

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

SỔ GIÁO ÁN
THỰC HÀNH

Môn học: **THIẾT KẾ ĐỒ HỌA 3D VỚI 3DMAX**

Lớp: 21T4 TKĐ1,2 Khoá: **2021**

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: GIAO DIỆN VÀ THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRÊN 3DMAX

Thực hiện ngày 04 tháng 09 năm 2023

Đến ngày 09/09/2023

Mục tiêu của bài:

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

- **Kiến Thức:**

Tổ chức được giao diện, tổ chức menu, hệ thống đơn vị.

Trình bày được vai trò và ứng dụng của 3D max trong thiết kế nội thất.

- **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. Ôn 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> - 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. Giới thiệu 3DMAX (cấu hình, cài đặt) 2.2. Làm quen với giao diện 3DMAX 2.2.1. Tổ chức giao diện 2.2.2. Tổ chức menu 2.2.3. Hệ thống đơn vị 2.3. Công cụ và thao tác	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - 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	
	2.3.1. Vẽ các thực thể đơn giản 2.3.2. Thao tác quan sát			
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. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	145'
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tư 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: 2 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 1: GIAO DIỆN VÀ THIẾT LẬP CÁC CHẾ ĐỘ LÀM VIỆC TRÊN 3DMAX

Thực hiện ngày 11 tháng 09 năm 2023

Đến ngày 16/09/2023

Mục tiêu của bài:

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

- **Kiến Thức:**

Tổ chức được giao diện, tổ chức menu, hệ thống đơn vị.

Trình bày được vai trò và ứng dụng của 3D max trong thiết kế nội thất.

- **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. Ôn 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> - 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'
	2.3.3. Mặc định truy bắt điểm 2.3.4. Hệ Toạ độ và các điểm quy chiếu (pivot point) 2.3.5. Các vật thể 3D cơ bản (box, cone, tube...) 2.3.6. Các thao tác sao	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - 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	
	chép, quay, thay đổi tỉ lệ; Đối xứng, tạo dãy, sắp theo hướng (align)			
3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	145'
4	Hướng dẫn kết thúc: Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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 2: CÁC VẬT THỂ 3D CƠ BẢN.

Thực hiện ngày 18 tháng 09 năm 2023

Đến ngày 23/9/2023

Mục tiêu của bài:

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

- Kiến Thức:

Thiết kế được một số khối hình học cơ bản.

Thiết lập được các chế độ làm việc trong cửa sổ thiết kế.

Sử dụng các công cụ để thao tác trên các đối tượng

- Kỹ năng:

+ Sử dụng và bắt tắt được các thành phần trên giao diện 3D.

+ Set up được chế độ làm việc của 3D

- 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: 5 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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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. Các vật thể 2D – 3D mặc định. 2.1.1. Các vật thể 2D (line, circle, arc...) 2.1.2. Các vật thể 3D cơ	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi	

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	bản (box, cone, tube...) 2.1.3. Vẽ vách ngăn và tường 2.1.4. Vẽ thang với lập trình soạn sẵn		nhận.	
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. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	145'
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc Photoshop - 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 11 tháng 09 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Bài 2: CÁC VẬT THỂ 3D CƠ BẢN.

Thực hiện ngày 25 tháng 09 năm 2023

Đến ngày 30/9/2023

Mục tiêu của bài:

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

- Kiến Thức:

Thiết kế được một số khối hình học cơ bản.

Thiết lập được các chế độ làm việc trong cửa sổ thiết kế.

Sử dụng các công cụ để thao tác trên các đối tượng

- Kỹ năng:

+ Sử dụng và bắt tắt được các thành phần trên giao diện 3D.

+ Set up được chế độ làm việc của 3D

- 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: 5 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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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'
	2.2. Thiết lập và thao tác 2.2.1. Các phương pháp chọn đối tượng 2.2.2. Khóa chọn và bảng lệnh display 2.2.3. Tính chất của các	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - 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	
	đường nét (spline) 2.2.4. Vẽ và khai thác các đặc điểm của lưới bề mặt (mesh)			
3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	145'
4	Hướng dẫn kết thúc: Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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 11 tháng 09 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

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

Bài 2: CÁC VẬT THỂ 3D CƠ BẢN.

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:**

Thiết kế được một số khối hình học cơ bản.

Thiết lập được các chế độ làm việc trong cửa sổ thiết kế.

Sử dụng các công cụ để thao tác trên các đối tượng

- **Kỹ năng:**

+ Sử dụng và bắt tắt được các thành phần trên giao diện 3D.

+ Set up được chế độ làm việc của 3D

- **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: 5 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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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'
	2.2.5. Nhóm đối tượng (group) 2.2.6. Tính chất thừa kế đặc điểm sau khi sao chép (clone) 2.2.7. Hiệu chỉnh tức thời (instance) và hiệu	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - 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	
	chỉnh riêng (make unique)			
3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	145'
4	Hướng dẫn kết thúc: <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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 11 tháng 09 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Bài 3: CÁC PHÉP BIẾN ĐỔI (MODIFIERS)

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:**

Xác định rõ chức năng của các công cụ xử lý đối tượng và biến đổi các đối tượng trong 3d max..

Sử dụng chức năng của các công cụ biến đổi tạo đối tượng phức tạp trong 3d max.

Kỹ năng:

- + Sử dụng và bắt tắt được các thành phần trên giao diện 3D.
- + Set up được chế độ làm việc của 3D

- **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: 5 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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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. Hiệu chỉnh vật thể 2D – 3D (modify) 2.1.1. Hiệu chỉnh đối tượng ở cấp độ điểm (Vertex) 2.1.2. Hiệu chỉnh trong Edge (hiệu chỉnh đối	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - 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	
	tương ở cấp độ cạnh)			
3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	145'
4	Hướng dẫn kết thúc: <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tư rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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 11 tháng 09 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 7 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 3: CÁC PHÉP BIẾN ĐỔI (MODIFIERS)

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:

Xác định rõ chức năng của các công cụ xử lý đối tượng và biến đổi các đối tượng trong 3d max..

Sử dụng chức năng của các công cụ biến đổi tạo đối tượng phức tạp trong 3d max.

Kỹ năng:

- + Sử dụng và bật tắt được các thành phần trên giao diện 3D.
- + Set up được chế độ làm việc của 3D

- 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: 5 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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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'
	2.1.3. Hiệu chỉnh trong face (hiệu	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy	

	chỉnh đối tượng ở cấp đường bao quanh vật thể) 2.1.4. Hiệu chỉnh trong Polygon (hiệu chỉnh các đối tượng ở cấp độ mặt) 2.1.5. Hiệu chỉnh biến đổi thành phần (Element)	- Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	nghe trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	
3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	100'
4	Hướng dẫn kết thúc: Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

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

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

Tp. HCM, ngày 11 tháng 09 năm 2023

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Bài 3: CÁC PHÉP BIẾN ĐỔI (MODIFIERS)

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:**

Xác định rõ chức năng của các công cụ xử lý đối tượng và biến đổi các đối tượng trong 3d max..

Sử dụng chức năng của các công cụ biến đổi tạo đối tượng phức tạp trong 3d max.

Kỹ năng:

+ Sử dụng và bắt tắt được các thành phần trên giao diện 3D.

+ Set up được chế độ làm việc của 3D

- **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. Ôn định lớp học:

Thời gian: 5 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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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'
	2.2. Danh sách biến đổi (modifier list) 2.2.1. Công cụ sửa đổi lựa chọn (Selection modifiers) 2.2.2. Bộ điều chỉnh	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	

	không gian (World space modifiers)			
3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	100'
4	Hướng dẫn kết thúc: Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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 11 tháng 09 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Bài 3: CÁC PHÉP BIẾN ĐỔI (MODIFIERS)

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:**

Xác định rõ chức năng của các công cụ xử lý đối tượng và biến đổi các đối tượng trong 3d max..

Sử dụng chức năng của các công cụ biến đổi tạo đối tượng phức tạp trong 3d max.

- **Kỹ năng:**

- + Sử dụng và bật tắt được các thành phần trên giao diện 3D.
- + Set up được chế độ làm việc của 3D

- **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: 5 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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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'
	2.2.3. Đối tượng sửa đổi không gian (Object space modifiers)	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ	

	2.3 Ứng dụng biến đổi tạo vật thể 3D phức tạp 2.3.1. Các phép toán Boolean	họa	của GV và ghi nhận.	
3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	100'
4	Hướng dẫn kết thúc: Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CD Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

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

Tp. HCM, ngày 11 tháng 09 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Bài 3: CÁC PHÉP BIẾN ĐỔI (MODIFIERS)

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:**

Xác định rõ chức năng của vật liệu trong 3d max.

Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng có vật liệu mang tính nghệ thuật, ấn tượng.

Kỹ năng:

- + Sử dụng và bắt tắt được các thành phần trên giao diện 3D.
- + Set up được chế độ làm việc của 3D

- **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. Ôn định lớp học:

Thời gian: 5 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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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'
	2.3.2. Vật thể tròn xoay (Lathe) 2.3.3. Trượt dọc (Extrude & Loft) 2.3.4. Tạo mặt từ spline (Surface)	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	

3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	100'
4	Hướng dẫn kết thúc: Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CD Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

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

TP. HCM, ngày 06 tháng 11 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Bài 4: VẬT LIỆU (Map)

Thực hiện ngày 13 tháng 11 năm 2023

Đến ngày 18/11/2023

Mục tiêu của bài:

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

- Kiến Thức:

- Xác định rõ chức năng của vật liệu trong 3d max.
- Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng có vật liệu mang tính nghệ thuật, ấn tượng.

Kỹ năng:

- + Sử dụng và bật tắt được các thành phần trên giao diện 3D.
- + Set up được chế độ làm việc của 3D

- 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: 5 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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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. Các chủng loại vật liệu 2.1.1. Vật liệu thủ tục Tiles (ốp lát gạch) 2.1.2. Vật liệu thủ tục Gỗ (Wood)	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	
3	<u>Hướng dẫn thường</u>	- Giáo viên quan sát và	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các	100'

	xuyên	hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	
4	Hướng dẫn kết thúc: <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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 11 tháng 11 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Bài 4: VẬT LIỆU (Map)

Thực hiện ngày 20 tháng 11 năm 2023

Đến ngày 25/11/2023

Mục tiêu của bài:

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

- **Kiến Thức:**
 - Xác định rõ chức năng của vật liệu trong 3d max.
 - Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng có vật liệu mang tính nghệ thuật, ấn tượng.
- **Kỹ năng:**
 - + Sử dụng và bắt tắt được các thành phần trên giao diện 3D.
 - + Set up được chế độ làm việc của 3D
- **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. Ôn định lớp học:

Thời gian: 5 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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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'
	2.1.3. Vật liệu bề mặt như phun sơn (Splat) 2.1.4. Vật liệu thủ tục Gương phẳng	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi	

	(Flat Mirror)		nhỏ của GV và ghi nhận.	
3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	100'
4	Hướng dẫn kết thúc: Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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

Giáo án số: 13 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 4: VẬT LIỆU (Map)

Thực hiện ngày 27 tháng 11 năm 2023

Đến ngày 02/12/2023

Mục tiêu của bài:

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

- **Kiến Thức:**
 - Xác định rõ chức năng của vật liệu trong 3d max.
 - Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng có vật liệu mang tính nghệ thuật, ấn tượng.
- **Kỹ năng:**
 - + Sử dụng và bắt tắt được các thành phần trên giao diện 3D.
 - + Set up được chế độ làm việc của 3D
- **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. Ôn định lớp học:

Thời gian: 5 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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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'
	2.1.5. Vật liệu nguồn mở (Download) 2.2. Thiết lập mẫu vật liệu.	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ	

	2.2.1. Vùng chứa vật liệu thiết lập	họa	của GV và ghi nhận.	
3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	100'
4	Hướng dẫn kết thúc: Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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 07 tháng 11 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 14 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 4: VẬT LIỆU (Map)

Thực hiện ngày 04 tháng 12 năm 2023

Đến ngày 09/12/2023

Mục tiêu của bài:

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

- **Kiến Thức:**
 - Xác định rõ chức năng của vật liệu trong 3d max.
 - Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng có vật liệu mang tính nghệ thuật, ấn tượng..

Kỹ năng:

- + Sử dụng và bắt tắt được các thành phần trên giao diện 3D.
- + Set up được chế độ làm việc của 3D
- **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. Ôn định lớp học:

Thời gian: 5 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265phút

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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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'
	2.2.2. Vùng hiệu chỉnh vật liệu thiết lập 2.2.3. Áp vật liệu thiết lập lên đối tượng	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	

3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	100'
4	Hướng dẫn kết thúc: Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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 12 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 15 Thời gian thực hiện: 270 phút (Buổi 1).

