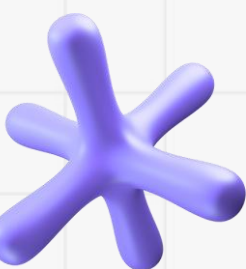


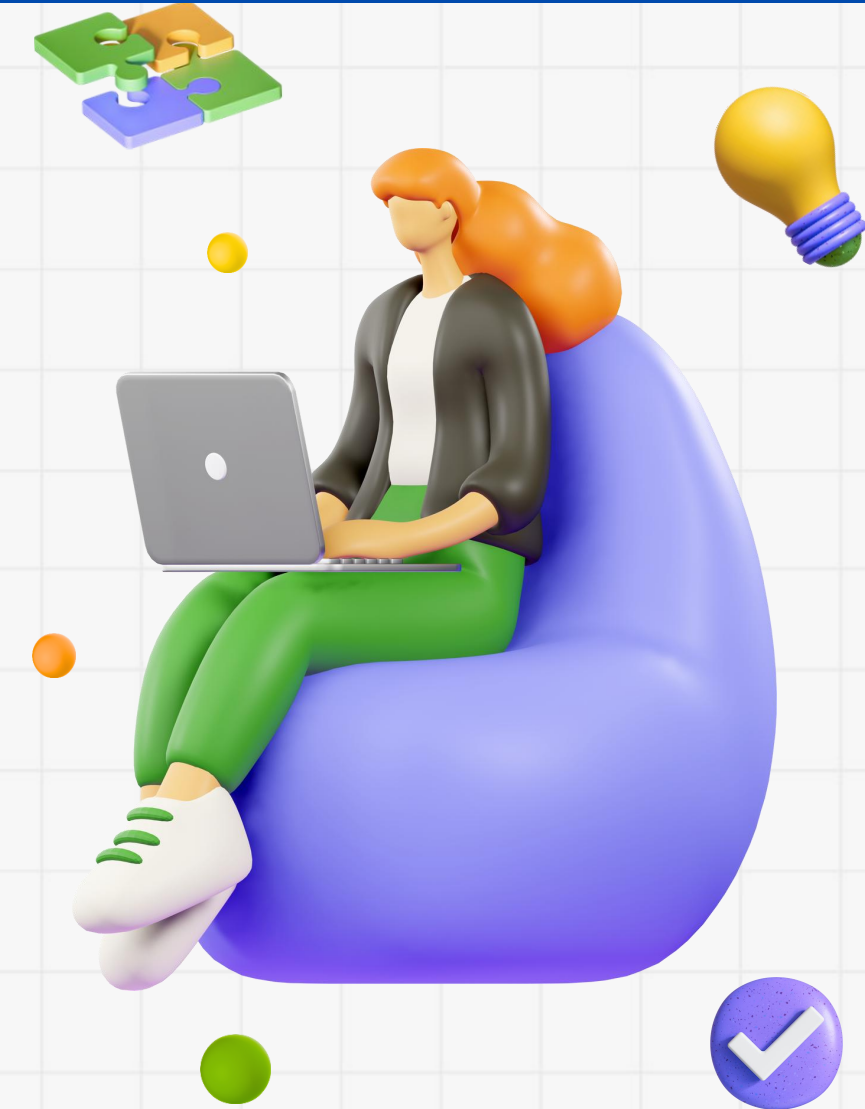


Giáo trình Tin học ứng dụng



Chương trình đào tạo

- 1 [Ứng dụng AI trong thiết kế Slide](#)
- 2 [Tạo sơ đồ tư duy với MindMaple](#)
- 3 [Làm quen với phần mềm chỉnh sửa ảnh](#)
- 4 [Làm quen với phần mềm đồ họa 3D](#)



Mô tả chương trình

MODULE 1 – Làm chủ nền tảng công nghệ (Tháng 1)

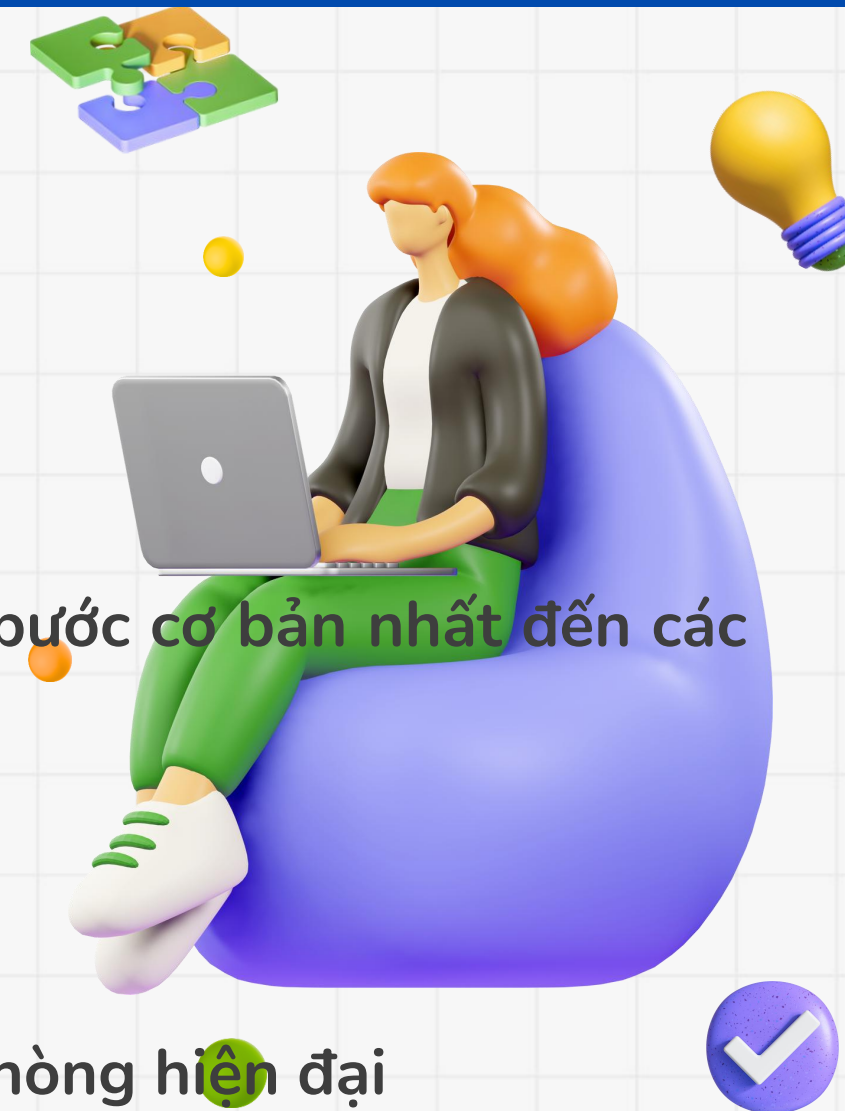
Modul đầu tiên mở ra cánh cửa vào thế giới công nghệ, nơi học viên được làm quen từ những bước cơ bản nhất đến các ứng dụng đầu tiên của máy tính

MODULE 2 – Làm việc hiệu quả trong môi trường số (Tháng 2)

Modul thứ hai hướng đến việc phát triển kỹ năng làm việc chuyên nghiệp với các công cụ văn phòng hiện đại

MODULE 3 – Khai phóng sáng tạo và tư duy công nghệ (Tháng 3)

Modul cuối cùng là bước đột phá, đưa học viên bước vào không gian sáng tạo số và tư duy công nghệ hiện đại:





Chương 1: Ứng dụng AI trong trình chiếu

Nội dung bài học

- 1 [Giới thiệu về Slidesgo](#)
- 2 [Các bước tạo bài thuyết trình với Slidesgo](#)
- 3 [Giới thiệu về Gamma](#)
- 4 [Các bước tạo bài thuyết trình với Gamma](#)



I. Giới thiệu về Slidesgo

Bài tập tiếp cận

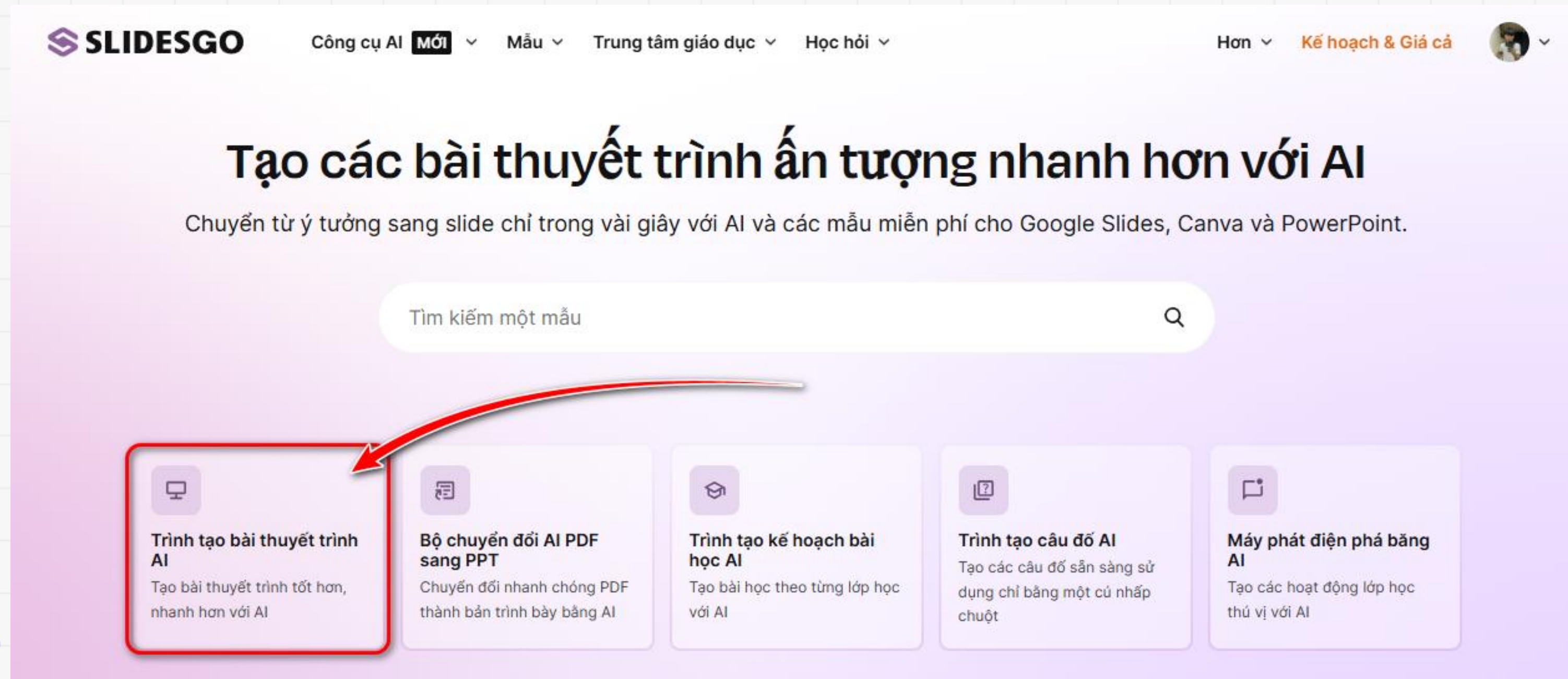
- Bài 1: Hãy tạo bài thuyết trình 8 trang về chủ đề “Ứng dụng của AI trong cuộc sống”
- Bài 2: Hãy tạo bài thuyết trình 10-12 trang về chủ đề “Bạo lực học đường tại Việt Nam hiện nay”

I. Giới thiệu về Slidesgo

- Đây là là một nền tảng trực tuyến cung cấp hàng nghìn mẫu slide miễn phí và trả phí dành cho Google Slides và PowerPoint
- Tính năng nổi bật:
 - Slidesgo có các thiết kế sáng tạo, đẹp mắt
 - Phù hợp với nhiều lĩnh vực
 - Hỗ trợ tạo thuyết trình tự động nhanh chóng

II. Các bước tạo bài thuyết trình với Slidesgo

- Bước 1: Truy cập slidesgo.com và đăng nhập. sau đó chọn “Tạo bài thuyết trình AI như hình”



II. Các bước tạo bài thuyết trình với Slidesgo

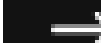
- Bước 2: Nhập chủ đề hoặc mục tiêu của bài thuyết trình

AI Presentation Maker BETA

Nâng cấp trò chơi slide của bạn với AI Presentation Maker của chúng tôi. Tạo bài thuyết trình chuyên nghiệp chỉ trong vài giây!

Hãy tạo bài thuyết trình (khoảng 10 - 12) trang về chủ đề “Bạo lực học đường tại Việt Nam hiện nay”

📄 8-12



II. Các bước tạo bài thuyết trình với Slidesgo

- Bước 3: Xem lại nội dung được tạo ra và nhấn “Tiếp Tục”

Xem lại nội dung BETA

Tinh chỉnh và tùy chỉnh nội dung trang chiếu để có bài thuyết trình hấp dẫn.

Tổng cộng có 11 slide

1	Tiêu đề slide Bạo lực học đường
2	Giới thiệu Bạo lực học đường đang trở thành vấn đề nghiêm trọng tại Việt Nam, ảnh hưởng đến môi trường học tập và tâm lý của học sinh. Bài thuyết trình này sẽ phân tích tình hình hiện nay, nguyên nhân và đề xuất giải pháp nhằm giảm thiểu tình trạng này.
3	Phần 1 Tình hình bạo lực học đường
4	Tái tạo Giọng điệu Hình ảnh ... Tiếp tục →

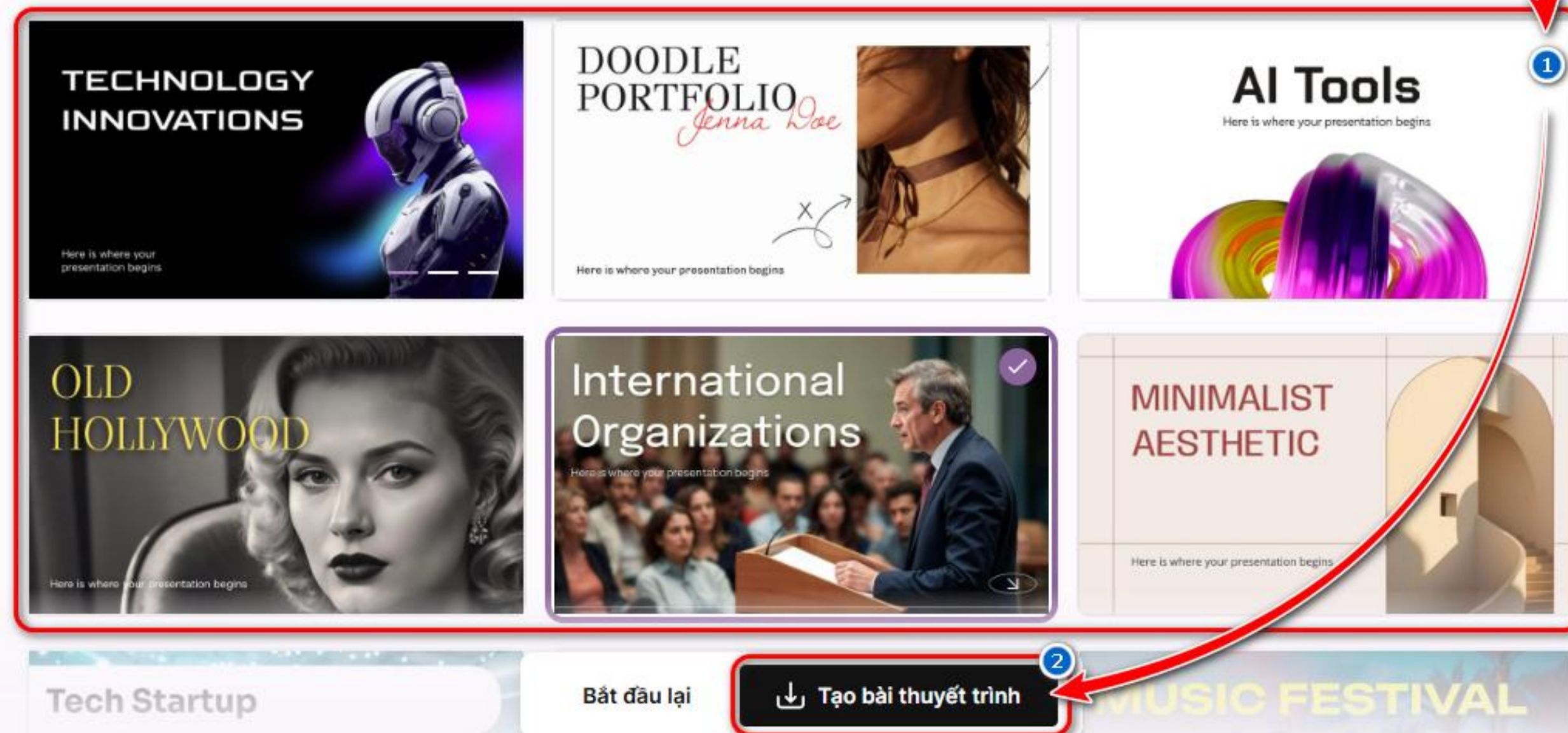
II. Các bước tạo bài thuyết trình với Slidesgo

- Bước 4: Chọn chủ đề và nhấn “Tạo bài thuyết trình”

Chọn một chủ đề và tải xuống BETA

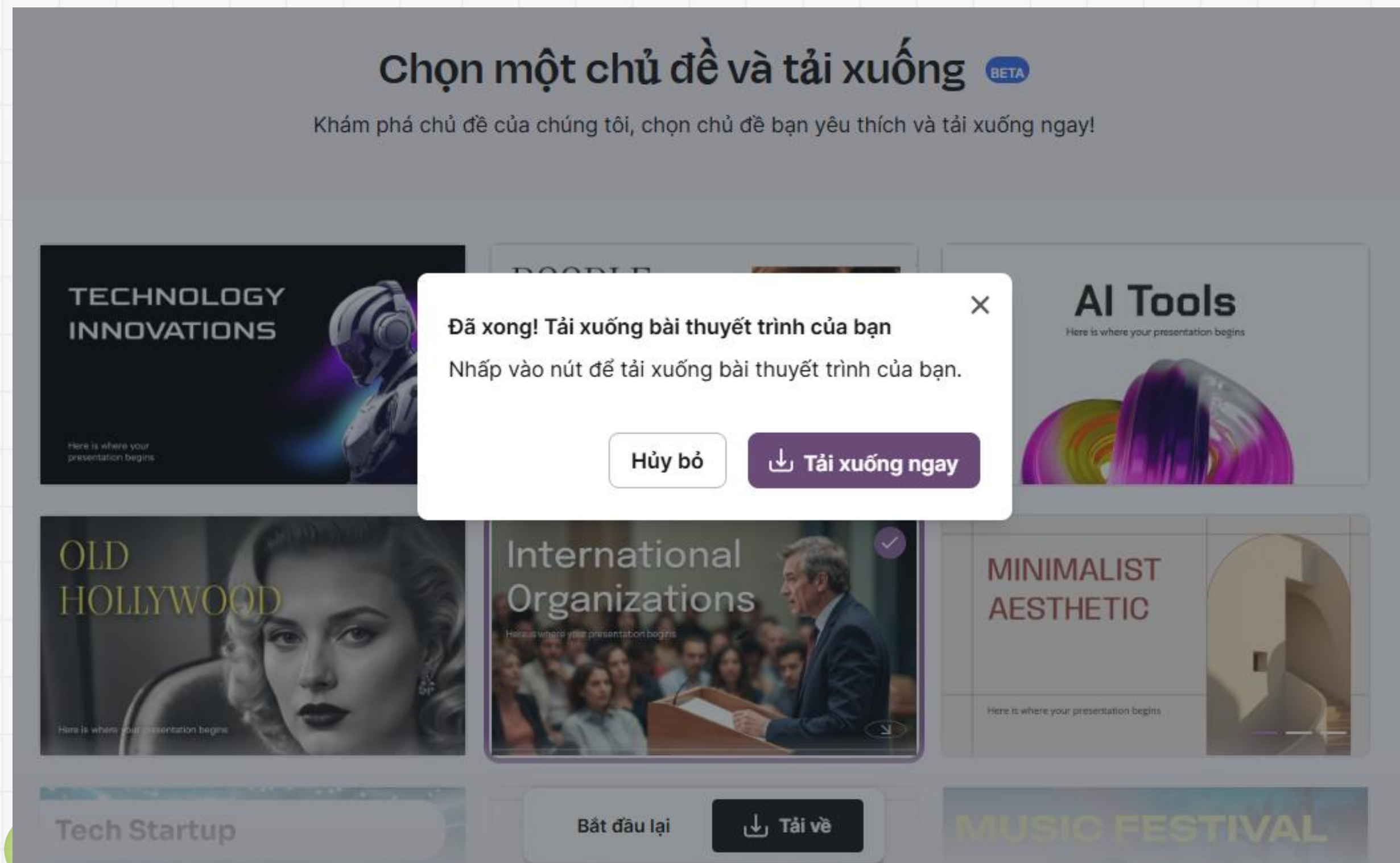
Khám phá chủ đề của chúng tôi, chọn chủ đề bạn yêu thích và tải xuống ngay!

Chọn chủ đề



II. Các bước tạo bài thuyết trình với Slidesgo

- Bước 5: Nhấn nút “Tải xuống ngay” và kiểm tra kết quả

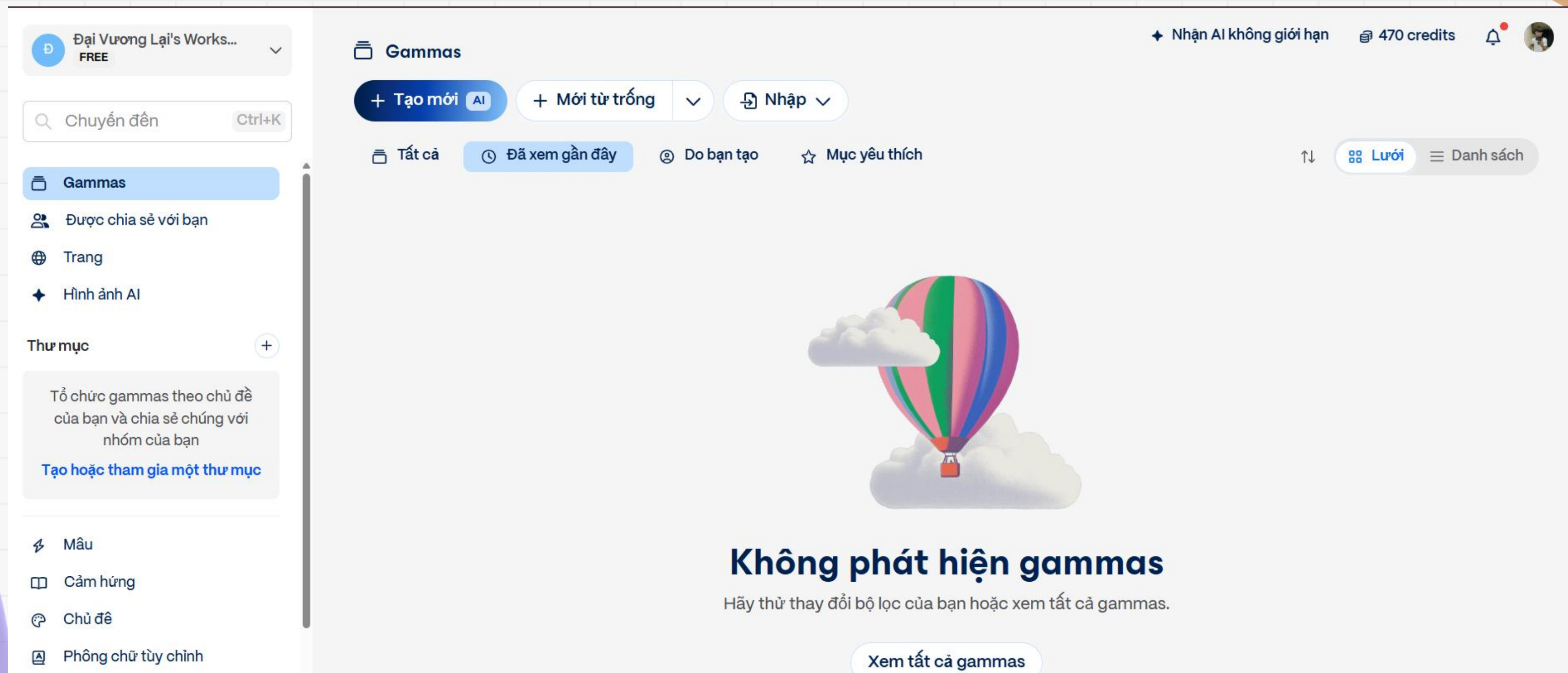


III. Giới thiệu về Gamma

- Công cụ Gamma App: Đây là một công cụ AI giúp tự động hoá việc thiết kế slide trình chiếu một cách chuyên nghiệp và nhanh chóng¹⁾
- Tính năng nổi bật:
 - Gamma AI có khả năng tự động tối ưu bố cục slide
 - Tích hợp các hình ảnh và biểu đồ tự động
 - Linh hoạt điều chỉnh để đáp ứng nhu cầu riêng.

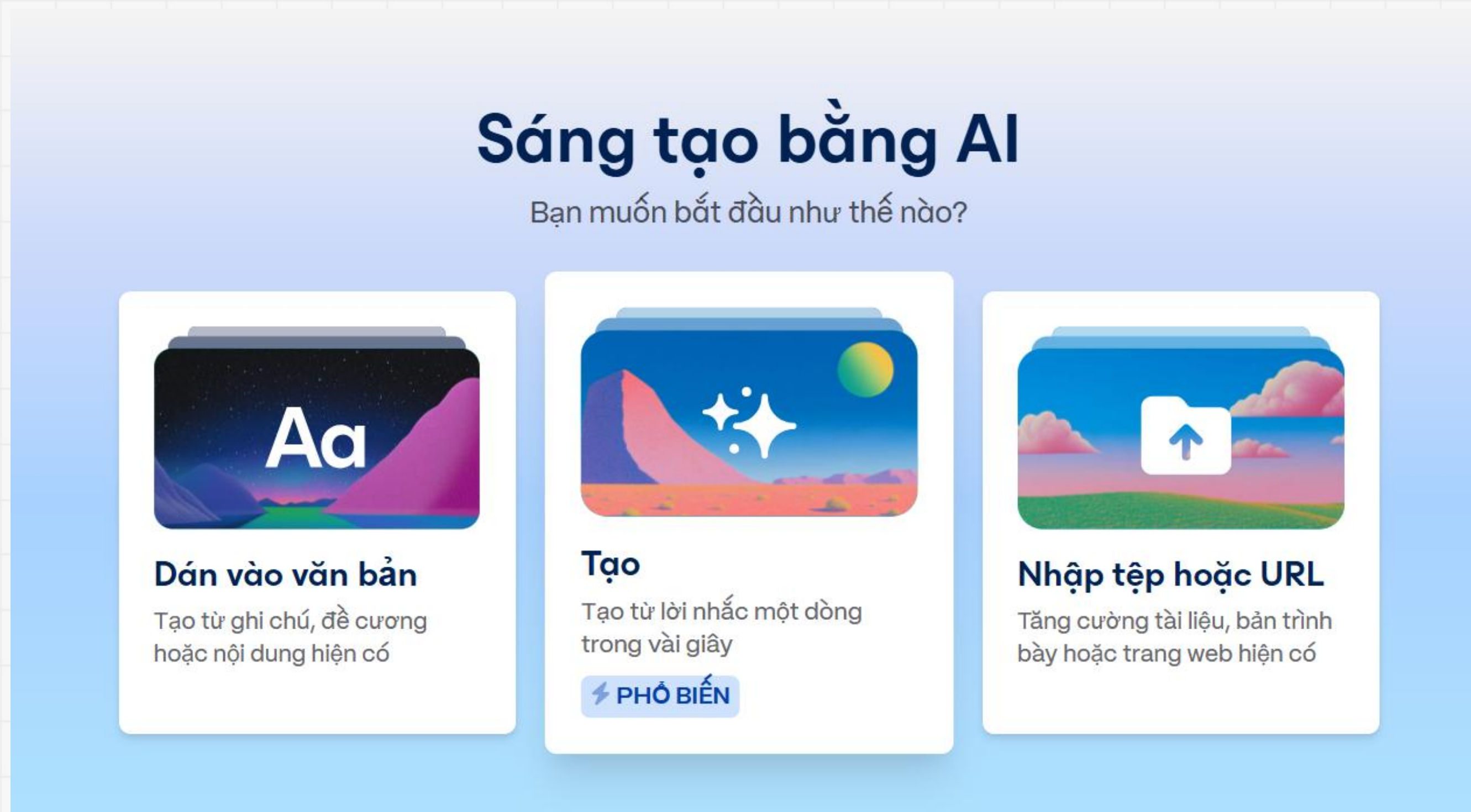
IV. Các bước tạo bài thuyết trình với Gamma

- Bước 1: Truy cập Gamma.app và đăng nhập. sau đó chọn “Tạo mới”



IV. Các bước tạo bài thuyết trình với Gamma

- Bước 2: Chọn “Tạo”

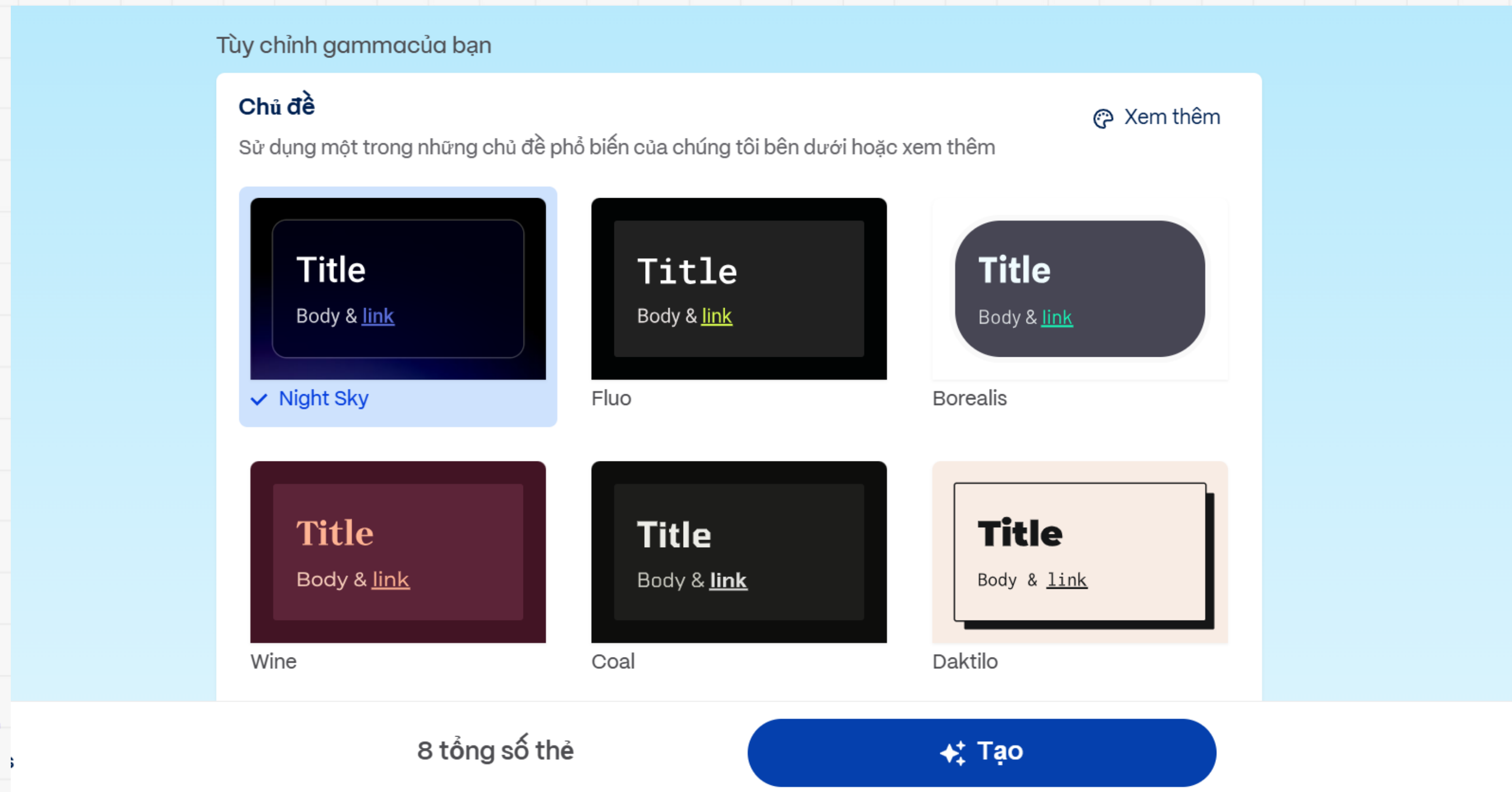


IV. Các bước tạo bài thuyết trình với Gamma

- Bước 3: Chọn số lượng Slides, điền chủ đề và nhấn nút “Tạo dàn ý”

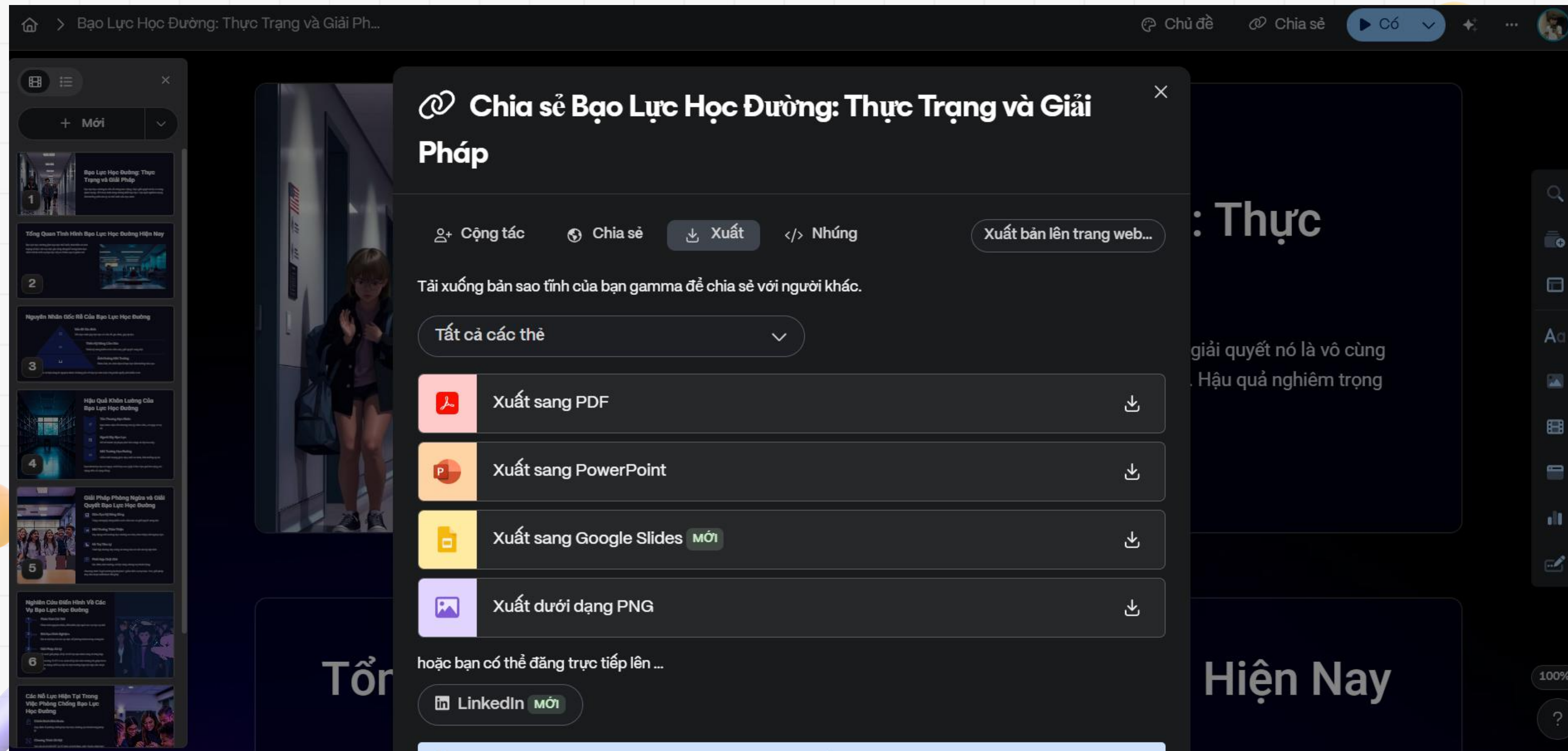
IV. Các bước tạo bài thuyết trình với Gamma

- Bước 4: Chọn chủ đề và nhấn “Tạo”



IV. Các bước tạo bài thuyết trình với Gamma

- Bước 5: Hoàn tất. Nhấn “Chia sẻ” > “Xuất” và chọn định dạng tải xuống





Chương 2:

Tạo sơ đồ tư duy với MindMaple

Nội dung bài học

- 1 Các thao tác cơ bản với phần mềm MindMaple
- 2 Thiết kế sơ đồ tư duy đơn giản
- 3 Định dạng các đối tượng chữ
- 4 Định dạng các đối tượng hình học

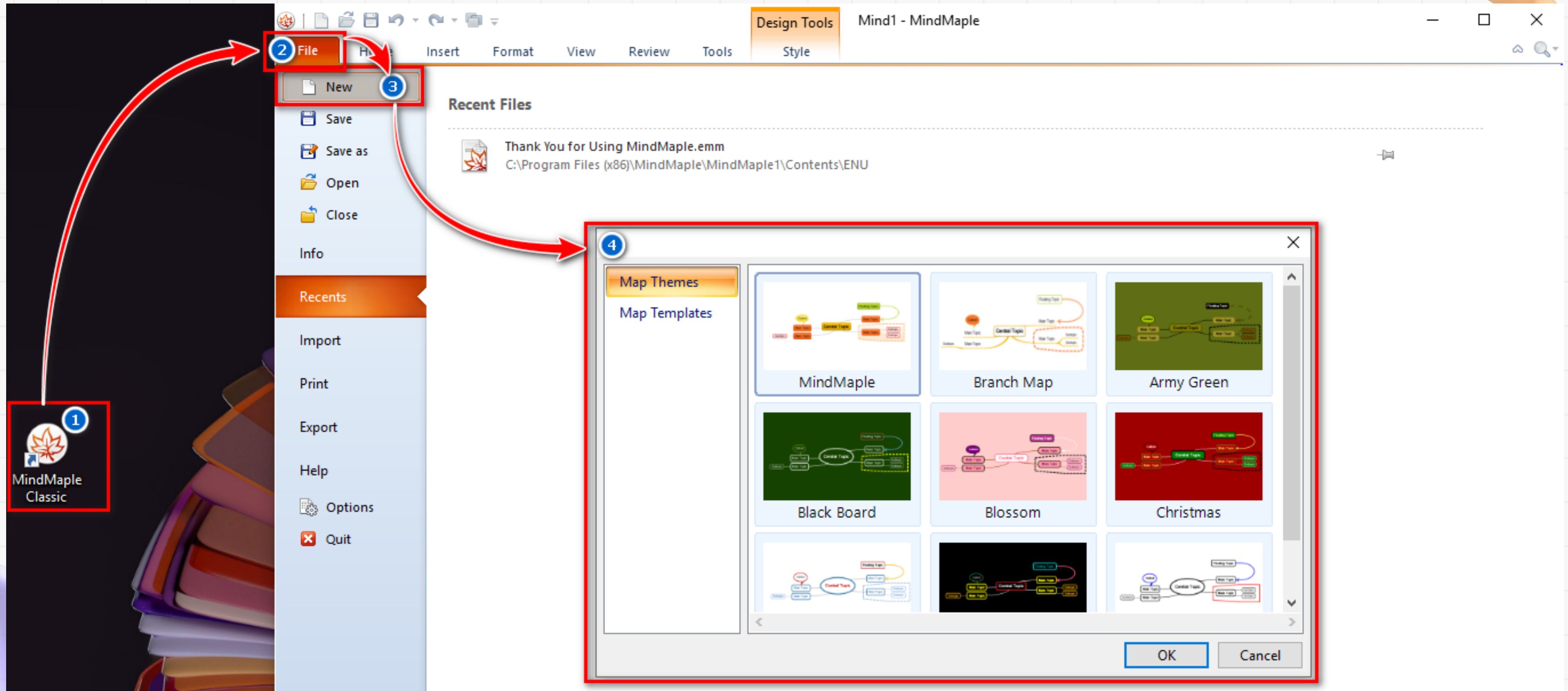


I. Các thao tác cơ bản

- 1. Tạo sơ đồ tư duy mới
 - Bước 1: Mở phần mềm MindMaple.
 - Bước 2: Chọn File
 - Bước 4: Chọn New để tạo một sơ đồ tư duy mới.
 - Bước 3: Chọn mẫu có sẵn (template) phù hợp với mục đích sử dụng.

I. Các thao tác cơ bản

- 1. Tạo sơ đồ tư duy mới

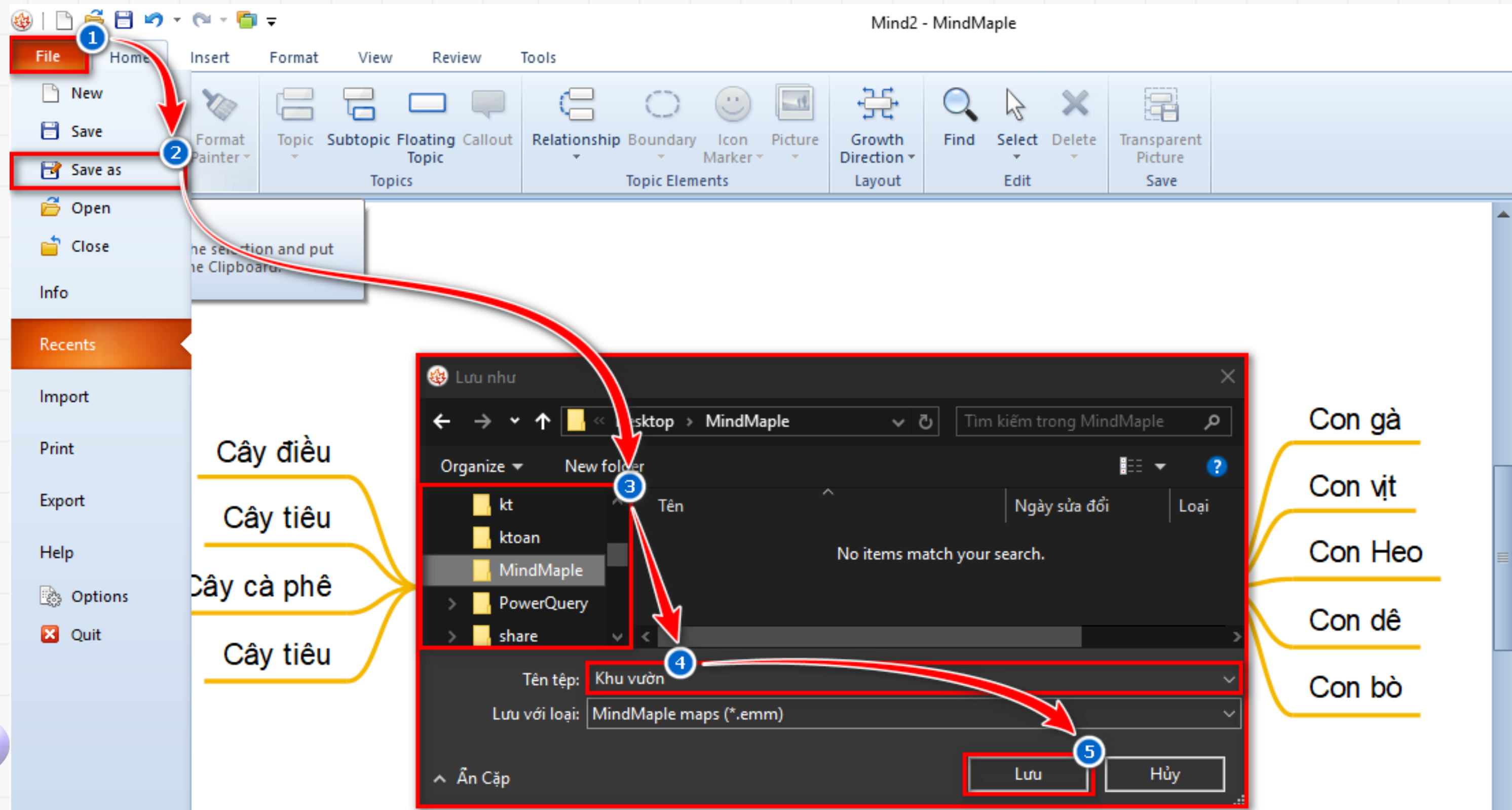


I. Các thao tác cơ bản

- 2. Lưu sơ đồ
 - Bước 1: Chọn thẻ File
 - Bước 2: Chọn Save As
 - Bước 3: Chọn nơi lưu
 - Bước 4: Đặt tên cho sơ đồ
 - Bước 5: Chọn Save (hoặc Lưu)

I. Các thao tác cơ bản

• 2. Lưu sơ đồ



I. Các thao tác cơ bản

- 3. Thêm nhánh cho sơ đồ

- Bước 1: Chọn vào đối tượng muốn thêm nhánh.

- Bước 2:

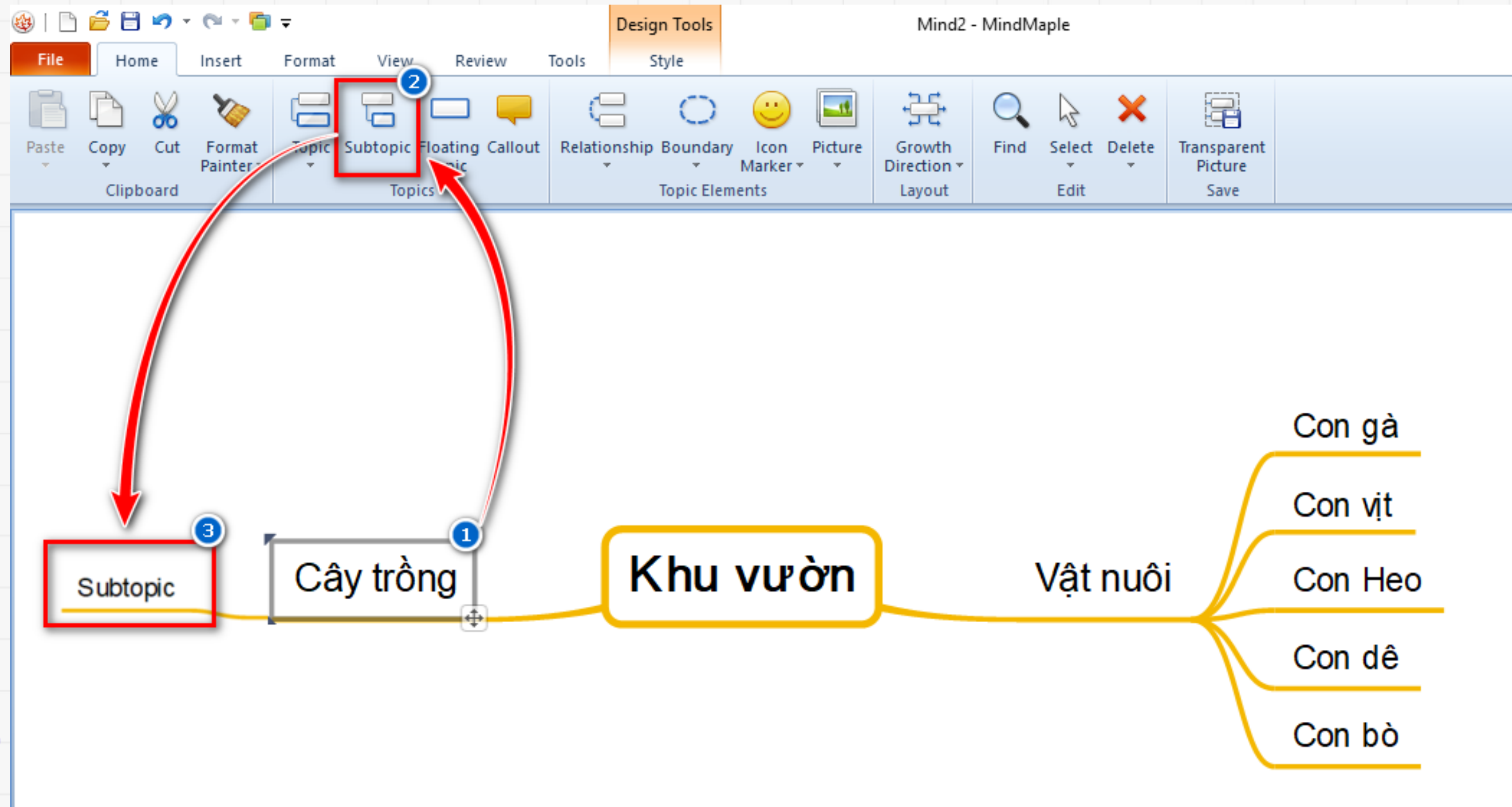
- Nhấn phím Enter hoặc chọn “Topic” để thêm nhánh cùng cấp.

- Nhấn Inset hoặc chọn “Subtopic” để thêm nhánh nhỏ hơn.

- Bước 3: Click chuột 2 lần vào đối tượng để chỉnh sửa nội dung.

I. Các thao tác cơ bản

• 3. Thêm nhánh cho sơ đồ



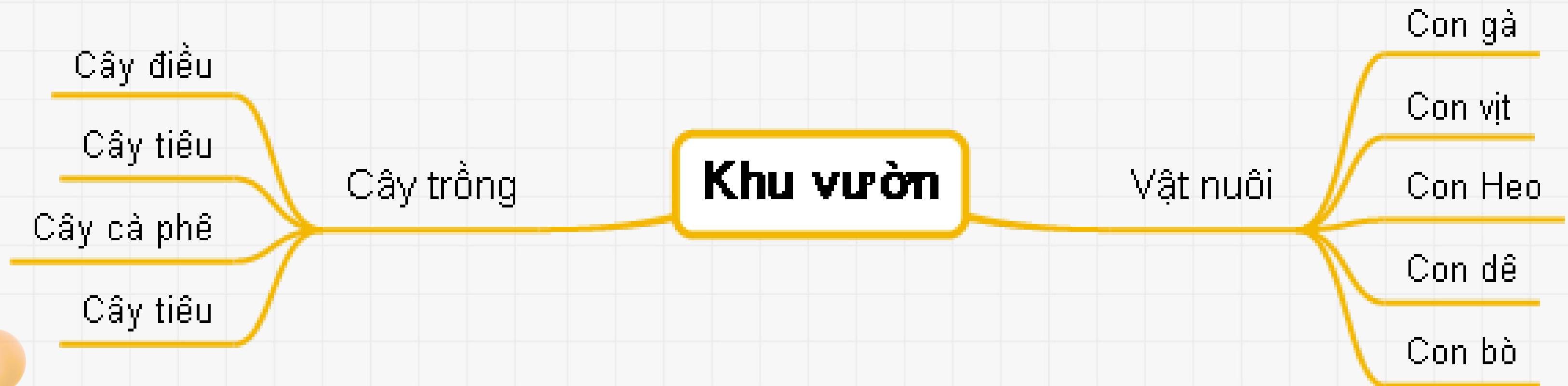
I. Các thao tác cơ bản

• 3. Thêm nhánh cho sơ đồ

The screenshot shows the Mind2 - MindMaple software interface. The 'Format' ribbon is active, and the 'Topic' button is highlighted with a red box and a blue circle labeled '2'. A red arrow points from this button to a 'Subtopic' box in the mind map. The mind map has a central node 'Khu vườn' (Garden) with three main branches: 'Cây trồng' (Plants), 'Vật nuôi' (Livestock), and 'Cây điều' (Cashew). The 'Cây trồng' branch has a subtopic 'Subtopic' highlighted with a red box and a blue circle labeled '3'. The 'Vật nuôi' branch has five subtopics: 'Con gà' (Chicken), 'Con vịt' (Duck), 'Con Heo' (Pig), 'Con dê' (Goat), and 'Con bò' (Cow). The 'Cây điều' branch has a subtopic 'Cây điều' (Cashew) highlighted with a blue circle labeled '1'.

II. Thiết kế sơ đồ tư duy đơn giản

- Vườn nhà em

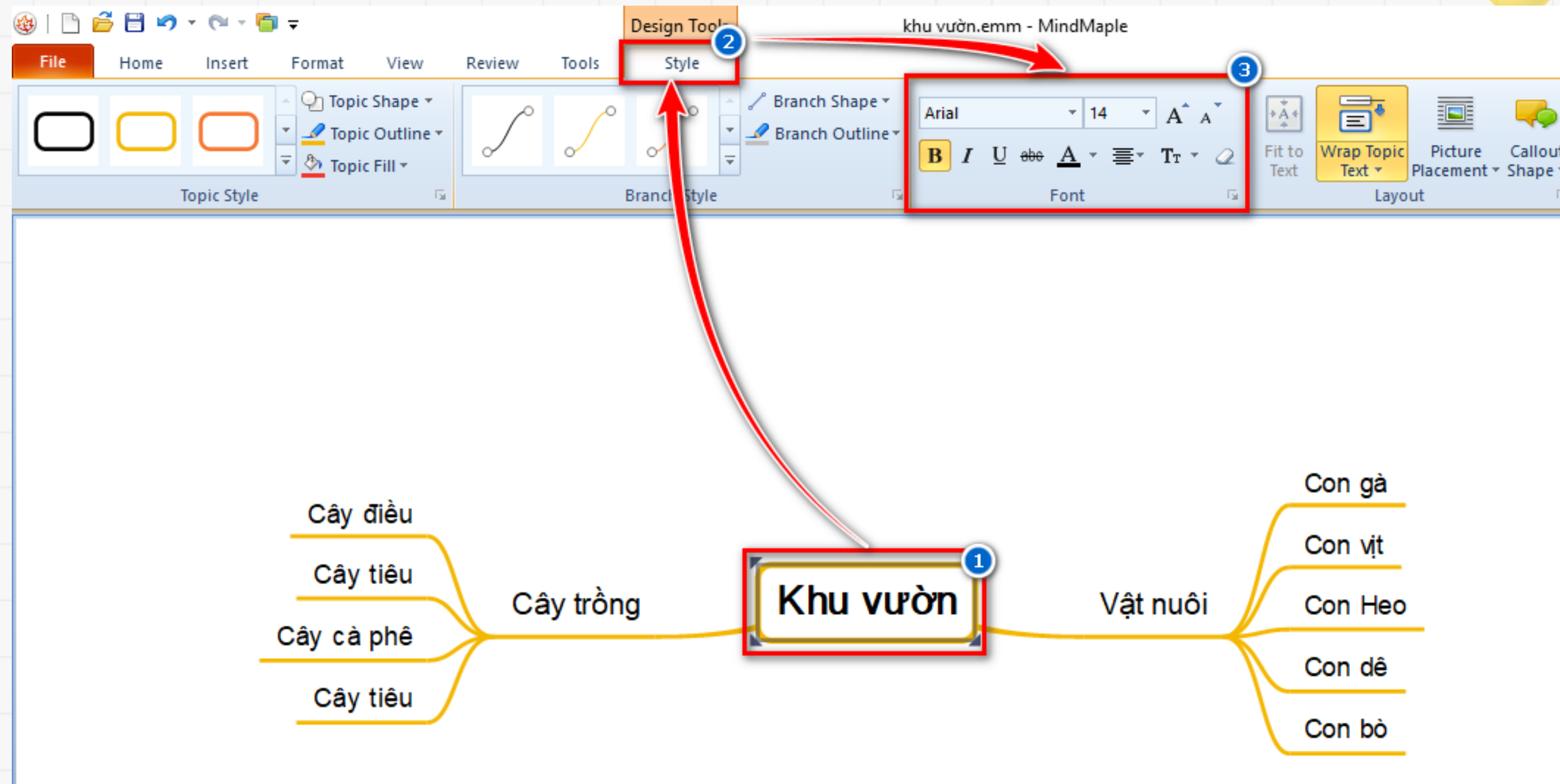


II. Thiết kế sơ đồ tư duy đơn giản

- Em hay thiết kế sơ đồ tư duy giới thiệu về bản thân

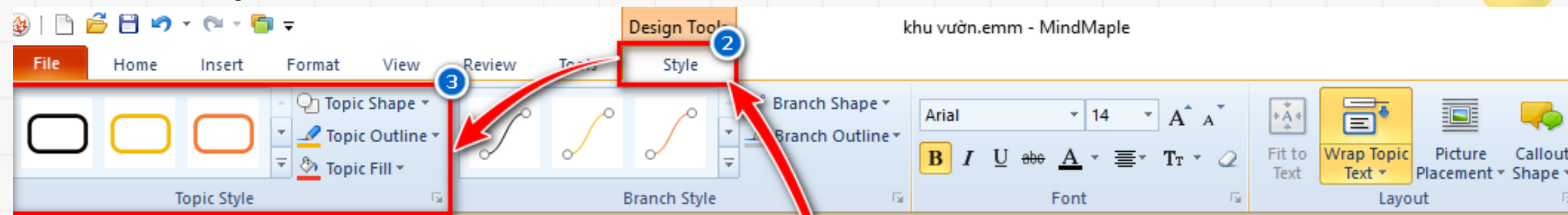
III. Định dạng đối tượng chữ.

- Bước 1: Chọn đối tượng muốn định dạng.
- Bước 2: Chọn thẻ Style > Nhóm Font

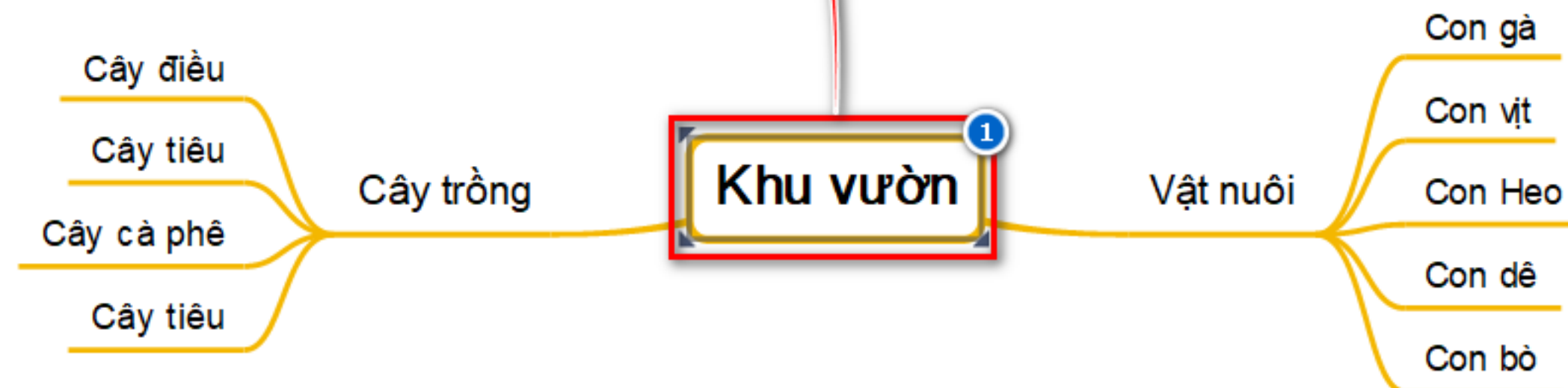


IV. Định dạng đối tượng hình học

- Bước 1: Chọn đối tượng muốn định dạng.
- Bước 2: Chọn thẻ Style > Topic Style

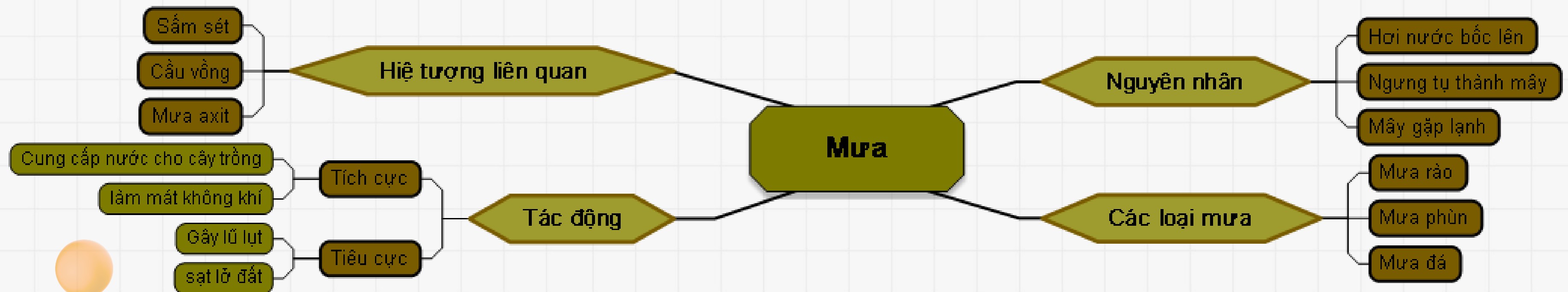


- Topic Shape: Hình dạng
- Topic Outline: Màu viền
- Topic Fill: Màu nền

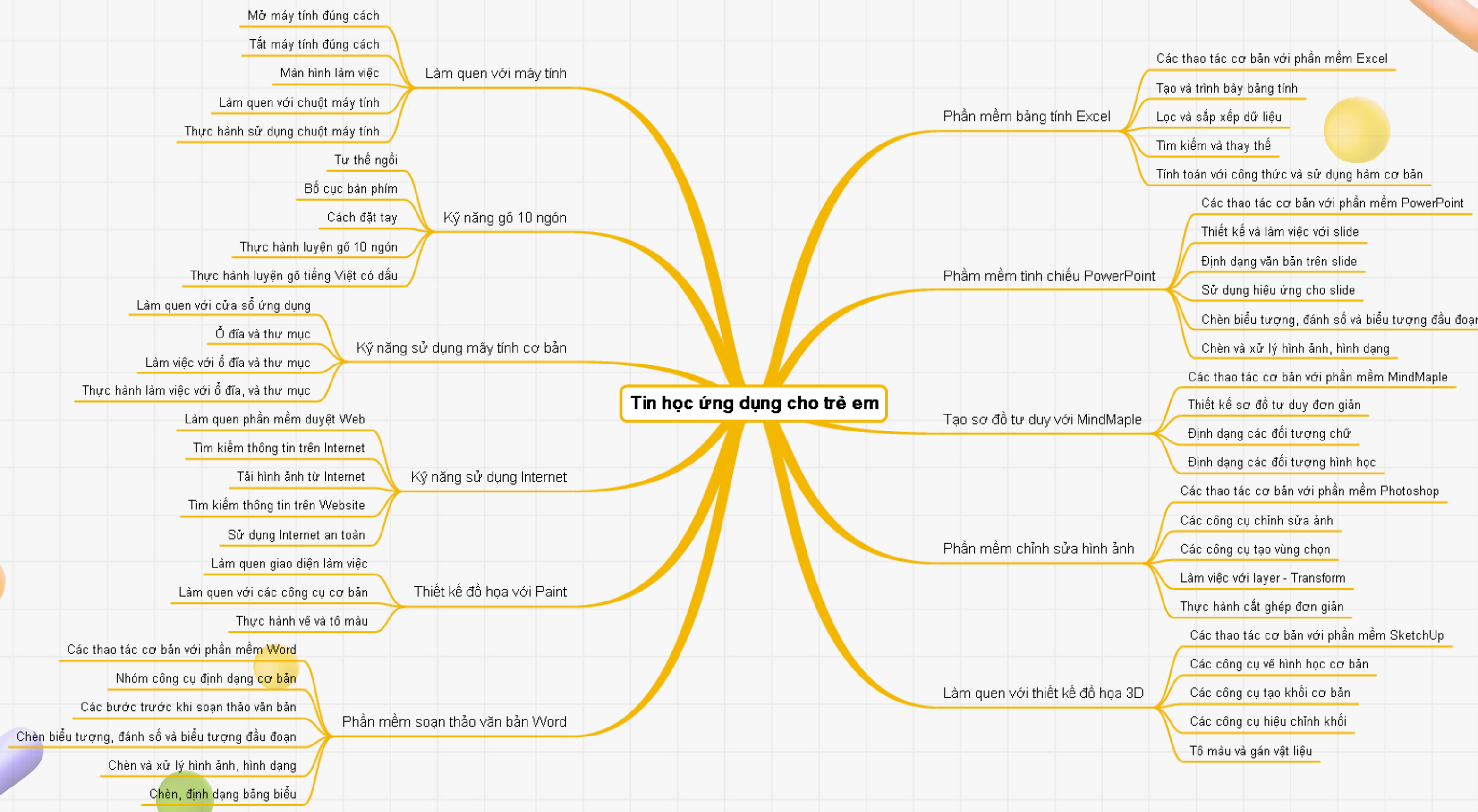


IV. Định dạng đối tượng hình học

• Bài tập thực hành



IV. Định dạng đối tượng hình học





Chương 3:

Làm quen với phần mềm chỉnh sửa ảnh

Nội dung bài học

- 1 [Các thao tác cơ bản với phần mềm Photoshop](#)
- 2 [Các công cụ chỉnh sửa ảnh](#)
- 3 [Làm việc với layer - Transform](#)
- 4 [Các công cụ tạo vùng chọn](#)
- 5 [Thực hành cắt ghép đơn giản](#)



I. Các thao tác cơ bản với phần mềm Photoshop

Bài tập tiếp cận

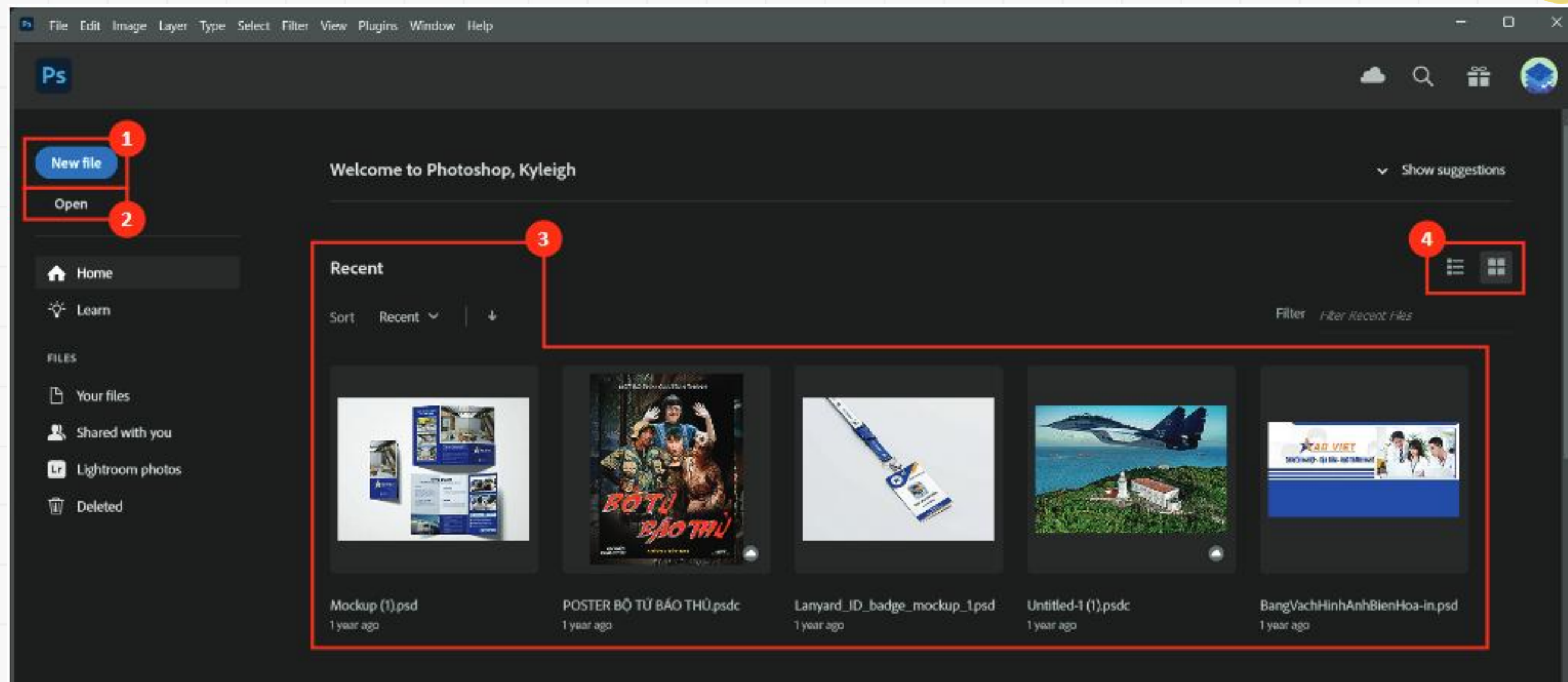
1. Ngoài màn hình, hãy tạo một thư mục với cú pháp: Tenhocvien_PTScoban
 2. Hãy tạo một dự án mới với các thông số tùy chỉnh và lưu vào thư mục Tenhovien_PTScoban vừa tạo
- Hướng dẫn:
- Chọn File > New > Tùy chỉnh trang giấy > Create
 - Chọn File > Save As > Chọn thư mục cần lưu > Save
3. Hãy mở hình ảnh có tên “Hình 1” trong thư mục bài tập “Các thao tác cơ bản với phần mềm Photoshop” và lưu lại với định dạng lần lượt: .PSD, .JPG, .PNG, .PDF tên “Baitapluufile” vào thư mục Tenhocvien_PTScoban.

Hướng dẫn:

- Chuột phải vào “Hình 1”, Chọn Open With..., Chọn Adobe Photoshop
- Chọn File > Save As > Chọn thư mục cần lưu > Chọn định dạng > Save

I. Các thao tác cơ bản với phần mềm Photoshop

- Nhấn chuột trái hai lần liên tiếp vào biểu tượng Photoshop trên màn hình làm việc để tiến hành khởi động phần mềm.

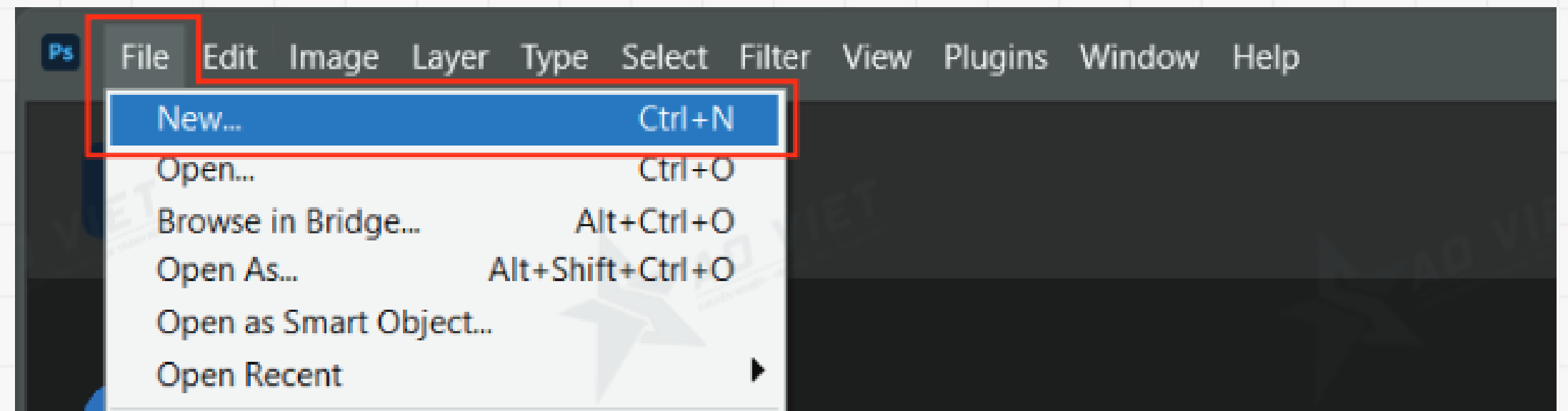
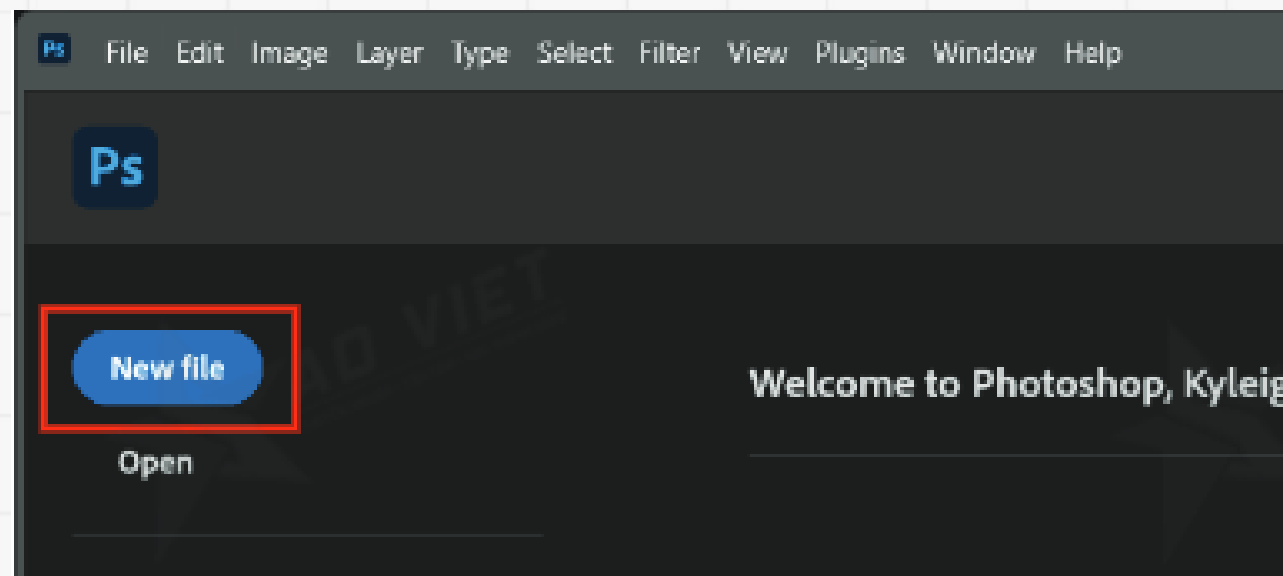


1. Tạo dự án mới
2. Mở dự án hoặc hình ảnh có sẵn

3. Các dự án đã mở
4. Các chế độ xem Recent

I. Các thao tác cơ bản với phần mềm Photoshop

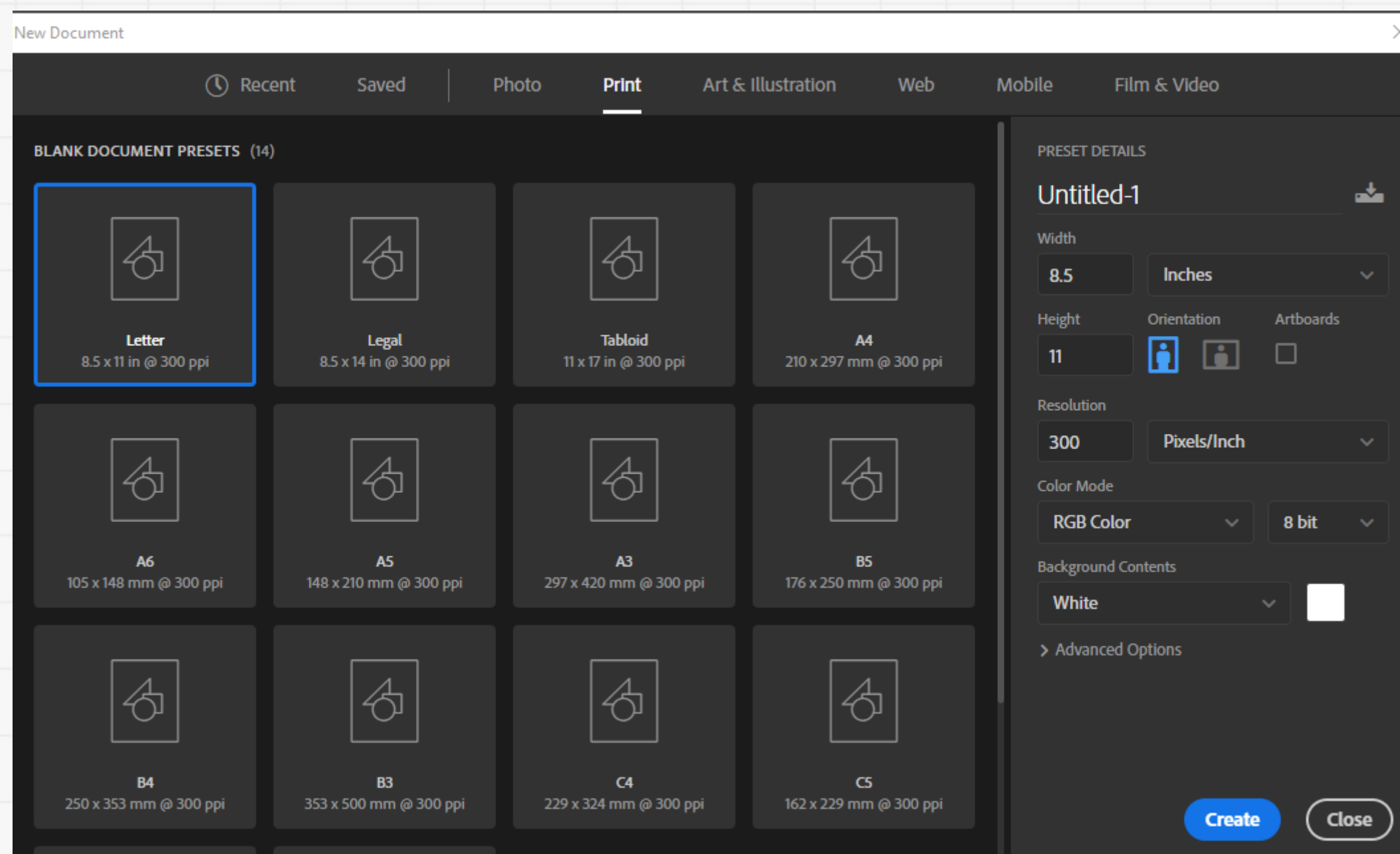
- Tạo dự án mới:
 - Bước 1: Tại giao diện làm việc sau khi khởi động phần mềm, ta click vào Create new hoặc vào File → New



I. Các thao tác cơ bản với phần mềm Photoshop

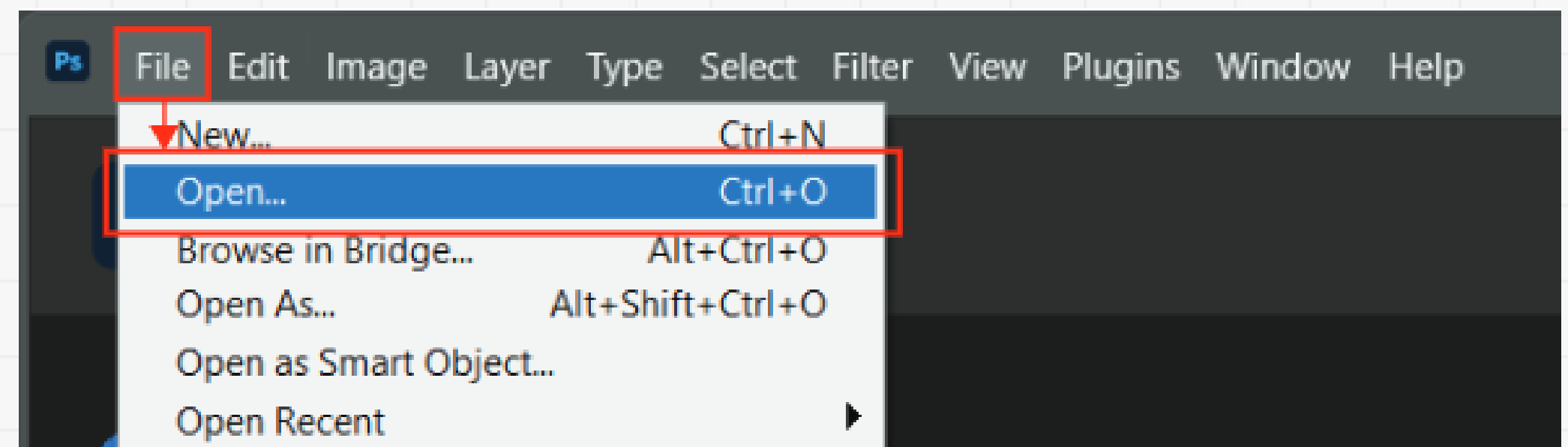
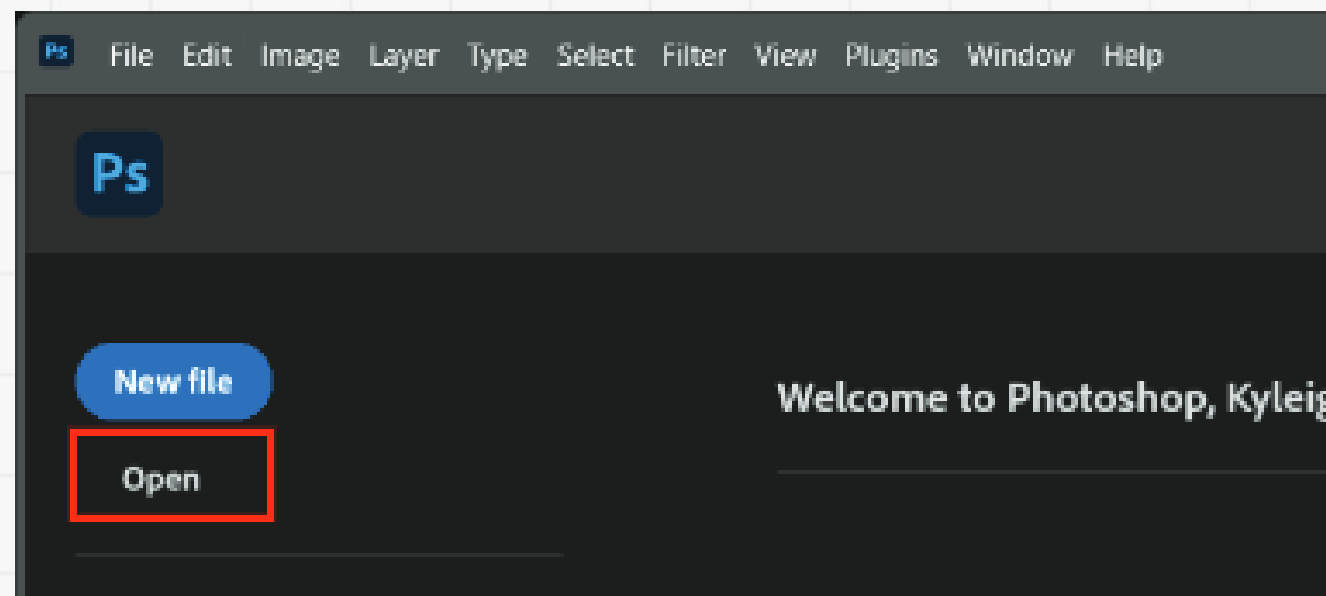
- Tạo dự án mới:

- Bước 2: Tại hộp thoại New Document chọn 1 khổ giấy bất kì



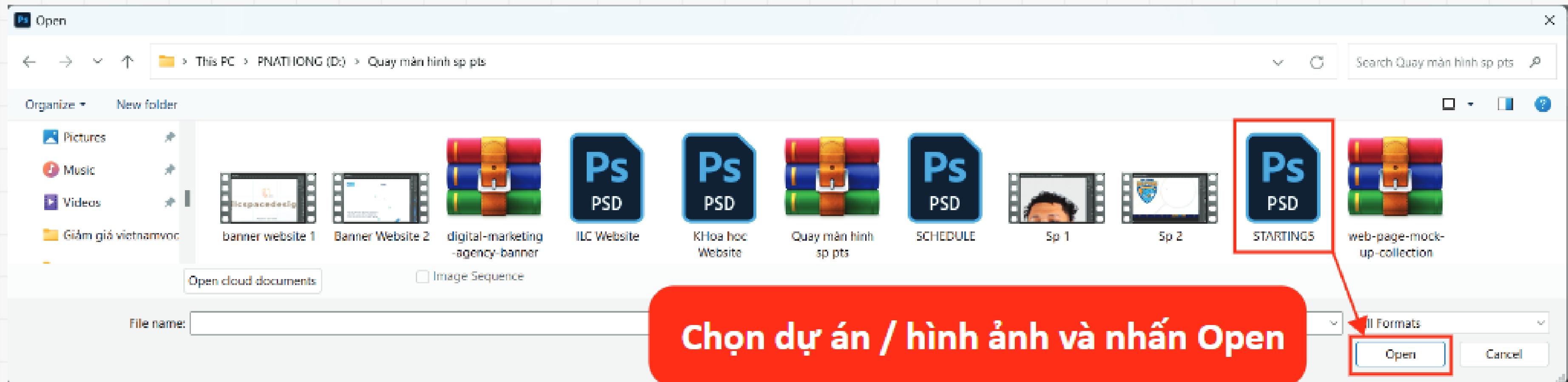
I. Các thao tác cơ bản với phần mềm Photoshop

- Mở dự án / hình ảnh có sẵn:
 - Bước 1: Tại giao diện làm việc sau khi khởi động phần mềm, ta click vào Open hoặc vào File → Open



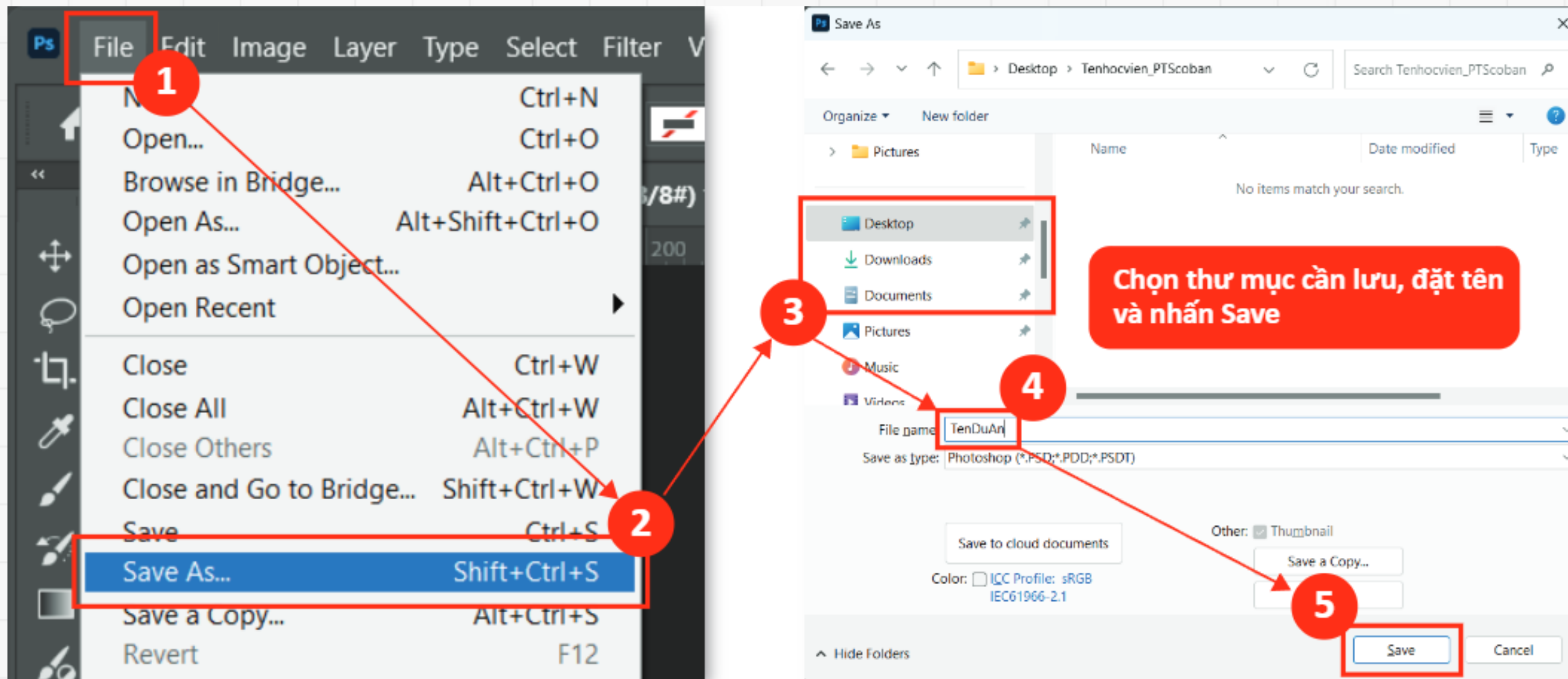
I. Các thao tác cơ bản với phần mềm Photoshop

- Mở dự án / hình ảnh có sẵn:
 - Bước 2: Ta tiến hành chọn dự án / hình ảnh có sẵn tại **hộp thoại Open** sau đó nhấn **Open** để tiến hành mở dự án / hình ảnh.



I. Các thao tác cơ bản với phần mềm Photoshop

- Lưu dự án có sẵn
 - Bước 1: Chọn thẻ File → Save (lưu) hoặc Save As (Lưu mới)
 - Bước 2: Chọn nơi lưu → Đặt tên → Nhấn Save để lưu



I. Các thao tác cơ bản với phần mềm Photoshop

Các chế độ xem ảnh

- Để phóng to: Ctrl và phím +
- Để thu nhỏ: Ctrl và phím –
(Hoặc giữ Alt + lăn chuột)
- Di chuyển vùng xem: Nhấn giữ phím cách và kéo phím chuột trái

II. Các công cụ chỉnh sửa ảnh

Bài tập tiếp cận

1. Mở file “baitapmovekhoidong” và thực hiện các yêu cầu trong bài
2. Mở Hình 1 và hình 2 trong thư mục bài tập “Các công cụ chỉnh sửa cơ bản”

Yêu cầu bài tập:

Sau khi mở ảnh, chọn công cụ Crop Tool (C) để cắt từng hình với các tỉ lệ sau:

- Hình 1: Tỉ lệ 9:16
- Hình 2: Tỉ lệ 1:1

Sau đó lưu lại từng hình với cú pháp “Tên hình - tỉ lệ” và lưu vào Desktop

2. Mở Hình 3 và Hình 4 trong thư mục bài tập “Các công cụ chỉnh sửa cơ bản”

- Sử dụng công cụ Eraser để tách nền các hình ảnh

Gợi ý bài tập:

- Kết hợp với tính năng Tolerance của công cụ Eraser Tool để tùy chỉnh mức độ trùng màu để tách nền dễ hơn.

II. Các công cụ chỉnh sửa ảnh

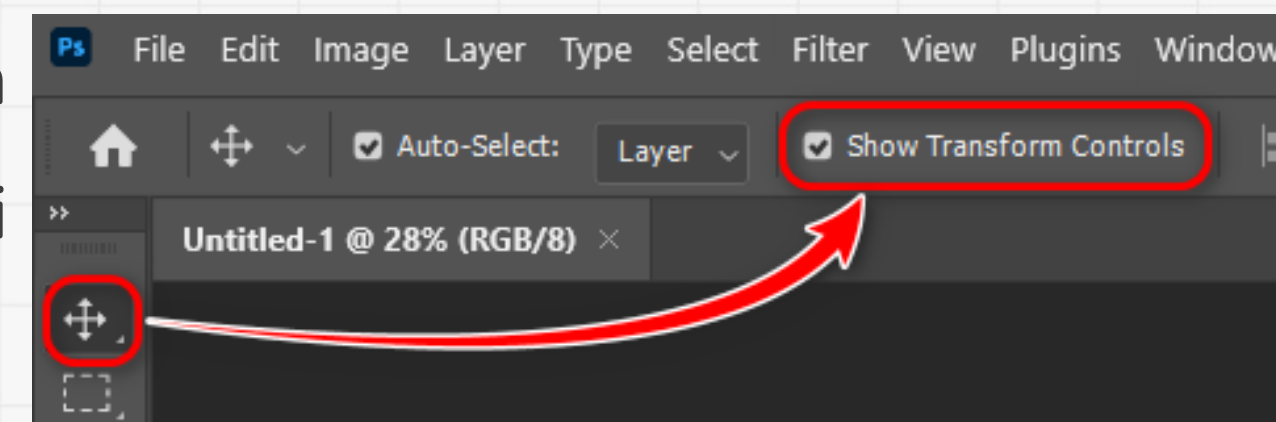
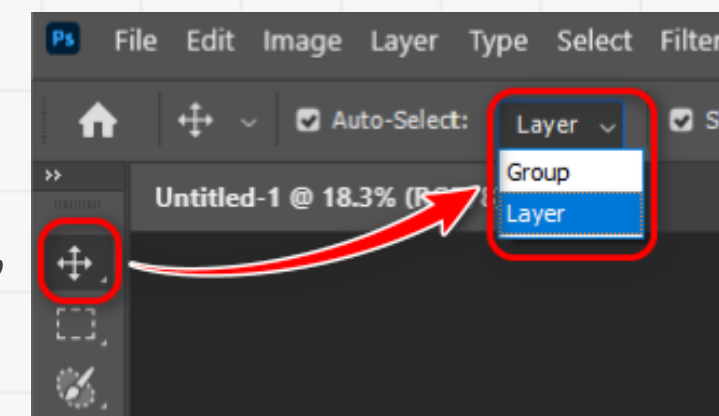
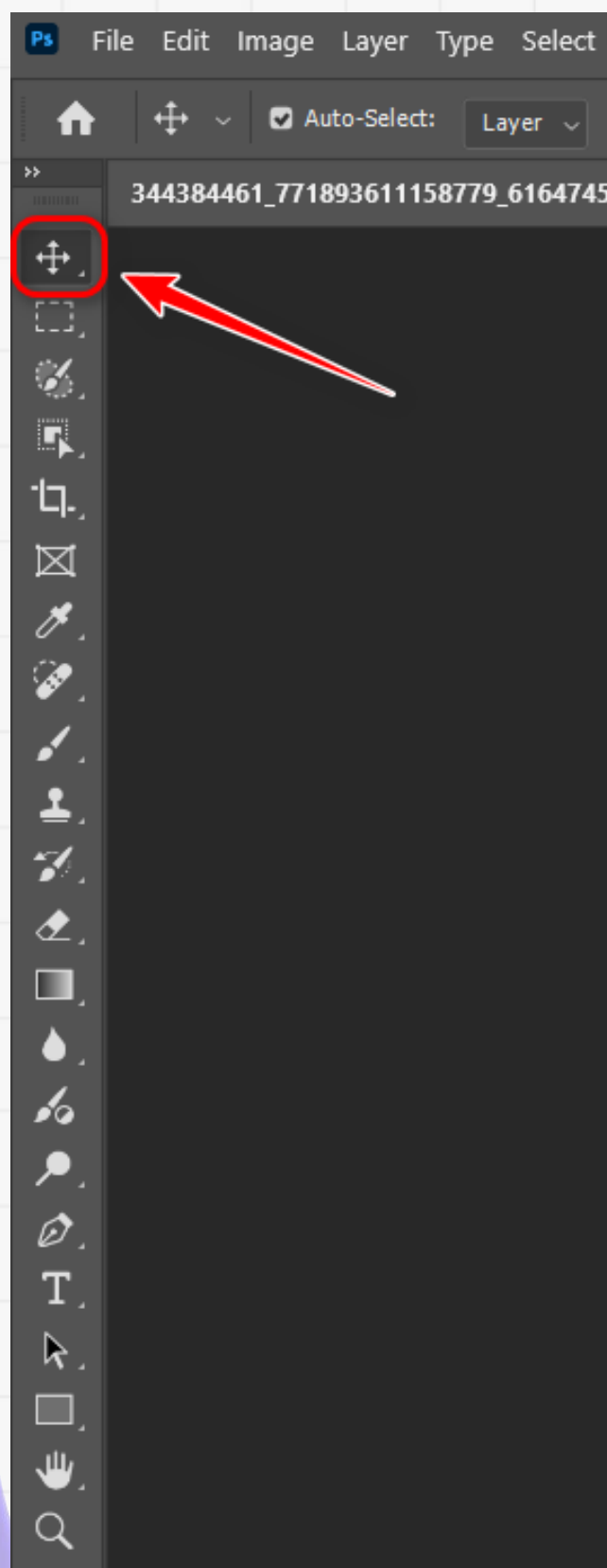
Move tool (Công cụ di chuyển): di chuyển đối tượng hoặc vùng chọn đi nơi khác

Cách sử dụng: Nhấn chuột vào đối tượng – giữ và kéo thả đến vị trí mới cần đặt

Ta có thể chọn layer nếu muốn thao tác trên 1 đối tượng, chọn group để thao tác trên 1 nhóm đối tượng.

Mẹo: Luôn bật tính năng “Show Transform Controls” để hiển thị khung bao định vị đối tượng khi đối tượng được chọn.

