

ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH  
TRƯỜNG CAO ĐẲNG LÝ TỰ TRỌNG TP. HCM

**SỔ GIÁO ÁN**  
**LÝ THUYẾT**

Môn học: **LÝ THUYẾT THIẾT KẾ ANIMATION 4D**

Lớp: 23C2B TKĐ1      Khoá: **2023**

Họ và tên giáo viên: Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Năm học: **2023-2024**

Giáo án số: 1 Thời gian thực hiện: 270 phút

## Bài 1: Tổng quan và giao diện Cinema 4D

Thực hiện ngày 02 tháng 10 năm 2023

Đến ngày 07/10/2023

### Mục tiêu của bài:

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

- **Kiến Thức:**

- Tổng quan về môn học
- Nắm được các thành phần cơ bản, môi trường làm việc của Cinema 4D

**Kỹ năng:**

- + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.

- **Thái độ:**

- + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

### Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

### I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

### II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

| TT | Nội dung                                                                                                                                                                                                | Hoạt động dạy học                                                           |                                                                                       | Thời gian (phút) |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
|    |                                                                                                                                                                                                         | Hoạt động của giáo viên                                                     | Hoạt động của sinh viên                                                               |                  |
| 1  | <u>Dẫn nhập</u><br><br>- Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.                                                                                                                                              | - Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe                          | - Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.  | 15               |
| 2  | <u>Hướng dẫn ban đầu:</u>                                                                                                                                                                               |                                                                             |                                                                                       | 90'              |
|    | 2.1. Tổng quan về môn học Animation 4D<br>2.1.1. Mục tiêu và tính ứng dụng của môn học<br>2.1.2. Phương pháp học tập đối với môn học<br>2.1.3. Học liệu, tài nguyên học tập<br>2.2. Giao diện Cinema 4D | - Diễn giảng kết hợp vấn đáp<br>- Thao tác minh họa<br>- Cho ví dụ minh họa | - Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận. |                  |

| TT                              | Nội dung                                                                                                      | Hoạt động dạy học                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                    | Thời gian (phút) |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
|                                 |                                                                                                               | Hoạt động của giáo viên                                                                                                                                                                                                       | Hoạt động của sinh viên                                                                                                                            |                  |
|                                 | 2.2.1 Các thành phần trên giao diện<br>2.2.2. Môi trường làm việc của Cinema 4D                               |                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                    |                  |
| 3                               | <u>Hướng dẫn thường xuyên</u>                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành.</li> <li>- Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D.</li> </ul> | 145'             |
| 4                               | <u>Hướng dẫn kết thúc:</u><br><i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D</li> <li>- Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.</li> </ul>                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lắng nghe và ghi nhận.</li> </ul>                                                                         | 10'              |
| 5                               | <u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>                                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.</li> </ul>                                                                                                                     |                                                                                                                                                    | 5'               |
| <u>Nguồn tài liệu tham khảo</u> |                                                                                                               | - Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                    |                  |

### III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung: .....
- Phương pháp: .....
- Thời gian: .....

Tp. HCM, ngày 04 tháng 09 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/  
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 2 Thời gian thực hiện: 270 phút

## Bài 2: BỘ CÔNG CỤ DỰNG HÌNH

Thực hiện ngày 09 tháng 10 năm 2023

Đến ngày 14/10/2023

### Mục tiêu của bài:

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

- **Kiến Thức:**  
Các công cụ dựng hình 2D, 3D.
- **Kỹ năng:**
  - + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.
- **Thái độ:**
  - + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

### Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

### I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

### II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

| TT | Nội dung                                                                                            | Hoạt động dạy học                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                  | Thời gian (phút) |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
|    |                                                                                                     | Hoạt động của giáo viên                                                                                                                                                     | Hoạt động của sinh viên                                                                                                                          |                  |
| 1  | <u>Dẫn nhập</u> <ul style="list-style-type: none"><li>- Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe</li></ul>                                                                          | <ul style="list-style-type: none"><li>- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.</li></ul>             | 15               |
| 2  | <u>Hướng dẫn ban đầu:</u><br>2.1. Công cụ dựng hình 2D                                              | <ul style="list-style-type: none"><li>- Diễn giảng kết hợp vấn đáp</li><li>- Thao tác minh họa</li><li>- Cho ví dụ minh họa</li></ul>                                       | <ul style="list-style-type: none"><li>- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.</li></ul>            | 90'              |
| 3  | <u>Hướng dẫn thường xuyên</u>                                                                       | <ul style="list-style-type: none"><li>- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành.</li><li>- Động viên, khuyến</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D.</li></ul> | 145'             |

| TT                              | Nội dung                                                                                                      | Hoạt động dạy học                                                                                                                                                             |                          | Thời gian (phút) |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|------------------|
|                                 |                                                                                                               | Hoạt động của giáo viên                                                                                                                                                       | Hoạt động của sinh viên  |                  |
|                                 |                                                                                                               | khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo                                                                                                                                |                          |                  |
| 4                               | <u>Hướng dẫn kết thúc:</u><br><i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D</li> <li>Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.</li> </ul> | - Lắng nghe và ghi nhận. | 10'              |
| 5                               | <u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>                                                                                | - Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.                                                                                                                       |                          | 5'               |
| <u>Nguồn tài liệu tham khảo</u> |                                                                                                               | - Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.                                                                                                                            |                          |                  |

