câu 5:** Để hòa nhập lớp ảnh cố định với khung hình bên dưới, cần chọn lệnh

A. Move.

B. Scale.

C. Merge Down.

D. Duplicate.

- GV tổ chức cho HS hoạt động thực hiện câu hỏi tự kiểm tra **(SCĐ – tr40).**

*Trong các câu sau, những câu nào đúng?*

*a) Từ một ảnh tĩnh có một lớp ảnh, có thể tạo ảnh động với hiệu ứng gió thổi.*

*b) Hiệu ứng gió thổi tác động lên mọi điểm ảnh của lớp ảnh được chọn.*

*c) Lệnh* ***Filters\Animation\Burn-In*** *dễ tạo ảnh động với hiệu ứng gió thổi.*

*d) Giống như ảnh động F được tạo từ hiệu ứng cuộn, ảnh động F được tạo từ hiệu ứng gió thổi thường không cần tới ưu hoá trước khi xuất ra định dạng GIF.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận nhóm, hoàn thành các bài tập GV yêu cầu.

- GV quan sát và hỗ trợ.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

- Mỗi bài tập GV mời HS trình bày. Các HS khác chú ý chữa bài, theo dõi nhận xét bài.

**Bước 4: Kết luận, nhận định:**

- GV chữa bài, chốt đáp án, tuyên dương các hoạt động tốt, nhanh và chính xác.

**Kết quả:**

**Câu hỏi trắc nghiệm**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Đáp án** | B | A | D | A | C |

**Câu hỏi tự kiểm tra**

a) Đúng.

b) Đúng.

c) Sai. Hiệu ứng gió thổi được thực hiện bởi lệnh **Rippling.**

d) Đúng.

**D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**

**a) Mục tiêu:** Học sinh thực hiện làm bài tập vận dụng để nắm vững kiến thức.

**b) Nội dung:** HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập.

**c) Sản phẩm:** HS về nhà thực hiện nhiệm vụ và nộp kết quả thực hiện các bài tập vào giờ học sau.

**d) Tổ chức thực hiện:**

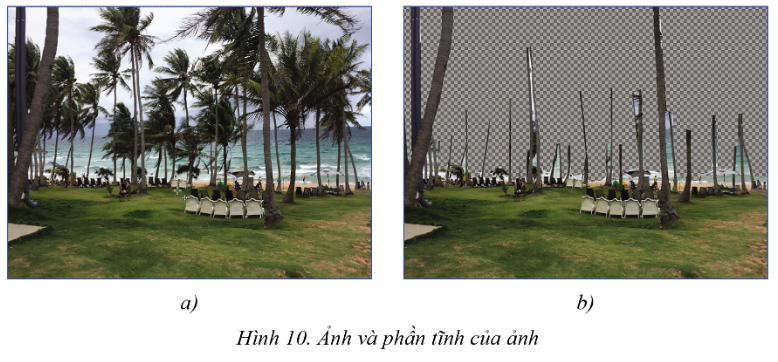
**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**

- GV yêu cầu HS hoạt động hoàn thành bài tập **Vận dụng (SCĐ – tr40)**

*Hãy sưu tầm từ Internet hoặc chọn một ảnh có sẵn và tạo hiệu ứng gió thổi cho một vùng của ảnh. Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động để sử dụng.*

*Gợi ý: Chia ảnh thành hai phần: phần động và phần tĩnh. Phần động sẽ được áp dụng hiệu ứng gió thổi. Còn phần tĩnh là vùng ảnh cố định.*

*Ví dụ, ảnh rặng dừa trên bãi biển như ở hình 10a có thể chia thành hai phần: tĩnh và động. Phần động là các tán lá của rặng dừa. Phần tĩnh là phần còn lại của ảnh, nó được tách khỏi nền ảnh như hình 10b.*



**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ**

- HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để thực hiện bài tập.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận**

- Đại diện HS trình bày kết quả, các HS khác theo dõi, đưa ý kiến.

**Bước 4: Kết luận, nhận định**

- GV nhận xét, đánh giá, đưa ra đáp án đúng, chú ý các lỗi sai của học sinh hay mắc phải.

**Gợi ý đáp án:**

Thực hiện theo các bước sau:

*Bước 1:* Mở ảnh tĩnh cần tạo ảnh động từ nó.

*Bước 2:* Sử dụng công cụ chọn phù hợp, ví dụ **Free Select** để chọn vùng ảnh cố định rồi lưu vùng ảnh này trong một lớp ảnh mới.

*Bước 3:* Áp dụng hiệu ứng gió thổi cho ảnh đã mở,

*Bước 4:* Sao chép ảnh cố định vào dãy khung hình của ảnh động và thực hiện khớp ảnh.

*Bước 5:* Nhân đôi lớp ảnh cố định để hòa nhập với từng khung hình.

*Bước 6:* Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động.

**\* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

* Ghi nhớ kiến thức trong bài.
* Hoàn thành nội dung Vận dụng.
* Chuẩn bị bài mới: *Bài 4. Tạo ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay và hiệu ứng gợn sóng.*

Ngày soạn:…/…/…

Ngày dạy:…/…/…

## **BÀI 4: TẠO ẢNH ĐỘNG TỪ HIỆU ỨNG QUẢ CẦU XOAY VÀ HIỆU ỨNG GỢN SÓNG**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức**

*Sau bài học này, HS sẽ:*

* Tạo được ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay (Spinning Globe).
* Tạo được ảnh động từ hiệu ứng gợn sóng (Waves).
* Chỉnh sửa được ảnh và hiệu chỉnh được màu sắc của ảnh động.

**2. Năng lực**

***Năng lực chung:***

* *Năng lực tự học:* Chủ động tích cực thực hiện những công việc của bản thân trong học tập thông qua quá trình tìm câu trả lời cho các câu thảo luận và bài tập trong SCĐ.
* *Giao tiếp và hợp tác:* Biết khiêm tốn tiếp thu sự góp ý và nhiệt tình chia sẻ, hỗ trợ các thành viên trong nhóm khi thực hiện nhiệm vụ trong quá trình hoạt động nhóm.
* *Năng lực giải quyết vấn đề:* Xác định được và biết tìm hiểu các thông tin liên quan đến tạo ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay và hiệu ứng gợn sóng, đề xuất giải pháp giải quyết.

***Năng lực riêng:***

* Hình thành, phát triển được năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông và giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông.
* Khéo léo, tự chủ trong tìm hiểu nội dung mới.

**3. Phẩm chất**

* Có ý thức học tập, ý thức tìm tòi, khám phá và sáng tạo, có ý thức làm việc nhóm, tôn trọng ý kiến các thành viên khi hợp tác.
* Chăm chỉ tích cực xây dựng bài, có trách nhiệm, chủ động chiếm lĩnh kiến thức theo sự hướng dẫn của GV.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với giáo viên:**

* SCĐ, SGV, Kế hoạch dạy học.
* Hình ảnh minh họa trong SCĐ: ảnh tĩnh và một khung hình của ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay, tạo cặp dải màu đỏ và xanh, lựa chọn các tham số cho hiệu ứng quả cầu xoay,…
* Máy chiếu, máy tính (nếu có).

**2. Đối với học sinh:**

* SCĐ, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (thước, bút,…), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm, tìm hiểu phần mềm GIMP.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)**

**a) Mục tiêu:** Đề cập đến một hiệu ứng mới (hiệu ứng quả cầu xoay) và nhấn mạnh các hình có dạng vuông có thể gấp, cuộn lại thành hình quả cầu.

**b) Nội dung:** GV tổ chức cho HS trao đổi thảo luận theo nội dung câu hỏi khởi động.

**c) Sản phẩm học tập:** HS trả lời các câu hỏi trong phần khởi động của bài học.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- GV đặt câu hỏi theo nội dung phần **Khởi động (SCĐ – tr41):**

*Bản đồ thế giới có thể trải phẳng ra trên một tờ giấy, có thể cuộn lại theo cách nào đó thành một quả địa cầu. Theo em, bằng cách nào để tạo ra ảnh động mà trong đó quả địa cầu này xoay quanh trục của nó?*

**Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận theo nhóm đôi và hoàn thành yêu cầu.

**Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**

- GV mời 1 – 2 bạn ngẫu nhiên đứng dậy trình bày suy nghĩ của mình.

- HS khác nhận xét, bổ sung.

**Gợi ý trả lời:**

Chức năng tạo hiệu ứng của phần mềm phải có khả năng tự gấp hình phẳng thành hình quả cầu. Các khung hình của ảnh động với hiệu ứng của quả cầu xoay là các phần bổ dọc trên bề mặt quả cầu. Sự xuất hiện liên tiếp các khung hình này sẽ tạo ra thị giác quả cầu xoay.

**Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**

- GV tiếp nhận câu trả lời của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới: *Để tìm hiểu rõ hơn về tạo ảnh động này, chúng ta vào bài học ngày hôm nay:* ***Bài 4. Tạo ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay và hiệu ứng gợn sóng.***

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

**Hoạt động 1. Tìm hiểu về tạo ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS thực hành tạo được ảnh động với hiệu ứng quả cầu xoay.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động theo SCĐ và thảo luận nhóm để tạo ảnh động với hiệu ứng quả cầu xoay và lưu tệp trong máy.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành tạo sản phẩm, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV chiếu hình ảnh tĩnh và một khung hình của ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay (hình 1) cho HS quan sát.    - GV đặt vấn đề: *Hình 1a biểu thị một ảnh tĩnh có 5 dải màu phân biệt. Hình 1b minh họa một khung hình của ảnh động được tạo từ ảnh tĩnh này theo hiệu ứng quả cầu xoay. Có thể tưởng tượng ảnh động ở đây là một quả bóng 5 màu quay quanh một trục đứng, xuyên tâm.*  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi và thực hiện nhiệm vụ sau:  *Hãy thiết kế hoặc sử dụng một ảnh tĩnh có sẵn để tạo một ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay. Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động sang định dạng GIF. Theo ví dụ, các tệp sản phẩm đồ họa cần tạo là: “CacDaiMau.xcf” và “Quabong.gif”.*  - GV yêu cầu các nhóm HS tìm hiểu và thực hiện nhiệm vụ theo 3 bước đã hướng dẫn trong sách để tạo ảnh động đó.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng khi tạo ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay. | **1. Tạo ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay**  ***Bước 1:*** Tạo mới hoặc mở ảnh cần áp dụng hiệu ứng quả cầu xoay.  - Tạo mới hoặc sử dụng một ảnh tĩnh có sẵn để áp dụng hiệu ứng.  ***Bước 2:*** Áp dụng hiệu ứng quả cầu xoay để tạo ảnh động F  - Chọn lớp ảnh **Background.** Thực hiện lệnh **Spinning Globe** từ bảng chọn **Filters\Animation.** Hộp thoại **Script-Fu: Spinning Globe** xuất hiện, chọn các tham số cho hiệu ứng quả cầu xoay    ***Bước 3:*** Xem trước và tối ưu ảnh động, lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động  - Xem trước hiệu ứng quả cầu xoay và thay đổi thời gian xuất hiện. Cuối cùng, lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động. |

**Hoạt động 2. Tìm hiểu về tạo ảnh động với hiệu ứng gợn sóng**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS thực hành tạo được ảnh động với hiệu ứng gợn sóng được áp dụng cho một vùng ảnh.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động theo SCĐ và thảo luận nhóm để tạo ảnh động với hiệu ứng gợn sóng và lưu tệp trong máy.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành tạo sản phẩm, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi và thực hiện nhiệm vụ sau:  *Hãy tạo ảnh động trong đó có hiệu ứng gợn sóng. Nên chọn ảnh có cảnh mặt nước như Hình 4.*  *Các tệp sản phẩm đồ họa cần tạo là ảnh tĩnh và ảnh động, ví dụ “Honuoc.xcf” và “Honuoc.gif”.*    - GV yêu cầu các nhóm HS tìm hiểu và thực hiện nhiệm vụ theo 4 bước đã hướng dẫn trong sách để tạo ảnh động loại này.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng khi tạo ảnh động từ hiệu ứng gợn sóng. | **2. Tạo ảnh động với hiệu ứng gợn sóng**  ***Bước 1.*** Mở ảnh và thực hiện các chỉnh sửa cần thiết  Lựa chọn và mở một ảnh phù hợp với hiệu ứng gợn sóng. Ví dụ, với bức ảnh *Hồ nước*  - *Tăng độ phân giải và giảm kích thước ảnh:* Thực hiện lệnh **Image\Scale Image** để thiết đặt độ phân giải là 300 ppi, kích thước ảnh khoảng 14 x 9 cm.  *- Giảm độ sáng của ảnh:* Thực hiện lệnh **Colors\Levels.** Trong hộp thoại **Levels,** kéo nút điều chỉnh trên dải tông màu để giảm độ sáng của ảnh.  *- Thay đổi màu sắc của ảnh:* Thực hiện lệnh **Colors\Curves.** Trong hộp thoại **Curves,** chọn một kênh màu từ danh sách **Channel** rồi kéo thả chuột tại một điểm phù hợp trên dây cung bên dưới đến vị trí mà quan sát thấy sắc thái ảnh thay đổi như mong đợi.    ***Bước 2.*** Xác định vùng ảnh sẽ áp dụng hiệu ứng gợn sóng  - Sử dụng công cụ **Free Select** để chọn vùng ảnh mặt nước. Lệnh **Select\To Path** để lưu vùng chọn và chuyển nó thành một đường dẫn. Trong bảng quản lí đường dẫn **Paths**, đường dẫn này có tên mặc định là “Selection”. Để kích hoạt lại vùng chọn, nháy chuột phải vào tên đường dẫn và chọn lệnh **Path to Selection.**    ***Bước 3.*** Áp dụng hiệu ứng gợn sóng và xem trước kết quả  - Vùng chọn đang được kích hoạt. Thực hiện lệnh **Waves** từ bảng chọn **Filters\Animation** để tạo ảnh động F với hiệu ứng gợn sóng được áp dụng cho ảnh trong vùng chọn. Trong hộp thoại **Scrip-Fu: Waves** thiết đặt các tham số của hiệu ứng    ***Bước 4.*** Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động  - Bỏ vùng chọn.  - Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động theo yêu cầu. |

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

**a) Mục tiêu:** Học sinh củng cố lại kiến thức tạo ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay và hiệu ứng gợn sóng thông qua câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr45.

**b) Nội dung:** HS vận dụng các kiến thức của bài học trả lời câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr45.

**c) Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ học tập:**

- GV chiếu các câu hỏi trắc nghiệm

*Khoanh tròn vào đáp án đúng*

**Câu 1:** Thực hiện lệnh **Filters\Animation\Spinning Globe** để

A. tạo ảnh động với hiệu ứng cuộn.

B. tạo ảnh động với hiệu ứng gió thổi.

C. tạo ảnh động với hiệu ứng gợn sóng.

D. tạo ảnh động với hiệu ứng quả cầu xoay.

**Câu 2:** Trong bước Mở ảnh và thực hiện các chỉnh sửa cần thiết, đâu **không** phải là các yêu cầu cần thiết?

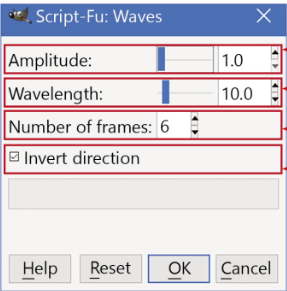
A. Tăng độ phân giải và giảm kích thước ảnh.

