Sở GD&ĐT TP Đà Nẵng
Trường: THPT Đỗ Đăng Tuyển
Giáo viên soạn: Trần Thị Thanh Thuý
Ngày soạn:02/04/2026
Lớp dạy: 11/1, 11/5, 11/9, 11/10, 11/12
Thời gian thực hiện: Tuần học 30

CHỦ ĐỀ 7: PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO
BÀI 28: TẠO ẢNH ĐỘNG

Môn học: Tin học lớp 11. Thời gian thực hiện: 02 tiết: 59, 60

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức

- Thực hiện được các thao tác tạo ảnh động từ mô hình lớp ảnh.

2. Về năng lực

2.1. Năng lực chung

- Tự chủ và tự học kỹ năng tiếp xúc và hợp tác nhóm với những thành viên khác;
- Giải quyết vấn đề theo nhiều cách khác nhau một cách sáng tạo và triệt để.

2.2. Năng lực tin học

- Sử dụng và quản lý các phương tiện CNTT và truyền thông;
- Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của CNTT và truyền thông;
- Ứng dụng CNTT và truyền thông trong học và tự học;

2.3. Năng lực số

- **3.1.NC1a (Phát triển nội dung số):** Tạo lập được nội dung số định dạng đồ họa động (GIF) bằng cách sử dụng các công cụ vẽ, biến đổi hình học và quản lý lớp ảnh trên phần mềm GIMP.

- **5.2.NC1b (Xác định nhu cầu và giải pháp công nghệ):** Sử dụng được các công cụ biến đổi (Unified Transform), sao chép (Duplicate) để giải quyết vấn đề tạo hình đối xứng và chuyển động lặp lại (loop) trong thực tế.

3. Về phẩm chất

- Rèn nề nếp học tập chủ động, học tập qua trải nghiệm;
- Rèn luyện phẩm chất trung thực và trách nhiệm trong làm việc nhóm.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

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

2. Học liệu:

- **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.

Máy tính đã cài đặt sẵn phần mềm chỉnh sửa ảnh GIMP.

- **Học sinh:** SGK Tin 11, đồ dùng học tập.

III. TIẾN TRÌNH DẠY HỌC

1. Hoạt động 1: KHỞI ĐỘNG (5 phút)

a. Mục tiêu:

- Tạo tình huống khơi gợi tinh thần cho học sinh.

b. Nội dung:

- HS dựa vào hiểu biết để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm:

- Từ yêu cầuHS vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi GV đưa ra.

d. Tổ chức hoạt động

Bước 1. *Giao nhiệm vụ học tập:* GV giới thiệu và dẫn dắt vào bài và đưa ra câu hỏi đặt vấn đề cho HS. Nội dung câu hỏi: Em đã từng nhìn thấy hình ảnh chuyển động nhưng không phải một đoạn phim chưa? Nếu đã từng thấy, em gặp ở đâu?
Bước 2. *Thực hiện nhiệm vụ:* HS suy nghĩ, thảo luận để đưa ra câu trả lời.
Bước 3. *Báo cáo, thảo luận:* Sản phẩm kỳ vọng từ HS: Rồi. Trên website, facebook, các trang mạng xã hội…
Bước 4. *Kết luận, nhận định:* GV nhận xét bổ sung và chốt kiến thức để vào nội dung bài giảng.

2. Hoạt động 2: HÌNH THÀNH KIẾN THỨC (70 phút)

2.1. Tìm hiểu các thao tác xử lí trên lớp ảnh (20 phút)

a. Mục tiêu

- HS biết được các thao tác xử lí trên lớp ảnh.

b. Nội dung

HS hiểu được các nội dung sau:

- Mở một hay nhiều tệp làm lớp ảnh mới: chọn lệnh File —► Open as Layers. Chọn đường dẫn đến thư mục chứa ảnh, chọn các ảnh muốn mở rồi nháy nút Open.
- Khoá lớp: nháy chuột vào lớp muốn khoá trong hộp thoại Layer rồi nháy chuột vào thuộc tính mà em muốn khoá (Hình 28.1 SGK).
- Gom cụm: Khi muốn thực hiện một thao tác nào đó cùng lúc trên nhiều lớp ta nháy chuột vào ô vuông thứ hai (hình sợi dây xích) bên tay trái của các lớp muốn cùng thực hiện.
- Gộp lớp: Trong khi thực hiện việc chỉnh sửa ta có thể tạo ra nhiều lớp để xử lí từng phần nhỏ, các lớp sau đó có thể gộp lại để tránh phải quản lí quá nhiều lớp bằng cách nháy nút phải chuột vào tên lớp và chọn Merge Down Lớp được chọn sẽ được gộp với lớp ngay bên dưới.