Bài 5: THIẾT LẬP VÙNG NHÌN VÀ ÁNH SÁNG

Thực hiện ngày 11 tháng 12 năm 2023

Đến ngày 16/12/2023

Mục tiêu của bài:

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

- **Kiến Thức:**
 - Xác định rõ chức năng của vật liệu trong 3d max.
 - Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng có vật liệu mang tính nghệ thuật, ấn tượng..

Kỹ năng:

- + Sử dụng và bật tắt được các thành phần trên giao diện 3D.
- + Set up được chế độ làm việc của 3D
- **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: 5 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265phút

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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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. Các loại camera	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát,	

	2.1.1. Cách tạo và đặt camera 2.1.2. Hiệu chỉnh camera	- Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	
3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	100'
4	Hướng dẫn kết thúc: Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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 11 tháng 12 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 16 Thời gian thực hiện: 270 phút (Buổi 2).

Bài 5: THIẾT LẬP VÙNG NHÌN VÀ ÁNH SÁNG

Thực hiện ngày 11 tháng 12 năm 2023

Đến ngày 16/12/2023

Mục tiêu của bài:

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

- **Kiến Thức:**
- Xác định rõ chức năng của vật liệu trong 3d max.
- Vận dụng kiến thức để thiết kế các đối tượng có vật liệu mang tính nghệ thuật, ấn tượng..

Kỹ năng:

- + Sử dụng và bắt tắt được các thành phần trên giao diện 3D.
- + Set up được chế độ làm việc của 3D
- **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. Ôn định lớp học:

Thời gian: 5 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265phút

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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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> 2.2. Các loại đèn 2.2.1. Cách tạo và bố trí đèn 2.2.2. Hiệu chỉnh đèn	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - 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</u>	- Giáo viên quan sát và	- Sinh viên làm bài tập tại lớp	100'

	xuyên	hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	
4	Hướng dẫn kết thúc: Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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 11 tháng 12 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 17 Thời gian thực hiện: 270 phút (Buổi 1).

Bài 6: THIẾT LẬP KẾT XUẤT VÀ XUẤT FILE

Thực hiện ngày 18 tháng 12 năm 2023

Đến ngày 23/12/2023

Mục tiêu của bài:

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

- Kiến Thức:

Thực hiện các hiệu ứng môi trường.

Xác định rõ chức năng của các lệnh về khung ảnh để phục vụ công tác chế bản

Kỹ năng:

- + Sử dụng và bắt tắt được các thành phần trên giao diện 3D.
- + Set up được chế độ làm việc của 3D

- 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: 5 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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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. Kết xuất (Render) 2.1.1. Hiệu ứng của nguồn sáng và hiệu ứng môi trường 2.1.2. Gán phong, Chỉnh phong cho khung cảnh 2.1.3. UVW map	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - 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	
3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	145'
4	Hướng dẫn kết thúc: <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- 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 18 tháng 12 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 18 Thời gian thực hiện: 270 phút (*Buổi 2*).

Bài 6: THIẾT LẬP KẾT XUẤT VÀ XUẤT FILE

Thực hiện ngày 18 tháng 12 năm 2023

Đến ngày 23/12/2023

Mục tiêu của bài:

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

- Kiến Thức:

Thực hiện các hiệu ứng môi trường.

Xác định rõ chức năng của các lệnh về khung ảnh để phục vụ công tác chế bản

Kỹ năng:

+ *Sử dụng và bật tắt được các thành phần trên giao diện 3D.*

+ *Set up được chế độ làm việc của 3D*

- 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: 5 phút

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

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265phút

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> - Giới thiệu chung giao diện 3D.	- 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'
	2.2. Xuất file (Export) 2.2.1. Định dạng file xuất 2.2.2. Lưu trữ và xuất file	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - 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	
3	Hướng dẫn thường xuyên	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 3D.	145'
4	Hướng dẫn kết thúc: Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của 3D	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 3D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	Hướng dẫn tự rèn luyện:	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
Nguồn tài liệu tham khảo		- Giáo trình 3D MAX, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

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

Tp. HCM, ngày 18 tháng 12 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung