Trường: THPT Đỗ Đăng Tuyển
Giáo viên soạn: Lâm Thị Hương
Ngày soạn: 17/10/2026
Lớp dạy: 10/12
Thời gian thực hiện: Tuần học 8, 9

<u>Chủ đề 4</u>: ỨNG DỤNG TIN HỌC
BÀI 12: PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HỌA
Môn: Tin học – Lớp: 10 - *Thời gian thực hiện: 1 tiết: Tiết 16,17*

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức:

- Biết được khái niệm về thiết kế đồ họa.
- Phân biệt được đồ họa vector và đồ họa điểm ảnh.
- Sử dụng được các chức năng cơ bản của phần mềm thiết kế đồ họa Inkscape để vẽ hình đơn giản.

2. Năng lực:

2.1. Năng lực chung:

- Năng lực tự chủ, tự học: HS có khả năng tự đọc SGK, kết hợp với gợi ý của GV để trả lời các câu hỏi.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS làm việc theo nhóm để giải quyết những yêu cầu của GV.
- Năng lực sáng tạo và giải quyết vấn đề: Sáng tạo, trí tưởng tượng về mặt hình ảnh phong phú.

2.2. Năng lực chuyên môn: Năng lực Tin học;

- NLd: sử dụng được phần mềm Inkscape hỗ trợ học tập.

2.3. Năng lực số:

- **3.1.NC1a:** Áp dụng được các cách tạo và chỉnh sửa nội dung ở các định dạng khác nhau.
- **5.2.NC1b:** Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.

2.3. Năng lực AI:

Không

3. Phẩm chất:

- Nhân ái: Thể hiện sự cảm thông và sẵn sàng giúp đỡ bạn trong quá trình thảo luận nhóm, sẵn sàng chia sẻ sản phẩm của mình cho các bạn góp ý, đánh giá và tham khảo.
- Trung thực: Thật thà, ngay thẳng trong quá trình học tập và làm việc nhóm; lên án sự gian lận của các nhóm (nếu có).
- Trách nhiệm: Có tinh thần trách nhiệm với nhiệm vụ, hoàn thành báo cáo để đưa ra kết quả.
- Chăm chỉ: Chăm học hỏi, có tinh thần tự học; nhiệt tình, năng nổ trong hoạt động nhóm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Thiết bị dạy học: Máy tính, tivi (máy chiếu), bảng phụ (nếu có)

2. Học liệu:

- Học sinh: SGK Tin học 10, SBT Tin học 10.
- Giáo viên: Kế hoạch bài dạy, phiếu giao nhiệm vụ (phiếu học tập), phiếu đánh giá kết quả thực hiện của nhóm và một số tài liệu có liên quan.

Một vài tấm thiệp, poster phim hoặc tờ rơi quảng cáo (chia cho các nhóm thảo luận). Các tệp ảnh chụng và tệp ảnh vector như logo, nhân vật hoạt hình, ...

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: KHỞI ĐỘNG (5 phút)

a. Mục tiêu: Giới thiệu cho học sinh thấy mức độ phổ biến của các ứng dụng thiết kế đồ họa trong thực tế. Từ đó nhận biết được đâu là các sản phẩm của thiết kế đồ họa, kỹ năng thiết kế đồ họa có thể giúp ích gì cho học sinh

b. Nội dung: GV cho HS quan sát một số hình ảnh đã chuẩn bị trước. Yêu cầu HS tìm hiểu mục đích sử dụng hình ảnh và ngành nghề nào tạo ra hình ảnh này.

c. Sản phẩm: HS trả lời được các câu hỏi GV đưa ra và biết được mục đích của việc thiết kế đồ họa.

d. Tổ chức thực hiện:

- **Giao nhiệm vụ:**

GV đưa ra hình ảnh logo trường THPT Đỗ Đăng Tuyển và poster game Liên Quân:



Yêu cầu HS trả lời câu hỏi:

- Các em thường nhìn thấy những hình ảnh này xuất hiện ở đâu?
- Những hình ảnh này được sử dụng với mục đích gì?
- Ngành nghề nào tạo ra các ảnh này?

- **Thực hiện nhiệm vụ:** HS quan sát, suy nghĩ câu hỏi của GV đưa ra.
- **Báo cáo, thảo luận:** HS xung phong trả lời câu hỏi, các HS khác nhận xét, tranh luận.
- **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của HS.
- GV khẳng định lại:

+ Hình ảnh đồ họa xuất hiện trên các phương tiện truyền thông, mạng internet.

+ Hình ảnh đồ họa truyền đạt nội dung thông tin đến người xem.

+ Ngành thiết kế đồ họa tạo ra các hình ảnh đồ họa.

2. Hoạt động 2: HÌNH THÀNH KIẾN THỨC MỚI (75 phút)

2.1. Thiết kế đồ họa (7 phút)

a. Mục tiêu: Giúp HS nhận ra sự khác nhau giữa các loại đồ họa. Bước đầu nhận biết các sản phẩm của thiết kế đồ họa.

b. Nội dung: GV chuẩn bị các hình ảnh thuộc hai loại đồ họa, cho HS quan sát theo nhóm và yêu cầu HS đưa ra các nhận xét, phân tích sự khác nhau của hai loại hình ảnh.

c. Sản phẩm: Kết quả làm việc của các nhóm (Phiếu học tập số 1).

d. Tổ chức thực hiện:

- **Giao nhiệm vụ:**

- GV chia lớp thành 8 nhóm (các nhóm đề cử 1 nhóm trưởng,1 thư ký).
- GV chiếu hai hình ảnh sau đây cho cả lớp quan sát





Ảnh chụp khi phóng to một phần | Hình vẽ khi phóng to một phần

Hình 12.2. *Phóng to một phần ảnh gốc*

- GV phát Phiếu học tập số 1 cho các nhóm và yêu cầu các nhóm thảo luận để hoàn thành Phiếu học tập số 1 trong thời gian là 5 phút.

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1:

Hãy phân tích sự khác nhau của hai hình ảnh Hinh 12.1a và hình 12.1b?	
Nhận xét 1:	....
Nhận xét 2:	....
Nhận xét 3:	....

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

◆ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm nộp lại Phiếu học tập số 1.
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 2 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

◆ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.
- Từ những nhận xét đánh giá của hoạt động nhóm, GV giới thiệu hai loại đồ họa: đồ họa điểm ảnh và đồ họa vector và đưa ra so sánh giữa hai loại đồ họa.

Đồ hoạ điểm ảnh	Đồ hoạ vectơ
Định nghĩa bằng tập điểm.	Định nghĩa bằng phương trình toán học.
Phù hợp chỉnh sửa ảnh, nhiều chi tiết, màu sắc liền mạch và chân thực.	Phù hợp tạo logo, minh hoạ và bản vẽ kĩ thuật,...
Phóng to có ảnh hưởng chất lượng hình.	Có thể co dãn mà không bị vỡ hình.
Ảnh lớn, độ chi tiết cao tương ứng tệp có kích thước lớn.	Tạo bản in với kích thước tuỳ ý, độ lớn của tệp không thay đổi.
Không thể chuyển sang đồ hoạ vectơ mà giữ nguyên chất lượng.	Dễ dàng chuyển sang đồ hoạ điểm ảnh.

- GV nhắc lại khái niệm thiết kế đồ họa:

- Thiết kế đồ hoạ là tạo ra sản phẩm bằng hình ảnh, chữ để truyền tải thông tin đến người xem.
- Hai loại đồ hoạ là đồ hoạ điểm ảnh (bitmap) và đồ hoạ vectơ.

2.2. Phần mềm đồ họa (28 phút)

a. Mục tiêu:

- Đưa ra một nhiệm vụ thực tế cho HS, từ đó chỉ ra các kiến thức và kỹ năng tối thiểu khi muốn cài đặt phần mềm.
- HS nắm được giao diện phần mềm.

b. Nội dung: GV gởi Link để tải phần mềm Inkscape và yêu cầu HS làm việc theo nhóm.

c. Sản phẩm: Kết quả làm việc của các nhóm thông qua máy tính học sinh thực hành.

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

GV gởi link để download phần mềm Inkscape. https://inkscape.org/release/1.2.1/windows/

Yêu cầu các nhóm cài đặt phần mềm tại máy vi tính học sinh đã được phân công.

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

◆ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm hoàn thành việc cài đặt.
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 1 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

◆ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.
- GV giới thiệu phần mềm Inkscape, hướng dẫn HS tải và cài đặt phần mềm Inkscape. Giới thiệu giao diện của phần mềm Inkscape.

Bước 1: Tải phần mềm Inkscape. https://inkscape.org/release/1.2.1/windows/

Bước 1.1. Chọn hệ điều hành Windows bao nhiêu Bit, bằng cách:

Nháy chuột phải vào **My computer** –> Chọn **Properties**



Xem tại dòng ***System type***

Hệ điều hành 32 bit



Hoặc hệ điều hành 64 bit

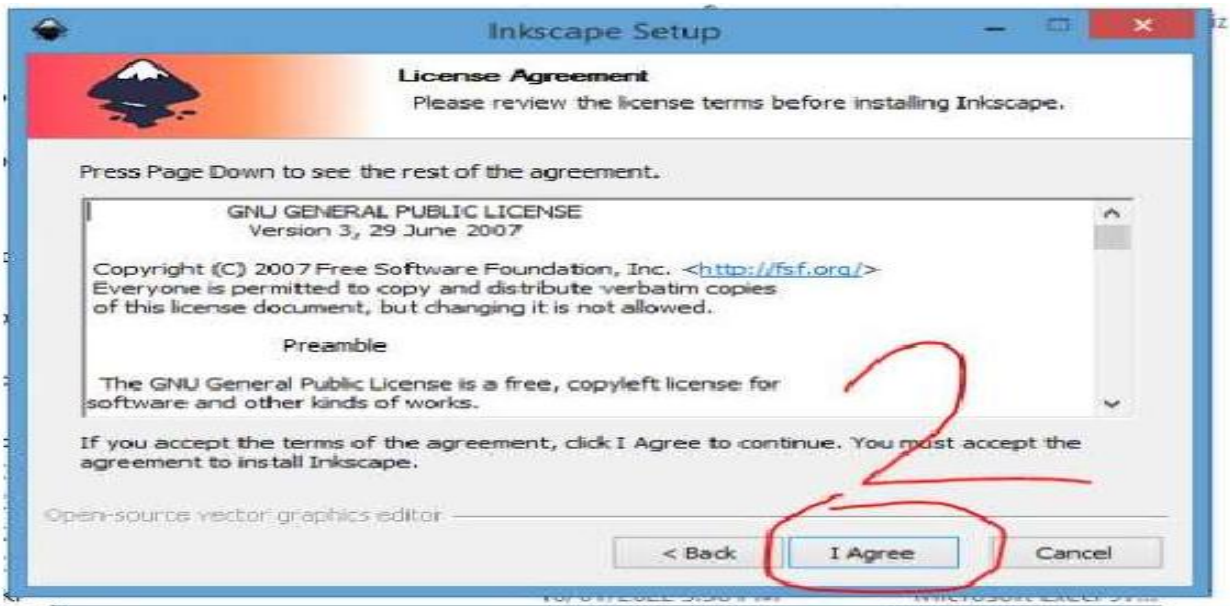


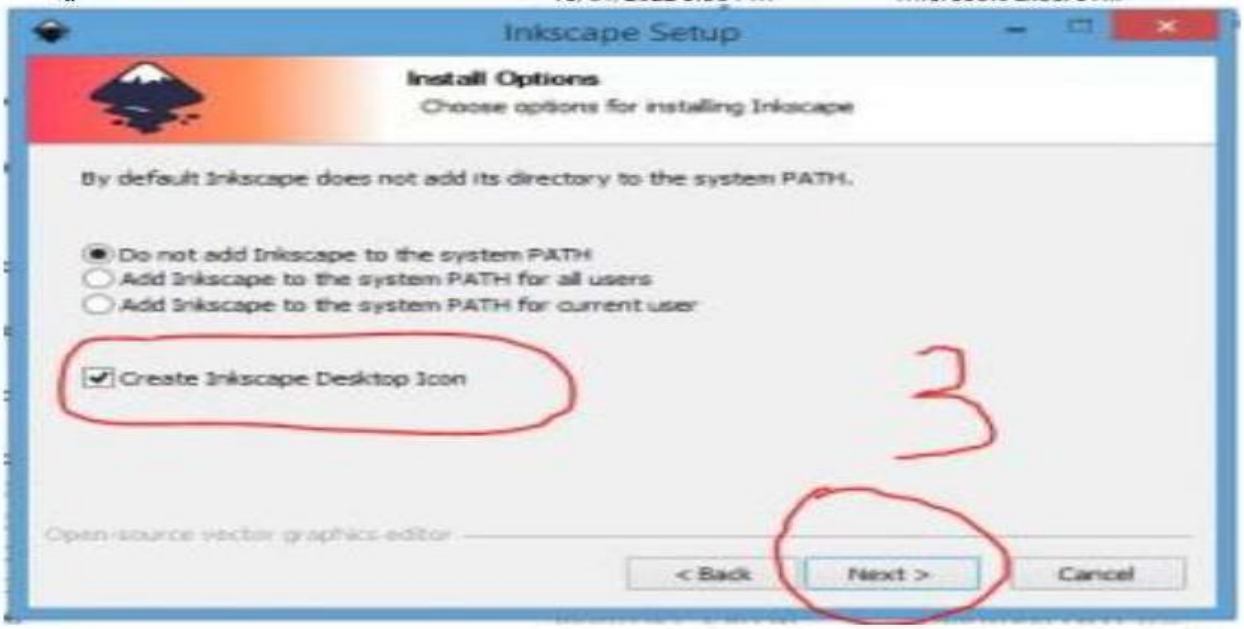
Bước 1.2: Chọn phiên bản tương ứng với hệ điều hành

