

TẬP ĐOÀN DỆT MAY VIỆT NAM
TRƯỜNG CAO ĐẲNG CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

TÀI LIỆU GIẢNG DẠY
MÔN HỌC/MÔ ĐUN: TACN THIẾT KẾ ĐỒ HỌA
NGÀNH/NGHỀ: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA
TRÌNH ĐỘ: CAO ĐẲNG

TP. HỒ CHÍ MINH, năm 2021

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN

Tài liệu này thuộc loại tài liệu giảng dạy nội bộ sử dụng trong nhà trường với mục đích làm tài liệu giảng dạy cho giảng viên và sinh viên nên các nguồn thông tin có thể tham khảo.

Mọi mục đích khác mang tính lệch lạc hoặc sử dụng với mục đích kinh doanh thiếu lành mạnh sẽ bị nghiêm cấm.

TaiLieu.vn

LỜI GIỚI THIỆU

Tài liệu được biên soạn dựa vào giáo trình Tiếng Anh chuyên ngành Thiết kế đồ họa của trường Cao đẳng công nghệ Hà Nội, để phục vụ cho công tác giảng dạy và học tập của giảng viên, học sinh, sinh viên chuyên ngành thiết kế đồ họa của Trường Cao đẳng công nghệ thành phố Hồ Chí Minh. Tài liệu giảng dạy được biên soạn bám sát chương trình đào tạo nghề môn tiếng Anh chuyên ngành thiết kế đồ họa của Trường cao đẳng công nghệ thành phố Hồ Chí Minh. Tài liệu được viết theo các chủ đề liên quan đến ngành thiết kế đồ họa. Cấu trúc của tài liệu gồm 5 bài. Mỗi bài có 5 phần: reading comprehension, language work, practice, further reading, vocabulary.

Trong quá trình biên soạn, mặc dù đã có nhiều cố gắng nhưng không tránh khỏi những hạn chế và thiếu sót nhất định, nhóm tác giả rất mong nhận được những ý kiến đóng góp của quý đọc giả để giáo trình này ngày càng hoàn thiện hơn.

Xin cảm ơn Khoa Ngoại ngữ- Tin học và các giảng viên trong tổ bộ môn ngoại ngữ đã tham gia buổi phản biện để tài liệu giảng dạy được hoàn chỉnh và mặt nội dung, cũng như hình thức.

Xin chân thành cảm ơn.

Tham gia biên soạn

Võ Thị Diễm Hà

CONTENTS

UNIT 1: APPLICATION PROGRAMS	1
I. READING COMPREHENSION	1
II. LANGUAGE WORK Subordinate Clause	4
III. PRACTICE	5
IV. FURTHER READING	9
V. VOCABULARY	10
UNIT 2: GRAPHICS	11
I. READING COMPREHENSION	11
1. What is Multimedia Data?	11
2. What's multimedia technology?	11
3. Multimedia Services	12
II. LANGUAGE WORD: ARVERBS	14
III. PRACTICE	15
IV. FURTHER READING	19
V. VOCABULARY	21
UNIT 3: COMPUTER GRAPHICS	23
I. READING COMPREHENSION	23
II. LANGUAGE WORK: ADJECTIVES	27
III. PRACTICE	28
IV. FURTHER READING	31
V. VOCABULARY	31
UNIT 4: FUNDAMENTALS OF ART	34
I. READING COMPREHENSION	34
1. Rules in creating colors	34
2. Rules in configurations	36
II. LANGUAGE WORK: Using Articles	39
III. PRACTICE	40
IV. FURTHER READING	43
V. VOCABULARY	44
UNIT 5: DRAWING LINES & GRAPHIC DESIGN CAREER	46
I. READING COMPREHENSION	46
II. LANGUAGE WORK The Imperative Mood	50

II. PRACTICE	50
IV. FURTHER READING	54
V. VOCABULARY	55

APPENDIX

PREFERENCE

Tailieu.vn

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC

Tên môn học: TIẾNG ANH CHUYÊN NGÀNH

Mã môn học: MH20

Thời gian thực hiện môn học: 45 giờ; (Lý thuyết: 42 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 0 giờ; Kiểm tra: 3 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: Môn học được phân bố vào học kỳ 4, sau môn học Tiếng Anh 1 và Tiếng Anh 2.

