



TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN HIẾN
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Thông tin về học phần

- Tên học phần: **Đồ họa động – Motion Graphic**
- Mã học phần: **GRA414**
- Số tín chỉ: **3 (2/1/4)**
- Cấp đào tạo: **Đại học**
- Loại học phần: **Bắt buộc**
- Học phần tiên quyết/ Học phần trước: **Thiết kế đồ họa 2D**
- Đơn vị phụ trách: **Khoa Công Nghệ Thông Tin**
- Số giờ tín chỉ: **60 trong đó:**
- Lý thuyết: **30 (2 tín chỉ LT = 30 tiết)**
- Thực hành: **30 (1 tín chỉ LT = 30 tiết)**

2. Thông tin về giảng viên:

Giảng viên 1:

- Họ và tên: **Huỳnh Quốc Tuấn**
- Chức danh, học vị: **Thạc sĩ**
- Thời gian làm việc: **Giờ hành chính (8:00 -16:00)**
- Địa điểm làm việc: **Khoa CNTT - Trường Đại học Văn Hiến**
- Điện thoại: **0908 639585**
- Email: **tuanhq@vhu.edu.vn**

Giảng viên 2:

- Họ và tên: **Đặng Văn Lực**
- Chức danh, học vị: **Thạc sĩ**
- Thời gian làm việc: **Giờ hành chính (8:00 -16:00)**
- Địa điểm làm việc: **Khoa CNTT - Trường Đại học Văn Hiến**
- Điện thoại: **0938839976**
- Email: **lucdv@vhu.edu.vn**

3. Tóm tắt nội dung học phần

Học phần Đồ họa động cung cấp cho người học các kiến thức và kỹ năng cần thiết để tạo ra những video ấn tượng, thu hút. Học phần phù hợp với sinh viên chuyên ngành thiết kế đồ họa để tạo ra các hình ảnh, video, hiệu ứng bắt mắt bằng cách sử dụng các kỹ thuật đồ họa, chuyển động phù hợp.

4. Mục tiêu của học phần

- Cung cấp cho người học các hiểu về các nguyên tắc cơ bản của đồ họa động Motion Graphic, bao gồm các nguyên tắc chuyển động, các khái niệm về góc máy (camera), góc nhìn, các công cụ; phần mềm và kỹ thuật để tạo ra chuyển động cho các đối tượng đồ họa.

- Định hướng, khuyến khích sinh viên phát triển khả năng sáng tạo trong thiết kế chuyển động, để tạo ra những sản phẩm độc đáo, phù hợp với yêu cầu.

- Xây dựng hiệu ứng hình ảnh trong các dự án quảng cáo, truyền thông cho các sản phẩm đồ họa: Logo, Banner; Poster; Social Media Post,... để truyền đạt các thông điệp, ý tưởng một cách sinh động và hấp dẫn.

- Sử dụng thành thạo phần mềm: **Adobe After Effects** và những phần mềm khác để thiết kế chuyển động.

- Phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề, khả năng làm việc nhóm hiệu quả.

- Phát triển tác phong làm việc tự giác, cẩn thận, tỉ mỉ, đúng tiến độ;

5. Chuẩn đầu ra của học phần:

TT	Mã CDR	Nội dung chuẩn đầu ra
4.1		Về kiến thức
4.1.1	CLO1	Hiểu biết và trình bày các kiến thức về các nguyên lý chuyển động và tác động của chúng với các sản phẩm đồ họa..
4.1.2	CLO2	Hiểu biết và trình bày tư duy thiết kế các chuyển động cho các đối tượng đồ họa để tạo hiệu ứng hình ảnh và đồ họa chuyển động.
4.1.3	CLO3	Giải thích và trình bày được các kiến thức nghiên cứu, sáng tạo trong việc xây dựng bố cục trong chuyển động.
4.1.4	CLO4	Phân tích và xây dựng được các yêu cầu, kịch bản, kịch bản phân cảnh của dự án đồ họa động theo yêu cầu.

4.1.5	CLO5	Trang bị các kiến thức về hình ảnh để người học nâng cao khả năng sáng tạo và tư duy thiết kế.
4.2	Về kỹ năng	
4.2.1	CLO6	Sử dụng và vận dụng thành thạo Nắm vững các nguyên tắc hoạt động, chức năng của PM. After Effects để tạo chuyển động cho các đối tượng đồ họa.
4.2.2	CLO7	Phát triển kỹ năng tìm kiếm, phát thảo ý tưởng và triển khai dự án.
4.2.3	CLO8	Tham gia và giải quyết vấn đề bằng kỹ năng làm việc nhóm, ra quyết định, trình bày và thuyết trình.
4.2.4	CLO9	Thể hiện kỹ năng phối hợp với các phần mềm đồ họa khác để hoàn thành công việc.
4.3	Mức tự chủ và trách nhiệm	
4.3.1	CLO10	Có ý thức trách nhiệm, có ý thức học tập , nghiên cứu và thể hiện được tinh thần sáng tạo, học hỏi trong lĩnh vực thiết kế đồ họa
4.3.2	CLO11	Thể hiện tinh thần tự học, tự tìm hiểu tài liệu để hoàn thành các bài học và bài tập được giao
4.3.3	CLO12	Có ý thức tôn trọng các quy định của pháp luật trong Luật Bản quyền, sở hữu trí tuệ.