B. Thay đổi độ sáng của ảnh.

C. Áp dụng hiệu ứng gợn sóng.

D. Thay đổi màu sắc của ảnh.

**Câu 3:** Trong hộp thoại **Script-Fu: Waves**, tham số **Amplitude** có chức năng gì?



A. Thay đổi biên độ sóng.

B. Thay đổi bước sóng.

C. Thay đổi số khung hình.

D. Đảo ngược hướng sóng.

**Câu 4:** Hiệu ứng quả cầu xoay áp dụng cho mọi dạng hình ảnh, nếu muốn ảnh động là một khối hình cầu nên sử dụng ảnh có kích thước hình gì?

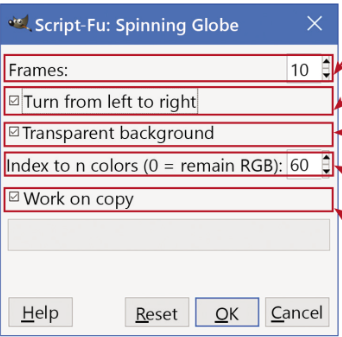
A. hình cầu.

B. hình elip.

C. hình vuông.

D. hình tròn.

**Câu 5:** Trong hộp thoại **Script-Fu: Spinning Globe**, tham số **Index to n colors** có chức năng gì?



A. Thay đổi số khung hình của ảnh động F.

B. Chọn hiệu ứng quả cầu xoay: quay từ trái sang phải.

C. Chọn lớp nền của ảnh động là lớp trong suốt.

D. Thay đổi số lượng chỉ số màu.

- GV tổ chức cho HS hoạt động thực hiện câu hỏi tự kiểm tra **(SCĐ – tr45).**

*Trong các câu sau, những câu nào đúng?*

*a) Hiệu ứng quả cầu xoay chỉ áp dụng cho những ảnh về những vật có dạng hình cầu, ví dụ như quả bóng, quả địa cầu.*

*b) Hiệu ứng gợn sóng không áp dụng được cho những ảnh mà trong đó không có cảnh sóng lan truyền.*

*c) Tất cả những lệnh tạo ảnh động từ hiệu ứng có sẵn trong GIMP đề xuất phát từ bảng chọn* ***Filters\Animation****.*

*d) Trong GIMP, ảnh động F được tạo từ hiệu ứng mờ dần nên được tối ưu. Ảnh động được tạo từ các hiệu ứng khác (cuộn, gió thổi. gợn sóng, quả cầu xoay) thường không cần phải tối ưu.*

*e) Số lượng khung hình càng lớn thì tốc độ tạo ảnh động từ việc áp dụng một hiệu ứng càng nhanh.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận nhóm, hoàn thành các bài tập GV yêu cầu.

- GV quan sát và hỗ trợ.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

- Mỗi bài tập GV mời HS trình bày. Các HS khác chú ý chữa bài, theo dõi nhận xét bài.

**Bước 4: Kết luận, nhận định:**

- GV chữa bài, chốt đáp án, tuyên dương các hoạt động tốt, nhanh và chính xác.

**Kết quả:**

**Câu hỏi trắc nghiệm**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Đáp án** | D | C | A | C | D |

**Câu hỏi tự kiểm tra**

a) Sai. Hiệu ứng quả cầu xoay áp dụng cho mọi hình dạng ảnh, nhưng nên sử dụng ảnh có kích thước vuông.

b) Sai. Hiệu ứng gợn sóng áp dụng được cho mọi vùng ảnh, tuy nhiên nên áp dụng cho những vùng ảnh hợp lí, ví dụ cảnh sóng nước, một khoảng không bị đốt nóng (nên hình trong đó rung rinh vì không khí bị đốt nóng).

c) Đúng. Bảng chọn **Filters\Animation** cung cấp các loại cũng như các lệnh tạo hiệu ứng có sẵn trong GIMP.

d) Sai. Ảnh động từ các hiệu ứng khác cũng cần tối ưu.

e) Sai. Số lượng khung hình càng lớn thì tốc độ tạo ảnh động càng chậm.

**D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**

**a) Mục tiêu:** Học sinh thực hiện làm bài tập vận dụng để nắm vững kiến thức.

**b) Nội dung:** HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập.

**c) Sản phẩm:** HS về nhà thực hiện nhiệm vụ và nộp kết quả thực hiện các bài tập vào giờ học sau.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**

- GV yêu cầu HS hoạt động hoàn thành bài tập **Vận dụng (SCĐ – tr45)**

***Câu 1:*** *Hãy sưu tầm từ Internet một bức ảnh về bản đồ thế giới, ví dụ như Hình 8a. Chỉnh sửa lại kích thước để tấm bản đồ thành hình vuông. Chỉnh lại màu sắc, ánh sáng cho ảnh rõ hơn. Từ ảnh bản đồ này, hãy tạo ảnh động thể hiện quả địa cầu đang quay. Một khung hình nhận được như Hình 8b. Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động với tên tệp tương ứng là "Bando.xcf" và "Bando.gif".*



***Câu 2:*** *Hãy sưu tầm một ảnh có cảnh mặt nước hoặc sóng vỗ. Từ đó, tạo một ảnh động với hiệu ứng gợn sóng áp dụng cho riêng cảnh đó.*

*Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động đề sử dụng.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ**

- HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để thực hiện bài tập.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận**

- Đại diện HS trình bày kết quả, các HS khác theo dõi, đưa ý kiến.

**Bước 4: Kết luận, nhận định**

- GV nhận xét, đánh giá, đưa ra đáp án đúng, chú ý các lỗi sai của học sinh hay mắc phải.

**Gợi ý đáp án:**

**Câu 1:** Mở tệp ảnh bản đồ, sử dụng công cụ thay đổi kích thước **Scale** để điều chỉnh ảnh có dạng gần vuông. Sau đó, thực hiện 3 bước tạo hiệu ứng quả cầu xoay đối với ảnh này.

**Câu 2:** Sau khi chọn hoặc sưu tầm được ảnh có cảnh mặt nước, mở tệp ảnh này và sử dụng công cụ **Free Select** để chọn vùng mặt nước, sau đó áp dụng Bước 3 để áp dụng hiệu ứng gợn sóng cho vùng chọn và tạo ảnh động tương ứng. Thực hiện Bước 4 để lưu và xuất ảnh động.

**\* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

* Ghi nhớ kiến thức trong bài.
* Hoàn thành nội dung Vận dụng.
* Chuẩn bị bài mới: *Bài 5. Tạo ảnh động với hiệu ứng tự điều khiển.*

Ngày soạn:…/…/…

Ngày dạy:…/…/…

## **BÀI 5: TẠO ẢNH ĐỘNG VỚI HIỆU ỨNG TỰ ĐIỀU KHIỂN**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức**

*Sau bài học này, HS sẽ:*

* Thêm được phần mềm tích hợp (plugin) vào trong GIMP.
* Tạo được ảnh động với hiệu ứng nhận được từ việc điều khiển hoạt động các đối tượng theo kịch bản định trước.

**2. Năng lực**

***Năng lực chung:***

* *Năng lực tự học:* Chủ động tích cực thực hiện những công việc của bản thân trong học tập thông qua quá trình tìm câu trả lời cho các câu thảo luận và bài tập trong SCĐ.
* *Giao tiếp và hợp tác:* Biết khiêm tốn tiếp thu sự góp ý và nhiệt tình chia sẻ, hỗ trợ các thành viên trong nhóm khi thực hiện nhiệm vụ trong quá trình hoạt động nhóm.
* *Năng lực giải quyết vấn đề:* Xác định được và biết tìm hiểu các thông tin liên quan đến tạo ảnh động với hiệu ứng tự điều khiển, đề xuất giải pháp giải quyết.

***Năng lực riêng:***

* Hình thành, phát triển được năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông và giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông.
* Khéo léo, tự chủ trong tìm hiểu nội dung mới.