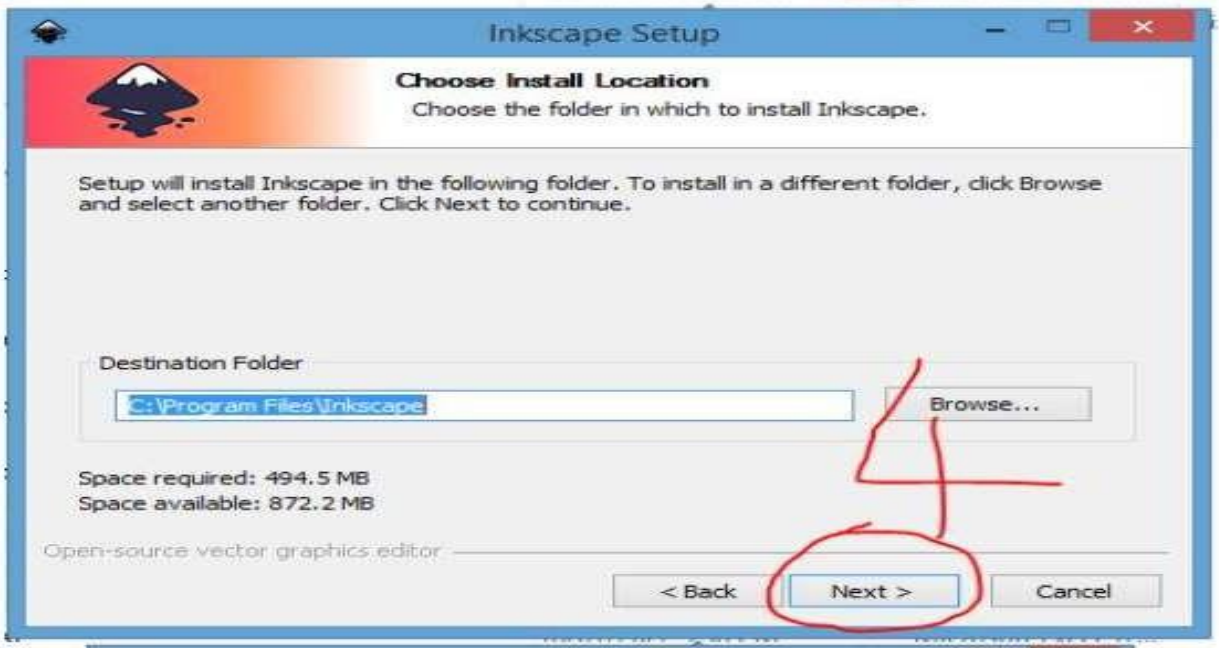


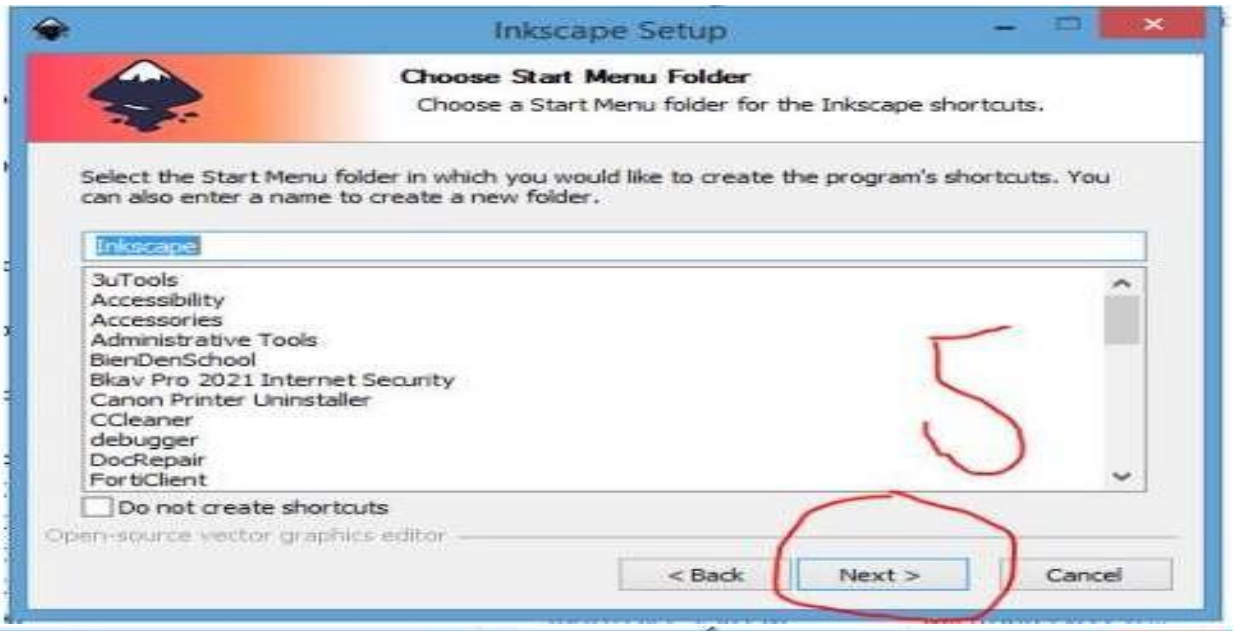
<u>Bước 2:</u> Cài đặt phần mềm Inkscape

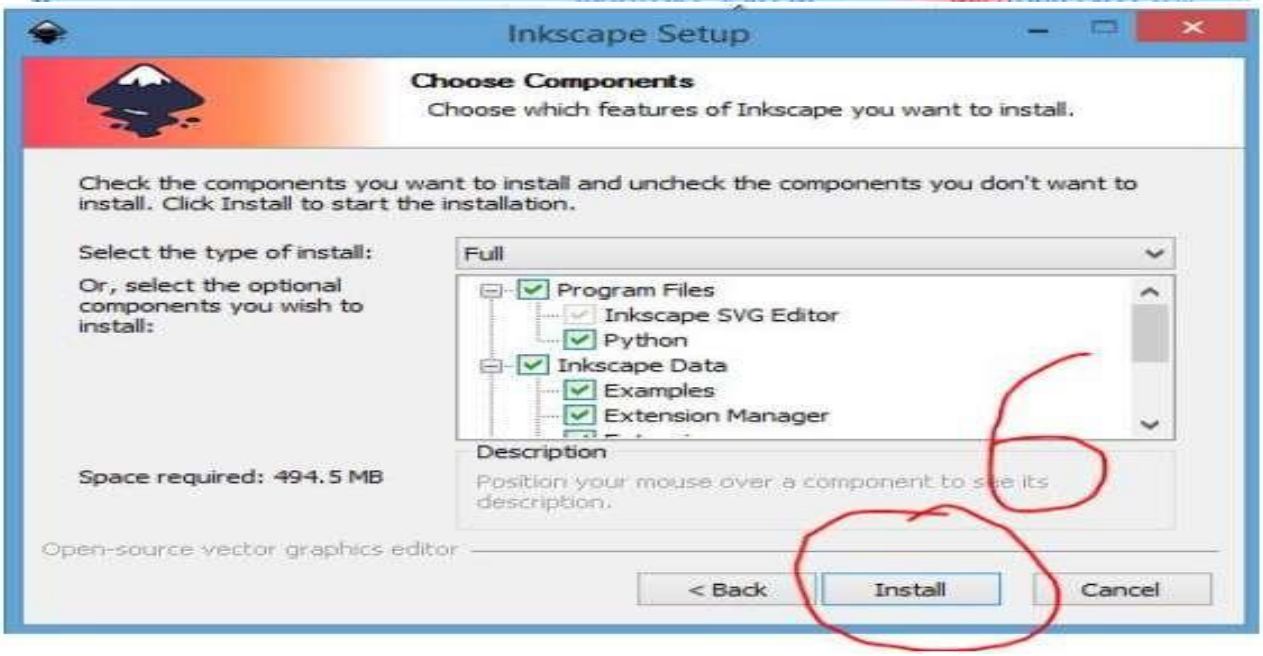



Inkscape Setup
License Agreement
Please review the license terms before installing Inkscape.
Press Page Down to see the rest of the agreement.
GNU GENERAL PUBLIC LICENSE
Version 3, 29 June 2007
Copyright (C) 2007 Free Software Foundation, Inc. <http://fsf.org/>
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.
Preamble
The GNU General Public License is a free, copyleft license for
software and other kinds of works.
If you accept the terms of the agreement, click I Agree to continue. You must accept the agreement to install Inkscape.
Open-source vector graphics editor
< Back
I Agree
Cancel
2


Inkscape Setup
Install Options
Choose options for installing Inkscape
By default Inkscape does not add its directory to the system PATH.
Do not add Inkscape to the system PATH
Add Inkscape to the system PATH for all users
Add Inkscape to the system PATH for current user
Create Inkscape Desktop Icon
3
Open-source vector graphics editor
< Back
Next >
Cancel


Inkscape Setup
Choose Install Location
Choose the folder in which to install Inkscape.
Setup will install Inkscape in the following folder. To install in a different folder, click Browse and select another folder. Click Next to continue.
Destination Folder
C:\Program Files\Inkscape
Browse...
Space required: 494.5 MB
Space available: 872.2 MB
4
Open-source vector graphics editor
< Back
Next >
Cancel





Bước 3: Sau khi cài đặt xong:

Nháy đúp chuột vào biểu tượng để khởi động phần mềm Inskcape. Màn hình làm việc của Inkscape tương tự như sau:



◆ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

◆ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm nộp lại Phiếu học tập số 2.
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 3 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

◆ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.
- Từ Phiếu học tập số 2, HS trả lời cần có một phần mềm thiết kế đồ họa. GV giới thiệu phần mềm Inkscape, hướng dẫn HS tải và cài đặt phần mềm Inkscape. Giới thiệu giao diện của phần mềm Inkscape.

2.3. Các đối tượng đồ họa của hình vẽ (5 phút)

a. Mục tiêu: Đưa ra một nhiệm vụ thực tế, từ đó chỉ ra sự tác động của thứ tự sắp xếp đến hiển thị ảnh cuối cùng.

b. Nội dung: GV đưa ra nhiệm vụ vẽ các đối tượng của một sản phẩm đồ họa. Yêu cầu học sinh xác định thứ tự sắp xếp các đối tượng để phù hợp với mục đích của sản phẩm đồ họa.

c. Sản phẩm: HS trả lời được các câu hỏi GV đưa ra và biết được ảnh hưởng của thứ tự sắp xếp các đối tượng đến kết quả hiển thị của sản phẩm đồ họa.

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

- GV đưa ra nhiệm vụ.

Nếu chúng ta có một quả dưa hấu và một quả cam ở trên bàn. Xác định xem cần xếp hai quả này như thế nào để:

a) Nhìn thấy đủ cả hai quả, không quả nào bị che khuất.

b) Chỉ nhìn thấy quả dưa hấu.

c) Nhìn thấy đủ quả cam, quả dưa hấu bị che một phần.

d) Nhìn thấy đủ quả dưa hấu, quả cam bị che một phần.

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS quan sát, suy nghĩ câu hỏi của GV đưa ra.

◆ **Báo cáo, thảo luận:** HS xung phong trả lời câu hỏi, các HS khác nhận xét, tranh luận.

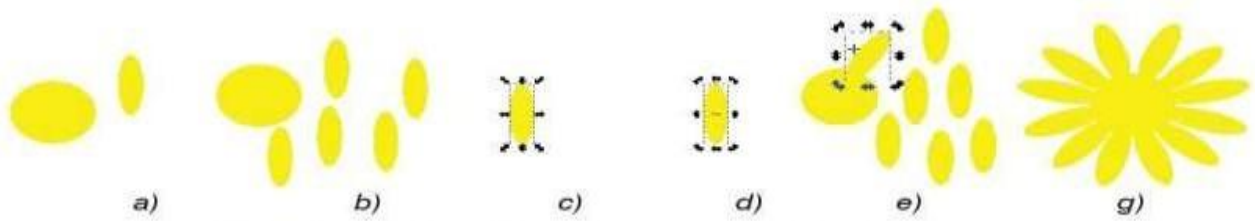
◆ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá câu trả lời của HS.
- GV khẳng định lại: các đối tượng vẽ trước là lớp dưới, có thể bị che khuất toàn bộ hay một phần bởi các đối tượng vẽ sau.
- GV nhắc lại với HS về ảnh hưởng thứ tự xếp các đối tượng đến kết quả hiển thị.
- GV giới thiệu biểu tượng của 5 công cụ sử dụng thường xuyên nhất trong hộp công cụ và cách vẽ, lưu tệp ảnh vector.



2.4. Thực hành (35 phút)

Vẽ một bông hoa theo mẫu (20 phút)



Hình 12.5. *Vẽ bông hoa từ hình tròn và những hình elip*

a. Mục tiêu:

- HS sử dụng được phần mềm Inksapce để vẽ.
- **3.1.NC1a:** Áp dụng được các cách tạo và chỉnh sửa nội dung ở các định dạng khác nhau.
- **5.2.NC1b:** Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.

b. Nội dung: HS dựa vào hiểu biết để thực hành trên máy tính.

c. Sản phẩm: Kết quả làm việc của các nhóm thông qua máy tính học sinh thực hành.

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

Yêu cầu các nhóm khởi động phần mềm Inkspace và thao tác để vẽ.

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra (*HS vẽ hình, tô màu và chỉnh sửa trên phần mềm Inkscape theo yêu cầu*).
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

◆ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm hoàn thành việc vẽ bông hoa theo mẫu.
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 1 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

◆ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.
- GV hướng dẫn hs vẽ các hình theo mẫu.