Ma trận liên kết giữa Chuẩn đầu ra chương trình đào tạo và Chuẩn đầu ra học phần

Chuẩn đầu ra	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9	PLO10
CLO1	X									
CLO2	X									
CLO3		X								
CLO4			X							

CLO5				X						
CLO6				X				X		
CLO7					X					
CLO8						X	X			
CLO9					X			X		X
CLO10									X	
CLO11										X
CLO12									X	

Ghi chú: *PLOs (Programme Learning Outcomes): Chuẩn đầu ra cấp CTĐT*

CLOs (Course Learning Outcomes): Chuẩn đầu ra học phần

6. Nội dung chi tiết của học phần

6.1. Lý thuyết

Chương	Nội dung	Đáp ứng CLOs
Chương 1	Tổng quan về Motion Graphic	CLO1
1.1.	Khái niệm và vai trò của Motion Graphic trong quảng cáo, truyền thông.	
1.2.	Lịch sử phát triển của Motion Graphic	
1.3	Motion Graphic được tạo ra như thế nào?	
1.4	Tác động của Motion Graphic	
1.5	Các công cụ phổ biến sử dụng trong thiết kế Motion Graphic	
Chương 2	Các nguyên lý chuyển động trong Motion Graphic	CLO1, CLO2
2.1	Squash & Stretch	
2.2	Ease in & Ease out	
2.3	Anticipation	
2.4	Straight ahead & Pose to Pose	
2.5	Follow through and Overlapping action	

2.6	Staging	
2.7	Di chuyển theo đường cong (Arcs)	
2.8	Secondary action	
2.9	Timing & Spacing	
2.10	Exaggeration	
2.11	Solid Drawing	
2.12	Appeal	
Chương 3	Làm quen phần mềm Adobe After Effects	CLO1,CLO2, CLO5
3.1	Giới thiệu phần mềm A. After Effects (P.M AE)	
3.2	Giao diện làm việc của P.M AE	
3.3	Thiết lập các thông số và quản lý dữ liệu trong dự án trong P.M After Effects	
3.4	Nhập dữ liệu vào dự án	
3.5	Render và xuất file	
Chương 4	Tạo chuyển động	
4.1	Layer và các thuộc tính layer	CLO2,CLO3
4.2	Tạo chuyển động với Keyframe	
4.3	Graph Editor và các chuyển động phức tạp	
4.4	Mask và Track matte	
Chương 5	Camera và các hiệu ứng thường dùng	CLO2,CLO4 CLO5, CLO6, CLO9
5.1.	Giới thiệu và tạo Camera	
5.2.	Các thuộc tính của Camera	
5.3	3D Layer và các góc nhìn của Camera	
5.4	Giới thiệu các hiệu ứng chuyển động, ánh sáng, âm thanh.	
5.5	Một số Plugin và cách cài đặt	
5.6	Áp dụng và hiệu chỉnh hiệu ứng	
Chương 6	Xây dựng dự án Motion Graphic	CLO2,CLO4 CLO5, CLO6
6.1	Cách xây dựng nguồn tài liệu phục vụ dự án Motion Graphic	
6.2	Xây dựng kịch bản (Script&Storyline)	
6.3	Xây dựng phân cảnh (Story Board)	

6.4	Xây dựng MoodBoard	
6.5	Đồng bộ âm thanh	
6.6	Đóng gói và xuất file	

6.2. Thực hành

	Nội dung	Đáp ứng CLOs
6.2.1.	Bài tập cá nhân	
	1. Thiết kế chuyển động cho Logo.	CLO1, CLO2, CLO3, CLO6, CLO8, CLO10
6.2.1.	Bài tập nhóm (2, 3 em)	
	Thiết kế và xây dựng 1 dự án về đồ họa động theo 1 trong các chủ đề: 1. Poster động giới thiệu sản phẩm. 2. Trailer giới thiệu phim, Game. 3. TVC cho 1 thương hiệu (quảng cáo sản phẩm). 4. Video hướng dẫn (Explorer video) Lưu ý: Các sản phẩm của dự án phải đảm bảo kích thước khung hình tối thiểu là HD (1920x1080), thời gian từ 15 đến 30 giây. Có đầy đủ Intro, Outro và nội dung theo kịch bản.	CLO1, CLO2, CLO3, CLO6, CLO8, CLO10, CLO11, CLO12,

