

Tên bài: **2.2 Các lệnh tạo mô hình 3D****Mục tiêu của bài**

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Sử dụng được các tiện ích, lệnh hiệu chỉnh của Autodesk Inventor;
- Sử dụng được các lệnh của Autodesk Inventor để thiết kế các mô hình 3D
- Nghiêm túc, trách nhiệm, chủ động, tích cực, chăm chỉ.

Đồ dùng và phương tiện dạy học: Giáo trình, bảng, phấn, máy chiếu Projector, máy tính.

I. Ổn định lớp học: - Làm bài trước khi đến lớp.

Thời gian: 1 phút

- Đi học đúng giờ, đúng tác phong, đồng phục.

II. Thực hiện bài học:

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giảng viên	Hoạt động của người học	
1	<u>Dẫn nhập</u> Giới thiệu một số phần mềm thiết kế cơ khí	- Đặt vấn đề - Giới thiệu bài mới	- Lắng nghe	4
	<u>Giảng bài mới</u> Chương 2. Vẽ thiết kế mô hình 3D 2.2 Các lệnh tạo mô hình 3D 2.2.1 Lệnh EXTRUDE: tạo hình khối 2.2.2 Lệnh REVOLVE: tạo hình tròn xoay 2.2.3 Lệnh HOLE: tạo lỗ trên khối đặc Bài tập ứng dụng thực hiện trên máy tính	- Đặt vấn đề. - Hướng dẫn lệnh mới. - Thao tác hướng dẫn trên máy tính. - Thực hiện ví dụ mẫu trên máy chủ. - Theo dõi và hướng dẫn SV qua mạng từ máy chủ, phối hợp hướng dẫn trực tiếp trên máy SV.	- Sinh viên theo dõi trên màn hình máy tính - Sinh viên thực hiện theo - Sinh viên làm bài tập trên máy tính - Nêu ý kiến thắc mắc, thảo luận - Ghi chép bổ sung cho bài học - SV theo dõi trên màn hình máy tính, ghi nhớ các thao tác thực hiện của GV để làm theo. - SV ứng dụng các lệnh đã học về các bài tập ứng dụng.	20 25 15 60
3	<u>Củng cố kiến thức và kết thúc bài</u>	- Tóm tắt và tổng hợp bài học		5
4	<u>Hướng dẫn tự học</u>	- Định hướng, giao nội dung, bài tập		5

		- Gợi ý cách học và chuẩn bị cho bài mới	
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>	- Tài liệu hướng dẫn thực hiện bài tập lớn - GT hướng dẫn sử dụng Autodesk Inventor 2014 - Mạng Internet		
Trưởng khoa/Trưởng bộ môn Bùi Anh Tuấn		Tp. Hồ Chí Minh, ngày tháng 12 năm 2022 Giảng viên Trương Thị Phương Hồng	