

Tên bài: **2.2 Các lệnh tạo mô hình 3D (tt)****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: - Điểm danh đầu giờ.

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 mô hình và phân tích sự hình thành mô hình	- Đặt vấn đề - Giới thiệu bài mới	- Lắng nghe	4
2	<u>Giảng bài mới</u> 2.2 Các lệnh tạo mô hình 3D (tt) 2.2.6 Lệnh THREAD: tạo ren 2.2.7 Lệnh RIB: tạo gân cho các mặt của khối 2.2.8 Lệnh RECTANGULAR PATTERN: tạo mảng hình chữ nhật 2.2.9 Lệnh CIRCULAR PATTERN: tạo mảng hình tròn <i>Bài tập ứng dụng thực hiện trên máy tính</i>	- Đặt vấn đề - Hướng dẫn lệnh mới - Thao tác hướng dẫn trên máy tính - Thực hiện ví dụ mẫu - 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 ứng dụng các lệnh đã học vẽ các bài tập ứng dụng.	15 15 15 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 - Gợi ý cách học và chuẩn bị cho bài mới		5

<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>	- Tài liệu hướng dẫn thực hiện bài tập lớn - GT hướng dẫn sử dụng Autodeks Inventor 2014 - Mạng Internet
Trưởng khoa/Trưởng tổ môn Bùi Anh Tuấn	Tp. Hồ Chí Minh, ngày tháng 01 năm 2023 Giảng viên Trương Thị Phương Hồng