

Tên bài: **1. Các tiện ích và giao diện**

2. Các công cụ quan sát và đối tượng làm việc

Mục tiêu của bài

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

- *Sử dụng các tiện ích, điều khiển giao diện chính của Autodesk Inventor;*
- *Khởi động được các tiện ích, điều khiển giao diện của Autodesk Inventor;*
- *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:**
- Giới thiệu một số phương pháp học tốt môn Thiết kế CAD cơ bản. Thời gian: 20 phút
 - Nhắc nhở tác phong, đồng phục.
 - Phổ biến nội quy phòng máy.

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 một số phần mềm	- Lắng nghe, ghi chép các nội dung chính.	5
2	<u>Giảng bài mới</u> 1.1 Các tiện ích và giao diện 1.1.1 Giới thiệu Part files – (*.ipt) 1.1.2 Giới thiệu Assembly files – (*.iam; *.ipn) 1.1.3 Giới thiệu Drawing files – (*.idw) 1.1.4 Khung Browser 1.1.5 Khung Các công cụ và lệnh (Panel Bar) 1.1.6 Thực đơn chạy 1.1.7 Chế độ chọn lựa và chế độ vẽ phác 1.1.8 Biểu tượng con trỏ 1.1.9 Thanh danh mục trong Autodesk Inventor	- Đặt vấn đề - Giới thiệu một số phương pháp học tốt môn TK CAD cơ bản. - Triển khai bài cuối kỳ - Thao tác hướng dẫn trên máy tính. - Thực hiện ví dụ mẫu trên máy chủ.	- Sinh viên theo dõi trên màn hình máy tính, ghi chép các nội dung chính. - 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.	30 2 2 2 5 5 3 4 3 4

	1.2 Các công cụ vẽ phác 2D cơ bản 1.2.1 Bản vẽ phác 1.2.2 Môi trường vẽ phác (Sketch) 1.2.3 Các công cụ vẽ phác Chương 2. Vẽ thiết kế mô hình 3D 1. Các công cụ quan sát và đối tượng làm việc 2.1.1 Thanh công cụ chuẩn (Inventor standard) 2.1.2 Tạo mặt phẳng làm việc (Work Plane) 2.1.3 Tạo trục làm việc (Work Axis) 2.1.4 Tạo điểm làm việc (Work Point) <i>Bài tập ứng dụng thực hiện trên máy tính</i>			45 15 15 15 15 15 10 10 10 70
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 Autodesk Inventor 2014 - Mạng Internet		
Trưởng khoa/Trưởng bộ môn  Bùi Anh Tuấn		Tp. Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2024 Giảng viên  Trương Thị Phương Hồng		