

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:	ĐIÊU KHẮC 3D - ZBRUSH		
Mã học phần:	71SC1020312	Số tin chỉ:	02
Mã nhóm lớp học phần:	232_71SC1020312		
Hình thức thi: <b>Dự án/Đồ án/Bài tập lớn/Tiểu luận</b>	Thời gian làm bài:	7	ngày
<input checked="" type="checkbox"/> Cá nhân	<input type="checkbox"/> Nhóm		
<b>Quy cách đặt tên file</b>	<b>Mã SV_Ho va ten SV_.....</b>		

**1. Format đề thi**

- Font: Times New Roman
- Size: 13
- Quy ước đặt tên file đề thi/đề bài:  
+ 71SC1020312\_ĐIÊU KHẮC 3D\_232\_71SC1020312\_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](mailto: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 kiến thức cơ bản về sử dụng phần mềm Zbrush	Dự án Thiết kế sản phẩm Nhân vật và trang phục nhân vật	30%	1	3	PI2.2
CLO 3	SV thực hiện được phần mềm thiết kế đồ họa và áp dụng vào triển khai thiết kế		40%	1	4	PI4.2A
CLO 4	SV thực hiện được kỹ năng hội họa cơ bản vào sản phẩm thiết kế		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) 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

## 2. Hướng dẫn thể thức trình bày đề bài

\* Số lượng sản phẩm cần thiết kế:

### 2.1. Thiết kế nhân vật

- Pose dáng, tạo khung cảnh cho nhân vật
- Hoàn thiện lưới chi tiết sản phẩm.

### 2.2. Vật liệu và render Zbrush hoặc Sblastane Panter

### 2.3. Render và Compositing bằng Photoshop.

- Bố cục nhân vật trong khung hình cân đối hợp lý
- Kích thước khung hình 2048 x 2048 (2k Square)

- **Cú pháp tên file:** Mã LHP\_MSSV\_Họ tên\_Nhóm\_KTM\_ĐIỀU KHẮC 3D-tên sản phẩm

**Ví dụ:** 232\_71DESI40372\_03\_MSSV\_Nguyễn Văn A\_KTM\_ĐIỀU KHẮC 3D-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

\* Định dạng file: **PDF** (KT:40x60cm\_Resolution 300 dpi)

**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** (KT:40x60cm\_Resolution 72 dpi, 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

PI 7.2Tiêu chí	Trọng số (%)	Tốt 100%	Khá 75%	Trung bình 50%	Kém 0%
Nắm rõ kiến thức về xã hội, mỹ học	15	Áp dụng thích hợp, sáng tạo và đa dạng các kiến thức về nền văn hóa, thời kỳ đã chọn	Áp dụng thích hợp các kiến thức về nền văn hóa, thời kỳ đã chọn, nhưng còn vài sai sót nhỏ	Áp dụng thích hợp các kiến thức về nền văn hóa, thời kỳ đã chọn, nhưng còn sai sót quan trọng	Không nắm được các kiến thức về nền văn hóa, thời kỳ đã chọn,
Áp dụng được các phương pháp xây dựng ý tưởng	25	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	15	Kỹ năng thao tác trên máy	Kỹ năng thao tác trên máy tốt,	Kỹ năng thao tác trên máy tốt,	Kỹ năng thao tác trên máy

máy (Zbrush)		tốt, hỗ trợ cho việc hoàn thiện các bài tập	nhưng chưa hỗ trợ tốt cho việc hoàn thiện các bài tập	còn gặp một vài sai sót trong xử lý	chưa tốt, không thể hiện được bài
Nắm rõ kiến thức về cấu trúc và dáng người	20	Áp dụng thích hợp, sáng tạo và đa dạng về các phương pháp xử lý dáng và cấu trúc cơ thể người	Áp dụng thích hợp và đa dạng về các phương pháp xử lý dáng và cấu trúc cơ thể người, nhưng còn vài sai sót nhỏ	Áp dụng thích hợp các phương pháp xử lý dáng và cấu trúc cơ thể người, nhưng còn sai sót quan trọng	Không áp dụng được các phương pháp xử lý dáng và cấu trúc cơ thể người
Vận dụng phần mềm để tạo vật liệu - vẽ Texture và Render	25	Áp dụng thích hợp, sáng tạo và đa dạng về các phương pháp xử lý vật liệu để vẽ Texture phù hợp cho nhân vật và Kỹ năng render tốt	Áp dụng thích hợp và đa dạng về các phương pháp xử lý vật liệu để vẽ Texture phù hợp cho nhân vật, kỹ năng render tương đối nhưng còn vài sai sót nhỏ	Áp dụng thích hợp các phương pháp xử lý vật liệu để vẽ Texture phù hợp cho nhân vật và có kỹ năng render nhưng còn sai sót quan trọng	Không áp dụng được các phương pháp xử lý vật liệu để vẽ Texture cho nhân vật và kỹ năng render không được vận dụng hiệu quả

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

**Người duyệt đề**

**Giảng viên ra**

**ThS. Lê Trường Bảo**

**ThS. Phan Văn Hùng**