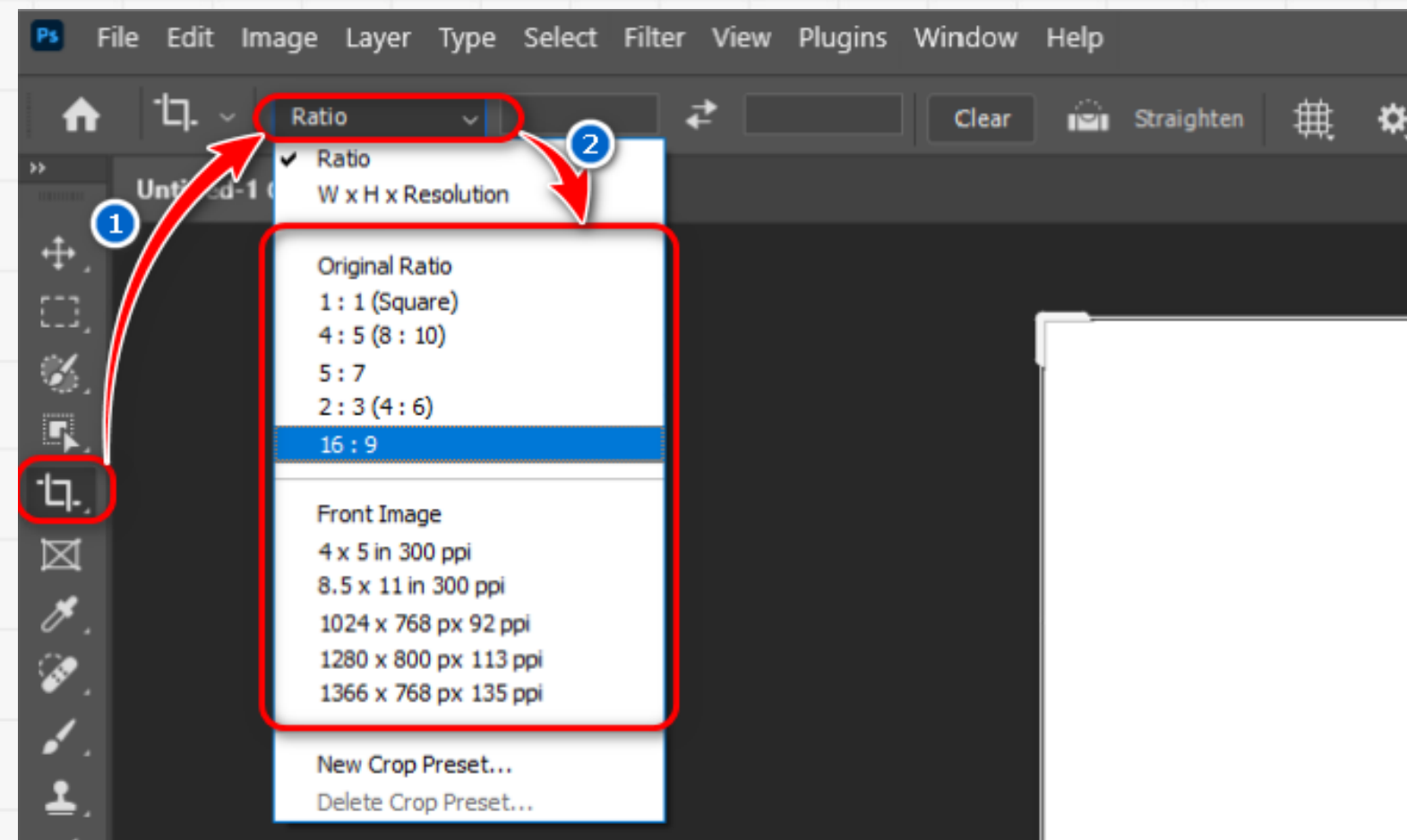
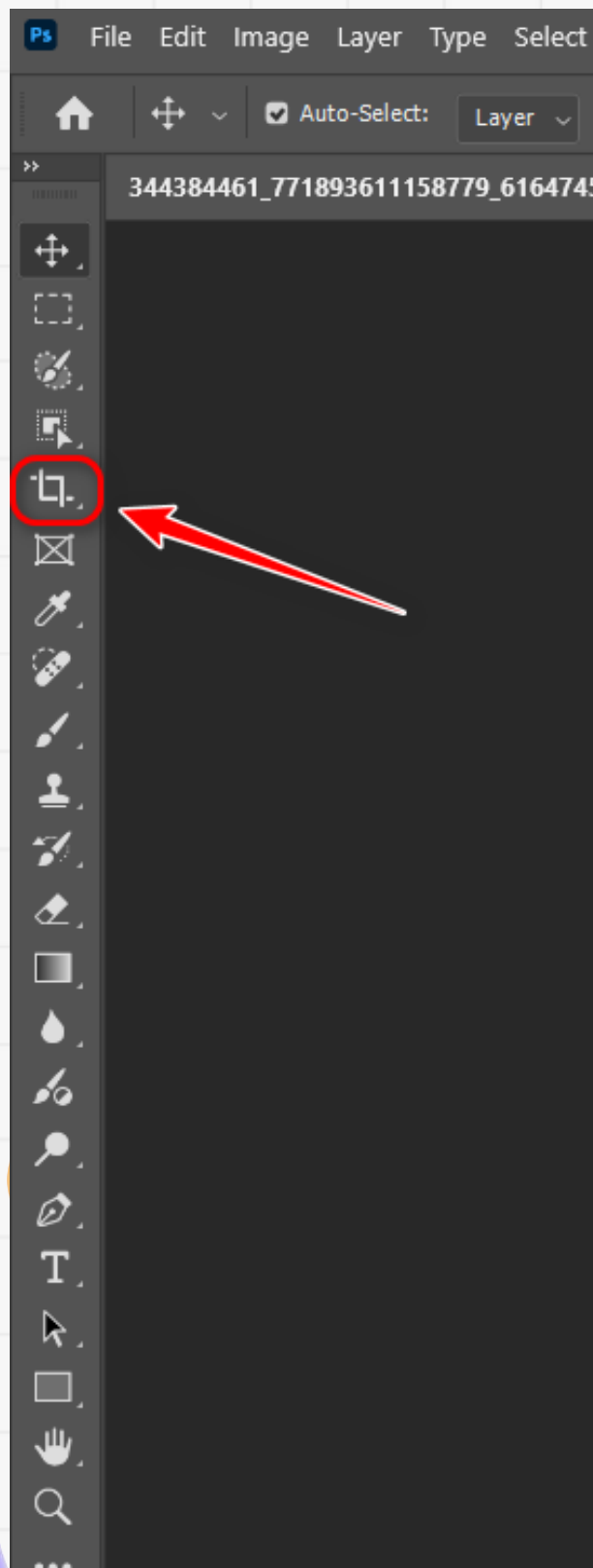
Lưu ý: Khi sử dụng công cụ bất kì trong photoshop, ta nhấn chuột phải vào biểu tượng công cụ để sổ ra nhóm công cụ chứa các công cụ liên quan.



II. Các công cụ chỉnh sửa ảnh

Crop tool (công cụ cắt xén): Cắt hoặc mở rộng kích thước của khung hình

Cách sử dụng: Giữ chuột và kéo tại góc của khung cắt sao cho khung cắt phù hợp với vùng muốn cắt để cắt tự do, hoặc chọn tỉ lệ cắt như hình dưới đây.



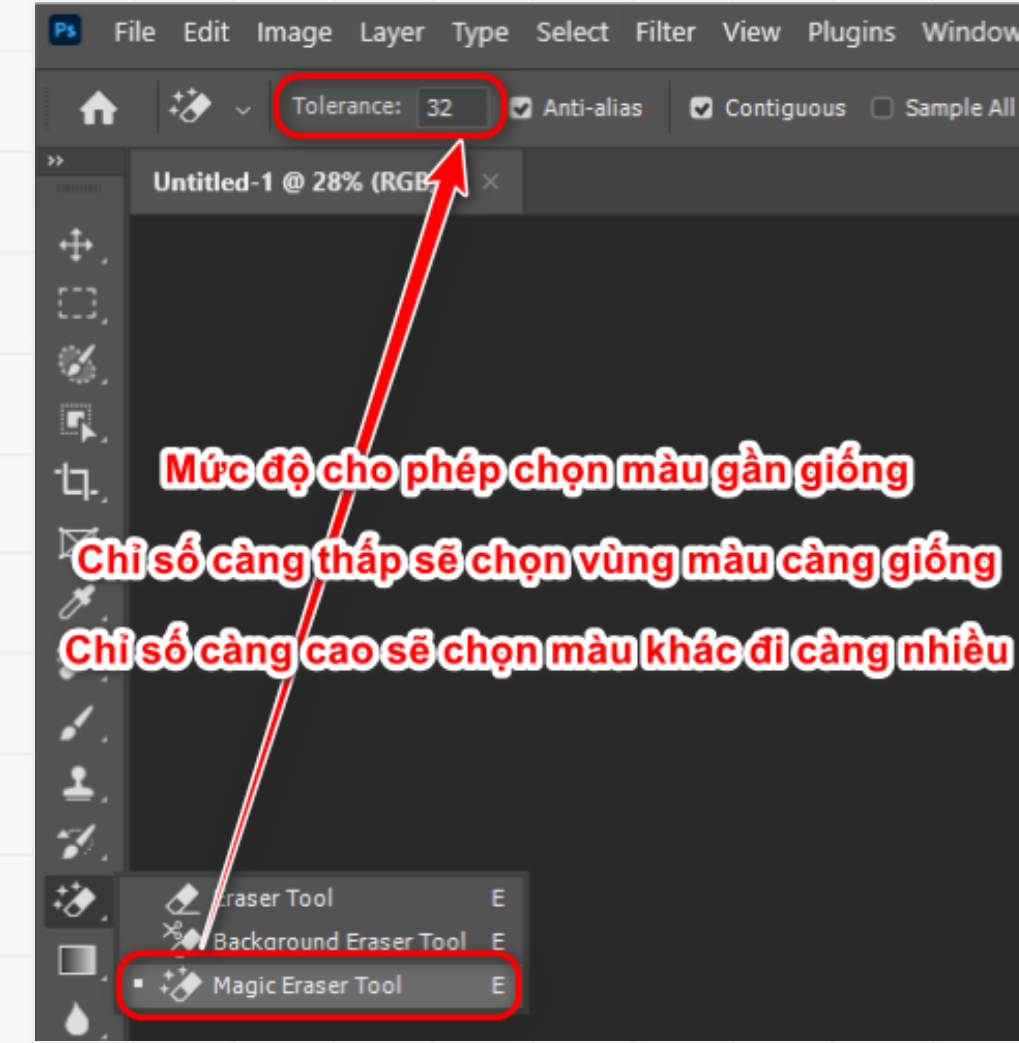
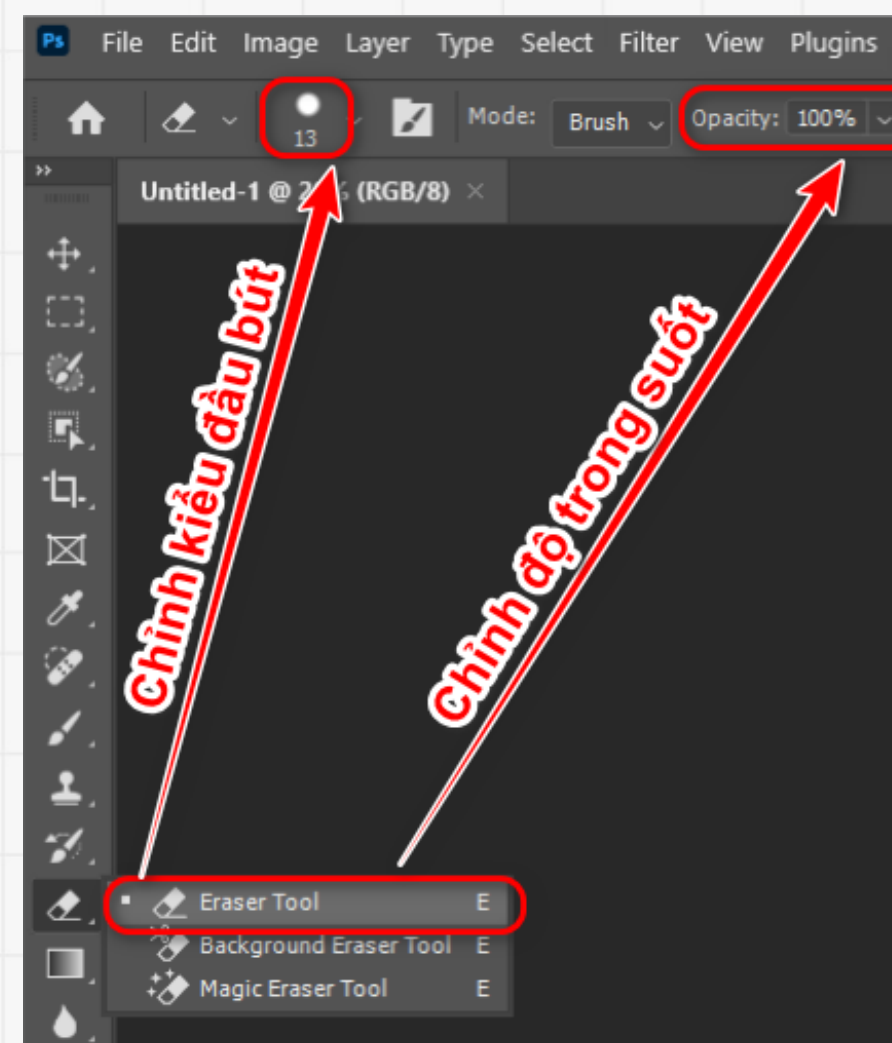
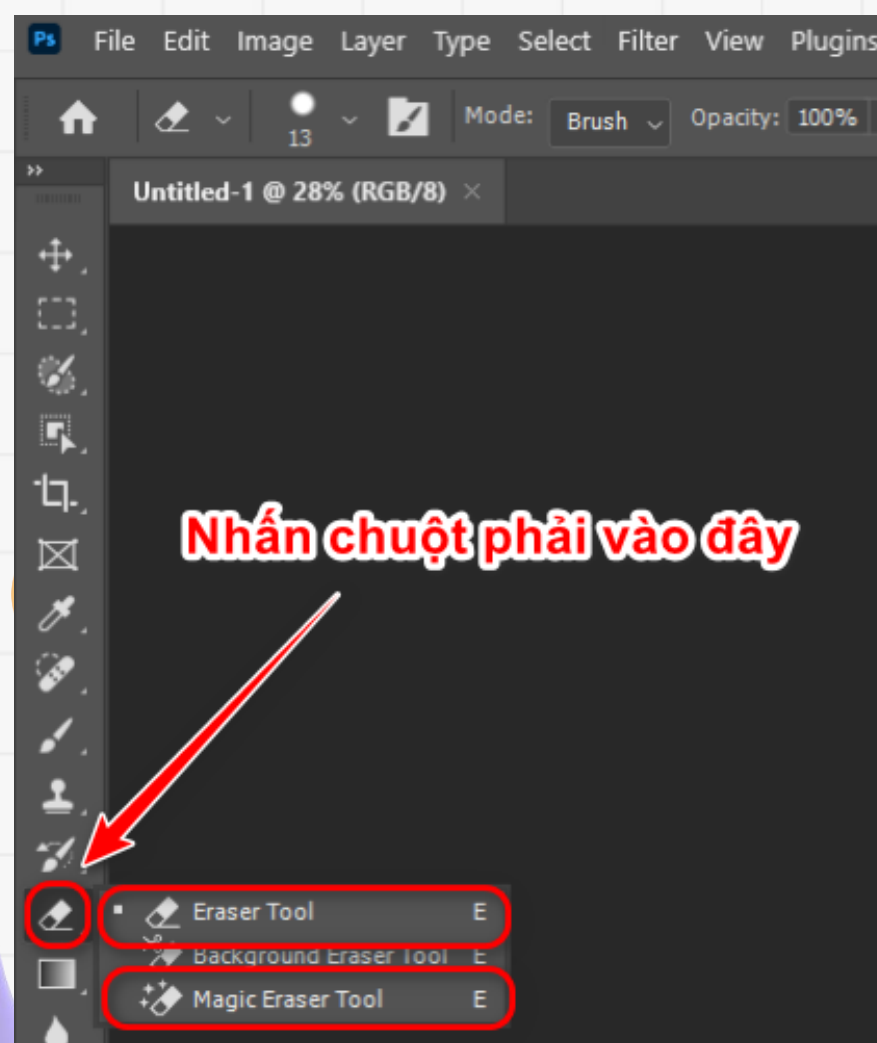
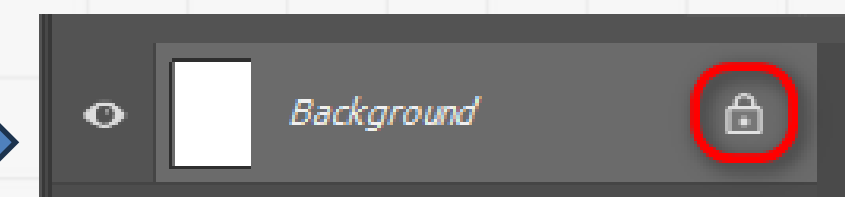
II. Các công cụ chỉnh sửa ảnh

Eraser tool (Công cụ tẩy xóa): Xóa một vùng ảnh tùy chọn

Magic Eraser tool: Xóa vùng có màu đồng nhất

Cách sử dụng: Nhấn chuột vào đối tượng – Nhấn chuột để xóa vùng cần xóa

Nếu đối tượng cần xóa bị khóa ta cần nhấn chuột vào ổ khóa để mở khóa



III. Làm việc với Layer và Transform

- Bài tập tiếp cận

Tải “Bài 1 - Làm quen Layer” và thực hiện yêu cầu như trong bài

Tải “Bài 2 - Bài tập transform” và thực hiện yêu cầu như trong bài

III. Làm việc với Layer và Transform

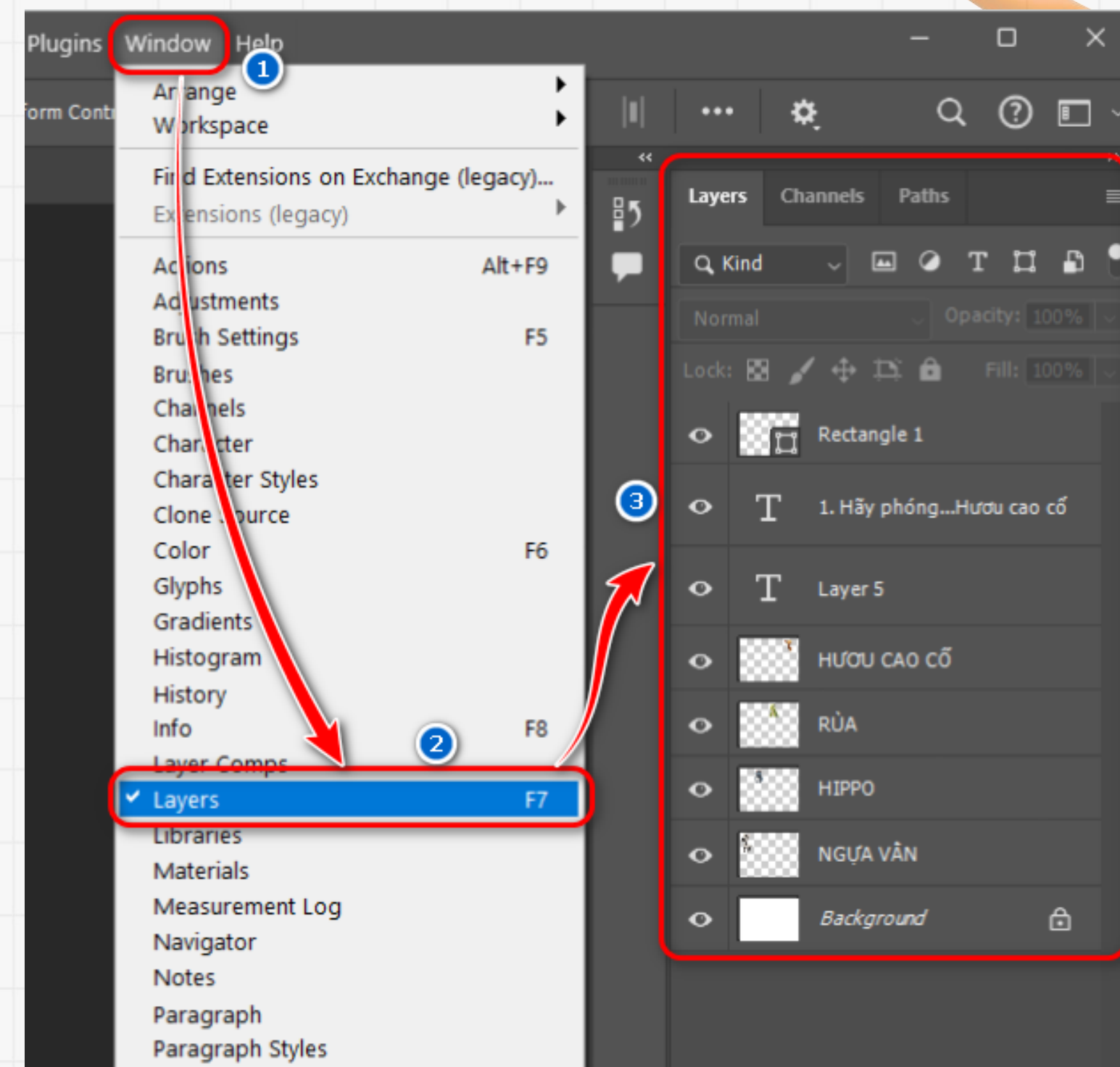
- Bài tập tiếp cận

Tải “Bài 3 - Bài tập tổng hợp “ và sử dụng các hình ảnh đã chuẩn bị sẵn trong thư mục bài tập “Làm việc với Layer và Transform” và thực hành cắt ghép layer để tạo ra “Giỏ quả dâu”



III. Làm việc với Layer và Transform

- Layer (lớp):
 - Là các đối tượng độc lập được xếp chồng lên nhau
 - Layer giúp ta dễ dàng thay đổi, chỉnh sửa đối tượng mà không làm ảnh hưởng đến đối tượng khác.
 - Nếu máy tính không có bảng Layers. Ta bật lên theo các bước như hình bên. ➡

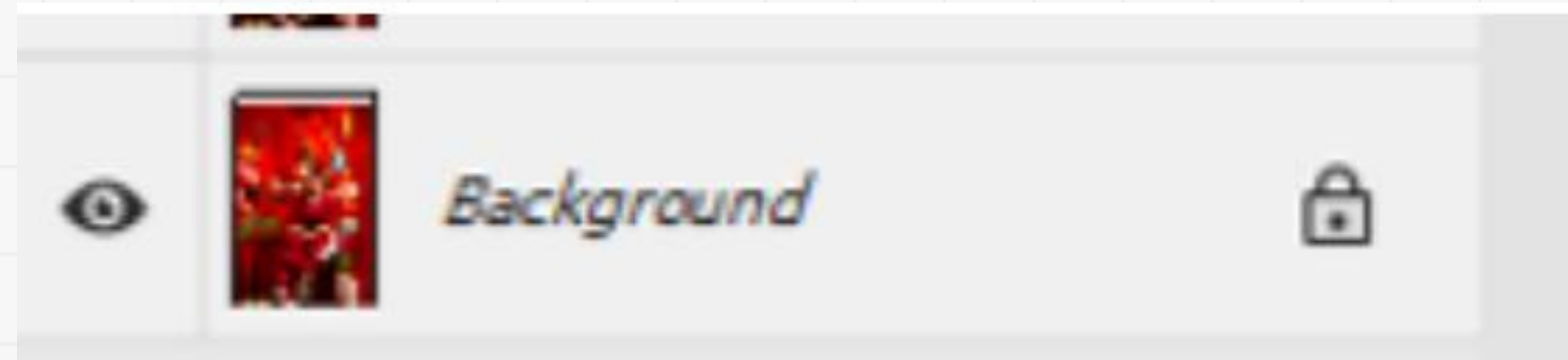


III. Làm việc với Layer và Transform

- Chọn Layer
 - Click chuột trực tiếp lên layer
 - Chọn một lúc nhiều layer: Click chọn 1 layer và nhấn Ctrl sau đó tiếp tục click chọn những layer khác
 - Chọn đối tượng 1 và giữ Shift sau đó click chọn Layer cuối cùng của nhóm muốn chọn

III. Làm việc với Layer và Transform

- Thao tác quản lý cơ bản
 - Biểu tượng con mắt: Ẩn/ Hiện Layer
 - Lớp nền Background (mặc định là không di chuyển được)
 - Di chuyển lớp: Nhấn giữ chuột và kéo lên/xuống so với layer khác

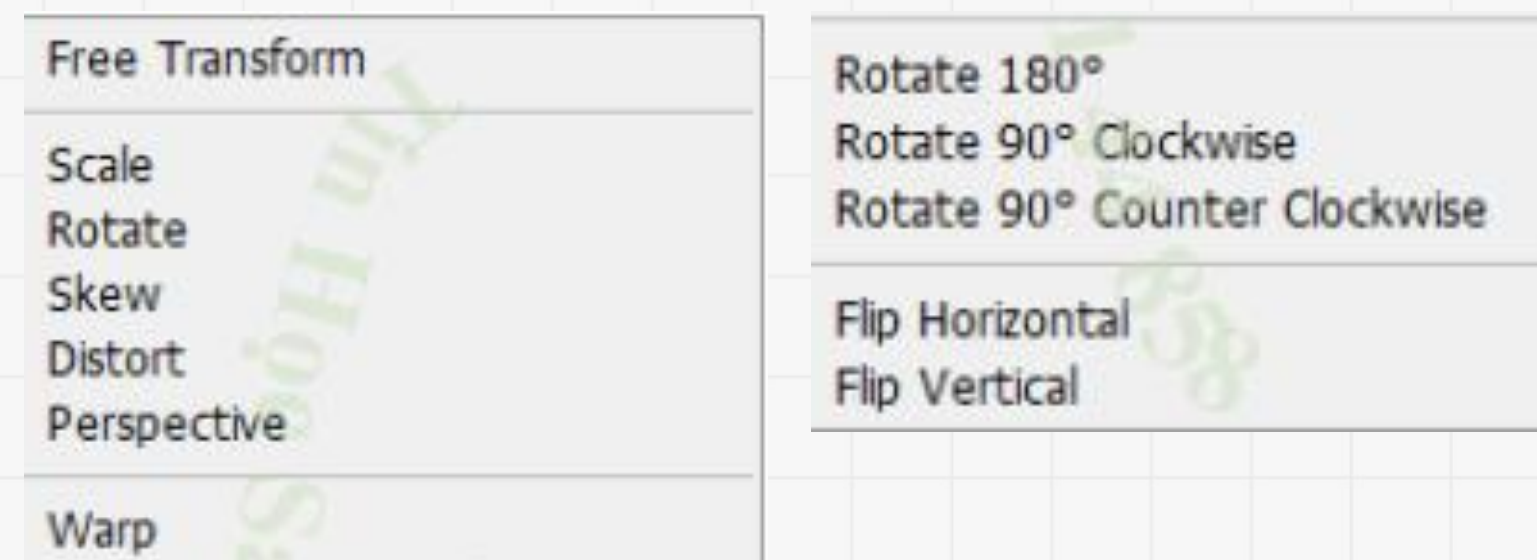


III. Làm việc với Layer và Transform

- Đổi tên và nhân đôi Layer
 - Đổi tên layer: Double click vào tên layer hiện tại của layer trong palette layer → nhập tên mới
 - Nhân đôi Layer:
 - Chọn Layer → nhấn Ctrl + J

III. Làm việc với Layer và Transform

- Transform: Biến đổi đối tượng (Ctrl + T)
 - Scale: Phóng to thu nhỏ đối tượng được chọn
 - Rotate: Xoay đối tượng
 - Rotate 180 : Xoay đối tượng 180 độ
 - Rotate 90 CW/CCW: Xoay đối tượng 90 theo chiều/ngược chiều kim đồng hồ
 - Flip Horizontal/Vertical: Lật đối tượng theo chiều ngang/dọc



IV. Các công cụ tạo vùng chọn

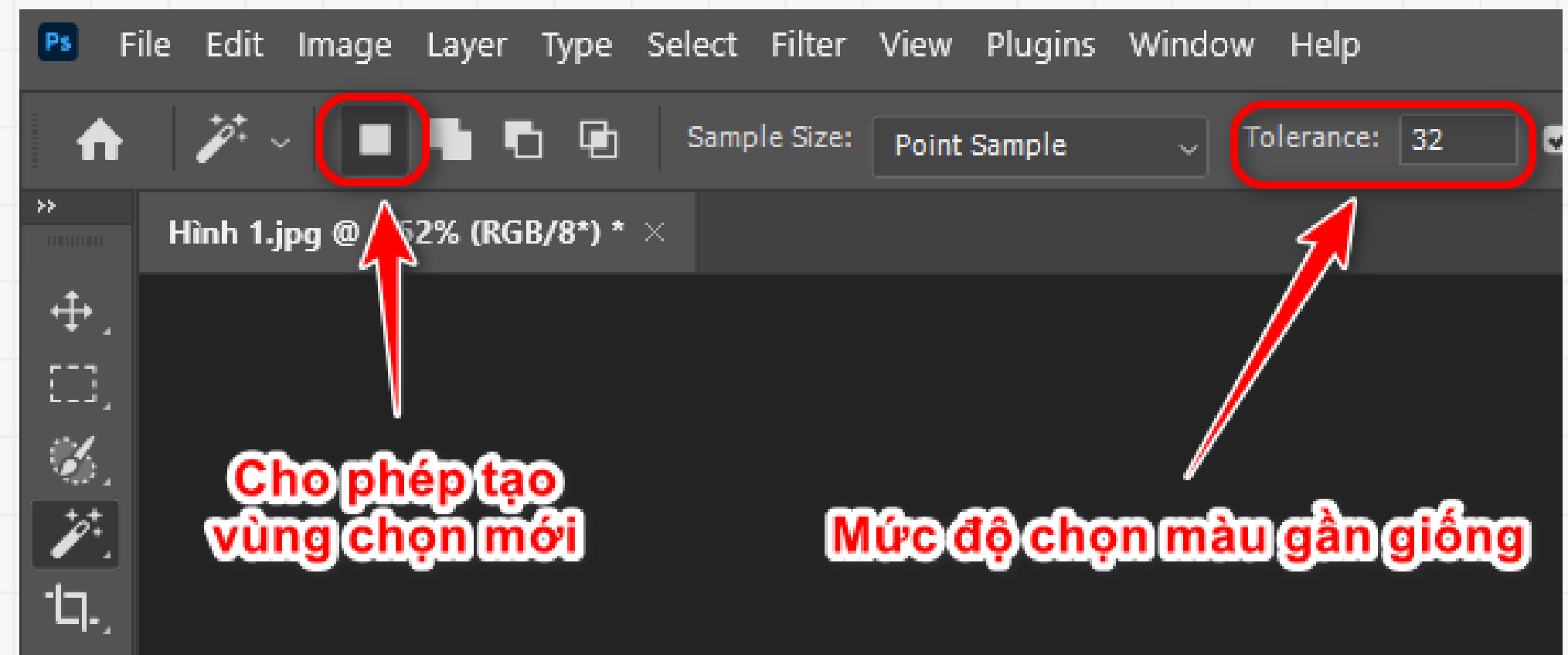
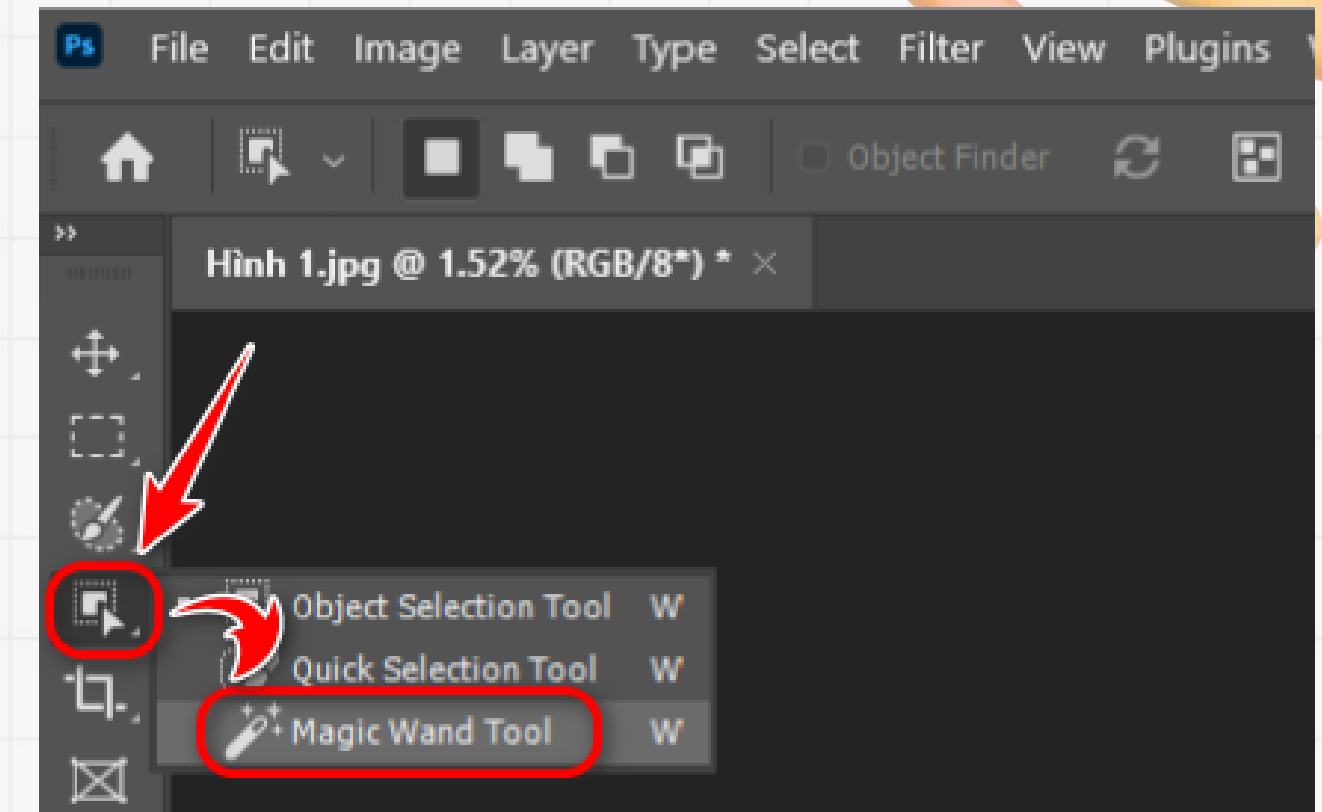
- Bài tập tiếp cận

1. Mở “Bài tập MAGICWAND TOOL” và thực hiện theo yêu cầu trong bài
2. Mở “BÀI TẬP QUICK SELECTION TOOL” và thực hiện theo yêu cầu trong bài
3. Mở Hình 1 đến Hình 6 trong thư mục bài tập “Nhóm công cụ vùng chọn”

Sử dụng các công cụ chọn vùng để tách nền toàn bộ các đối tượng

IV. Các công cụ tạo vùng chọn

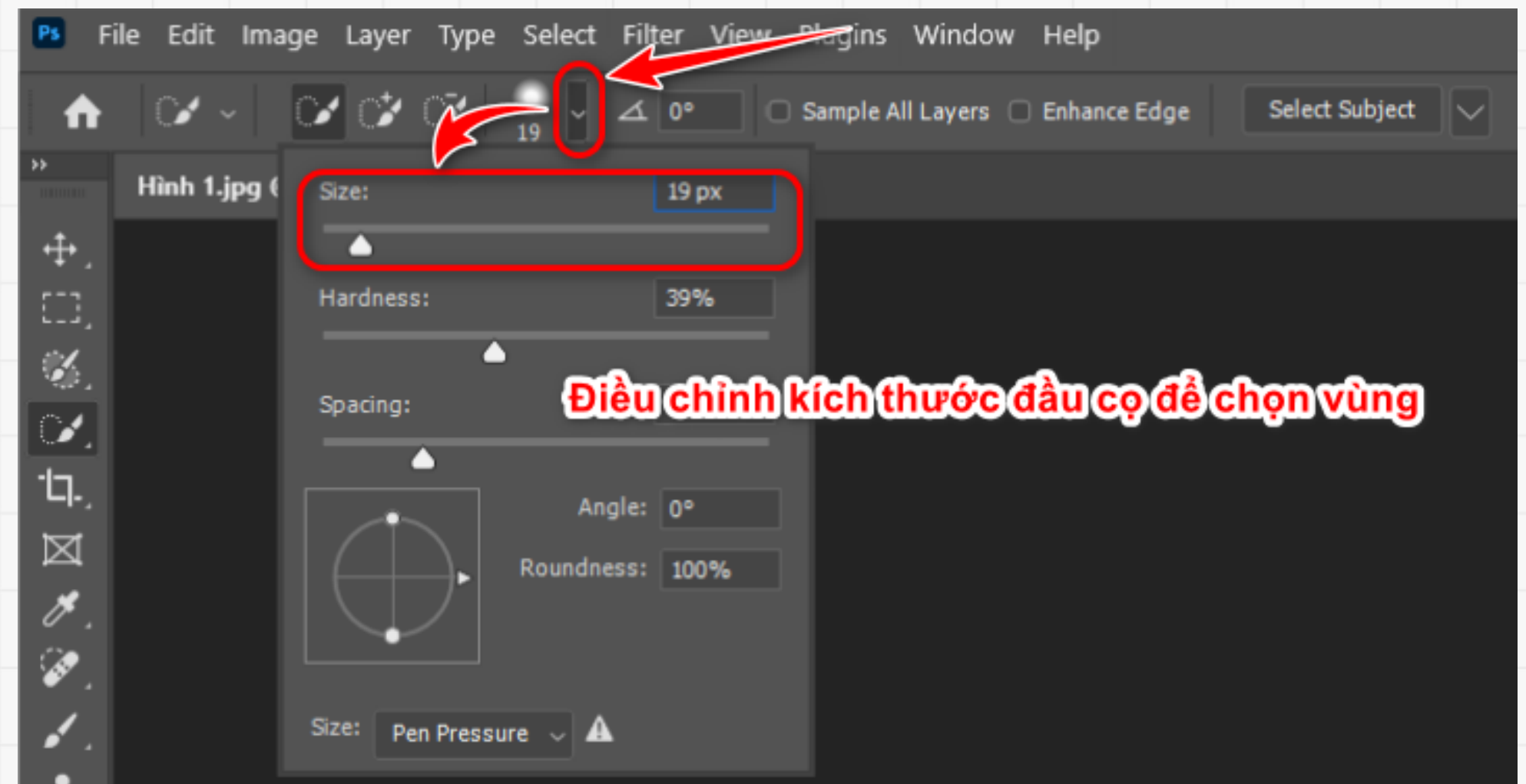
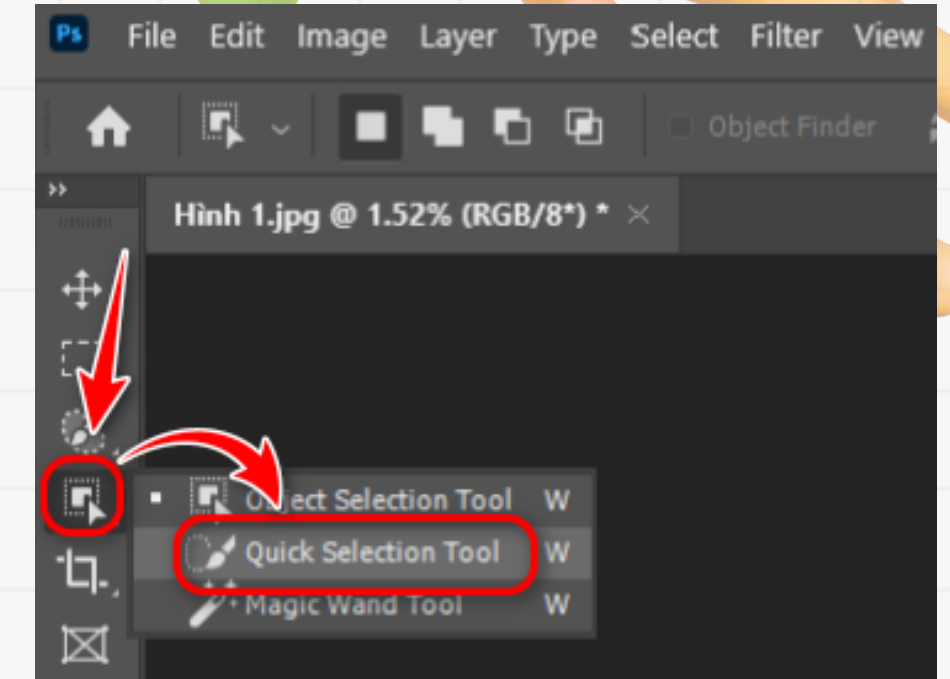
- Công cụ Magic wand: Chọn vùng có màu tương đồng
 - Chọn công cụ Magic wand. Click vào một màu trên hình ảnh, một vùng màu tương ứng sẽ được chọn. Độ rộng của vùng chọn tùy thuộc vào giá trị Tolerance trên thanh Options.



IV. Các công cụ tạo vùng chọn

- Công cụ Quick Selection: Chọn nhanh

- Chọn nhanh vùng chọn bằng cách nhấn chuột liên tục vào những vùng cần chọn.



IV. Các công cụ tạo vùng chọn

- Tùy chỉnh vùng chọn

Tách nền từ vùng chọn: Ctrl + J

Thêm vùng chọn: Giữ Shift khi chọn tiếp.

Bớt vùng chọn: Giữ Alt (Windows) hoặc Option (Mac).

- Các thao tác với vùng chọn

Di chuyển vùng chọn: Dùng công cụ Move (V)

Cắt – dán vùng chọn: Ctrl + X (cắt), Ctrl + V (dán)

Sao chép vùng chọn: Ctrl + C (copy), Ctrl + V (paste)

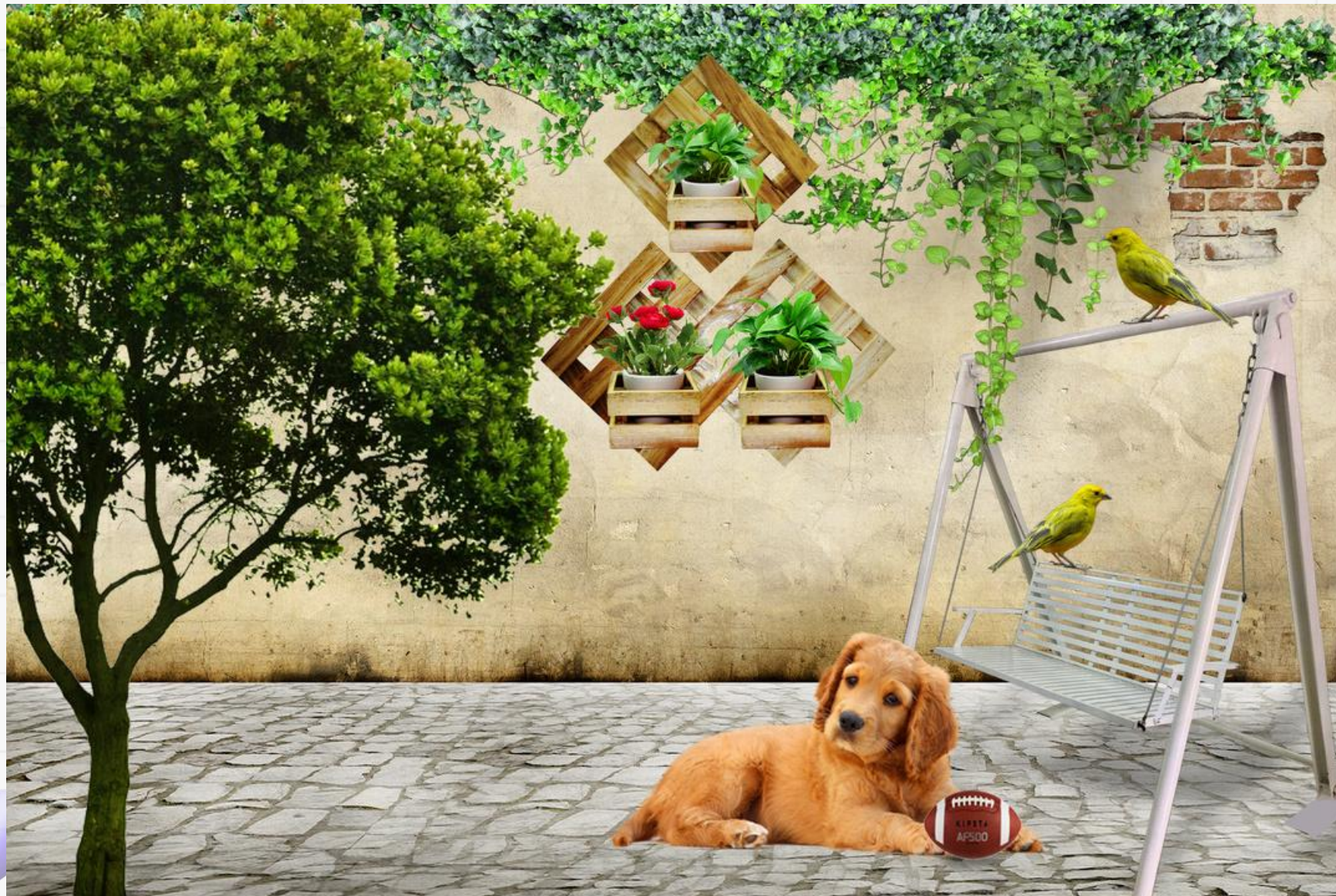
Xóa vùng chọn: Nhấn Delete

Bỏ vùng chọn: Ctrl + D

V. Bài tập thực hành cắt ghép đơn giản

- Bài tập tiếp cận

Tải bài tập “Bài tập thực hành cắt ghép đơn giản” và sử dụng các tài nguyên trong thư mục để cắt ghép như hình dưới





Chương 4:

Làm quen với phần mềm đồ họa 3D

Nội dung bài học

- 1 [Các thao tác cơ bản với phần mềm SketchUp](#)
- 2 [Các công cụ vẽ hình học cơ bản](#)
- 3 [Các công cụ tạo khối cơ bản](#)
- 4 [Các công cụ hiệu chỉnh khối](#)
- 5 [Tô màu và gán vật liệu](#)



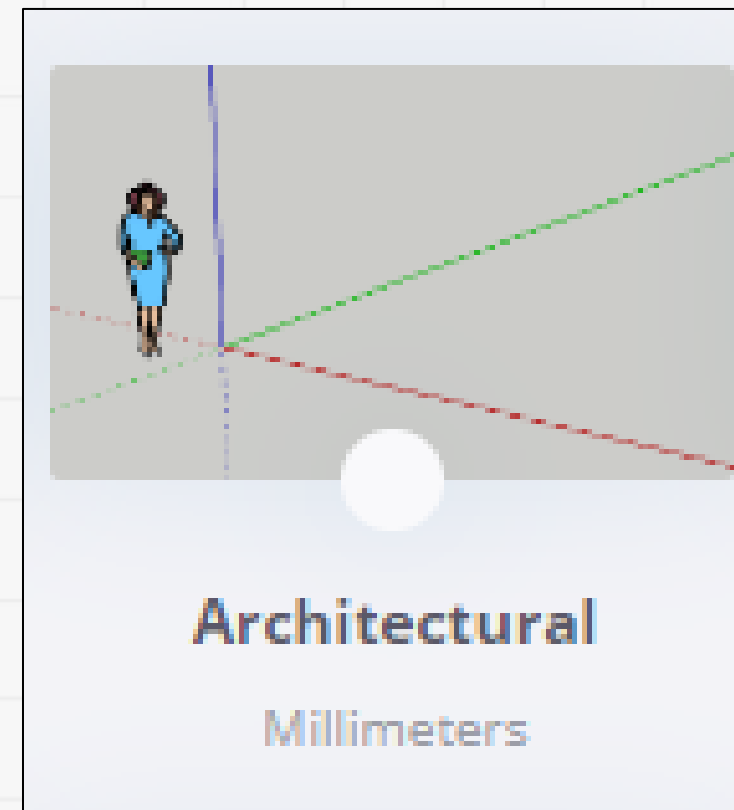
I. Các thao tác cơ bản với phần mềm SketchUp

- Bài tập tiếp cận

1. Hãy tạo 1 không gian làm việc SketchUp và lưu lại trên màn hình
2. Bật hiển thị các công cụ: Standard, Styles, Views, Large Tool Set, Entity Info và Materials
3. Giáo viên vẽ sẵn 1 số mô hình khối và cho các bạn tiến hành quan sát bằng chuột

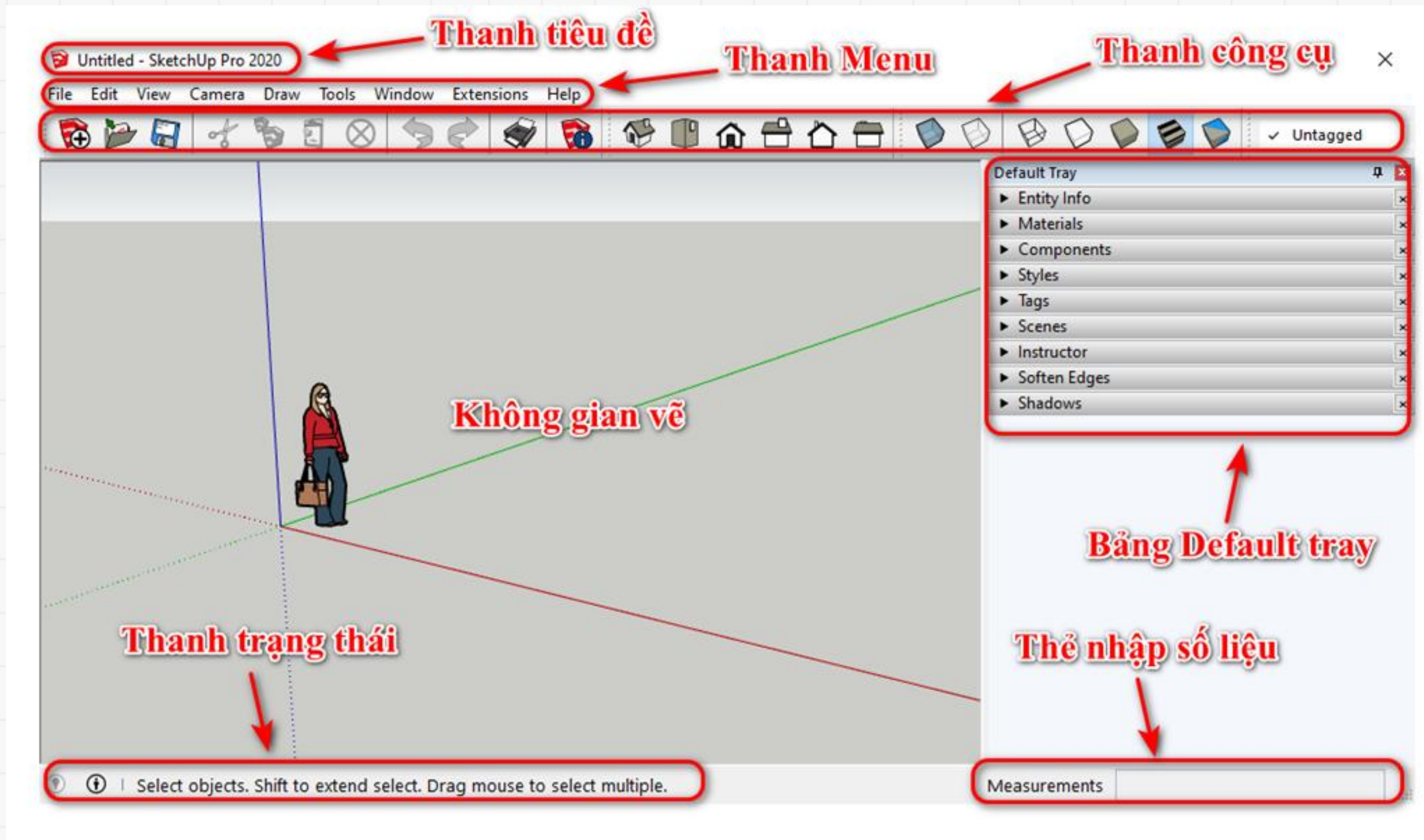
I. Các thao tác cơ bản với phần mềm SketchUp

- Tạo Project mới trong SketchUp
 - Bước 1: Khởi động SketchUp trên máy tính của bạn.
 - Bước 2: Chọn mẫu thiết kế như hình



I. Các thao tác cơ bản với phần mềm SketchUp

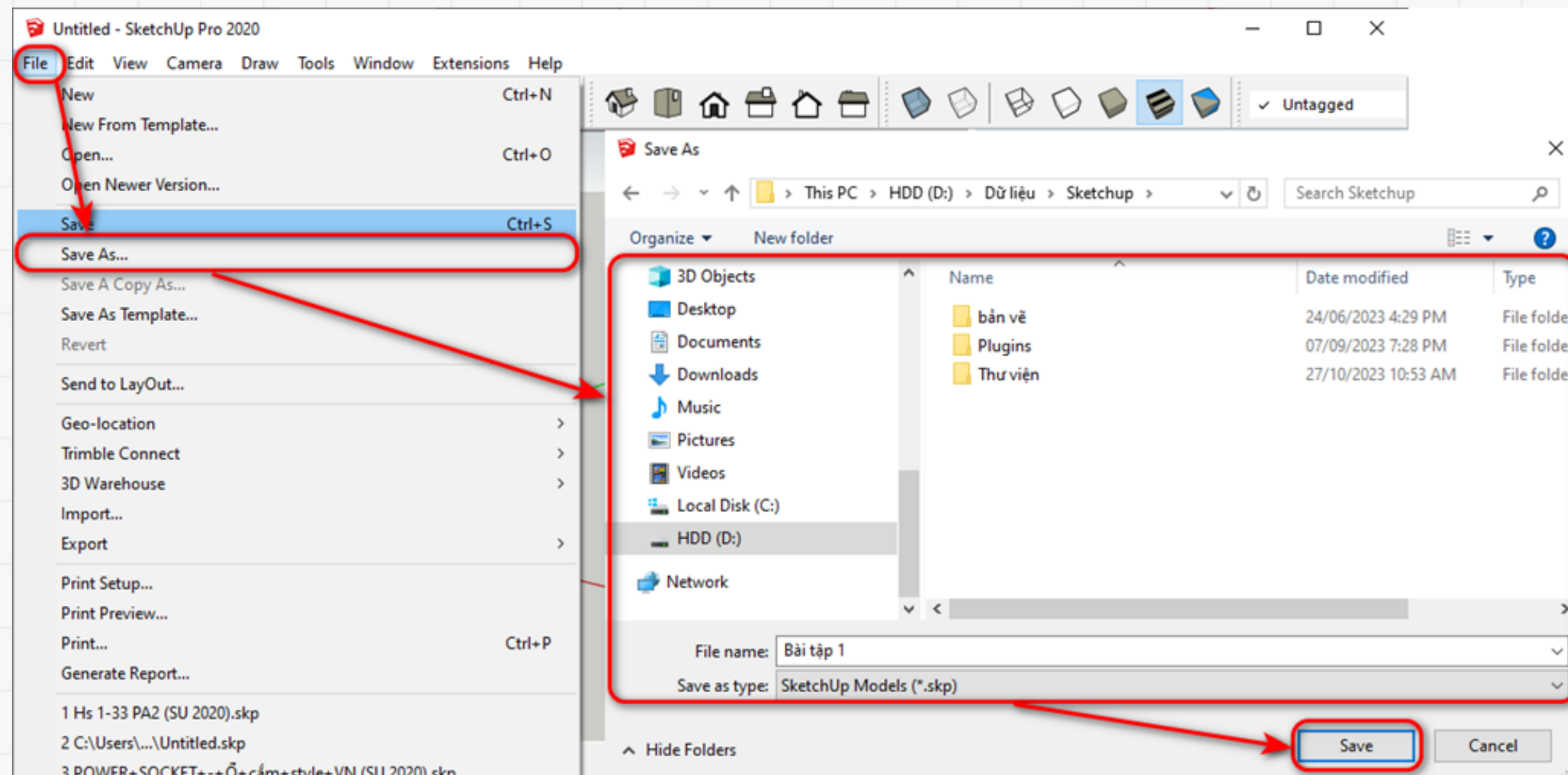
- Giao diện làm việc chính



I. Các thao tác cơ bản với phần mềm SketchUp

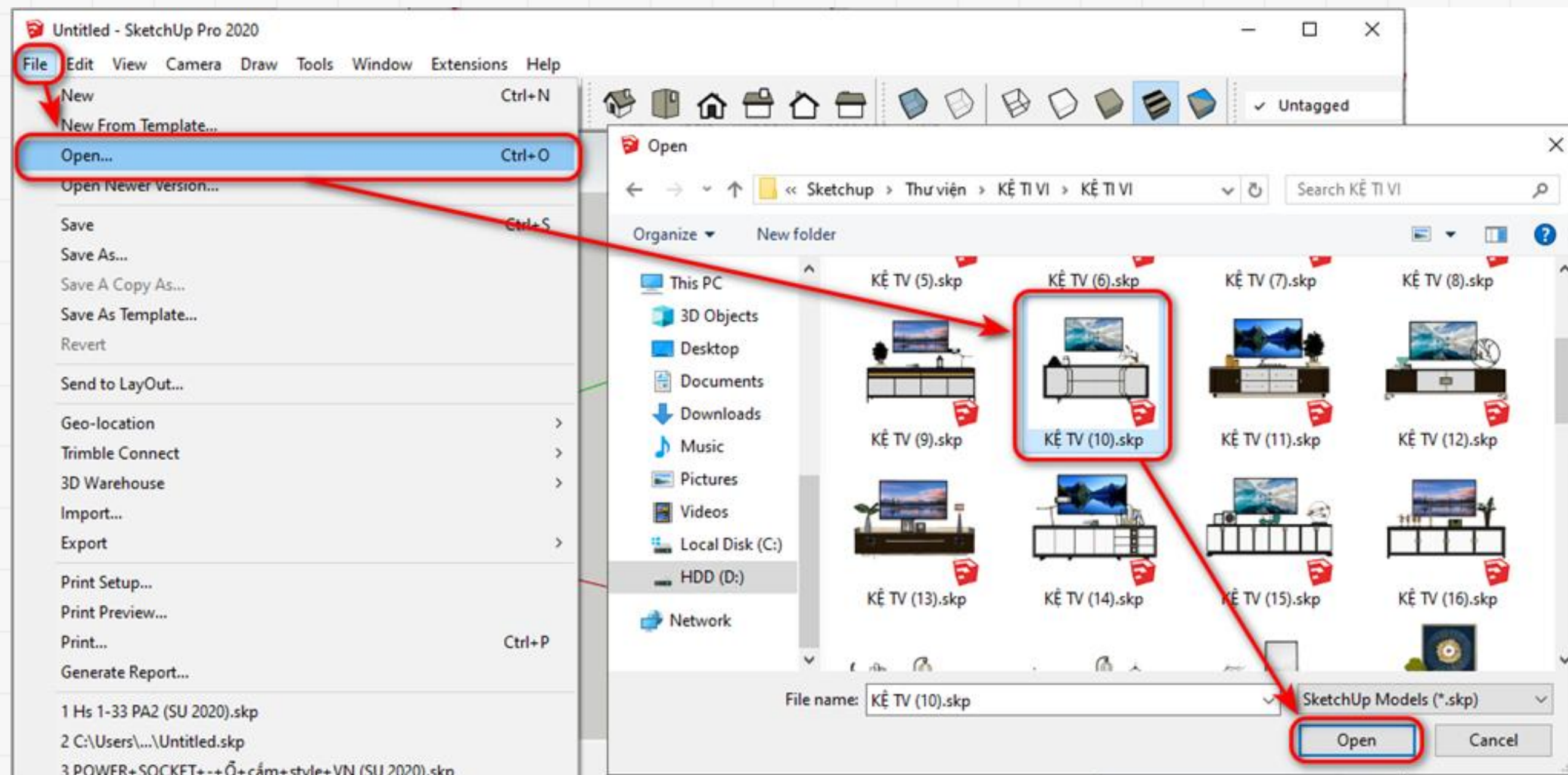
- Lưu project

- Bước 1: Vào File > Save As.
- Bước 2: Đặt tên file và chọn thư mục lưu trữ.



I. Các thao tác cơ bản với phần mềm SketchUp

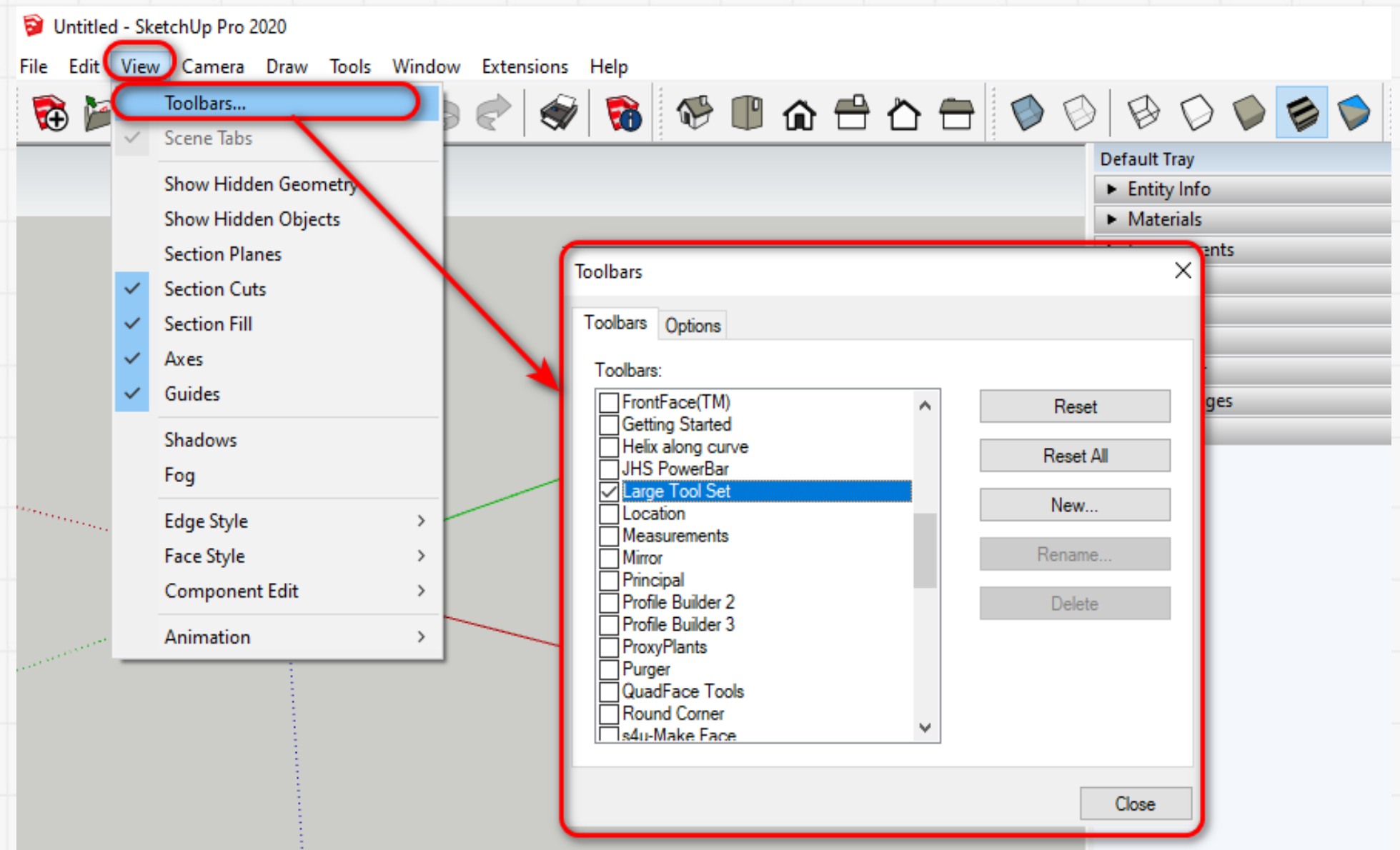
- Mở project có sẵn
 - Bước 1: Vào File > Open.
 - Bước 2: Chọn file cần mở > Open



I. Các thao tác cơ bản với phần mềm SketchUp

- Thiết lập công cụ

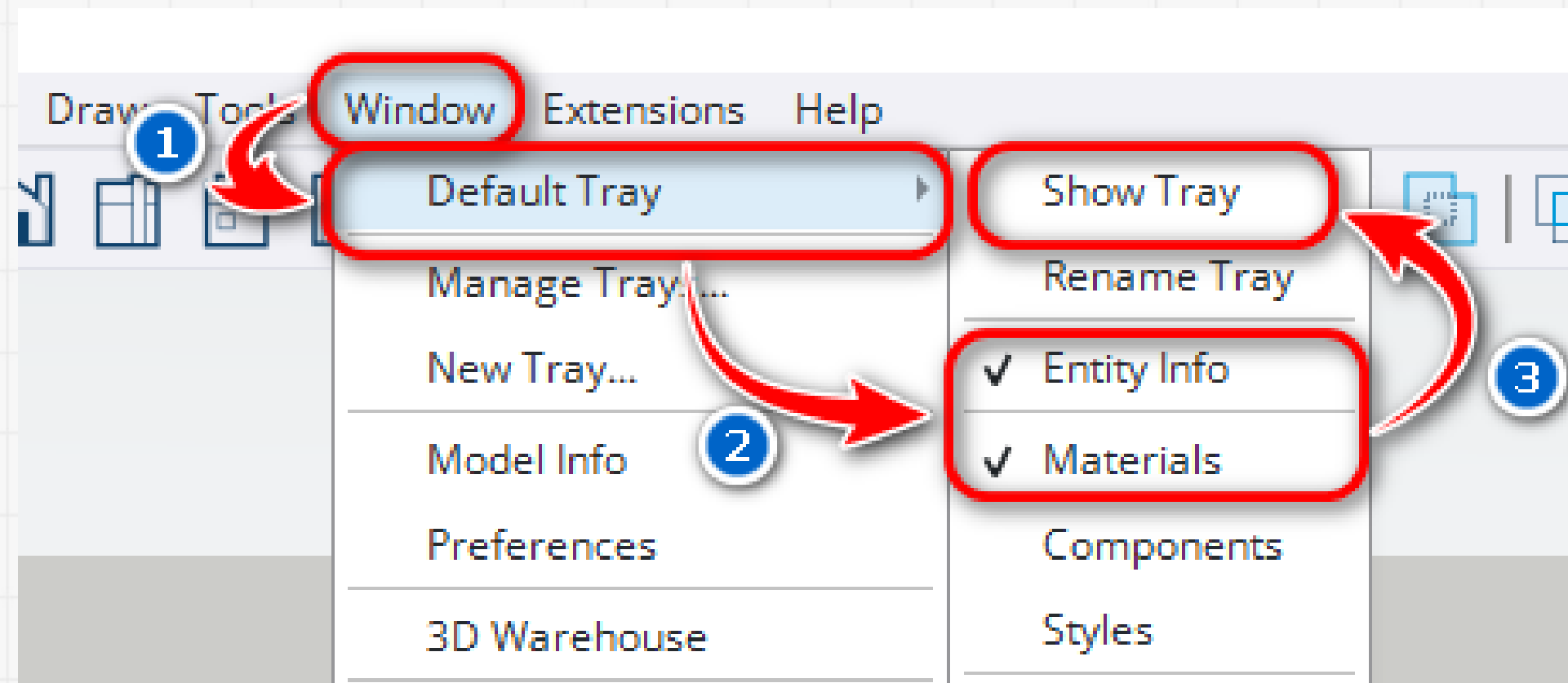
- Hiển thị công cụ:
- View > Toolbars > Chọn vào các công cụ dưới đây (hoặc các công cụ bạn thường sử dụng)
- Standard, Styles, Views, Large Tool Set



I. Các thao tác cơ bản với phần mềm SketchUp

- Thiết lập công cụ

- Hiển thị công cụ:
- Window > Default Tray > Tích chọn 2 công cụ là “Entity Info” và “Materials” > Show Tray



I. Các thao tác cơ bản với phần mềm SketchUp

- **Các thao tác cơ bản với chuột**

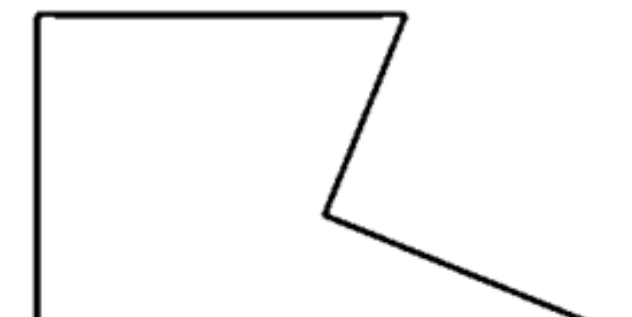
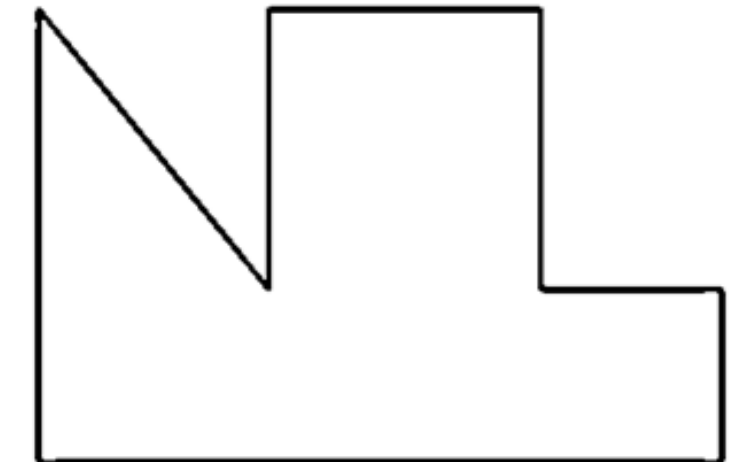
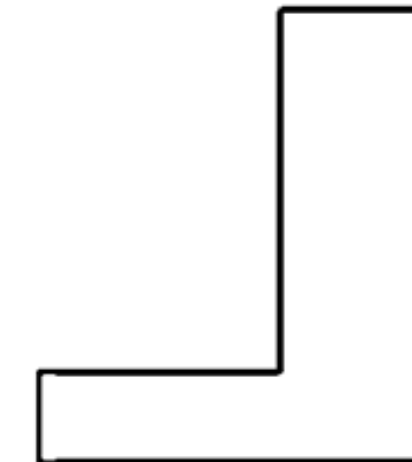
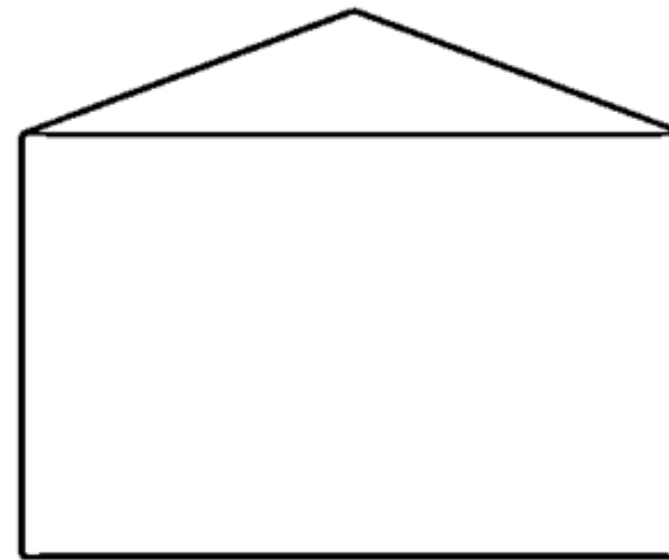
- Chọn đối tượng: Nhấn chuột trái 1 lần vào đối tượng
- Chọn nhiều đối tượng liền nhau: Nhấn chuột trái 2 lần liên tiếp vào đối tượng
- Chọn tất cả đối tượng liền nhau: Nhấn chuột trái 3 lần liên tiếp vào đối tượng
- Chọn nhiều đối tượng độc lập: Giữ phím Shift và nhấn chuột trái để chọn từng đối tượng (nhấn 2 lần sẽ bỏ chọn)
- Chọn nhiều đối tượng theo vùng: Giữ chuột trái và quét chọn
- Thay đổi góc nhìn: Nhấn giữ con lăn chuột và kéo thả, giữ thêm phím shift nếu muốn thay đổi vùng xem
- Di chuyển hướng nhìn xa gần: Lăn con lăn chuột lên/xuống

II. Các công cụ vẽ hình học cơ bản

- Công cụ vẽ đường thẳng (L)
 - Dùng để vẽ đường thẳng

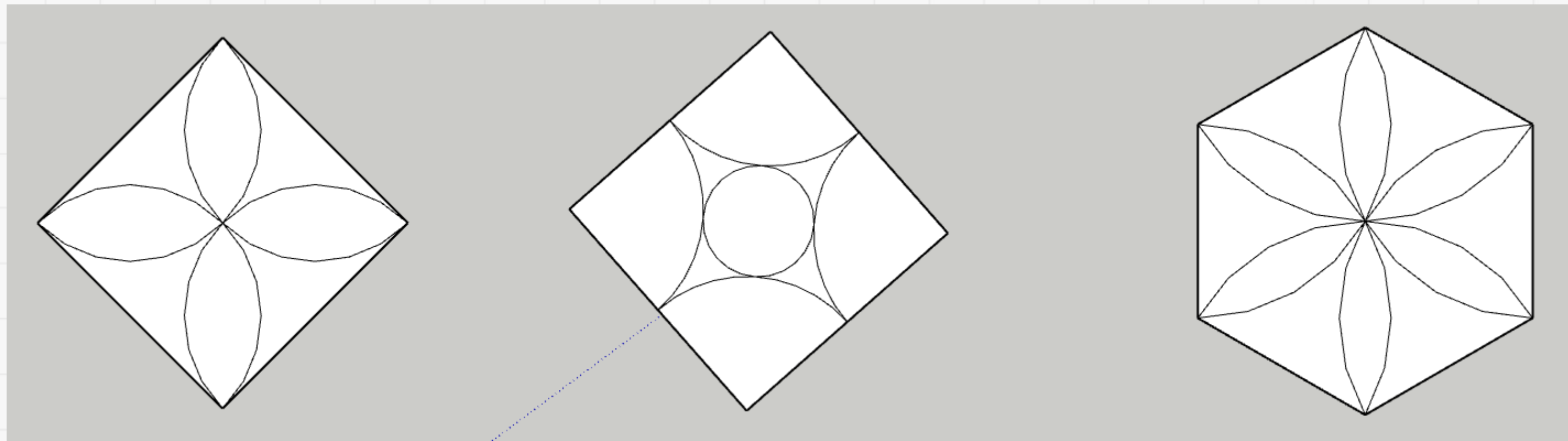
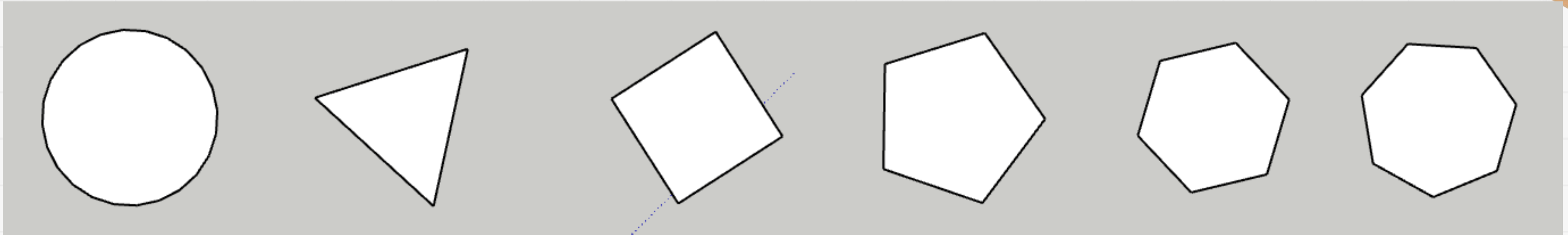


Sau khi chọn điểm đầu của đường thẳng, ta nhấn phím mũi tên trái hoặc phải để khóa theo hướng mặt đất, nhấn mũi phím mũi tên lên để vẽ đường thẳng thẳng đứng.