7. Phân bổ thời gian theo tiết và điều kiện thực hiện:

Chương	Tên chương	Số tiết tín chỉ					Ghi chú
		Lý thuyết	Bài tập	Thực hành	Tự học	Tổng	
1	Tổng quan về Motion Graphic	5			10	15	
2	Các nguyên lý chuyển động trong Motion Graphic	5			10	15	
3	Làm quen phần mềm Adobe After Effects	5		5	10	20	
4	Tạo chuyển động	5		10	10	25	
5	Camera và Các hiệu ứng thường dùng	5		5	10	20	
6	Hướng dẫn thực hiện dự án Motion Graphic	5		10	10	25	
Tổng		30	0	30	60	120	

8. Phương pháp giảng dạy:

Giảng viên giảng dạy với sự kết hợp của một số phương pháp sau:

Gợi ý:

- Thuyết trình
- Phát vấn
- Đọc và tóm lược nội dung tài liệu
- Thảo luận nhóm

Ma trận liên kết giữa Chuẩn đầu ra với phương pháp giảng dạy

Phương pháp giảng dạy	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	CLO6	CLO7	CLO8	CLO9	CLO10	CLO11	CLO12
Thuyết trình	X	X	X	X	X		X			X		

Phương pháp giảng dạy	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	CLO6	CLO7	CLO8	CLO9	CLO10	CLO11	CLO12
Phát vấn	X		X	X								X
Đọc và tóm lược nội dung tài liệu	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Thảo luận nhóm			X	X			X	X	X		X	

9. Phương pháp học tập

Sinh viên học tập với sự kết hợp của một số phương pháp sau:

Gợi ý:

- Thuyết trình
- Làm việc nhóm
- Tự học, tự nghiên cứu

Ma trận liên kết giữa Chuẩn đầu ra với phương pháp học tập

Hình thức đánh giá	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	CLO6	CLO7	CLO8	CLO9	CLO10	CLO11	CLO12
Chuyên cần										X	X	X
Bài tập vận dụng	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X
Bài tập lớn	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

10. Nhiệm vụ của sinh viên

Gợi ý:

- Chủ động tổ chức thực hiện giờ tự học.
- Tham gia đầy đủ các giờ lên lớp và giờ thuyết trình (sinh viên chỉ được vắng mặt tối đa 20% thời gian lên lớp của học phần).
- Đọc tài liệu tham khảo bắt buộc và bổ trợ do giảng viên giới thiệu.
- Hoàn thành đầy đủ các bài tập cá nhân, bài tập nhóm.
- Tham gia kỳ thi kết thúc học phần.

11. Thang điểm đánh giá: Điểm đánh giá quá trình và điểm thi kết thúc học phần được chấm theo thang điểm 10 (từ 0 đến 10), làm tròn đến 1 chữ số thập phân.

12. Phương pháp kiểm tra, đánh giá kết quả học tập

Sinh viên được đánh giá kết quả học tập trên cơ sở hai điểm thành phần như sau:

<i>TT</i>	<i>Hình thức đánh giá</i>	<i>Điểm thành phần</i>	<i>Trọng số</i>
I. Điểm quá trình (40%)			
1	Điểm chuyên cần	Thang điểm 10	10%
2	Bài tập vận dụng	Thang điểm 10	30%
II. Điểm cuối kỳ (60%)			
1	Bài tập lớn theo nhóm: Xây dựng 1 dự án đồ họa động theo chủ đề tự chọn (nộp Báo cáo+File mềm)	Thang điểm 10	60%

Ma trận quan hệ giữa Chuẩn đầu ra và phương pháp kiểm tra, đánh giá

Hình thức đánh giá	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	CLO6	CLO7	CLO8	CLO9	CLO10	CLO11	CLO12
Chuyên cần										X	X	X

Hình thức đánh giá	CLO1	CLO2	CLO3	CLO4	CLO5	CLO6	CLO7	CLO8	CLO9	CLO10	CLO11	CLO12
Bài tập vận dụng	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X
Bài tập lớn	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

13. Tài liệu phục vụ cho học phần (các tài liệu xuất bản trong 05 năm trở lại đây và cung cấp được cho Trung tâm Học liệu nơi đặt tài liệu)

13.1. Tài liệu chính:

[1]. Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design - 2019

13.2. Tài liệu tham khảo:

[2]. After Effects for Designers: Graphic and Interactive Design in Motion by Chris Jackson - 2017

TP.Hồ Chí Minh, ngày 27 tháng 03 năm 2024

Hiệu trưởng

Trưởng Bộ môn

Giảng viên biên soạn

Duyệt

(Ký và ghi rõ họ tên)

(Ký và ghi rõ họ tên)

HUỲNH QUỐC TUẤN