### III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung: .....
- Phương pháp: .....
- Thời gian: .....

Tp. HCM, ngày 04 tháng 09 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/  
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

**Giáo án số: 3** Thời gian thực hiện: 270 **phút**

### **Bài 3: NHÓM LỆNH XỬ LÝ CƠ BẢN**

Thực hiện ngày 16 tháng 10 năm 2023

Đến ngày 21/10/2023

#### **Mục tiêu của bài:**

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

- **Kiến Thức:**

Các công cụ dựng hình 2D, 3D.

- **Kỹ năng:**

+ Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.

- **Thái độ:**

+ Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

#### **Đồ dùng và phương tiện dạy học:**

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

#### **I. Ổn định lớp học:**

**Thời gian:** 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

#### **II. Thực hiện bài học:**

**Thời gian:** 265 phút

| TT | Nội dung                                                   | Hoạt động dạy học                                                                               |                                                                                       | Thời gian (phút) |
|----|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
|    |                                                            | Hoạt động của giáo viên                                                                         | Hoạt động của sinh viên                                                               |                  |
| 1  | <u>Dẫn nhập</u><br>- Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.     | - Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe                                              | - Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.  | 15               |
| 2  | <u>Hướng dẫn ban đầu:</u><br><br>2.2. Công cụ dựng hình 3D | - Diễn giảng kết hợp vấn đáp<br>- Thao tác minh họa<br>- Cho ví dụ minh họa                     | - Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận. | 90'              |
| 3  | <u>Hướng dẫn thường xuyên</u>                              | - Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. | - Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm   | 145'             |

| TT                              | Nội dung                                                                                                      | Hoạt động dạy học                                                                                                         |                          | Thời gian (phút) |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|------------------|
|                                 |                                                                                                               | Hoạt động của giáo viên                                                                                                   | Hoạt động của sinh viên  |                  |
|                                 |                                                                                                               | - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo                                                        | việc của 4D.             |                  |
| 4                               | <u>Hướng dẫn kết thúc:</u><br><i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i> | - Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D<br>- Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý. | - Lắng nghe và ghi nhận. | 10'              |
| 5                               | <u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>                                                                                | - Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.                                                                   |                          | 5'               |
| <u>Nguồn tài liệu tham khảo</u> |                                                                                                               | - Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.                                                                        |                          |                  |

### III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung: .....
- Phương pháp: .....
- Thời gian: .....

Tp. HCM, ngày 16 tháng 10 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/  
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

**Giáo án số: 4** Thời gian thực hiện: 270 **phút**

**Bài 4: HIỆU CHỈNH VỚI MODELING**

*Thực hiện ngày 23 tháng 10 năm 2023*

*Đến ngày 28/10/2023*

**Mục tiêu của bài:**

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

- **Kiến Thức:**

*Các công cụ dựng hình 2D, 3D.*

- **Kỹ năng:**

+ *Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.*

- **Thái độ:**

+ *Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.*

**Đồ dùng và phương tiện dạy học:**

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

**I. Ổn định lớp học:**

**Thời gian:** 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

**II. Thực hiện bài học:**

**Thời gian:** 265 phút

| TT | Nội dung                                                   | Hoạt động dạy học                                                                               |                                                                                       | Thời gian (phút) |
|----|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
|    |                                                            | Hoạt động của giáo viên                                                                         | Hoạt động của sinh viên                                                               |                  |
| 1  | <u>Dẫn nhập</u><br><br>- Giới thiệu chung giao diện 3DMAX. | - Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe                                              | - Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.  | 15               |
| 2  | <u>Hướng dẫn ban đầu:</u><br><br>2.3. Công cụ dựng hình 3D | - Diễn giảng kết hợp vấn đáp<br>- Thao tác minh họa<br>- Cho ví dụ minh họa                     | - Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận. | 90'              |
| 3  | <u>Hướng dẫn thường xuyên</u>                              | - Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. | - Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm   | 145'             |

| TT                              | Nội dung                                                                                                      | Hoạt động dạy học                                                                                                         |                          | Thời gian (phút) |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|------------------|
|                                 |                                                                                                               | Hoạt động của giáo viên                                                                                                   | Hoạt động của sinh viên  |                  |
|                                 |                                                                                                               | - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo                                                        | việc của 4D.             |                  |
| 4                               | <u>Hướng dẫn kết thúc:</u><br><i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i> | - Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D<br>- Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý. | - Lắng nghe và ghi nhận. | 10'              |
| 5                               | <u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>                                                                                | - Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.                                                                   |                          | 5'               |
| <u>Nguồn tài liệu tham khảo</u> |                                                                                                               | - Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.                                                                        |                          |                  |

