

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 2, năm học 2023-2024

I. Thông tin chung

Tên học phần:	MÔ HÌNH (II) (Maya)		
Mã học phần:	71MOD240673	Số tin chỉ:	03
Mã nhóm lớp học phần:	232_71MOD240673		
Hình thức thi: Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận	Thời gian làm bài:	7	ngày
<input type="checkbox"/> Cá nhân	<input checked="" type="checkbox"/> Nhóm		
Quy cách đặt tên file	Mã SV_Ho va ten SV_.....		

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman
- Size: 13
- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:
 + 71MOD240673_ MÔ HÌNH (II) (Maya)_232_71MOD240673_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 Nhật 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	Trang bị cho SV kiến thức về xương, cấu tạo và cách hiệu chỉnh xương trong Maya Và các khái niệm về bộ điều khiển hệ thống xương trong Maya	Dự án Thiết kế sản phẩm Nhân vật tạo dáng với trang phục phù hợp bằng cách gán xương + tạo các cảm xúc cho nhân vật.	30%	1	3	PI2.2
CLO 3	SV thực hiện được cách gán xương cho đồ vật hay nhân vật hoạt hình.		40%	1	4	PI4.2A
CLO 4	SV thực hiện được cách tạo các cảm xúc cho nhân vật hoạt hình		30%	1	3	PI8.1

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) Nêu 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/Chị hãy thiết kế Nhân vật tạo dáng với trang phục phù hợp (bằng cách gán xương + tạo các cảm xúc cho nhân vật).

2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

* Số lượng sản phẩm cần thiết kể:

1. Rigging:

- Setup hoàn chỉnh bộ xương cho nhân vật với AdvancedSkeleton
- Pose dáng chuẩn kết hợp với khí cụ.
- Hoàn thiện Bind Skin và Paint Skin Weights.

2. Blend Shape:

- Mặt cười
- Mặt buồn
- Mặt ngạc nhiên
- Mặt sợ hãi
- Mặt giận dữ

3. Texture với Substancepainter:

- Được vẽ hoàn thiện bằng Substancepainter
- Xuất đầy đủ file maps từ Substancepainter sang Maya

4. Lighting:

- Setup chiếu đèn 3 điểm (xem tham khảo các file bên dưới)

5. Render:

- Bố cục nhân vật trong khung hình cân đối hợp lý
- Kích thước khung hình 4096 x 4096 (4k Square)
- Setup thông số với Render Arnold
- Số lượng Render 3 hình (có thể nhiều hơn nếu muốn)

- **Cú pháp tên file:** Mã LHP_MSSV_Họ tên_Nhóm_KTM_ MÔ HÌNH (II) -tên sản phẩm

Ví dụ: 232_71MOD240673_03_MSSV_Nguyễn Văn A_KTM_ MÔ HÌNH (II) **Nhân vật 1**

(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

* KT: 40 x 60 cm (Resolution 300 dpi)

* Định dạng file: **PDF**

Thời gian nộp bài:

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

* KT: 40 x 60 cm (Resolution 72 dpi)

* Định dạng file: **PDF**

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

3. Rubric và thang điểm

PI 7.2 Tiêu chí	Trọng số (%)	Tốt 100%	Khá 75%	Trung bình 50%	Kém 0%
Áp dụng được các phương pháp xây dựng ý tưởng	15	Đưa ra được những cách giải quyết sáng tạo, hợp lý với tính cách và xây dựng nhân vật	Đưa ra được những cách giải quyết hợp lý với tính cách và xây dựng nhân vật nhưng còn sai sót nhỏ	Đưa ra được những cách giải quyết hợp lý với tính cách và xây dựng nhân vật, còn sai sót quan trọng	Không đưa ra được giải pháp hợp lý với việc xây dựng tính cách nhân vật
Kỹ năng thao tác trên máy (Maya)	20	Kỹ năng thao tác trên máy tốt, hỗ trợ cho việc hoàn thiện các bài tập	Kỹ năng thao tác trên máy tốt, nhưng chưa hỗ trợ tốt cho việc hoàn thiện các bài tập	Kỹ năng thao tác trên máy tốt, còn gặp một vài sai sót trong xử lý	Kỹ năng thao tác trên máy chưa tốt, không thể hiện được bài
Nắm rõ kiến thức các kiến thức về xương, gia phả xương để tạo dáng phù hợp cho nhân vật.	25	Áp dụng thích hợp, sáng tạo và đa dạng về các phương pháp xử lý dáng và thiết lập các thông số cho bộ xương hiệu quả	Áp dụng thích hợp và đa dạng về các phương pháp xử lý dáng và thiết lập các thông số cho bộ xương phù hợp, nhưng còn vài sai sót nhỏ	Áp dụng thích hợp các phương pháp xử lý dáng và thiết lập các thông số cho bộ xương phù hợp, nhưng còn sai sót quan trọng	Không áp dụng được các phương pháp xử lý dáng và thiết lập các thông số cho bộ xương.
Kỹ năng sử dụng các công cụ hỗ trợ cho việc tạo bộ cảm xúc cho các nhân vật trong Maya	20	Kỹ năng thao tác trên máy tốt, hỗ trợ cho việc hoàn thiện các bài tập	Kỹ năng thao tác trên máy tốt, nhưng chưa hỗ trợ tốt cho việc hoàn thiện các bài tập	Kỹ năng thao tác trên máy tốt, còn gặp một vài sai sót trong xử lý	Kỹ năng thao tác trên máy chưa tốt, không thể hiện được bài
Vận dụng phần mềm Substance Painter để tạo vật liệu và vẽ Texture	20	Áp dụng thích hợp, sáng tạo và đa dạng về các phương pháp xử lý	Áp dụng thích hợp và đa dạng về các phương pháp xử lý vật liệu để vẽ Texture	Áp dụng thích hợp các phương pháp xử lý vật liệu để vẽ Texture phù hợp cho	Không áp dụng được các phương pháp xử lý vật liệu để vẽ Texture

		vật liệu để vẽ Texture phù hợp cho nhân vật	phù hợp cho nhân vật, nhưng còn vài sai sót nhỏ	nhân vật, nhưng còn sai sót quan trọng	cho nhân vật.
--	--	---	---	--	---------------

TP. Hồ Chí Minh, ngày 02 tháng 05 năm 2024

Người duyệt đề



ThS. Lê Trường Bảo

Giảng viên ra



ThS. Phan Văn Hùng