- Tính chất: Là môn học chuyên môn ngành, nghề.

II. Mục tiêu môn học: Sau khi học xong môn học này, sinh viên đạt được:

- Về kiến thức:

+ Trình bày được từ vựng và thuật ngữ chuyên ngành thiết kế đồ họa;

+ Giải thích được kiến thức văn phạm về mạo từ bất định, mạo từ xác định, trạng từ nối hai mệnh đề, tính từ sở hữu, tính từ chỉ trở, danh từ đếm được, danh từ không đếm được, mệnh đề độc lập, mệnh đề phụ thuộc vào trong việc đọc hiểu, dịch các tài liệu tiếng Anh về các phần mềm ứng dụng cho môn học thiết kế đồ họa, đối tượng đồ họa, đồ họa vi tính, công cụ thiết kế đồ họa, mỹ thuật căn bản, quy tắc về màu, các mẫu về màu sắc và nghề thiết kế đồ họa.

- Về kỹ năng:

+ Đọc hiểu và dịch thuật cơ bản các thuật ngữ, tài liệu chuyên ngành về thiết kế đồ họa;

+ Giao tiếp thành thạo về lĩnh vực thiết kế đồ họa.

- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

+ Nhận thức được ý nghĩa và tầm quan trọng của môn học;

+ Rèn luyện kỹ năng nghe, nói, đọc, viết và làm việc nhóm;

+ Rèn được tính tự tin, phương pháp học tư duy, phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo trong học tập.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

STT	Tên chương, mục	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Unit 1: Application programs	9	9		
2	Unit 2: Graphics	8	8		
	Achievement test 1	1			1
3	Unit 3: Computer graphic	9	9		
4	Unit 4: Fundamentals of art	8	8		
	Achievement test 2	1			1
5	Unit 5: Drawing lines & graphic design career	8	8		
	Achievement test 3	1			1
Cộng		45	42		3

2. Nội dung chi tiết:

Unit 1: Application programs

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong bài này, sinh viên đạt được:

- Hiểu một số điểm văn phạm về: “Subordinate clauses”;
- Trình bày được một số từ vựng và thuật ngữ về các phần mềm ứng dụng;
- Đọc hiểu về các phần mềm thiết kế đồ họa;
- Vận dụng được các mẫu mệnh đề phụ vào trong các bài tập cũng như vào thực tiễn giao tiếp.

2. Nội dung bài:

2.1. Vocabulary: Words about application programs

Thời gian: 5 giờ

2.2. Grammar: Subordinate clauses

2.2.1. Dependent clause

2.2.2. Independent clause

2.3. Reading comprehension

Thời gian: 4 giờ

2.3.1. Process of creating application programs

2.3.2. Versatile and powerful graphic design software

2.4. Further reading : Professional graphic design software

Unit 2: Graphics

Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong bài này, sinh viên đạt được:

- Hiểu một số điểm văn phạm về: “Conjunctive adverbs”;
- Trình bày được một số từ vựng và thuật ngữ về môn học thiết kế đồ họa và đối tượng đồ họa;
- Đọc hiểu về thiết kế đồ họa và đối tượng đồ họa;
- Vận dụng được các trạng từ nối mệnh đề vào trong các bài tập cũng như vào thực tiễn giao tiếp.

2. Nội dung bài:

2.1. Vocabulary: Words about graphics and graphic objects

Thời gian: 4 giờ

2.2. Grammar: Conjunctive adverbs

2.2.1. Position

2.2.2. Usage

2.3. Reading comprehension

Thời gian: 4 giờ

2.3.1. Graphics

2.3.2. Graphic objects

2.4. Further reading : Data of imagines, animation and graphics

Achievement test 1

Thời gian: 1 giờ

Unit 3: Computer graphic

Thời gian: 9 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong bài này, sinh viên đạt được:

- Hiểu một số điểm văn phạm về: “Adjectives”;
- Trình bày được một số từ vựng và thuật ngữ về đồ họa máy tính;
- Đọc hiểu về đồ họa máy tính là gì và đồ họa máy tính 2D và 3D;
- Vận dụng được các loại tính từ vào làm các bài tập cũng như vào thực tiễn giao tiếp.