### III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung: .....
- Phương pháp: .....
- Thời gian: .....

Tp. HCM, ngày 23 tháng 10 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/  
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 5 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 5: CHẤT LIỆU TRONG CINEMA 4D

Thực hiện ngày 30 tháng 10 năm 2023

Đến ngày 04/11/2023

**Mục tiêu của bài:**

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

- **Kiến Thức:**

Các công cụ dựng hình 2D, 3D.

- **Kỹ năng:**

+ Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.

- **Thái độ:**

+ Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

**Đồ dùng và phương tiện dạy học:**

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

**I. Ổn định lớp học:**

**Thời gian:** 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

**II. Thực hiện bài học:**

**Thời gian:** 265 phút

| TT | Nội dung                                               | Hoạt động dạy học                                                                                                      |                                                                                                  | Thời gian (phút) |
|----|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
|    |                                                        | Hoạt động của giáo viên                                                                                                | Hoạt động của sinh viên                                                                          |                  |
| 1  | <u>Dẫn nhập</u><br>- Giới thiệu chung giao diện 3DMAX. | - Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe                                                                     | - Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.             | 15               |
| 2  | <u>Hướng dẫn ban đầu:</u><br>2.4. Công cụ dựng hình 3D | - Diễn giảng kết hợp vấn đáp<br>- Thao tác minh họa<br>- Cho ví dụ minh họa                                            | - Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.            | 90'              |
| 3  | <u>Hướng dẫn thường xuyên</u>                          | - Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành.<br>- Động viên, khuyến | - Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D. | 145'             |

| TT                              | Nội dung                                                                                                      | Hoạt động dạy học                                                                                                                                                             |                          | Thời gian (phút) |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|------------------|
|                                 |                                                                                                               | Hoạt động của giáo viên                                                                                                                                                       | Hoạt động của sinh viên  |                  |
|                                 |                                                                                                               | khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo                                                                                                                                |                          |                  |
| 4                               | <u>Hướng dẫn kết thúc:</u><br><i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D</li> <li>Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.</li> </ul> | - Lắng nghe và ghi nhận. | 10'              |
| 5                               | <u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>                                                                                | - Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.                                                                                                                       |                          | 5'               |
| <u>Nguồn tài liệu tham khảo</u> |                                                                                                               | - Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.                                                                                                                            |                          |                  |

### III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung: .....
- Phương pháp: .....
- Thời gian: .....

Tp. HCM, ngày 30 tháng 10 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/  
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 6 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 6: ÁNH SÁNG TRONG CINEMA 4D

Thực hiện ngày 06 tháng 11 năm 2023

Đến ngày 11/11/2023

**Mục tiêu của bài:**

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

- **Kiến Thức:**

Các công cụ dựng hình 2D, 3D.

- **Kỹ năng:**

+ Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.

- **Thái độ:**

+ Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

**Đồ dùng và phương tiện dạy học:**

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

**I. Ổn định lớp học:**

**Thời gian:** 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

**II. Thực hiện bài học:**

**Thời gian:** 265 phút

| TT | Nội dung                                               | Hoạt động dạy học                                                                                                      |                                                                                                  | Thời gian (phút) |
|----|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
|    |                                                        | Hoạt động của giáo viên                                                                                                | Hoạt động của sinh viên                                                                          |                  |
| 1  | <u>Dẫn nhập</u><br>- Giới thiệu chung giao diện 3DMAX. | - Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe                                                                     | - Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.             | 15               |
| 2  | <u>Hướng dẫn ban đầu:</u><br>2.5. Công cụ dựng hình 3D | - Diễn giảng kết hợp vấn đáp<br>- Thao tác minh họa<br>- Cho ví dụ minh họa                                            | - Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.            | 90'              |
| 3  | <u>Hướng dẫn thường xuyên</u>                          | - Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành.<br>- Động viên, khuyến | - Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D. | 145'             |

| TT                              | Nội dung                                                                                                      | Hoạt động dạy học                                                                                                                                                                 |                          | Thời gian (phút) |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|------------------|
|                                 |                                                                                                               | Hoạt động của giáo viên                                                                                                                                                           | Hoạt động của sinh viên  |                  |
|                                 |                                                                                                               | khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo                                                                                                                                    |                          |                  |
| 4                               | <u>Hướng dẫn kết thúc:</u><br><i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D</li> <li>- Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.</li> </ul> | - Lắng nghe và ghi nhận. | 10'              |
| 5                               | <u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>                                                                                | - Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.                                                                                                                           |                          | 5'               |
| <u>Nguồn tài liệu tham khảo</u> |                                                                                                               | - Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.                                                                                                                                |                          |                  |