c. Sản phẩm:

- HS biết cách mở ảnh theo lớp, khóa lớp, gom cụm, gộp lớp.

d. Tổ chức hoạt động

Bước 1. ***Giao nhiệm vụ học tập:*** Các em dựa vào sách thực hiện các thao tác mở ảnh theo lớp, khóa lớp, gom cụm, gộp lớp.
Bước 2. ***Thực hiện nhiệm vụ:*** HS tìm hiểu SGK để thực hiện yêu cầu của GV đưa ra.
Bước 3. ***Báo cáo, thảo luận:*** HS trình bày các thao tác thực hiện yêu cầu của GV.
Bước 4. ***Kết luận, nhận định:*** GV đánh giá, nhận xét kết quả của các nhóm..kết luận và chốt kiến thức.

2.2. Thiết lập ảnh động từ lớp ảnh (20 phút)

a. Mục tiêu

- HS biết cách tạo ảnh động từ các lớp ảnh.

b. Nội dung

- Để bắt đầu tạo ảnh động, em mở ảnh bằng lệnh File -> Open as Layers.
- Em có thể thiết lập thời gian xuất hiện cho mỗi khung hình bằng cách thêm vào phía sau tên lớp tương ứng cụm "(Xms)" trong đó X là số mili-giây mà ta muốn hiển thị khung hình trước khi chuyển sang lớp tiếp theo.
- Đề xuất ra tệp ảnh động, em chọn File —> Export As và gõ tên tệp với phần mở rộng là gif (loại tệp trong Select File Type là By Extension) rồi nháy nút Export.
- Hộp thoại xuất tệp hiện ra (Hình 28.3), trong đó có ba nội dung cần chú ý:
  - Nháy vào ô As Animation đề tạo ảnh động.
  - Nháy vào ô Loop forever nếu muốn ảnh lặp lại sau khi hiển thị một lượt từ đầu đến cuối. Nếu không nháy vào ô này, ảnh chỉ chạy một lần rồi dừng.

• Nhập giá trị vào ô màu xanh để xác định số mili-giây dừng giữa các khung hình chưa được đặt thời gian.

c. Sản phẩm

- HS tạo được ảnh động theo yêu cầu của GV đưa ra.

d. Tổ chức hoạt động

Bước 1. ***Giao nhiệm vụ học tập:*** Các em dựa vào sách thực hiện các thao tác để tạo một ảnh động từ các lớp ảnh.

Bước 2. ***Thực hiện nhiệm vụ:*** HS tìm hiểu SGK và thảo luận nhóm thực hiện nhiệm theo yêu cầu của GV đưa ra.

Bước 3. ***Báo cáo, thảo luận:*** Đại diện nhóm trình bày thao tác để tạo ảnh động từ các lớp ảnh.

Bước 4. ***Kết luận, nhận định:*** GV đánh giá, nhận xét kết quả của các nhóm..kết luận và chốt kiến thức.

2.3. Thực hành (35 phút)

a. Mục tiêu:

- Học sinh thực hiện được sử dụng công cụ Clone và Healing để xóa các nhược điểm trên ảnh; thêm lớp, thêm kênh alpha và vẽ thêm để hình vẽ đẹp hơn.

- 3.1.NC1a (Phát triển nội dung số): Tạo lập được nội dung số định dạng đồ họa động (GIF) bằng cách sử dụng các công cụ vẽ, biến đổi hình học và quản lý lớp ảnh trên phần mềm GIMP.

- 5.2.NC1b (Xác định nhu cầu và giải pháp công nghệ): Sử dụng được các công cụ biến đổi (Unified Transform), sao chép (Duplicate) để giải quyết vấn đề tạo hình đối xứng và chuyển động lặp lại (loop) trong thực tế.

b. Nội dung: GV giao Phiếu học tập số 1 và yêu cầu HS làm việc theo nhóm.

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

d. Tổ chức thực hiện

Bước 1: Giao nhiệm vụ

- GV chia lớp thành 6 nhóm (các nhóm đề cử 1 chuyên gia chấm điểm, 1 chuyên gia đánh giá).

- 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

Nhiệm vụ 1: Tạo hình tròn bằng các nét như hình 28.5. Trình bày lại các thao tác đã thực hiện. …… …… …… ……
Nhiệm vụ 2: Tạo ảnh động biểu tượng chờ dùng hình trong nhiệm vụ 1. Trình bày lại các thao tác đã thực hiện. …… …… …… ……

Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ

- Các nhóm thảo luận để hoàn thành yêu cầu của GV đưa ra (**3.1.NC1a:**Tạo lập được nội dung số định dạng đồ họa động (GIF) bằng cách sử dụng các công cụ vẽ, biến đổi

hình học và quản lý lớp ảnh trên phần mềm GIMP; **5.2.NC1b:** Sử dụng được các công cụ biến đổi (Unified Transform), sao chép (Duplicate) để giải quyết vấn đề tạo hình đối xứng và chuyển động lặp lại (loop) trong thực tế).

- GV quan sát, theo dõi các nhóm và hỗ trợ các nhóm khi cần thiết.

Bước 3: Báo cáo, thảo luận

- Các nhóm nộp lại Phiếu học tập số 1 và GV chuyển các chuyên gia chấm chéo.
- GV cho các nhóm nộp sản phẩm báo cáo kết quả thực hiện của nhóm mình thông qua Google Driver.

Bước 4: Kết luận, nhận định

- GV nhận xét và đánh giá kết quả trả lời của các nhóm, các chuyên gia đánh giá chéo và ghi nhận kết quả.

3. Hoạt động 3: LUYỆN TẬP (12 phút)

a. Mục tiêu

- Củng cố, luyện tập kiến thức vừa học.

b. Nội dung

- HS đọc SGK làm các bài tập.

c. Sản phẩm

- Bài làm của học sinh, kĩ năng giải quyết nhiệm vụ học tập.

d. Tổ chức hoạt động

Bước 1. ***Giao nhiệm vụ học tập:***

Câu 1. Để thay đổi thời gian xuất hiện của khung hình trong một tệp ảnh động em làm thế nào?

Câu 2. Một tệp ảnh mờ trong GIMP có 5 lớp ảnh. Nếu dùng hiệu ứng Blend với số khung hình trung gian là 5 thì số lượng khung hình do GIMP tạo ra để làm trung gian là bao nhiêu?

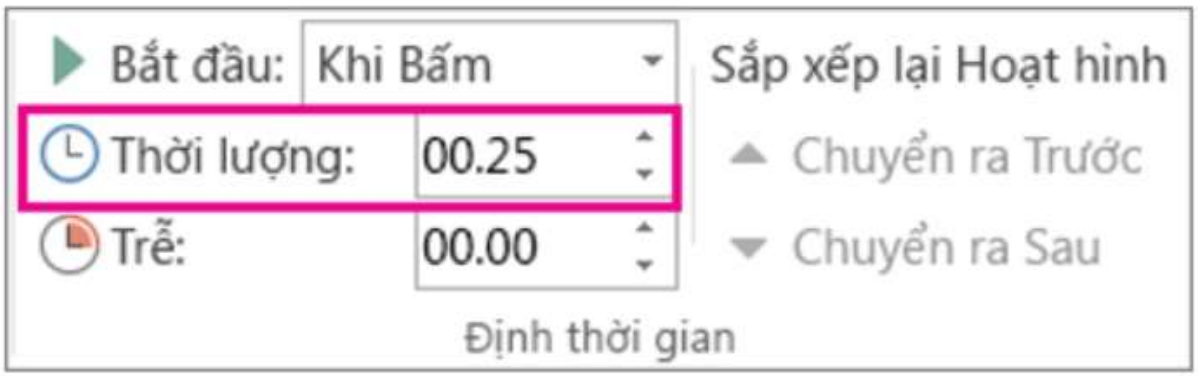
Bước 2. ***Thực hiện nhiệm vụ:*** HS giải bài tập phần Luyện tập

Bước 3. ***Báo cáo, thảo luận:*** HS trình bày sản phẩm đạt được

* sản phẩm 1: Để chạy hiệu ứng hoạt hình của bạn theo một tốc độ nhanh hơn hoặc chậm hơn, hãy thay đổi thiết đặt thời lượng.

Trên trang chiếu, hãy bấm vào văn bản hoặc đối tượng chứa hiệu ứng hoạt hình mà bạn muốn thiết lập thời gian bắt đầu.

Trên tab Hoạt hình, trong hộp Thời lượng, hãy nhập số giây mà bạn muốn hiệu ứng chạy.



* Sản phẩm 2: Số lượng khung hình trung gian được tính bằng tích của số lượng lớp ảnh trong tệp và số khung hình trung gian mà bạn đã thiết lập. Trong trường hợp này, số lượng lớp ảnh là 5 và số khung hình trung gian là 5, vì vậy 5 x 5 = 25 khung hình trung gian sẽ được tạo ra bởi GIMP.

Bước 4. ***Kết luận, nhận định*****:** GV đánh giá, nhận xét kết quả của HS..kết luận và chốt kiến thức.

4. Hoạt động 4: VẬN DỤNG (3 phút)

a. Mục tiêu

- Vận dụng các kiến thức vừa học quyết các vấn đề học tập và thực tiễn.

b. Nội dung

- HS sử dụng SGK và vận dụng kiến thức để trả lời câu hỏi.

c. Sản phẩm

- HS vận dụng các kiến thức vào giải quyết các nhiệm vụ đặt ra.

d. Tổ chức hoạt động

Bước 1. *Giao nhiệm vụ học tập:* GV chia lớp thành nhiều nhóm và giao các nhiệm vụ: thảo luận trả lời các câu hỏi sau và ghi chép lại các bước thực hiện vào vở bài tập:

Nhiệm vụ 1. Tạo hình tròn bằng các nét như Hình 28.5

Nhiệm vụ 2. Tạo ảnh động biểu tượng chờ dùng hình trong Nhiệm vụ 1

Bước 2. *Thực hiện nhiệm vụ:* HS trao đổi và thực hiện nhiệm vụ

Bước 3. *Báo cáo, thảo luận:* HS trình bày sản phẩm làm được

Bước 4. *Kết luận, nhận định*: GV đánh giá, nhận xét kết quả của HS, chốt kiến thức.

CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM CỦNG CỐ

1. NHẬN BIẾT (12 CÂU)

Câu 1: Thao tác nào được sử dụng để thay đổi kích thước của một lớp ảnh trong GIMP?

A. Crop
B. Scale
C. Rotate
D. Flip

Câu 2: Thao tác nào được sử dụng để áp dụng các hiệu ứng mờ, nhòe cho một lớp ảnh trong GIMP?

A. Clone
B. Sharpen
C. Smudge
D. Blur

Câu 3: Thao tác nào được sử dụng để thay đổi màu sắc của một lớp ảnh trong GIMP?

A. Hue-Saturation
B. Brightness-Contrast
C. Color Balance
D. Levels

Câu 4: Thao tác nào được sử dụng để tạo ra các đường viền cho một lớp ảnh trong GIMP?

A. Gradient
B. Paintbrush
C. Clone
D. Path

Câu 5: Thao tác nào được sử dụng để xóa bỏ các chi tiết không mong muốn trong một lớp ảnh trong GIMP?

A. Eraser
B. Heal

C. Clone
D. Smudge

Câu 6: Để thực hiện xử lý ảnh trên GIMP cần trải qua mấy bước chung nhất?

A. 1
B. 4
C. 2
D. 3

Câu 7: Có bao nhiêu lựa chọn để thiết lập các khung hình trong một ảnh động trong GIMP?

A. 4
B. 3
C. 2
D. 5

Câu 8: Thao tác nào được sử dụng để tạo ra một ảnh động từ các lớp ảnh trong GIMP?

A. Export
B. Merge
C. Flatten
D. Save

Câu 9: Thao tác nào được sử dụng để thêm một khung hình mới vào một ảnh động trong GIMP?

A. Flatten Image
B. Duplicate Frame
C. Delete Frame
D. Add Frame

Câu 10: Thao tác nào được sử dụng để thay đổi thời gian xuất hiện của một khung hình trong một ảnh động trong GIMP?

A. Delay
B. Rotate
C. Scale
D. Flip

Câu 11: Thao tác nào được sử dụng để lặp lại một khung hình trong một ảnh động trong GIMP?

A. Add Frame
B. Duplicate Frame
C. Delete Frame
D. Flatten Image

Câu 12: Thao tác nào được sử dụng để xuất ảnh động đã tạo ra từ GIMP?

A. Export
B. Merge
C. Flatten
D. Save

2. THÔNG HIỂU (7 CÂU)

Câu 1: Để tạo ảnh động, bạn có thể thay đổi các thông số nào trong mỗi khung hình?

A. Màu sắc
B. Tất cả các phương án
C. Vị trí đối tượng
D. Kích thước ảnh

Câu 2: Để tạo một ảnh động trong GIMP, bạn cần phải sử dụng công cụ nào?

A. Công cụ Move
B. Công cụ Text
C. Công cụ Brush
D. Công cụ Animation

Câu 3: Để tạo một ảnh động, bạn cần phải tạo bao nhiêu khung hình tối thiểu trong GIMP?

A. 5
B. 10
C. 15
D. 20

Câu 4: Bước đầu tiên để tạo một ảnh động trong GIMP là gì?

A. Tải lên một tệp video
B. Tạo ra các khung hình cho ảnh động
C. Chọn một hình ảnh để tạo thành ảnh động
D. Chọn nhiều hình ảnh để xử lý

Câu 5: Cách thêm các khung hình cho ảnh động trong GIMP là gì?

A. Sử dụng tính năng Crop để cắt các khung hình cần thiết
B. Sử dụng công cụ Brush để vẽ trực tiếp vào khung hình
C. Sử dụng tính năng Animation Timeline
D. Sử dụng công cụ Cut để vẽ trực tiếp vào khung hình

Câu 6: Công cụ nào trong GIMP cho phép bạn tạo các khung hình cho ảnh động?

A. Công cụ Animation
B. Công cụ Paintbrush
C. Công cụ Move
D. Công cụ Crop

Câu 7: Làm thế nào để điều chỉnh thời gian hiển thị của mỗi khung hình trong ảnh động trong GIMP?

A. Sử dụng công cụ Select để chọn khung hình và thay đổi thời gian hiển thị
B. Sử dụng công cụ Move để di chuyển khung hình và chỉnh thời gian hiển thị
C. Sử dụng tính năng Animation Timeline để kéo và thả khung hình để chỉnh thời gian hiển thị
D. Sử dụng công cụ Insert để chọn khung hình và thay đổi thời gian hiển thị

VẬN DỤNG (7 CÂU)

Câu 1: Để xuất tệp ảnh động từ GIMP, bạn nên sử dụng định dạng tệp nào?

A. GIF
B. JPEG
C. PNG
D. BMP

Câu 2: Khi tạo ảnh động trong GIMP, bạn có thể tạo các hiệu ứng động bằng cách sử dụng công cụ nào?

A. Công cụ Paintbrush
B. Công cụ Gradient
C. Công cụ Blur
D. Công cụ Path

Câu 3: Có thể thêm hiệu ứng vào ảnh động trong GIMP không?

A. Có, sử dụng tính năng Filters trong GIMP để thêm hiệu ứng
B. Không, GIMP không hỗ trợ thêm hiệu ứng vào ảnh động

C. Có, sử dụng công cụ Eraser để xóa phần ảnh không cần thiết và thêm hiệu ứng mới
D. Không đáp án nào đúng

Câu 4: Làm thế nào để xuất ảnh động tạo ra từ GIMP?
A. Sử dụng tính năng Save As và chọn định dạng ảnh động muốn xuất
B. Cả A và C
C. Sử dụng tính năng Print để in ra ảnh động
D. Sử dụng tính năng Export và chọn định dạng ảnh động muốn xuất

Câu 5: Khi hoàn thành tạo ảnh động trong GIMP, bạn cần lưu tệp ảnh động dưới định dạng nào?
A. JPEG
B. GIF
C. PNG
D. PDF

Câu 6: Khi tạo một ảnh động trong GIMP, bạn có thể chỉnh sửa thời gian hiển thị cho mỗi khung hình bằng cách nào?
A. Sử dụng công cụ Zoom
B. Sử dụng công cụ Move
C. Sử dụng bảng Timeline
D. Sử dụng công cụ Color Picker

Câu 7: Để đổi tên một khung ảnh trong ảnh động trong GIMP, bạn cần nhấp chuột phải vào khung ảnh đó và chọn tùy chọn nào?
A. Cut
B. Delete
C. Copy
D. Rename

3. VẬN DỤNG CAO (2 CÂU)

Câu 1: Làm thế nào để tạo hiệu ứng phát sáng cho các yếu tố trong một ảnh động trong GIMP?
A. Tạo một lớp mới và sử dụng công cụ Brush để tô màu phát sáng.
B. Sử dụng công cụ Gradient để tạo hiệu ứng phát sáng trên các yếu tố.
C. Sử dụng công cụ Layer Mask để chỉ ra các vùng cần tạo hiệu ứng phát sáng.
D. Tạo một lớp mới và sử dụng công cụ Layout để tô màu phát sáng

Câu 2: Có bao nhiêu chế độ xem khác nhau để xem và chỉnh sửa các khung hình trong ảnh động trong GIMP?
A. 1
B. 3
C. 2
D. 4