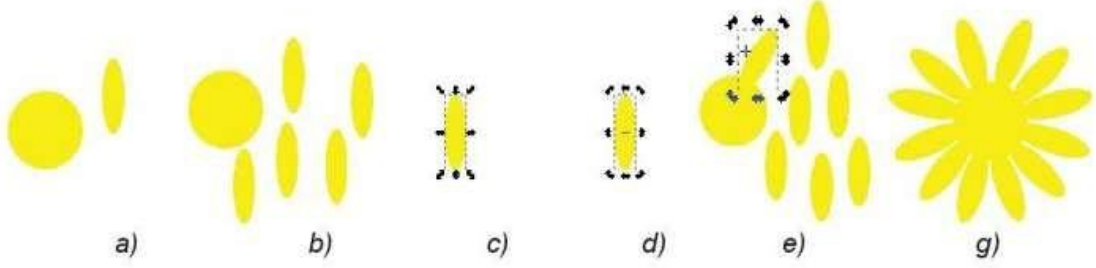
Hướng dẫn.

Bước 1: Chọn công cụ trên hộp công cụ, vẽ hình tròn và hình elip là đài hoa và cánh hoa, chọn màu bông hoa ở bảng màu (Hình 12.5a).

Bước 2: Chọn hình elip rồi nháy nút phải chuột, chọn **Duplicate** để có các bản sao của cánh hoa (Hình 12.5b).

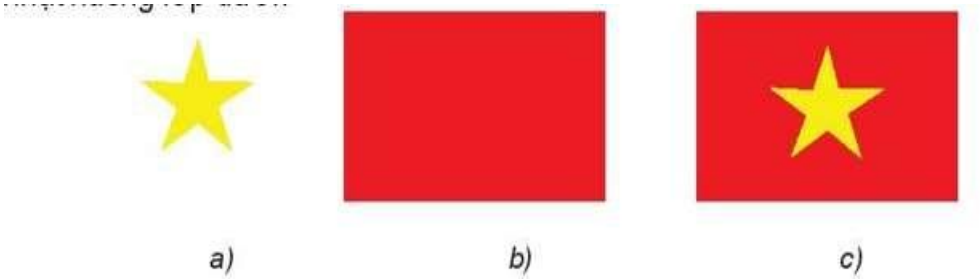
Bước 3: Quay cánh hoa và di chuyển đến vị trí phù hợp.

- Chọn công cụ trên hộp công cụ. Nháy chuột lên một cánh hoa, nháy lần một để hiển thị chế độ phóng to thu nhỏ (Hình 12.5c), nháy lần hai để hiển thị chế độ quay (Hình 12.5d).
- Nháy chuột vào các mũi tên, kéo thả chuột để điều chỉnh cánh hoa quay hướng phù hợp (Hình 12.5e).
- Nháy chuột vào cánh hoa và di chuyển đến vị trí phù hợp (Hình 12.5g).



Hình 12.5. *Vẽ bông hoa từ hình tròn và những hình elip*

Nhiệm vụ 2: Vẽ hình Quốc Kì Việt Nam (Hình 12.6) (15 phút)



Hình 12.6. *Vẽ Quốc kì Việt Nam*

a. Mục tiêu:

- HS sử dụng được phần mềm Inksapce để vẽ.
- **3.1.NC1a:** Áp dụng được các cách tạo và chỉnh sửa nội dung ở các định dạng khác nhau.
- **5.2.NC1b:** Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.

b. Nội dung: HS dựa vào hiểu biết để thực hành trên máy tính.

c. Sản phẩm: Kết quả làm việc của các nhóm thông qua máy tính học sinh thực hành.

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ:**

Yêu cầu các nhóm khởi động phần mềm Inkspace và thao tác để vẽ.

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra (*HS vẽ hình, tô màu và chỉnh sửa trên phần mềm Inkscape theo yêu cầu*).
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

◆ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm hoàn thành việc vẽ bông hoa theo mẫu.
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 1 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

◆ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện của các nhóm.
- GV hướng dẫn hs vẽ các hình theo mẫu.

Hướng dẫn:

Bước 1: Vẽ ngôi sao 5 cánh.

– Chọn công cụ trên hộp công cụ.

– Trên thanh điều khiển thuộc tính, chọn nút lệnh , đặt giá trị **Corners** là 5 và **Spoke ratio** là 0.4.

– Vẽ hình và tô màu vàng cho ngôi sao (quay cho thẳng nếu cần) (Hình 12.6a).

Bước 2: Vẽ hình chữ nhật tỉ lệ rộng và dài là 2 : 3, tô nền màu đỏ (Hình 12.6b). Vì hình chữ nhật vẽ sau nên khi di chuyển ngôi sao vào giữa hình chữ nhật thì ngôi sao sẽ bị che khuất.

Bước 3: Đưa hình chữ nhật xuống lớp dưới (Hình 12.6c). Chọn công cụ rồi chọn hình chữ nhật, nháy vào nút trên thanh điều khiển thuộc tính để đưa hình chữ nhật xuống lớp dưới.



Hình 12.6. *Vẽ Quốc kì Việt Nam*

3. Hoạt động 3: LUYỆN TẬP *(5 phút)*

a. Mục tiêu:

- Giúp HS củng cố lại phần mềm Inkspace.
- **3.1.NC1a:** Áp dụng được các cách tạo và chỉnh sửa nội dung ở các định dạng khác nhau.

- **5.2.NC1b:** Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.

b. Nội dung: GV giao nhiệm vụ, HS thực hiện nhiệm vụ theo nhóm.

c. Sản phẩm: Kết quả làm việc của các nhóm (Phiếu học tập)

d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ: GV phát phiếu học tập với 2 câu hỏi.**

1. Sau khi vẽ một hình tròn trong Inkscape. Ta thực hiện liên tục các thao tác sau:
Nháy vào công cụ trên hộp công cụ, nháy chuột lên hình tròn, nháy chuột chọn lần lượt các màu ■, ■, ■ trên bảng màu, giữ phím **Shift** và nháy chuột vào màu ■ trên bảng màu.
Em hãy xác định xem kết quả hình tròn sẽ có màu sắc như thế nào?

2. Để thay một ngôi sao thành một khối lập phương. Em sẽ tìm công cụ ở thanh công cụ nào?

A. Bảng màu. B. Thanh điều khiển thuộc tính.
C. Hộp công cụ. D. Hộp thoại lệnh.

◆ **Thực hiện nhiệm vụ:**

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra.
- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

◆ **Báo cáo, thảo luận:**

- Các nhóm nộp lại Phiếu học tập.
- GV chỉ định ngẫu nhiên đại diện 2 nhóm lên trình bày kết quả thực hiện của nhóm mình, các nhóm còn lại nhận xét, tranh luận.

◆ **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ của các nhóm.

4. Hoạt động 4: VẬN DỤNG (5 phút)

a. Mục tiêu:

- HS vận dụng được các kiến thức đã học ở bài 12 để tạo ra một sản phẩm đồ họa.
- **3.1.NC1a:** Áp dụng được các cách tạo và chỉnh sửa nội dung ở các định dạng khác nhau.
- **5.2.NC1b:** Áp dụng được các công cụ số khác nhau và các giải pháp công nghệ có thể có để giải quyết những nhu cầu đó.

b. Nội dung:

- GV giao bài tập về nhà cho HS thực hiện.
- GV đánh giá chung kết quả thực hiện nhiệm vụ của các nhóm trong suốt quá trình học Bài 12.

c. Sản phẩm: Kết quả làm bài tập về nhà bằng 1 sản phẩm đồ họa.

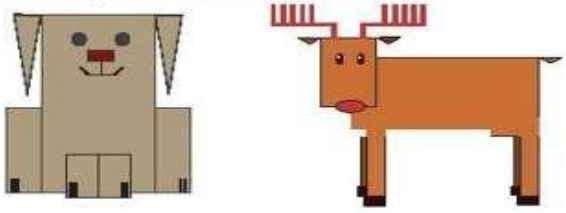
d. Tổ chức thực hiện:

◆ **Giao nhiệm vụ: HS làm 2 bài tập sau:**

1. Hãy vẽ quốc kì các nước: Thái Lan, Lào, Myanmar và Anh.



2. Hãy vẽ các hình sau bằng các hình cơ bản.



◆ **Thực hiện nhiệm vụ:** HS về nhà làm bài tập GV giao (*HS vẽ hình, tô màu và chỉnh sửa trên phần mềm Inkscape theo yêu cầu*).

.

- **Báo cáo, thảo luận:** HS nộp sản phẩm qua email để GV nhận xét, đánh giá.
- **Kết luận, nhận định:**

- GV nhận xét, đánh giá kết quả thực hiện nhiệm vụ của các nhóm trong tiết học sau.

PHỤ LỤC ĐÁP ÁN CÁC PHIẾU HỌC TẬP

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 1

Hãy phân tích sự khác nhau của hai hình ảnh Hinh 12.1a và hình 12.1b?	
Nhận xét 1:	Hình 12.1a nhìn sắc nét, chân thực hơn hình 12.1b
Nhận xét 2:	Hình 12.1a khi phóng to sẽ bị nhòe, vỡ không nhìn rõ Hình 12.1b không bị nhòe, vỡ khi phóng to
Nhận xét 3:	Hình 12.1a là ảnh chụp. Hình 12.1b là hình vẽ

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 2

Muốn tạo một logo cho lớp hoặc cho câu lạc bộ ta cần những gì?	
1:	Cần có một ý tưởng cho logo
2:	Sau khi có ý tưởng, cần có một công cụ để phác họa ý tưởng
3:	Chọn một phần mềm đồ họa để triển khai ý tưởng