2. Nội dung bài:

2.1. Vocabulary: Words about computer graphics 2D and 3D

Thời gian: 5 giờ

2.2. Grammar: Adjectives

2.2.1. Possessive adjectives

2.2.2. Demonstrative adjectives

2.3. Reading comprehension

Thời gian: 4 giờ

2.3.1. What's computer graphics?

2.3.2. 3D computer graphics

2.4. Further reading : Computer graphics tools

Unit 4: Fundamentals of art

Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong bài này, sinh viên đạt được:

- Hiểu một số điểm văn phạm về: “Articles”;
- Trình bày được một số từ vựng và thuật ngữ về mỹ học và thẩm mỹ học cơ bản;
- Đọc hiểu về quy tắc tạo màu và những cơ bản về mỹ thuật ;
- Vận dụng được các loại mạo từ vào trong các bài tập cũng như vào thực tiễn giao tiếp .

2. Nội dung bài:

2.1. Vocabulary: Words about arts and fundamentals of art

Thời gian: 4 giờ

2.2. Grammar: Articles & Nouns

2.2.1. Indefinite articles: “a” and “an”

2.2.2. Definite article: “the”

2.2.3. Count nouns

2.2.4. Non-count nouns

2.3. Reading comprehension

Thời gian: 4 giờ

2.3.1. Rules in creating colors

2.3.2. Color theory

2.4. Further reading : Fundamentals of art

Achievement test 2

Thời gian: 1 giờ

Unit 5: Drawing lines & graphic design career

Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu: Sau khi học xong bài này, sinh viên đạt được:

- Hiểu một số điểm văn phạm về: “Imperative mood”;
- Trình bày được một số từ vựng và thuật ngữ về công cụ vẽ các loại đường trong thiết kế đồ họa;
- Đọc hiểu công cụ vẽ các loại đường và nghề thiết kế đồ họa;
- Vận dụng được các loại câu mệnh lệnh cách vào trong các bài tập cũng như vào thực tiễn giao tiếp.

2. Nội dung bài:

2.1. Vocabulary: Words about drawing lines and tools

Thời gian: 4 giờ

2.2. Grammar: Imperative mood

2.2.1. Affirmative imperative mood

2.2.2. Negative imperative mood

2.3. Reading comprehension

Thời gian: 4 giờ

2.3.1. Drawing lines

2.3.2. Basic art and design courses

2.4. Further reading : How to become a graphic designer

Achievement test 3

Thời gian: 1 giờ

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng: phòng học lý thuyết
2. Trang thiết bị máy móc: máy tính, máy chiếu /LCD, phấn, bảng.
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: tranh ảnh minh họa, tài liệu phát tay cho người học, tài liệu tham khảo.
4. Các điều kiện khác: Không

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức: Đánh giá thông qua bài kiểm tra thường xuyên; định kỳ; thi kết thúc môn học, sinh viên cần đạt các yêu cầu sau:

+ Từ vựng chuyên ngành thiết kế đồ họa theo các chủ điểm về các phần mềm ứng dụng vào thiết kế đồ họa, các đối tượng đồ họa, đồ họa máy tính, mỹ thuật căn bản, công cụ thiết kế đồ họa và sự nghiệp của một thiết kế đồ họa;

+ Văn phạm về mạo từ bất định, mạo từ xác định, trạng từ nối hai mệnh đề, tính từ sở hữu, tính từ chỉ trở, danh từ đếm được, danh từ không đếm được, mệnh đề độc lập và mệnh đề phụ thuộc.

- Kỹ năng:

+ Dịch thuật các tài liệu chuyên ngành thiết kế đồ họa thể hiện qua các bài đọc hiểu;

+ Giao tiếp trong lĩnh vực chuyên ngành thiết kế đồ họa.

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Đánh giá trong quá trình học tập cần đạt những yêu cầu sau:

+ Chấp hành nội qui, qui chế của nhà trường;

+ Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập;

+ Chuẩn bị đầy đủ nội dung tự học, tự nghiên cứu;

+ Tham gia đầy đủ thời lượng môn học, tích cực trong giờ học.

2. Phương pháp: Các kiến thức và kỹ năng trên sẽ được đánh giá qua các nội dung tự nghiên cứu, ý thức thực hiện môn học, kiểm tra thường xuyên, kiểm tra định kỳ và bài thi kết thúc môn học:

- Điểm môn học bao gồm điểm trung bình các điểm kiểm tra: tự nghiên cứu, điểm kiểm tra thường xuyên, kiểm tra định kỳ có trọng số 0,4 và điểm thi kết thúc môn học có trọng số 0,6;
- Điểm trung bình các điểm kiểm tra là trung bình cộng của các điểm kiểm tra thường xuyên, kiểm tra định kỳ và tự nghiên cứu theo hệ số của từng loại điểm. Trong đó, điểm kiểm tra thường xuyên và điểm tự nghiên cứu tính hệ số 1, điểm kiểm tra định kỳ tính hệ số 2;
- Hình thức thi: trắc nghiệm online 45 phút

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học: Chương trình môn học Tiếng Anh chuyên ngành sử dụng để giảng dạy cho sinh viên trình độ cao đẳng.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

- Đối với giảng viên:

+ Đây là môn học gắn liền với thực tế nghề thiết kế đồ họa, vì vậy giảng viên nên kết hợp nhiều phương pháp như thuyết trình, đàm thoại, giảng giải, nêu vấn đề, vấn đáp, thảo luận và đóng vai hội thoại;

+ Trước khi giảng dạy, giảng viên cần căn cứ vào nội dung của từng bài học để chuẩn bị đầy đủ các điều kiện cần thiết nhằm đảm bảo chất lượng giảng dạy;

+ Nên hướng dẫn bài tập tự nghiên cứu mang tính minh họa để sinh viên hiểu và hoàn thành tốt bài tập được giao.

- Đối với người học:

+ Chuẩn bị nội dung thảo luận nhóm, nội dung tự học tự nghiên cứu khi đến lớp;

+ Xây dựng kế hoạch tự học, tự nghiên cứu cho từng cá nhân;

+ Nghiên cứu tài liệu trước khi lên lớp;

+ Tham dự ít nhất 70% thời gian học lý thuyết và đầy đủ các bài học tích hợp, bài học thực hành, thực tập và các yêu cầu của môn học được quy định trong chương trình môn học.

3. Những trọng tâm cần chú ý:

- Từ vựng, các thuật ngữ chuyên ngành thiết kế đồ họa.

- Văn phạm: Các thì và cách sử dụng thì trong tiếng Anh, mạo từ, liên từ, cấu trúc câu.

4. Tài liệu tham khảo:

[1]. *English for Graphic Design*, Trường Cao đẳng nghề Công nghiệp Hà Nội, 2012

- [2]. *Oxford English for Computing*, Oxford University Press, 1996
- [3]. Raymond Murphy, *English Grammar in use*, Cambridge Press
- [4]. *Từ điển Anh- Việt, Việt - Anh*

Tailieu.vn

UNIT 1

APPLICATION PROGRAMS



Figure 1.1. Application Programs

I. READING COMPREHENSION

Process of creating Application programs

A software development process, also known as a software development life cycle (SDLC), is a structure imposed on the development of a software product. Similar terms include software life cycle and software process.

It is often considered a subset of systems development life cycle. There are several models for such processes, each describing approaches to a variety of tasks or activities that take place during the process. Some people consider a life-cycle model a more general term and a software development process a more specific term.

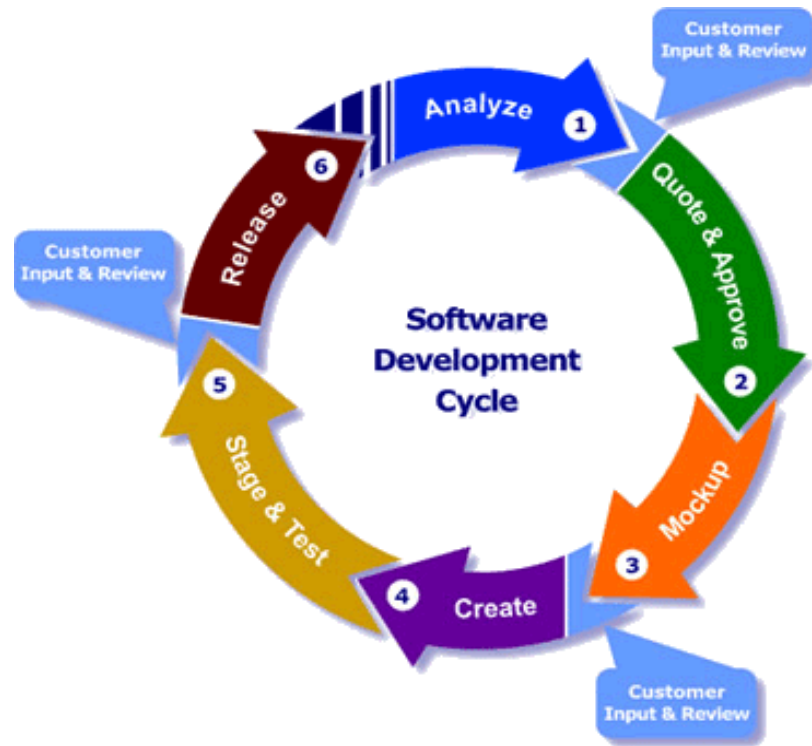


Figure 1.2. Software Development Cycle

- **Basic modules of Application programs**

(1) In software, a module is a part of a program. Programs are composed of one or more independently developed modules that are not combined until the program is linked. A single module can contain one or several routines.

(2) In hardware, a module is a self-contained component.

- **Modular programming** (also known as top down design and stepwise refinement) is a software design technique that increases the extent to which software is composed of separate, interchangeable components called **modules** by breaking down program functions into modules, each of which accomplishes one function and contains everything necessary to accomplish this.

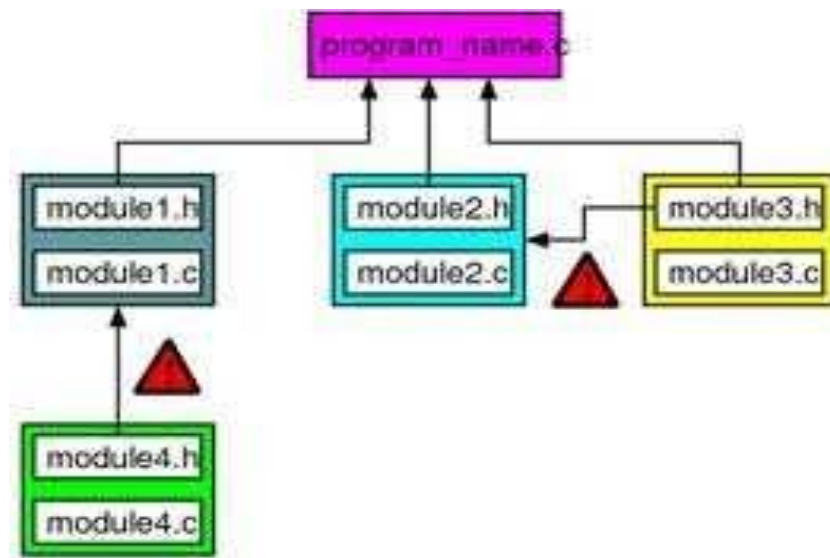


Figure 1.4. Modules

UNDERSTANDING THE PASSAGE

Task 1. Answer the following questions.

1. What is a software development process?

2. How many models are there for such processes?

3. What does ISO/ IEC 12207 aim?

4. How many specific software development processes are there?

5. What do modules represent?

6. What does a module interface express?

Task 2. *Are these sentences true or false? Correct the false sentences.*

1. A complex module can contain one or several routines.
2. In software, a module is a self- contained component.
3. In hardware, a module is a part of a program.
4. ISO/IEC 12207 is an international standard for software life- cycle processes.
5. Modules represent a separation of concerns, and improve maintainability by enforcing logical boundaries between components.

Task 3. *Choose the best answer.*

1. The elements defined in the are detectable by other modules.
A. Interface B. design C. process D. program
2. Modules are typically incorporated into thethrough interfaces.
A. program B. calculations C. design D. process
3. Modular programming is a softwaretechnique.
A. calculations B. process C. program D. design
4. A software developmentis a structure imposed on the development of a software product.
A. program B. process C. design D. pages
5. Some people consider a life- cycle model a more general term and a software development.....a more specific term.
A. Design B. track C. process D. program

II. LANGUAGE WORK Subordinate Clause

The subordinate clause is the part of the sentence that comes after the main clause. It is used to tell or explain more about the main clause. A clause is group of words that have something that can work as a **noun** and something else that can work as the *noun's verb*. An independent clause is a clause that can stand alone as a sentence. A dependent clause (i.e. subordinate) clause is a clause that cannot stand alone as a sentence.

A dependent clause used as an adjective within a sentence. Also known as an adjectival clause or a relative clause.

An adjective clause usually begins with a relative pronoun (*which, that, who, whom, whose*), a relative adverb (*where, when, why*), or a zero relative.

Example:

- Programs are composed of one or more independently developed modules **that** are not combined until the program is linked.
- A module interface expresses the elements **that** are provided and required by the module.
- The implementation contains the working code **that** corresponds to the elements declared in the interface.

III. PRACTICE

Exercise 1. *Rearrange these words to make the sentences.*

1. several / There / models / processes / for / are / such

2. single / can / A / module / contain / routines / one / several/ or

3. improve / by / Modules / maintainability / enforcing / components/ logical/ between/ boundaries

4. are/ typically/ Modules / incorporated/ the / through / program / interfaces/ into

5. elements/ in / The/ defined / the / are/ interface/ detectable/ modules./ by / other

Exercise 2. *Match a word in A to the appropriate phrase in B.*

A	B
1. Modules	a. a software design technique
2. A module interface	b. a structure imposed on the development of a software product
3. Modular programming	c. expresses the elements that are provided and required by the module
4. A single module	d. typically incorporated into the program through interfaces
5. A software development	e. contains one or several routines

process	
---------	--

Exercise 3. Match these keys abbreviations with their full names.

- | | |
|---------|--------------|
| 1. Esc | a. Alternate |
| 2. Alt | b. Page Up |
| 3. Ctrl | c. Escape |
| 4. Pgdn | d. Control |
| 5. Pgup | e. Delete |
| 6. Ins | f. Page down |
| 7. Del | g. Insert |

Exercise 4. Use the information in the text above and the diagram to help you match the terms in A with appropriated explanation or definition in B.

A	B
a. Modular programming	1. one function and contains everything necessary to accomplish this. (e)
b. A single module	2. a structure on the development of a software product
c. A software development process	3. a software design technique
d. A software development life cycle	4. can contain one or several routines.
e. Modules	5. software life circle and software process.
f. Models	6. describing approaches to a variety of tasks or activities.

Exercise 5. Put a word to a suitable space to complete the passage.

Graphic	endless	artist	environment	software
---------	---------	--------	-------------	----------

Versatile and powerful graphic design software

Whether you're an aspiringor an experienced designer, CorelDRAW ® Graphics Suite X6 is your trusted**design software** solution. With its content rich..... and professional graphic design, photo- editing and website designyou have everything you need to express your style and creativity withpossibilities.



Figure 1.4. Graphics Design Software

Exercise 6. Translate the sentences into Vietnamese.

1. Similar terms include software life cycle and software process. It is often considered a subset of systems development life cycle.

.....
.....

2. There are many specific software development processes that 'fit' the spiral life-cycle model. ISO/ IEC 12207 is an international standard for software life- cycle processes.

.....
.....
.....

3. Modular programming (also known as top down design and stepwise refinement) is a software design technique that increases the extent to which software is composed of separate, interchangeable components called modules by breaking down program function and contains everything necessary to accomplish this.

.....

Exercise 7. *Translate the sentences into English.*

1. Có một số mô hình cho các quá trình như vậy, mỗi phương pháp tiếp cận mô tả một loạt các nhiệm vụ hoặc các hoạt động diễn ra trong suốt quá trình.

2. Chương trình bao gồm một hoặc nhiều mô-đun phát triển độc lập không kết hợp cho đến khi chương trình được liên kết.

3. Module được tích hợp vào chương trình thông qua giao diện. Một mô-đun giao diện thể hiện các yếu tố được cung cấp và yêu cầu của mô-đun.

Exercise 8. *Think about Internet, then answer the questions.*

1. Do you often use the Internet?
2. When did you first use the Internet?
3. About how many hours a day do you use the Internet?
4. About how many hours a week do you use the Internet?
5. Who uses the Internet the most in your family?
6. What computer do you use to access the Internet?
7. What are some security issues you must think about when you access the Internet?