### III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung: .....
- Phương pháp: .....
- Thời gian: .....

Tp. HCM, ngày 04 tháng 11 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/  
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

### Mục tiêu của bài:

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

- **Kiến Thức:**  
Các công cụ dựng hình 2D, 3D.
- **Kỹ năng:**
  - + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.
- **Thái độ:**
  - + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

### Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

### I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

### II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

| TT | Nội dung                                                                                            | Hoạt động dạy học                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                  | Thời gian (phút) |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
|    |                                                                                                     | Hoạt động của giáo viên                                                                                                                                                     | Hoạt động của sinh viên                                                                                                                          |                  |
| 1  | <u>Dẫn nhập</u> <ul style="list-style-type: none"><li>- Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe</li></ul>                                                                          | <ul style="list-style-type: none"><li>- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.</li></ul>             | 15               |
| 2  | <u>Hướng dẫn ban đầu:</u><br><br>2.6. Công cụ dựng hình 3D                                          | <ul style="list-style-type: none"><li>- Diễn giảng kết hợp vấn đáp</li><li>- Thao tác minh họa</li><li>- Cho ví dụ minh họa</li></ul>                                       | <ul style="list-style-type: none"><li>- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.</li></ul>            | 90'              |
| 3  | <u>Hướng dẫn thường xuyên</u>                                                                       | <ul style="list-style-type: none"><li>- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành.</li><li>- Động viên, khuyến</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D.</li></ul> | 145'             |

| TT                              | Nội dung                                                                                                      | Hoạt động dạy học                                                                                                                                                             |                          | Thời gian (phút) |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|------------------|
|                                 |                                                                                                               | Hoạt động của giáo viên                                                                                                                                                       | Hoạt động của sinh viên  |                  |
|                                 |                                                                                                               | khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo                                                                                                                                |                          |                  |
| 4                               | <u>Hướng dẫn kết thúc:</u><br><i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D</li> <li>Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.</li> </ul> | - Lắng nghe và ghi nhận. | 10'              |
| 5                               | <u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>                                                                                | - Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.                                                                                                                       |                          | 5'               |
| <u>Nguồn tài liệu tham khảo</u> |                                                                                                               | - Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.                                                                                                                            |                          |                  |

### III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung: .....
- Phương pháp: .....
- Thời gian: .....

*Tp. HCM, ngày 13 tháng 11 năm 2023*

TRƯỞNG KHOA/  
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

### Mục tiêu của bài:

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

- **Kiến Thức:**

Các công cụ dựng hình 2D, 3D.

- **Kỹ năng:**

+ Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.

- **Thái độ:**

+ Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

### Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

### I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

### II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

| TT | Nội dung                                               | Hoạt động dạy học                                                                                                      |                                                                                                  | Thời gian (phút) |
|----|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
|    |                                                        | Hoạt động của giáo viên                                                                                                | Hoạt động của sinh viên                                                                          |                  |
| 1  | <u>Dẫn nhập</u><br>- Giới thiệu chung giao diện 3DMAX. | - Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe                                                                     | - Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.             | 15               |
| 2  | <u>Hướng dẫn ban đầu:</u><br>2.7. Công cụ dựng hình 3D | - Diễn giảng kết hợp vấn đáp<br>- Thao tác minh họa<br>- Cho ví dụ minh họa                                            | - Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.            | 90'              |
| 3  | <u>Hướng dẫn thường xuyên</u>                          | - Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành.<br>- Động viên, khuyến | - Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D. | 145'             |

| TT                              | Nội dung                                                                                                      | Hoạt động dạy học                                                                                                                                                             |                          | Thời gian (phút) |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|------------------|
|                                 |                                                                                                               | Hoạt động của giáo viên                                                                                                                                                       | Hoạt động của sinh viên  |                  |
|                                 |                                                                                                               | khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo                                                                                                                                |                          |                  |
| 4                               | <u>Hướng dẫn kết thúc:</u><br><i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D</li> <li>Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.</li> </ul> | - Lắng nghe và ghi nhận. | 10'              |
| 5                               | <u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>                                                                                | - Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.                                                                                                                       |                          | 5'               |
| <u>Nguồn tài liệu tham khảo</u> |                                                                                                               | - Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.                                                                                                                            |                          |                  |

### III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung: .....
- Phương pháp: .....
- Thời gian: .....

*Tp. HCM, ngày 20 tháng 11 năm 2023*

TRƯỞNG KHOA/  
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung