

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN LANG
ĐƠN VỊ: KHOA MỸ THUẬT & THIẾT KẾ

ĐỀ THI/ĐỀ BÀI, RUBRIC VÀ THANG ĐIỂM
THI KẾT THÚC HỌC PHẦN
Học kỳ 1, năm học 2024-2025

I. Thông tin chung

Tên học phần:	MÔ HÌNH I		
Mã học phần:	71MOD140613	Số tín chỉ:	03
Mã nhóm lớp học phần:	241_71MOD140613		
Hình thức thi: Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận	Thời gian làm bài:	7	ngày
☒ Cá nhân	☐ Nhóm		
Quy cách đặt tên file	Mã SV_Ho và ten SV_.....		

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman
- Size: 13
- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:
+ 71MOD140613 _ MÔ HÌNH I_241_ 71MOD140613_De 1

2. Giao nhận đề thi

Sau khi kiểm duyệt đề thi, đáp án/rubric. **Trưởng Khoa/Bộ môn** gửi đề thi, đáp án/rubric về Trung tâm Khảo thí qua email: khaothivanlang@gmail.com bao gồm file word và file pdf (**nén lại và đặt mật khẩu file nén**) và nhắn tin + họ tên người gửi qua số điện thoại **0918.01.03.09** (Phan Nhất Linh).

II. Các yêu cầu của đề thi nhằm đáp ứng CLO

(Phần này phải phối hợp với thông tin từ đề cương chi tiết của học phần)

Ký hiệu CLO	Nội dung CLO	Hình thức đánh giá	Trọng số CLO trong thành phần đánh giá (%)	Câu hỏi thi số	Điểm số tối đa	Lấy dữ liệu đo lường mức đạt PLO/PI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
CLO 1	Vận dụng kiến thức dựng hình cơ bản của Maya để tạo những vật có hình khối cơ bản đúng cấu trúc, tỉ lệ	Tạo mô hình 3D một nhân vật sinh viên tự thiết kế.	30%	1	3	PI 2.2
CLO 3	Sử dụng thành thạo các công cụ trong phần mềm Maya, kết hợp với kiến thức hội họa để áp dụng vào việc thiết kế các mô hình, đồ vật, nhân vật; thiết lập thông số, vật liệu, ánh sáng, camera hợp lý để tạo ra hình ảnh render phù hợp với tính chất nhân vật/đồ vật.		40%	1	4	PI 4.2
CLO 4	Phối hợp công cụ trong phần mềm Maya với các kiến thức hội họa để tạo nên sản phẩm 3D đã được gắn xương hoàn chỉnh có tính thẩm mỹ và tính ứng dụng cao		30%	1	3	PI 9.2

Chú thích các cột:

(1) Chỉ liệt kê các CLO được đánh giá bởi đề thi kết thúc học phần (tương ứng như đã mô tả trong đề cương chi tiết học phần). Lưu ý không đưa vào bảng này các CLO không dùng bài thi kết thúc học phần để đánh giá (có một số CLO được bố trí đánh giá bằng bài kiểm tra giữa kỳ, đánh giá qua dự án, đồ án trong quá trình học hay các hình thức đánh giá quá trình khác chứ không bố trí đánh giá bằng bài thi kết thúc học phần). Trường hợp một số CLO vừa được bố trí đánh giá quá trình hay giữa kỳ vừa được bố trí đánh giá kết thúc học phần thì vẫn đưa vào cột (1)

(2) Nội dung của CLO tương ứng.

(3) Hình thức kiểm tra đánh giá có thể là: trắc nghiệm, tự luận, dự án, đồ án, vấn đáp, thực hành trên máy tính, thực hành phòng thí nghiệm, báo cáo, thuyết trình, ..., phù hợp với nội dung của CLO và mô tả trong đề cương chi tiết học phần.

(4) Trọng số mức độ quan trọng của từng CLO trong đề thi kết thúc học phần do giảng viên ra đề thi quy định (mang tính tương đối) trên cơ sở mức độ quan trọng của từng CLO. Đây là cơ sở để

phân phối tỷ lệ % số điểm tối đa cho các câu hỏi thi dùng để đánh giá các CLO tương ứng, bảo đảm CLO quan trọng hơn thì được đánh giá với điểm số tối đa lớn hơn. Cột (4) dùng để hỗ trợ cho cột (6).

(5) Liệt kê các câu hỏi thi số (câu hỏi số ... hoặc từ câu hỏi số... đến câu hỏi số...) dùng để kiểm tra người học đạt các CLO tương ứng.

(6) Ghi điểm số tối đa cho mỗi câu hỏi hoặc phần thi.

(7) Trong trường hợp đây là học phần cốt lõi - sử dụng kết quả đánh giá CLO của hàng tương ứng trong bảng để đo lường đánh giá mức độ người học đạt được PLO/PI - cần liệt kê ký hiệu PLO/PI có liên quan vào hàng tương ứng. Trong đề cương chi tiết học phần cũng cần mô tả rõ CLO tương ứng của học phần này sẽ được sử dụng làm dữ liệu để đo lường đánh giá các PLO/PI. Trường hợp học phần không có CLO nào phục vụ việc đo lường đánh giá mức đạt PLO/PI thì để trống cột này.

III. Nội dung đề bài

1. Đề bài: Anh/Chi vận dụng những gì đã học để dựng mô hình 3D một nhân vật do anh/chi thiết kế.

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài:

2.1. Thiết kế nhân vật 3D:

+ Dựng một mô hình nhân vật 3D hoàn chỉnh từ ý tưởng thiết kế cá nhân của anh/chi.

2.1.1. Mô hình phải đảm bảo:

+ Đúng tỷ lệ hình khối và các chi tiết nhân vật.

+ Cấu trúc lưới hợp lý, không có lỗi kết cấu (non-manifold geometry).

+ Nhân vật cần có đủ các chi tiết cơ bản: đầu, thân, tay, chân, và các đặc điểm nhận dạng (tóc, quần áo, phụ kiện, v.v.).

2.2. UV Mapping và Texture:

+ Áp dụng UV Mapping cho mô hình nhân vật.

+ Thực hiện texture cơ bản hoặc nâng cao, tùy theo kỹ năng, nhằm tạo sự chân thực cho mô hình.

2.3. Thiết lập ánh sáng và Rendering :

+ Thiết lập ánh sáng phù hợp để làm nổi bật nhân vật trong quá trình render.

+ Xuất hình ảnh render cuối cùng từ Maya với ít nhất 2 góc nhìn khác nhau của nhân vật.

- **Cú pháp tên file:** Mã LHP_MSSV_Họ tên_Nhóm_KTM_MO HÌNH I_tên sản phẩm

Ví dụ: 241_71MOD140613_03_MSSV_Nguyễn Văn A_KTM_ MO HÌNH I_Nhân vật

(chữ màu đỏ SV điền thông tin, chữ màu đen giữ nguyên)

- **Hình thức nộp bài:**

Kênh 1: Nộp bài thi trên trang Elearning của GV hướng dẫn theo đúng thời gian quy định. Đúng mã lớp học phần

* Định dạng file: **PDF** (Resolution 120 pixels/cm)

Thời gian nộp bài:

Kênh 2: UPLOAD BÀI LÀM TRÊN TRANG online (CTE) CỦA TRƯỜNG theo đúng thời gian quy định.

* Định dạng file: **PDF** (Resolution 120 pixels/cm, nhỏ hơn 15 mb)

Thời gian nộp bài: theo thông báo của phòng khảo thí báo trên trang online của SV

3. Rubric và thang điểm

Rubric 1: Đánh giá bài tập quá trình: 50%

Tiêu chí	Trọng số (%)	Tốt Từ 8 – 10 đ	Khá Từ 6.5 – dưới 8 đ	Trung bình Từ 5 – dưới 6.5 đ	Yếu dưới 5 đ	Đóng góp cho CLO
Chuyên cần	10%	Luôn có mặt đúng giờ, tham gia tích cực và hoàn thành nhiệm vụ.	Thường xuyên có mặt đúng giờ, tham gia đầy đủ nhưng có thể thiếu sót trong một số nhiệm vụ.	Đôi khi không có mặt hoặc đến muộn, tham gia chưa đầy đủ hoặc thiếu trách nhiệm trong một số nhiệm vụ.	Thường xuyên vắng mặt hoặc đến muộn, thiếu tích cực và không hoàn thành các nhiệm vụ.	CLO 5
Mô hình và cấu trúc lưới	40%	Xây dựng mô hình, nhân vật chuẩn, cấu trúc lưới hợp lý	Xây dựng mô hình, nhân vật cấu trúc lưới khá hợp lý	Xây dựng mô hình, nhân vật cấu trúc lưới tương đối hợp lý	Xây dựng mô hình, cấu trúc lưới nhân vật ít hợp lý	CLO 2 CLO 1
UV, maps và vật liệu	30%	Kỹ thuật UV và texture hoàn hảo, tạo hình ảnh chất lượng cao.	Kỹ thuật UV và texture cơ bản đúng, nhưng có lỗi nhỏ.	Kỹ thuật UV và texture chưa hoàn chỉnh, cần cải thiện.	Kỹ thuật UV và texture không đúng yêu cầu.	CLO 2 CLO 3
Camera, ánh sáng, môi trường và rendering	10%	Sử dụng công cụ Maya thành thạo, thiết lập ánh sáng, camera hợp lý và tạo ra hình ảnh chất lượng tốt.	Kết xuất hình ảnh đẹp, rõ ràng với nguồn sáng hợp lý	Kết xuất hình ảnh tạm được và nguồn sáng tương đối hợp lý	Kết xuất hình ảnh tạm được và nguồn sáng chưa hợp lý	CLO 3
	100%					

Rubric 2: Đánh giá bài tập kết thúc môn: 50%

Tiêu chí	Trọng số (%)	Tốt Từ 8 – 10 đ	Khá Từ 6.5 – dưới 8 đ	Trung bình Từ 5 – dưới 6.5 đ	Yếu dưới 5 đ	Đóng góp cho CLO
Mô hình và cấu trúc lưới cấu trúc lưới hợp lý	40 %	Xây dựng mô hình, nhân vật cấu trúc lưới chuẩn, hợp lý	Xây dựng mô hình, nhân vật cấu trúc lưới khá hợp lý	Xây dựng mô hình, nhân vật cấu trúc lưới tương đối hợp lý	Xây dựng mô hình, nhân vật cấu trúc lưới còn nhiều lỗi cần phải sửa	CLO 1 CLO 3

UV, maps và vật liệu	30 %	Kỹ thuật UV và texture hoàn hảo, tạo hình ảnh chất lượng cao.	Kỹ thuật UV và texture cơ bản đúng, nhưng có lỗi nhỏ.	Kỹ thuật UV và texture chưa hoàn chỉnh, cần cải thiện.	Kỹ thuật UV và texture không đúng yêu cầu.	CLO 3
Camera, ánh sáng, môi trường và rendering	10 %	Sử dụng công cụ Maya thành thạo, thiết lập ánh sáng, camera hợp lý và tạo ra hình ảnh chất lượng tốt.	Kết xuất hình ảnh đẹp, rõ ràng với nguồn sáng hợp lý	Kết xuất hình ảnh tạm được và nguồn sáng tương đối hợp lý	Kết xuất hình ảnh mờ, thiếu sáng và bị đốm	CLO 3
Tạo dáng nhân vật	20%	Tạo dáng Nhân vật tốt hợp với tính cách	Tạo dáng Nhân vật tốt chưa hợp với tính cách	Tạo dáng Nhân vật khá tương đối hợp với tính cách	Không có tạo dáng Nhân vật	CLO 4
	100%					

TP. Hồ Chí Minh, ngày 01 tháng 10 năm 2024

Người duyệt đề

Giảng viên ra



ThS. Nguyễn Văn Phẩm



Vũ Kiều Oanh