**3. Phẩm chất**

* Có ý thức học tập, ý thức tìm tòi, khám phá và sáng tạo, có ý thức làm việc nhóm, tôn trọng ý kiến các thành viên khi hợp tác.
* Chăm chỉ tích cực xây dựng bài, có trách nhiệm, chủ động chiếm lĩnh kiến thức theo sự hướng dẫn của GV.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với giáo viên:**

* SCĐ, SGV, Kế hoạch dạy học.
* Hình ảnh minh họa trong SCĐ: thêm thư mục Plug-ins cho GIMP, thêm thư mục Scripts cho GIMP, một số khung hình của ảnh động,…
* Máy chiếu, máy tính (nếu có).

**2. Đối với học sinh:**

* SCĐ, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (thước, bút,…), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm, tìm hiểu phần mềm GIMP.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)**

**a) Mục tiêu:** Đề cập đến hiệu ứng chữ chạy.

**b) Nội dung:** GV tổ chức cho HS trao đổi thảo luận theo nội dung câu hỏi khởi động.

**c) Sản phẩm học tập:** HS trả lời các câu hỏi trong phần khởi động của bài học, HS nêu ra các ví dụ về ảnh động có chữ chạy.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- GV đặt câu hỏi theo nội dung phần **Khởi động (SCĐ – tr46):**

*Hãy kể về một số ảnh động có hiệu ứng chữ chạy nếu em biết. Theo em, ảnh động với hiệu ứng chữ chạy được thiết kế theo cách nào?*

**Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận theo nhóm đôi và hoàn thành yêu cầu.

**Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**

- GV mời 1 – 2 bạn ngẫu nhiên đứng dậy trình bày suy nghĩ của mình.

- HS khác nhận xét, bổ sung.

**Gợi ý trả lời:**

- Chữ chạy có thể là lời chúc mừng năm mới, lời đón chào tân HS nhập trường, lời chào mừng lễ hội,…

- Cách tạo ảnh động với hiệu ứng chữ chạy dựa trên dãy khung hình biểu thị các vị trí khác nhau của dòng chữ. Tuy nhiên, cách này cần rất nhiều khung hình nếu thời gian xuất hiện của các khung hình nhỏ; hoặc dòng chữ khi chuyển động không trơn tru, bị giật. Ảnh động với hiệu ứng chữ chạy thường gặp trong các ảnh động có dòng chữ về lời chúc hay lời chào mừng.

- Nếu coi chữ chạy là hành động của một đối tượng thì có thể tạo ra một dãy các khung hình biểu thị sự thay đổi hành động hay cử chỉ này. Nói cách khác, cần tạo ra dãy khung hình với dòng chữ ở các vị trí khác nhau để khi dãy khung hình này lần lượt xuất hiện, chúng sẽ biểu thị dòng chữ chạy. Tuy nhiên, cách làm này có thể làm cho chữ chạy giật cục hoặc tốn rất nhiều khung hình. Cần tìm hiểu plugin GAP hỗ trợ tạo ra dòng chữ chạy trơn tru, mịn màng.

**Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**

- GV tiếp nhận câu trả lời của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới: *Để tìm hiểu rõ hơn về tạo ảnh động này, chúng ta vào bài học ngày hôm nay:* ***Bài 5. Tạo ảnh động với hiệu ứng tự điều khiển.***

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

**Hoạt động 1. Tìm hiểu về plugin của GIMP**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS hiểu được plugin là gì và tác dụng hoặc ý nghĩa của plugin GAP 27.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động theo SCĐ và thảo luận nhóm để tìm hiểu về plugin của GIMP và cách tích hợp GAP vào GIMP.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành tại phiên bản GAP từ Internet, tích hợp GAP và GIMP, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi, nghiên cứu SCĐ và trả lời câu hỏi sau:  *+ Plugin là gì?*  *+ Gói phần mềm tạo ảnh động* ***GAP*** *(GIMP Animation Package) là gì?*  *­*- GV đặt vấn đề: *Để tạo ra kịch bản cho hiệu ứng chữ chạy nói riêng hay chuyển động của một đối tượng nào đó nói chung, cần tích hợp plugin có tên GAP. Phiên bản GAP 27 tương thích với GIMP 2.10.x.*  - GV yêu cầu HS nghiên cứu SCĐ và tìm hiểu cách tải về và cài đặt GAP 27.  - GV lưu ý với HS không phải GAP 27 nào tải về cũng sử dụng được. Nên chọn GAP hỗ trợ hệ điều hành đang sử dụng và nên tải về từ đường liên kết đã gợi ý trong phần kiến thức bổ sung.  - GV yêu cầu HS nghiên cứu SCĐ và thực hành tích hợp GAP vào GIMP.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng khi tích hợp GAP vào GIMP. | **1. Giới thiệu plugin của GIMP**  - *Plugin* là “gói” phần mềm được viết độc lập để tích hợp vào trong phần mềm khác, nhằm bổ sung cho nó những chức năng mới, hữu ích,  - Gói phần mềm tạo ảnh động **GAP** là một plugin của GIMP, bổ sung cho GIMP một bảng chọn mới tên là **Video.** Bảng chọn này cung cấp các lệnh tạo ảnh động bằng cách điều khiển hoạt động của các đối tượng theo kích bản nào đéo để tạo thành hiệu ứng động. Hiệu ứng được tạo theo cách này được gọi là ***hiệu ứng tự điều khiển.***  **a) Phiên bản GAP được tải từ Internet**  - Mỗi phiên bản GAP đáp ứng với một số phiên bản GIMP.  **b) Cách tích hợp GAP vào GIMP**  ***Bước 1.*** Thêm thư mục **Plug-ins** cho GIMP  - Thực hiện lệnh **Edit\Preferences** để mở hộp thoại **Preferences.** Thực hiện thao tác như *Hình 1.*    ***Bước 2.*** Thêm thư mục **Scripts** cho GIMP  - Cách thêm thư mục **Scripts** cho GIMP tương tự như cách thêm thư mục **Plug-ins:** Sau khi mở hộp thoại **Preferences,** thực hiện các thao tác như *Hình 2.*    ***Bước 3.*** Kiểm tra các thư mục đã được thêm và khởi động lại GIMP.  - Trong cửa sổ **Preferences,** chọn lại dòng **Plug-ins,** kiểm tra xem ở vùng bên phải đã có đường dẫn đến thư mục **plug-ins** vừa chọn ở *Bước 1* hay chưa. Chọn lại dòng **Scripts,** kiểm tra xem ở vùng bên phải đã có đường dẫn đến thư mục **scripts** vừa chọn ở *Bước 2* hay chưa. Nếu chưa có thư mục này, cần thực hiện lại các bước trên.    - Nháy chuột vào lệnh **OK** và khởi động lại GIMP, bảng chọn **Video** xuất hiện. |

**Hoạt động 2. Tìm hiểu về điều khiển hoạt động của đối tượng để tạo hiệu ứng**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS thực hành sử dụng môi trường điều khiển hiệu ứng GAP 27 được thể hiện bởi hộp thoại **Move Path,** để điều khiển hoạt động của đối tượng theo kịch bản dự kiến, từ đó GIMP tạo ảnh động với hiệu ứng đối tượng chuyển động.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS thực hiện các hoạt động theo SCĐ và thảo luận nhóm để tìm hiểu về các bước thực hiện và những điều cần lưu ý khi điều khiển hoạt động của đối tượng để tạo hiệu ứng.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành sử dụng môi trường điều khiển hiệu ứng GAP 27.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi và thực hiện nhiệm vụ sau:  *Hình 4 minh họa một số khung hình của một ảnh động với hai văn bản có hiệu ứng khác nhau. Văn bản “CÂU LẠC BỘ ĐỒ HỌA LỚP 11A2” có hiệu ứng nhấp nháy (ẩn, hiện). Văn bản thứ hai chạy từ vị trí màn hình máy tính lên trên đồng thời phóng to và quay 3600, sau đó thu nhỏ lại, chạy lên trên rồi biến mất. Hãy tạo ảnh động này hoặc ảnh động khác với các hiệu ứng tự điều khiển theo ý thích. Lưu ảnh các khung hình và xuất ảnh động GIF.*    - GV yêu cầu các nhóm HS tìm hiểu và thực hiện nhiệm vụ theo 7 bước đã hướng dẫn trong sách để tạo ảnh động loại này.  - Sau khi thực hiện xong các bước, GV giải thích nguyên lí tạo ảnh động dựa vào môi trường điều khiển hiệu ứng.  - GV lưu ý với HS: *Quá trình tạo ảnh động có thể kết thúc ở Bước 5 hoặc Bước 7. Nếu kết thúc ở Bước 5 thì có nghĩa là ảnh động được xuất ra định dạng GIF ngay sau khi xem trước. Nếu kết thúc ở Bước 7 có nghĩa là ảnh động bao gồm ít nhất hai đối tượng được điều khiển hiệu ứng.*  - GV giải thích về môi trường điều khiển hiệu ứng cung cấp các lệnh và quy tắc để điều khiển đối tượng.  - Dựa vào kiến thức vừa học, GV yêu cầu HS thực hiện nhiệm vụ sau:  *Hãy tóm tắt các lệnh chính và công cụ để tạo ảnh động với hiệu ứng tự điều khiển.*  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày sản phẩm của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết và nêu những lưu ý quan trọng trong quá trình điều khiển hoạt động của đối tượng để tạo hiệu ứng | **2. Điều khiển hoạt động của đối tượng để tạo hiệu ứng**  **a) Thực hành tạo sản phẩm**  ***Bước 1.*** Chuẩn bị các tệp ảnh tĩnh  *- Tệp ảnh nền:* chứa ảnh được lựa chọn làm ảnh nền cho ảnh động.  *- Các tệp ảnh đối tượng:* mỗi tệp chứa đối tượng sẽ được điều khiển hoạt động theo kịch bản định sẵn, từ đó tạo thành các hiệu ứng trong ảnh động.    - Thực hiện lệnh **Image\Crop to Content** để ảnh được cắt với kích thước nhỏ.  ***Bước 2.*** Tạo thư mục các khung hình của các ảnh động  *- Tạo khung hình thứ nhất trong thư mục các khung hình*  + Thực hiện lệnh **File\New** để tạo một ảnh mới với màu nền và kích thước phù hợp.  + Lưu và đặt tên tệp.  *- Tạo các khung hình còn lại trong thư mục các khung hình*  + Thực hiện lệnh **Video\Duplicate Frames** để tạo dãy các khung hình cho ảnh động.    ***Bước 3.*** Tạo ảnh nền cho các khung hình  - Mở tệp ảnh đã chuẩn bị.  - Thực hiện lệnh **Video\Move Path.** Chọn các tham số trong hộp thoại **Move Path** và chọn **OK.**    ***Bước 4.*** Điều khiển hoạt động của đối tượng để tạo hiệu ứng  *- Xác định vị trí và kích thước ban đầu của đối tượng*  + Mở tệp ảnh đối tượng sẽ tạo hiệu ứng cho nó.  + Trong hộp thoại **Move Path,** chọn các tham số.  *- Điều khiển hoạt động cho đối tượng*  + Chọn lệnh **Add Point** để ghi nhớ vị trí.  + Thiết lập giá trị phóng to ở hai ô **Width** và **Height.**  ***Bước 5.*** Xem trước và xuất ảnh động  - Chọn lệnh **Anim Preview** để xem trước ảnh động.  - Sau khi xem xong ảnh động, đóng cửa số **Animation Playback.**  ***Bước 6.*** Quay về *Bước 4* nếu tiếp tục với đối tượng mới  - Trở về hộp thoại **Move Path,** chọn lệnh **OK** để đóng hộp thoại.  - Nếu muốn tạo hiệu ứng cho đối tượng tiếp thì quay lại *Bước 4,* ngược lại thực hiện *Bước 7.*  ***Bước 7.*** Tạo ảnh từ dãy khung hình và xuất ảnh động  - Thực hiện lệnh **Video\Frames to Image** để chuyển tất cả các khung hình đã ghi lại các hiệu ứng vừa tạo sang một ảnh mới.  - Khi xuất ảnh, trong hộp thoại **Export Image as GIF,** nên chọn ô **Use delay entered above for all frames** để áp dụng tốc độ hiển thị các khung hình theo số mi-li-giây được xác định ở ô **Delay between frames where unspecified.**  **b) Kiến thức cần biết**  - *Các lệnh và công cụ thực hiện tạo ảnh động*  + Hộp thoại **Move Path**  được xem là “trung tâm điều khiển” kịch bản hoạt động của các đối tượng.    *- Nguyên tắc tạo ảnh động với hiệu ứng tự điều khiển trong GIMP*  + Luôn chọn khung hình đầu tiên khi mở một tệp ảnh tĩnh chứa đối tượng cần ghép vào các khung hình.  + Với mỗi đối tượng đó, nếu chỉ xác định vị trí xuất phát và kích thước của nó thì đối tượng trở thành một chi tiết cố định của ảnh động. Ngược lại, nếu đối tượng được điều khiển hoạt động thì nó trở thành đối tượng có hiệu ứng trong ảnh động.  + Ảnh động cần tạo có thể nhận được khi xem trước hoặc chuyển từ dãy khung hình đã lưu các hiệu ứng.  ***\*Trả lời câu hỏi 2:*** Để tạo ảnh động với hiệu ứng tự điều khiển, cần sử dụng các lệnh chính và các công cụ sau: **Duplicate Frames, Move Path;** công cụ là hộp thoại **Move Path.** |

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

**a) Mục tiêu:** Học sinh củng cố lại kiến thức tạo ảnh động với hiệu ứng tự điều khiển thông qua câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr53.

**b) Nội dung:** HS vận dụng các kiến thức của bài học trả lời câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr53.

**c) Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ học tập:**

- GV chiếu các câu hỏi trắc nghiệm

*Khoanh tròn vào đáp án đúng*

**Câu 1:** Hộp thoại nào cho biết những khung hình nào được áp dụng hiệu ứng tự điều khiển?

A. Move Path.

B. Video.

C. Duplicate Frames.

D. Image.

**Câu 2:** Plugin là gì?

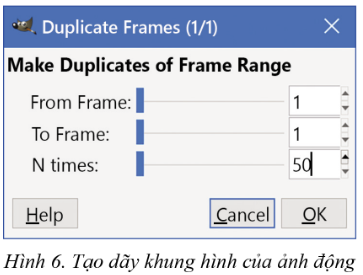
A. Là hệ thống các phần mềm để cung cấp các lệnh tạo ảnh động.

B. Là gói phần mềm được viết độc lập để tích hợp vào trong phần mềm khác.

C. Là kịch bản để tạo hiệu ứng ảnh động.

D. Là vị trí để tích hợp chúng vào trong GIMP.

**Câu 3:** Trong hộp thoại **Duplicate Frames**, nhập số khung hình cần tạo trong ô



A. From Frame.

B. To Frame.

C. N times.

D. Help.

**Câu 4:** Lệnh nào được sử dụng để xem trước ảnh động?

A. Anim Preview.

B. Exact object on frames.

C. Animation Playback.

D. Frames to Image.

**Câu 5:** Kéo thả thanh trượt **Opacity** về 0, 100 hoặc đến một giá trị nào đó để thực hiện hoạt động nào sau đây?

A. Chuyển động theo phương, chiều xác định.

B. Quay một góc nào đó theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ.

C. Định dạng GIF sau khi xem trước ảnh động.

D. Ẩn, hiện hoặc làm mờ.

- GV tổ chức cho HS hoạt động thực hiện câu hỏi tự kiểm tra **(SCĐ – tr53).**

*Trong các câu sau, những câu nào đúng?*

*a) Hiệu ứng tự điều khiến được hiểu là GIMP tự động điều khiến hoạt động của các đối tượng theo một kịch bản nào đó để tạo thành hiệu ứng.*

*b) Hộp thoại* ***Move Path*** *sẽ cho biết những khung hình nào được áp dụng hiệu ứng tự điều khiển.*

*c) Quá trình tạo ảnh động với hiệu ứng tự điều khiển là quá trình thực hiện lặp đi lặp lại một số bước xác định để lần lượt tạo hiệu ứng cho từng đối tượng trong ảnh động.*

*d) Không thể tạo ảnh động và xuất sang định dạng GIF sau khi xem trước ảnh động bằng lệnh* ***Anim Preview****.*

*e) Lệnh* ***Video\Frames to Image*** *nhằm chuyển tất cả tệp các khung hình vào trong một ảnh động G để từ đó có thể tối ưu hoặc xuất sang định dạng GIF.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận nhóm, hoàn thành các bài tập GV yêu cầu.

- GV quan sát và hỗ trợ.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

- Mỗi bài tập GV mời HS trình bày. Các HS khác chú ý chữa bài, theo dõi nhận xét bài.

**Bước 4: Kết luận, nhận định:**

- GV chữa bài, chốt đáp án, tuyên dương các hoạt động tốt, nhanh và chính xác.

**Kết quả:**

**Câu hỏi trắc nghiệm**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Đáp án** | A | B | C | A | D |

**Câu hỏi tự kiểm tra**

a) Sai. Hiệu ứng tự điều khiển được hiểu là người dùng tự điều khiển hoạt động của các đối tượng theo một kịch bản định sẵn để tạo thành hiệu ứng.

b) Đúng. Những khung hình được áp dụng hiệu ứng tự điều khiển thể hiện ở các thành phần 6,7 trong *Hình 7.*

c) Đúng. Mỗi lần lặp sẽ thêm một đối tượng vào hộp thoại **Move Path** và điều khiển hoạt động của nó.

d) Sai. Tại Bước 5 có thể xuất hiện ảnh động sang định dạng GIF sau khi xem trước ảnh động bằng lệnh **Anim Preview.**

e) Đúng. Lệnh **Video\Frames to Image** chuyển tất cả tệp các khung hình vào trong một ảnh động G, từ đó có thể tối ưu hóa hoặc xuất sang định dạng GIF.

**D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**

**a) Mục tiêu:** Học sinh thực hiện làm bài tập vận dụng để nắm vững kiến thức.

**b) Nội dung:** HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập.

**c) Sản phẩm:** HS về nhà thực hiện nhiệm vụ và nộp kết quả thực hiện các bài tập vào giờ học sau.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**

- GV yêu cầu HS hoạt động hoàn thành bài tập **Vận dụng (SCĐ – tr53)**

*Hãy tạo một ảnh động trong đó các đối tượng như văn bản hoặc ảnh được điều khiển hoạt động theo kịch bản nào đó tuỳ vào trí tưởng tượng của em. Ảnh động cần đạt được các yêu cầu sau đây:*

*- Có hình ảnh tĩnh làm nền ảnh.*

*- Có ít nhất hai đối tượng (văn bản hoặc ảnh) thực hiện các hoạt động: chuyển động, quay, phóng to, thu nhỏ, xuất hiện và biến mất.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ**

- HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để thực hiện bài tập.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận**

- Đại diện HS trình bày kết quả, các HS khác theo dõi, đưa ý kiến.

**Bước 4: Kết luận, nhận định**

- GV nhận xét, đánh giá, đưa ra đáp án đúng, chú ý các lỗi sai của học sinh hay mắc phải.

**Gợi ý đáp án:**

Lựa chọn được ảnh tĩnh để tạo ảnh động, trong đó xác định ảnh nào làm ảnh nền (thành phần cố định trong ảnh động) và những ảnh nào chứa đối tượng chuyển động. Thực hiện 7 bước đã hướng dẫn ở Hoạt động 1 để tạo ảnh động.

**\* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

* Ghi nhớ kiến thức trong bài.
* Hoàn thành nội dung Vận dụng.
* Chuẩn bị bài mới: *Bài 6. Tạo ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế.*

Ngày soạn:…/…/…

Ngày dạy:…/…/…

## **BÀI 6: TẠO ẢNH ĐỘNG VỚI HIỆU ỨNG TỰ THIẾT KẾ**

**I. MỤC TIÊU**

**1. Kiến thức**

*Sau bài học này, HS sẽ:*

* Phân biệt được các cách tạo ảnh động trong GIMP.
* Hiểu được nguyên tắc và các bước chính để tạo ảnh động tự thiết kế.
* Tạo được ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế.

**2. Năng lực**

***Năng lực chung:***

* *Năng lực tự học:* Chủ động tích cực thực hiện những công việc của bản thân trong học tập thông qua quá trình tìm câu trả lời cho các câu thảo luận và bài tập trong SCĐ.
* *Giao tiếp và hợp tác:* Biết khiêm tốn tiếp thu sự góp ý và nhiệt tình chia sẻ, hỗ trợ các thành viên trong nhóm khi thực hiện nhiệm vụ trong quá trình hoạt động nhóm.
* *Năng lực giải quyết vấn đề:* Xác định được và biết tìm hiểu các thông tin liên quan đến tạo ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế, đề xuất giải pháp giải quyết.

***Năng lực riêng:***

* Hình thành, phát triển được năng lực sử dụng và quản lí các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông và giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông.
* Khéo léo, tự chủ trong tìm hiểu nội dung mới.

**3. Phẩm chất**

* Có ý thức học tập, ý thức tìm tòi, khám phá và sáng tạo, có ý thức làm việc nhóm, tôn trọng ý kiến các thành viên khi hợp tác.
* Chăm chỉ tích cực xây dựng bài, có trách nhiệm, chủ động chiếm lĩnh kiến thức theo sự hướng dẫn của GV.

**II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU**

**1. Đối với giáo viên:**

* SCĐ, SGV, Kế hoạch dạy học.
* Hình ảnh minh họa trong SCĐ: hình ảnh hiệu ứng tải, căn cho vạch 12 vào chính giữa, các lớp ảnh biểu thị các trạng thái của hiệu ứng tải,…
* Máy chiếu, máy tính (nếu có).

**2. Đối với học sinh:**

* SCĐ, SBT, vở ghi, giấy nháp, đồ dùng học tập (thước, bút,…), bảng nhóm, bút viết bảng nhóm, tìm hiểu phần mềm GIMP.

**III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC**

**A. HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG (MỞ ĐẦU)**

**a) Mục tiêu:** Tạo cơ hội cho HS khám phá được nguyên tắc chung của việc tạo ảnh động.

**b) Nội dung:** GV tổ chức cho HS trao đổi thảo luận theo nội dung câu hỏi khởi động.

**c) Sản phẩm học tập:** HS trả lời các câu hỏi trong phần khởi động của bài học, HS nêu được nguyên lí hoặc nguyên tắc chung để tạo ảnh động.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**

- GV đặt câu hỏi theo nội dung phần **Khởi động (SCĐ – tr54):**

*Qua các bài đã học, theo em, nguyên tắc chung để tạo ảnh động là gì? Nếu muốn tạo ảnh động trong GIMP với hiệu ứng tự thiết kế, ta thực hiện như thế nào?*

**Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận theo nhóm đôi và hoàn thành yêu cầu.

**Bước 3: Báo cáo kết quả hoạt động và thảo luận**

- GV mời 1 – 2 bạn ngẫu nhiên đứng dậy trình bày suy nghĩ của mình.

- HS khác nhận xét, bổ sung.

**Gợi ý trả lời:**

Nguyên tắc chung để tạo ảnh động là chuẩn bị các ảnh tĩnh, sắp xếp chỉnh sửa các ảnh tĩnh sao cho chúng trở thành một dãy khung hình biểu thị kịch bản của hiệu ứng ảnh động cần tạo. Việc còn lại là thực hiện lệnh tạo ảnh động từ các khung hình này. Muốn tạo ảnh động trong GIMP với hiệu ứng tự thiết kế, cần tạo ra một dãy khung hình biểu thị kịch bản của hiệu ứng, từ đó thực hiện lệnh tạo ảnh động với hiệu ứng này.

**Bước 4: Đánh giá kết quả, thực hiện nhiệm vụ học tập**

- GV tiếp nhận câu trả lời của HS, trên cơ sở đó dẫn dắt HS vào bài học mới: *Để tìm hiểu rõ hơn về tạo ảnh động này, chúng ta vào bài học ngày hôm nay:* ***Bài 6. Tạo ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế.***

**B. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC**

**Hoạt động 1. Tìm hiểu về các cách tạo ảnh động trong GIMP**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS hệ thống, phân loại được các cách tạo ảnh động trong GIMP.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS quan sát hình ảnh và tìm hiểu về các cách tạo ảnh động trong GIMP

**c) Sản phẩm học tập:** HS nêu được ba cách tạo ảnh động trong GIMP.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV chiếu hình ảnh một số sản phẩm ảnh động được tạo bằng cách tự thiết kế như: hiệu ứng bướm vỗ cánh, hiệu ứng tải dữ liệu,…  http://hinhnendepnhat.net/wp-content/uploads/2014/12/hinh-nen-dong-canh-buom-phat-sang.gif  https://www.wpfaster.org/wp-content/uploads/2013/06/loading-gif.gif  - GV yêu cầu HS thảo luận theo nhóm đôi, nghiên cứu SCĐ và trả lời câu hỏi:  *Nêu tóm tắt các cách tạo ảnh động.*  - GV kết luận về ba cách tạo ảnh động trong GIMP.  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày câu trả lời của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết về các cách tạo ảnh động trong GIMP. | **1. Các cách tạo ảnh động trong GIMP**  - Được tạo theo *hiệu ứng có sẵn*: GIMP cung cấp 5 hiệu ứng có sẵn để tạo ảnh động (mờ dần, cuộn, gió thổi, quả cầu xoay và gợn sóng). Khi tạo ảnh động, người dùng cần chỉ ra giá trị các tham số của hiệu ứng.  - Được tạo theo *hiệu ứng tự điều khiển:* Các plugin tạo ảnh động được tích hợp vào GIMP giúp tao ảnh động với hiệu ứng phức tạp. Khi tạo ảnh động, điều khiển hoạt động của đối tượng theo kịch bản mong đợi, từ đó GIMP tạo thành hiệu ứng.  - Được tạo theo *hiệu ứng tự thiết kế:* Các lớp ảnh bất kì có thể được xem là các khung hình của ảnh động trong GIMP. Khi tạo ảnh động, người dùng phải tự thiết kế hoạt động của các đối tượng trên các khung hình theo kịch bản mong đợi, từ đó hướng dẫn GIMP tạo thành hiệu ứng. |

**Hoạt động 2. Tìm hiểu về cách tạo ảnh động với hiệu ứng tải (Loading…)**

**a) Mục tiêu:** Giúp HS thực hành tạo được các khung hình thể hiện kịch bản của hiệu ứn tải (Loading…), từ đó thực hiện lệnh tạo ảnh động từ dãy khung hình này.

**b) Nội dung:** GV hướng dẫn HS tìm hiểu về các cách tạo ảnh động với hiệu ứng tải.

**c) Sản phẩm học tập:** HS thực hành tạo ảnh động, câu trả lời của HS cho các câu hỏi.

**d) Tổ chức thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **HOẠT ĐỘNG CỦA GV - HS** | **DỰ KIẾN SẢN PHẨM** |
| **Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập**  - GV yêu cầu HS làm việc theo nhóm đôi, nghiên cứu SCĐ và thực hiện nhiệm vụ sau:  *Hình 1 minh họa một khung hình của ảnh động với kiểu hiệu ứng tải “đồng hồ chạy”. Khi xem ảnh động, vạch xám đậm sẽ chạy qua 12 vạch chia màu xám nhạt. Hãy tạo ảnh động này. Lưu ảnh tĩnh và xuất ảnh động với định dạng GIF.*    - GV yêu cầu các nhóm HS tìm hiểu và thực hiện nhiệm vụ theo 4 bước đã hướng dẫn trong sách để tạo ảnh động loại này.  - GV nhấn mạnh cho HS hiệu một số điểm sau khi thực hiện Bước 2 và Bước 3:  + Cần nhớ cách căn biên một đối tượng trong một lớp ảnh xác định, gọi là lớp định vị.  + Tận dụng phép biến đổi quay và nhân bản lớp ảnh để tạo các vạch chia trên đồng hồ.  + Có ba lớp ảnh trung gian.  + Mỗi mặt đồng hồ có một vạch chia màu xám đậm được tạo bằng cách tạo hai lớp bản sao xám nhạt và xám đậm, trong đó lớp vạch xám đậm ở trên lớp vạch xám nhạt. Sau đó, chọn từng lớp để xóa các vạch chia cần thiết. Cuối cùng, hòa nhập hai lớp thành một lớp với tên lớp là tên giờ tương ứng với vạch xám đậm còn lại.  - Dựa vào kiến thức vừa học, GV yêu cầu HS thực hiện nhiệm vụ sau:  *Hiệu ứng tải trên đây biểu thị một vạch xám chạy theo các vạch chia giờ trên đồng hồ. Trong quá trình tạo hiệu ứng này, tại sao cần lặp lại việc ẩn và hiện lớp Dark Gray? Hai lớp Light Gray và Dark Gray đã mất công tạo ra rồi, tại sao cuối cùng lại xóa chúng?*  **Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**  - HS theo dõi SCĐ, chú ý nghe, tiếp nhận kiến thức, hoàn thành các yêu cầu, thảo luận nhóm.  - GV quan sát và trợ giúp HS.  **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**  - HS trình bày câu trả lời của mình.  - Một số HS khác nhận xét, bổ sung cho bạn.  **Bước 4: Kết luận, nhận định:**  - GV nhận xét, tổng kết về các cách tạo ảnh động với hiệu ứng tải (Loading…). | **2. Tạo ảnh động với hiệu ứng tải (Loading…)**  ***Bước 1.*** Tạo lớp ảnh mới biểu thị 12 vạch chia màu đen  - Thực hiện lệnh **File\New** để tạo môt tệp ảnh mới, nền trắng, kích thước vuông.  - Tạo một vùng chọn hình chữ nhật và tô màu đen để biểu thị vạch 12h, sau đó bỏ chọn. Thực hiện lệnh **Layer\Crop to Content** để khung hình của lớp 12h có kích thước nhỏ nhất.  - Lấy khung ảnh lớp **Background** làm lớp định vị. Căn biên cho vạch 12h ở chính giữa lớp định vị.    - Chọn lớp ảnh 12h và thực hiện lệnh **Duplicate** để nhân đôi lớp ảnh.  - Sử dụng công cụ **Alignment** và thực hiện tương tự như trên để căn biên cho ảnh của lớp này vào vị trí 6h. Nháy chuột phải vào lớp *12h copy* và thực hiện lệnh **Merge Down** để hòa nhập lớp *12h copy* với lớp *12h.*    - Tiếp tục thực hiện với các lớp ảnh khác.      ***Bước 2:*** Tạo hai lớp ảnh biểu thị 12 vạch xám nhạt và xám đâmk  - Thực hiện lệnh **Layer\Layer to Image Size** để khung ảnh của lớp trùng khít lên khung ảnh ban đầu.  - Chọn lớp *Black\_bars,* nháy chuột phải vào nó rồi chọn lệnh **Alpha to Selection.**  - Nhấn biểu tượng hình con mắt bên cạnh tên lớp *Black\_bars* để ẩn nó.  - Tạo một lớp ảnh mới trong suốt, đặt tên lớp là *Light Gray.*  - Thực hiện lệnh **Edit\Fill with FG Color** để tô màu FG cho vùng chọn.  - Tạo thêm một lớp ảnh mới trong suốt, đặt tên lớp là *Dark Gray.*  - Thực hiện tương tự như trên để tô màu xám đậm cho 12 vạch chia.    ***Bước 3.*** Tạo 12 khung hình biểu thị hiệu ứng tải  *- Tạo trạng thái thứ nhất của hiệu ứng tải*    - Dùng công cụ **Eraser** để xóa vạch.  *- Tạo các trạng thái còn lại của hiệu ứng tải*    *- Hoàn tất dãy khung hình của ảnh động.*  ***Bước 4.*** Tạo ảnh động và lưu các tệp ảnh.  ***\*Trả lời câu hỏi 2:*** Ẩn lớp *Dark Gray* để nhìn thấy vạch cám nhạt của lớp bên dưới, từ đó mới có thể xóa được vạch này. Hai lớp *Light Gray* và *Dark Gray* là hai lớp ảnh trung gian được tạo bản sao nhiều lần, mỗi lần tạo ra một mặt đồng hồ có vạch xám ứng với mốc giờ cần tạo. Mỗi mặt đồng hồ này là một khung hình của hiệu ứng tải. Sau khi đã tạo ra đủ 12 khung hình (ứng với 12 vạch chia giờ trên mặt đồng hồ) thì hai lớp ảnh trung gian không còn dùng đến nữa nên có thể xóa chúng. |

**C. HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP**

**a) Mục tiêu:** Học sinh củng cố lại kiến thức tạo ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế thông qua câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr58.

**b) Nội dung:** HS vận dụng các kiến thức của bài học trả lời câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi tự kiểm tra SCĐ – tr58.

**c) Sản phẩm học tập:** Câu trả lời của HS.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ học tập:**

- GV chiếu các câu hỏi trắc nghiệm

*Khoanh tròn vào đáp án đúng*

**Câu 1:** Thực hiện lệnh **Duplicate** để

A. quay hình ảnh.

B. cắt hình ảnh.

C. hòa nhập lớp ảnh.

D. nhân đôi lớp ảnh.

**Câu 2:** Phát biểu nào sau đây đúng khi nói đến ảnh động trong GIMP?

A. Tạo từ hiệu ứng có sẵn, tự điều khiển hoặc tự thiết kế.

B. Tạo từ hiệu ứng có sẵn, người dùng chỉ cần chỉ ra giá trị các tham số của hiệu ứng.

C. Tạo từ hiệu ứng chưa có sẵn, tự điều khiển để tạo hiệu ứng.

D. Tạo từ hiệu ứng chưa có sẵn, người dùng cần thiết lập các giá trị tham số của hiệu ứng.

**Câu 3:** Sắp xếp các bước sau cho đúng với các bước tạo ảnh động với hiệu ứng tải (Loading…):

(1) Tạo 12 khung hình biểu thị hiệu ứng tải.

(2) Tạo hai lớp ảnh biểu thị 12 vạch xám nhạt và xám đậm.

(3) Tạo lớp mới biểu thị 12 vạch chia màu đen.

(4) Tạo ảnh động và lưu các tệp ảnh.

A. (1) – (2) – (3) – (4).

B. (3) – (2) – (1) – (4).

C. (2) – (3) – (1) – (4).

D. (1) – (3) – (2) – (4).

**Câu 4:** Thực hiện lệnh **Layer\Layer to Image Size** để

A. khung ảnh của lớp mới trùng khít lên khung ảnh ban đầu.

B. tô màu FG cho vùng chọn.

C. tạo thêm một lớp ảnh mới trong suốt.

D. xóa lớp nền.

**Câu 5:** Đâu không phải là cách để tạo ảnh động trong GIMP

A. Tạo theo hiệu ứng có sẵn.

B. Tạo theo hiệu ứng tự điều khiển.

C. Tạo theo hiệu ứng tự thiết kế.

D. Tạo theo hiệu ứng vẽ trang trí.

- GV tổ chức cho HS hoạt động thực hiện câu hỏi tự kiểm tra **(SCĐ – tr53).**

*Trong các câu sau, những câu nào đúng?*

*a) Ảnh động trong GIMP có thể tạo từ hiệu ứng có sẵn, tự điều khiển hoặc tự thiết kế.*

*b) Với ảnh động tự thiết kế, các khung hình của ảnh động biểu thị hoạt động của đối tượng.*

*c) Có thể căn biên một đối tượng trên lớp ảnh nào đó làm lớp định vị.*

*d) Muốn tự thiết kế ảnh động, cần có ý tưởng về hiệu ứng và kịch bản hoạt động của đối tượng động trong ảnh động.*

**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ:**

- HS quan sát và chú ý lắng nghe, thảo luận nhóm, hoàn thành các bài tập GV yêu cầu.

- GV quan sát và hỗ trợ.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận:**

- Mỗi bài tập GV mời HS trình bày. Các HS khác chú ý chữa bài, theo dõi nhận xét bài.

**Bước 4: Kết luận, nhận định:**

- GV chữa bài, chốt đáp án, tuyên dương các hoạt động tốt, nhanh và chính xác.

**Kết quả:**

**Câu hỏi trắc nghiệm**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| **Đáp án** | D | A | B | A | D |

**Câu hỏi tự kiểm tra**

a) Đúng. Có ba cách tạo ảnh động trong GIMP: từ hiệu ứng có sẵn, tự điều khiển hoặc tự thiết kế.

b) Đúng. Các khung hình của ảnh động biểu thị hoạt động của đối tượng, đó là hiệu ứng của ảnh động cần tạo.

c) Đúng. Có thể căn biên một đối tượng trên lớp ảnh nào đó làm lớp định vị.

d) Đúng. Muốn tự thiết kế ảnh động, cần có ý tưởng về hiệu ứng và kịch bản hoạt động của đối tượng động trong ảnh động.

**D. HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG**

**a) Mục tiêu:** Học sinh thực hiện làm bài tập vận dụng để nắm vững kiến thức.

**b) Nội dung:** HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để làm bài tập.

**c) Sản phẩm:** HS về nhà thực hiện nhiệm vụ và nộp kết quả thực hiện các bài tập vào giờ học sau.

**d) Tổ chức thực hiện:**

**Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ**

- GV yêu cầu HS hoạt động hoàn thành bài tập **Vận dụng (SCĐ – tr58)**

*Hãy hình dung một người vô hình đang bước đi, chỉ để lại dấu giày như Hình 9. Em hãy tạo ảnh động biểu thị hiệu ứng là vết giày của người vô hình đang bước đi trên mặt đất.*



**Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ**

- HS sử dụng SCĐ và vận dụng kiến thức đã học để thực hiện bài tập.

**Bước 3: Báo cáo, thảo luận**

- Đại diện HS trình bày kết quả, các HS khác theo dõi, đưa ý kiến.

**Bước 4: Kết luận, nhận định**

- GV nhận xét, đánh giá, đưa ra đáp án đúng, chú ý các lỗi sai của học sinh hay mắc phải.

**Gợi ý đáp án:**

Thực hiện các công việc sau:

- Tạo tệp ảnh mới với nền ảnh có màu vàng biểu thị mặt đất.

- Thêm lớp ảnh mới và thiết kế hình dấu bàn chân trên lớp ảnh này.

- Sao chép lớp ảnh bàn chân đã tạo thành ba lớp ảnh nữa. Điều chỉnh sắc thái của màu cho các dấu bàn chân.

- Sắp xếp bốn lớp ảnh dấu bàn chân như *Hình 9* đã chỉ ra. Chúng là các khung hình của ảnh động cần tạo.

- Thực hiện tạo ảnh động từ bốn khung hình đã thiết kế.

**\* HƯỚNG DẪN VỀ NHÀ**

* Ghi nhớ kiến thức trong bài.
* Hoàn thành nội dung Vận dụng.
* Chuẩn bị bài mới: *Chuyên đề 3. Thực hành sử dụng phần mềm làm phim hoạt hình - Bài 1. Giới thiệu phần mềm làm phim hoạt hình.*