



HỒ SĨ ĐÀM (Tổng Chủ biên) – NGUYỄN CHÍ TRUNG (Chủ biên)
TRẦN VĂN HƯNG – PHẠM THỊ ANH LÊ

CHUYÊN ĐỀ HỌC TẬP

Tin học

TIN HỌC
ỨNG DỤNG

11



NHÀ XUẤT BẢN ĐẠI HỌC SƯ PHẠM



CÔNG TY CỔ PHẦN ĐẦU TƯ
XUẤT BẢN - THIẾT BỊ GIÁO DỤC VIỆT NAM

Sách giáo khoa được thẩm định bởi Hội đồng quốc gia thẩm định sách giáo khoa lớp 11
(Theo Quyết định số 2026/QĐ-BGDĐT ngày 21 tháng 7 năm 2022
của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)

HỒ SĨ ĐÀM (Tổng Chủ biên) – NGUYỄN CHÍ TRUNG (Chủ biên).
TRẦN VĂN HƯNG – PHẠM THỊ ANH LÊ

CHUYÊN ĐỀ HỌC TẬP

Tin học

TIN HỌC
ỨNG DỤNG

11

*(Sách đã được Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo
phê duyệt sử dụng trong cơ sở giáo dục phổ thông
tại Quyết định số 4607/QĐ-BGDĐT ngày 28/12/2022)*

CÁC CHUYÊN ĐỀ

Chuyên đề 1

Thực hành sử dụng phần mềm vẽ trang trí

Chuyên đề 2

Thực hành sử dụng phần mềm chỉnh sửa ảnh

Chuyên đề 3

Thực hành sử dụng phần mềm làm phim hoạt hình

KÍ HIỆU DÙNG TRONG SÁCH



Khởi động



Hoạt động – Yêu cầu luyện tập,
thực hành tạo sản phẩm



Vận dụng



Câu hỏi tự kiểm tra

Các em giữ gìn sách cẩn thận, không viết vào sách để sử dụng được lâu dài.



LỜI NÓI ĐẦU

Các em thân mến!

Trong các dạng thông tin, thông tin ở dạng hình ảnh hoặc video thường được con người dễ dàng tiếp nhận nhất. Vì con người vốn yêu cái đẹp, thích ngắm nhìn và cảm nhận những sản phẩm đồ họa hấp dẫn. Quyển sách *Chuyên đề học tập Tin học ứng dụng 11* hướng dẫn các em tạo ra những sản phẩm đồ họa đơn giản nhưng đẹp mắt và thể hiện được thông điệp cần truyền tải.

Quyển sách gồm ba chuyên đề độc lập: *Thực hành sử dụng phần mềm vẽ trang trí*, *Thực hành sử dụng phần mềm chỉnh sửa ảnh*, *Thực hành sử dụng phần mềm làm phim hoạt hình*.

Trải nghiệm chuyên đề thứ nhất, các em sẽ tạo được những bức vẽ trang trí ấn tượng và nhận ra được phần mềm vẽ trang trí có những ưu thế mà vẽ tay không thể có. Trải nghiệm chuyên đề thứ hai, các em sẽ thấy thích thú với những ảnh động mà mình tạo được từ các hiệu ứng có sẵn của phần mềm chỉnh sửa ảnh. Có thể các em sẽ rất hưng phấn khi tự mình tạo ra kịch bản cho hiệu ứng của ảnh động. Trải nghiệm chuyên đề thứ ba, các em sẽ hứng thú với những đoạn phim hoạt hình mà mình tạo được và sẽ ngạc nhiên về những tính năng mạnh mẽ của phần mềm làm phim.

Trừ các bài thực hành tổng hợp, các bài học của ba chuyên đề đều có cấu trúc gồm 6 phần. Phần *Mục tiêu* giúp các em biết mình sẽ đạt được điều gì sau bài học. Phần *Khởi động* đưa ra một tình huống dẫn dắt các em vào nội dung chính của bài học. Ở phần *Hình thành kiến thức*, có những mục cung cấp kiến thức ngắn gọn, dễ hiểu. Trong những mục còn lại, sau yêu cầu hoạt động là các bước hướng dẫn các em thực hành tạo ra sản phẩm đồ họa theo yêu cầu. Phần *Vận dụng* tạo cho các em cơ hội sử dụng kiến thức đã học để tạo ra sản phẩm đồ họa mới. Phần *Câu hỏi tự kiểm tra* giúp các em tự hệ thống lại một số nội dung quan trọng của bài học. Cuối cùng, phần *Tóm tắt bài học* sẽ giúp các em ghi nhớ những vấn đề cốt lõi của bài học.

Chúc các em có được những giờ học thú vị khi chính mình tạo ra được những sản phẩm đồ họa thiết thực, đáp ứng yêu cầu học tập và phục vụ nhu cầu của bản thân.

Các tác giả

MỤC LỤC

Nội dung	Trang
CHUYÊN ĐỀ 1. THỰC HÀNH SỬ DỤNG PHẦN MỀM VẼ TRANG TRÍ	5
Bài 1. Vẽ một đối tượng đơn giản	5
Bài 2. Vẽ logo	11
Bài 3. Tạo sản phẩm vẽ trang trí trong thực tiễn	16
Bài 4. Thực hành tổng hợp vẽ trang trí	24
CHUYÊN ĐỀ 2. THỰC HÀNH SỬ DỤNG PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH	26
Bài 1. Tạo ảnh động với hiệu ứng mờ dần	26
Bài 2. Tạo ảnh động từ hiệu ứng cuộn	31
Bài 3. Tạo ảnh động từ hiệu ứng gió thổi	36
Bài 4. Tạo ảnh động từ hiệu ứng quả cầu xoay và hiệu ứng gợn sóng	41
Bài 5. Tạo ảnh động với hiệu ứng tự điều khiển	46
Bài 6. Tạo ảnh động với hiệu ứng tự thiết kế	54
CHUYÊN ĐỀ 3. THỰC HÀNH SỬ DỤNG PHẦN MỀM LÀM PHIM HOẠT HÌNH	59
Bài 1. Giới thiệu phần mềm làm phim hoạt hình	59
Bài 2. Tạo đoạn phim hoạt hình	65
Bài 3. Chỉnh sửa phim	74
Bài 4. Thực hành tổng hợp tạo phim hoạt hình	81