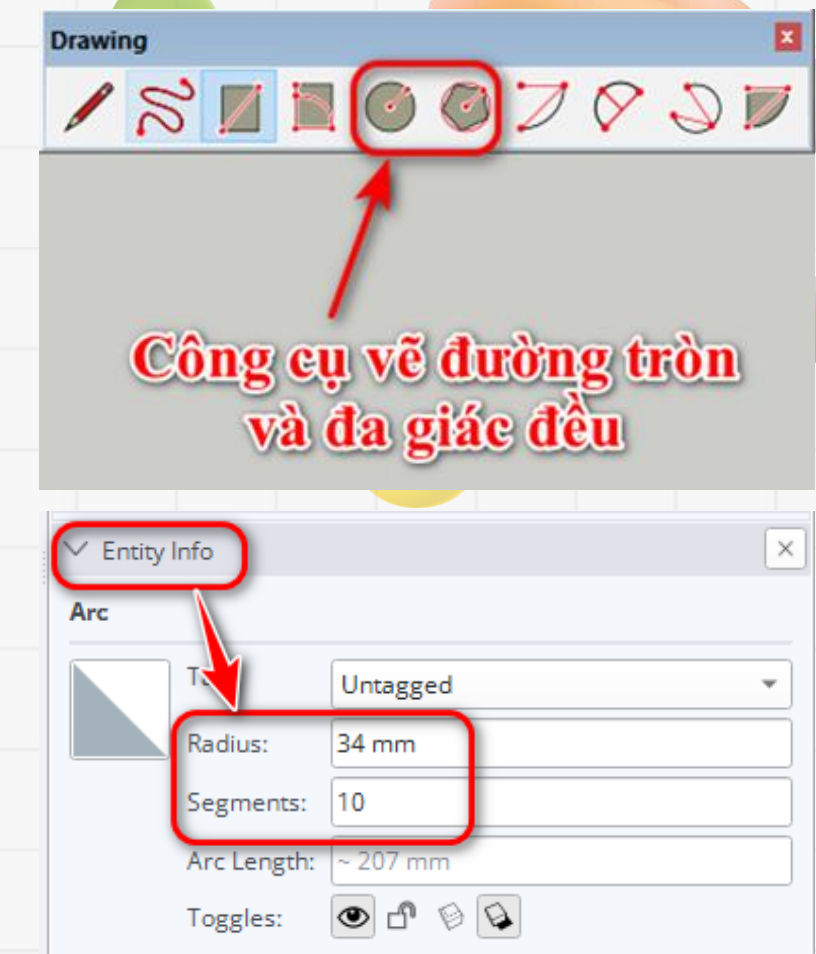
II. Các công cụ vẽ hình học cơ bản

- Bài tập tiếp cận



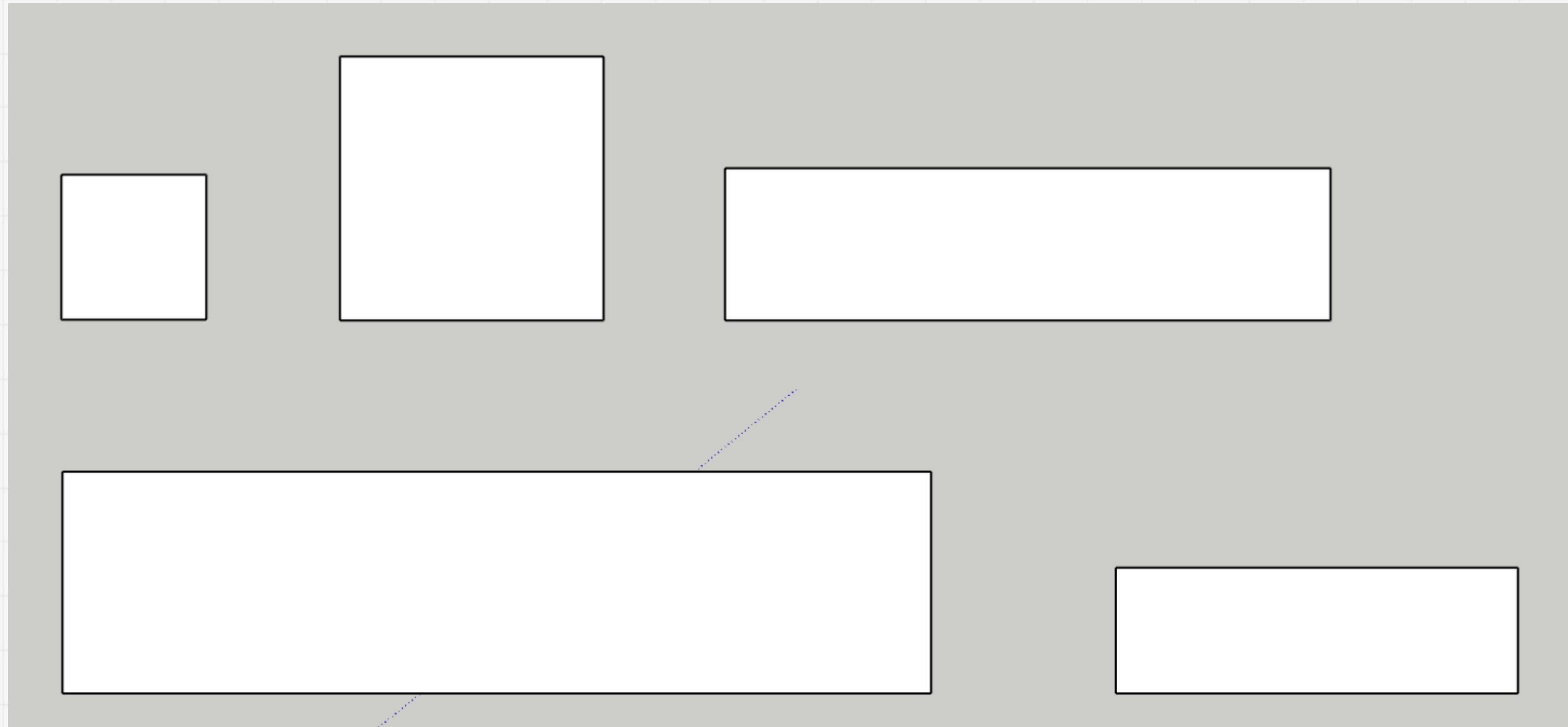
II. Các công cụ vẽ hình học cơ bản

- Công cụ vẽ đường tròn – vẽ đa giác đều (C)
 - Sau khi gọi lệnh ta kích chọn tâm đường tròn > chọn điểm thứ 2 để hoàn thiện đường tròn.
 - Có thể chọn đường tròn đã có, sau đó hiệu chỉnh bán kính và độ mịn trong bảng “Entity Info”
- Công cụ vẽ vẽ đa giác đều
 - Sau khi gọi lệnh ta nhập số cạnh đa giác > Enter > kích chọn tâm đa giác > chọn điểm thứ 2 để hoàn thiện đa giác.



II. Các công cụ vẽ hình học cơ bản

- Bài tập tiếp cận



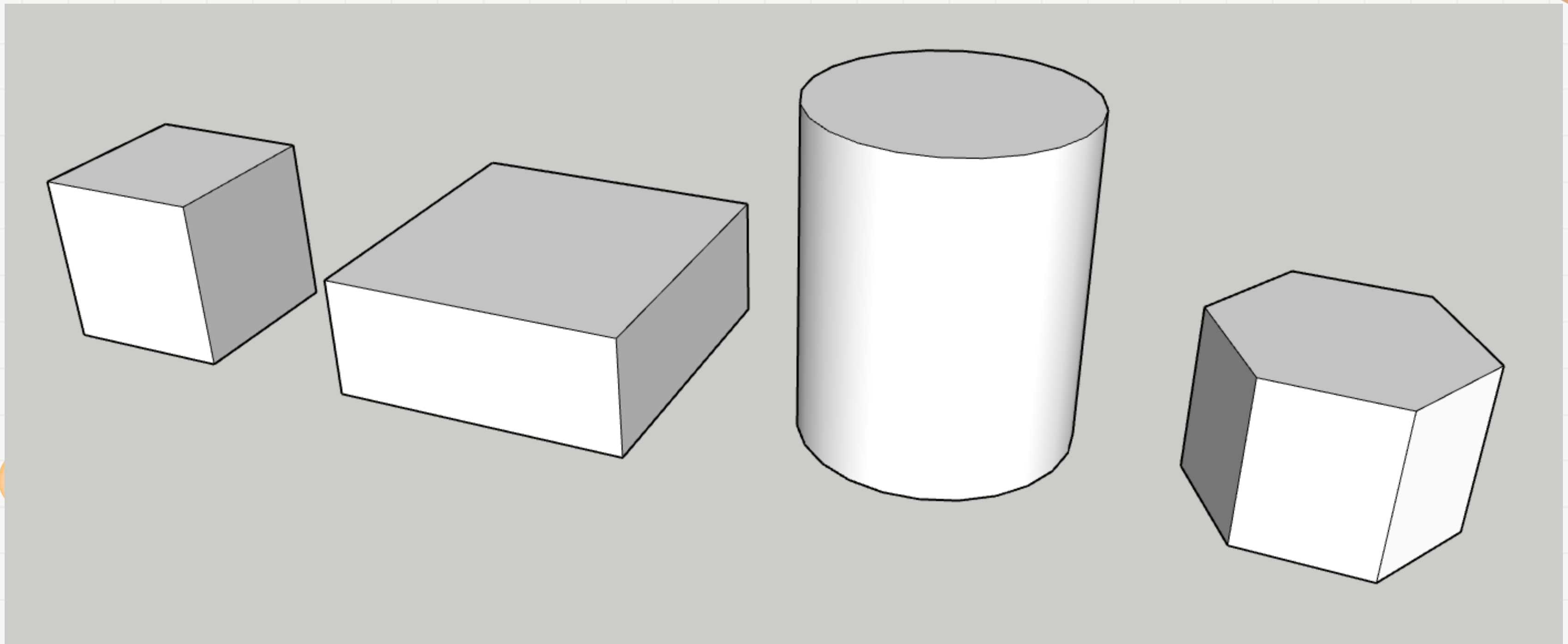
II. Các công cụ vẽ hình học cơ bản

- Công cụ vẽ hình chữ nhật (R)
 - Chức năng: Dùng để vẽ hình chữ nhật
 - Sau khi gọi lệnh vẽ hình chữ nhật ta chọn điểm bắt đầu, sau đó nhấn chọn điểm cuối
 - Vẽ hình vuông: Sau khi chọn điểm đầu, ta rê chuột sao cho hình chữ nhật hiển thị đường chéo (hiện chữ Square trên con trỏ chuột), sau đó giữ Shift để vẽ hình vuông



III. Các công cụ tạo khối cơ bản

- Bài tập tiếp cận

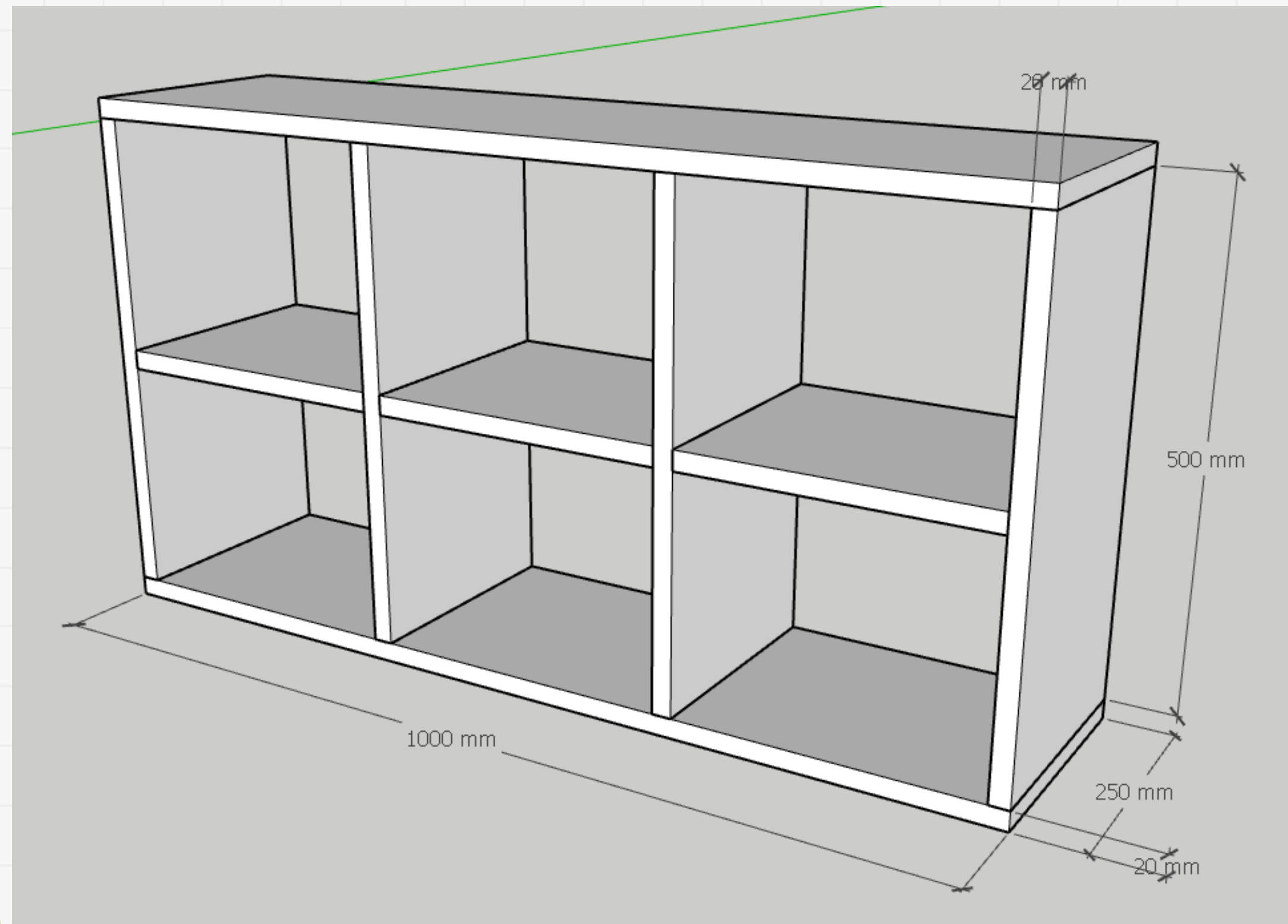


III. Các công cụ tạo khối cơ bản

- **Lệnh tạo – cắt khối từ mặt 2D (P)** 
 - Chức năng: Tạo khối từ mặt phẳng 2D
 - Sau khi gọi lệnh ta tiến chọn mặt phẳng 2D > di chuột để xác định hướng đùn khối > nhập nhiều cao khối hoặc kích chuột để tạo mô hình (làm tương tự nếu bạn muốn cắt khối)
 - Nếu khối bạn tạo có màu đen (bị ngược), cần lật lại bằng cách nhấn chuột phải vào khối rồi chọn Reverse Faces

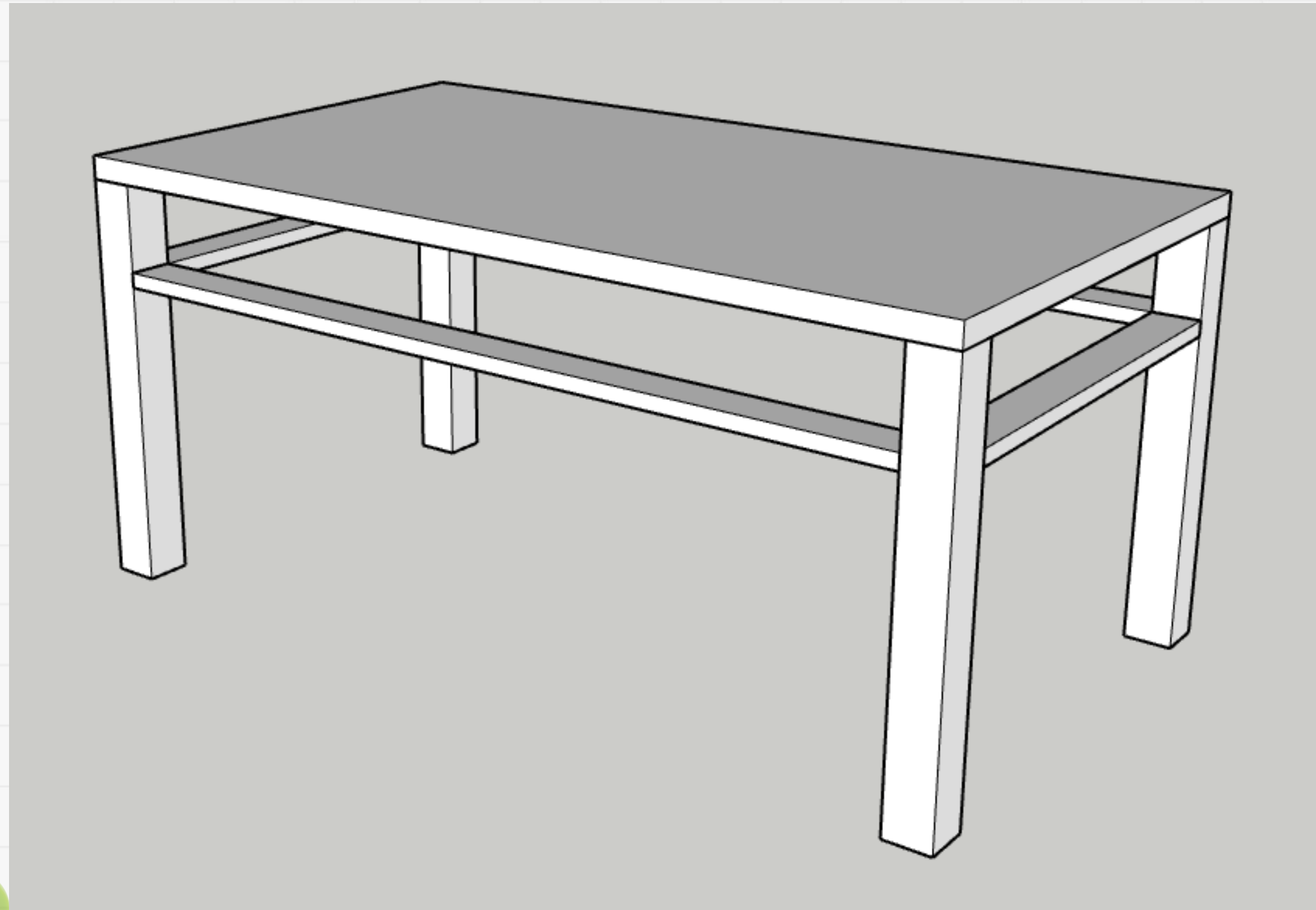
IV. Các công cụ quản lý và hiệu chỉnh

- Bài tập tiếp cận (dự án vẽ kỹ sách của em)



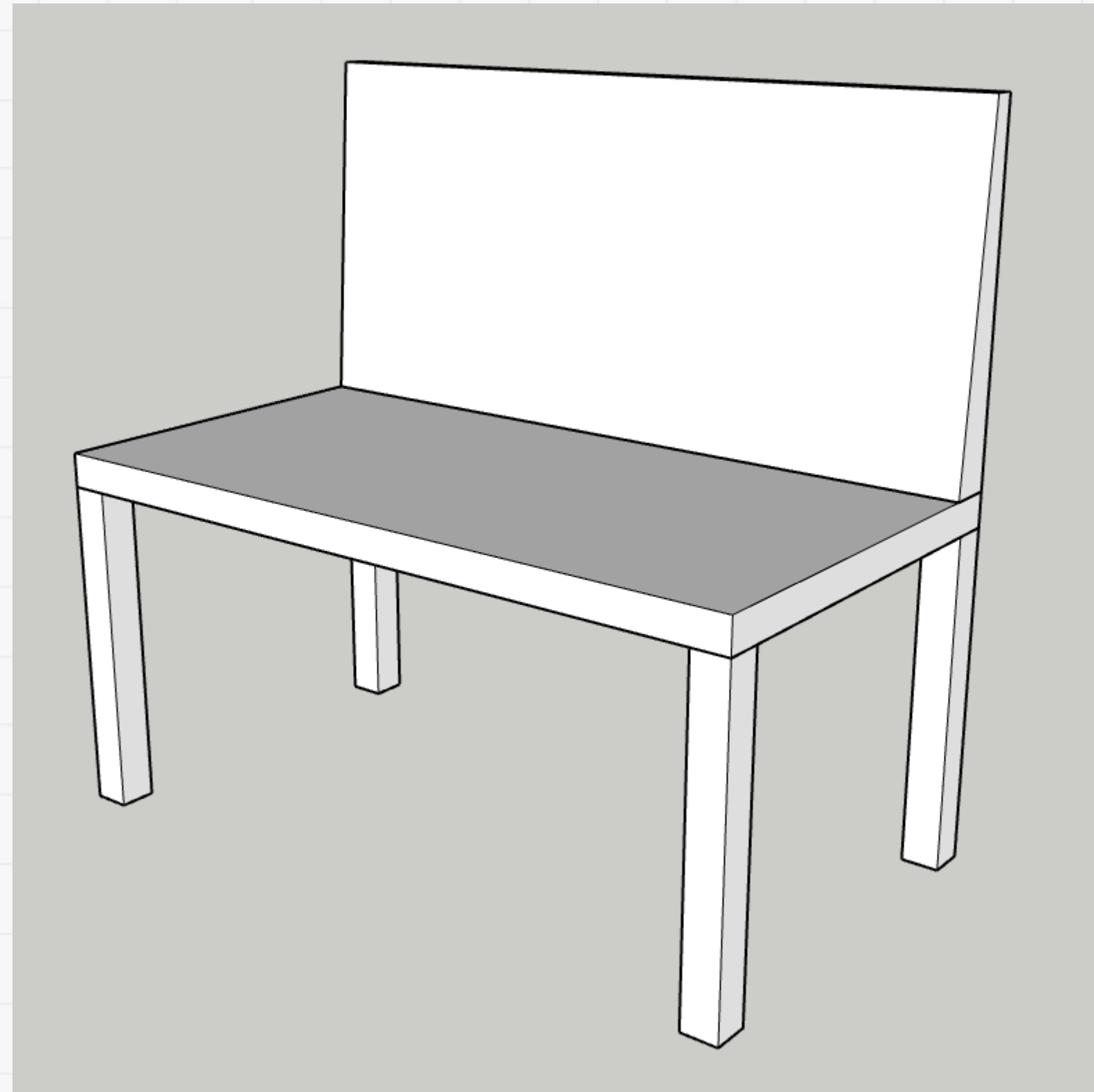
IV. Các công cụ quản lý và hiệu chỉnh

- Bài tập tiếp cận (bàn học của em)



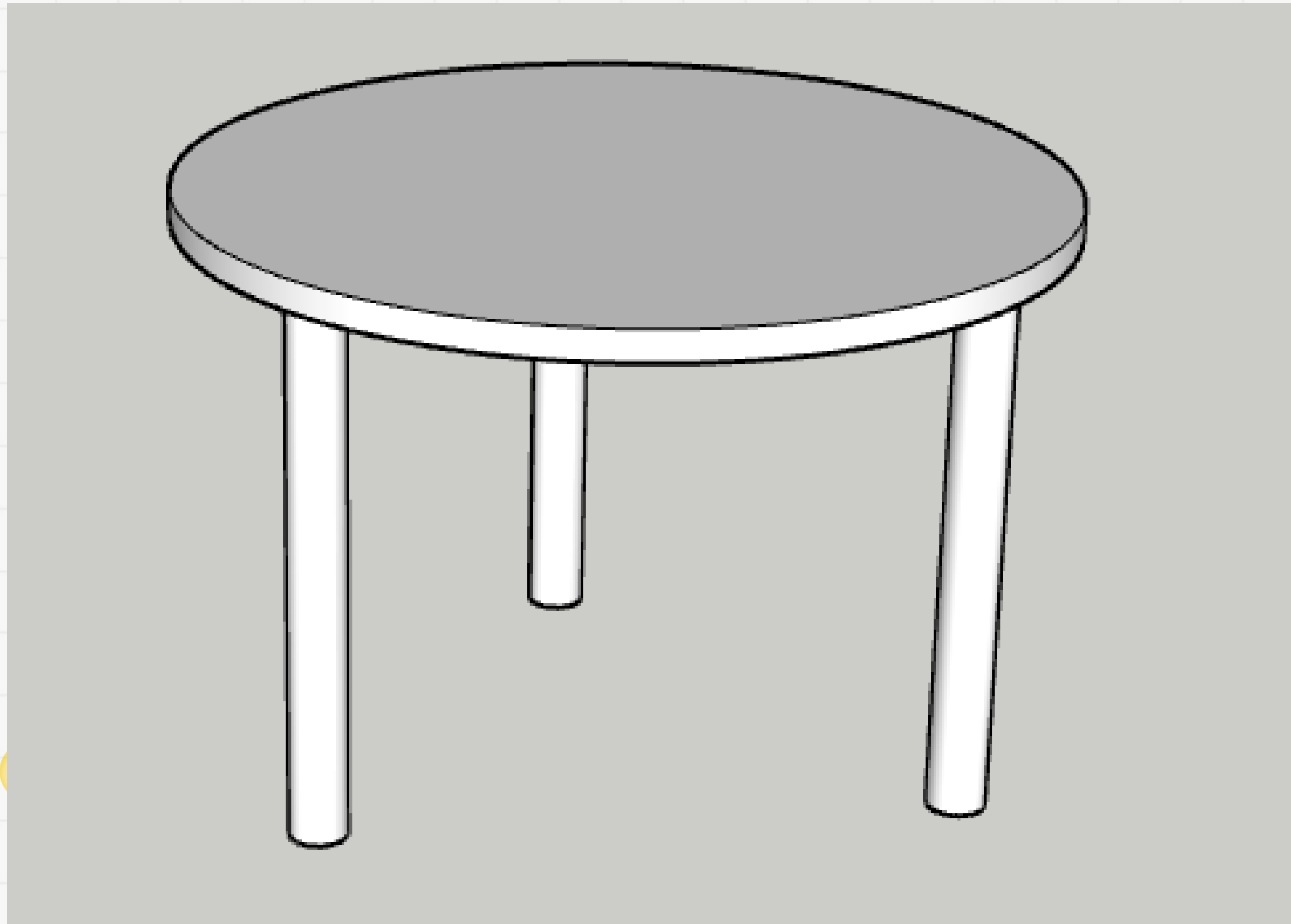
IV. Các công cụ quản lý và hiệu chỉnh

- Bài tập tiếp cận (ghế tựa)



IV. Các công cụ quản lý và hiệu chỉnh

- Bài tập tiếp cận (bàn tròn)



IV. Các công cụ quản lý và hiệu chỉnh

- Di chuyển và nhân bản đối tượng (M)
 - Chọn đối tượng cần di chuyển > gọi lệnh M > Chọn điểm đặt để tiến hành di chuyển đối tượng (có thể di chuyển bằng cách kích điểm tự do hoặc nhập khoảng cách theo hướng được xác định)
 - Trong quá trình di chuyển, nhấn Ctrl để tiến hành nhân bản đối tượng. Để nhân bản ra nhiều đối tượng có cùng khoảng cách ta nhập Xx hoặc X/
 - Để di chuyển các khối ta cần Group trước



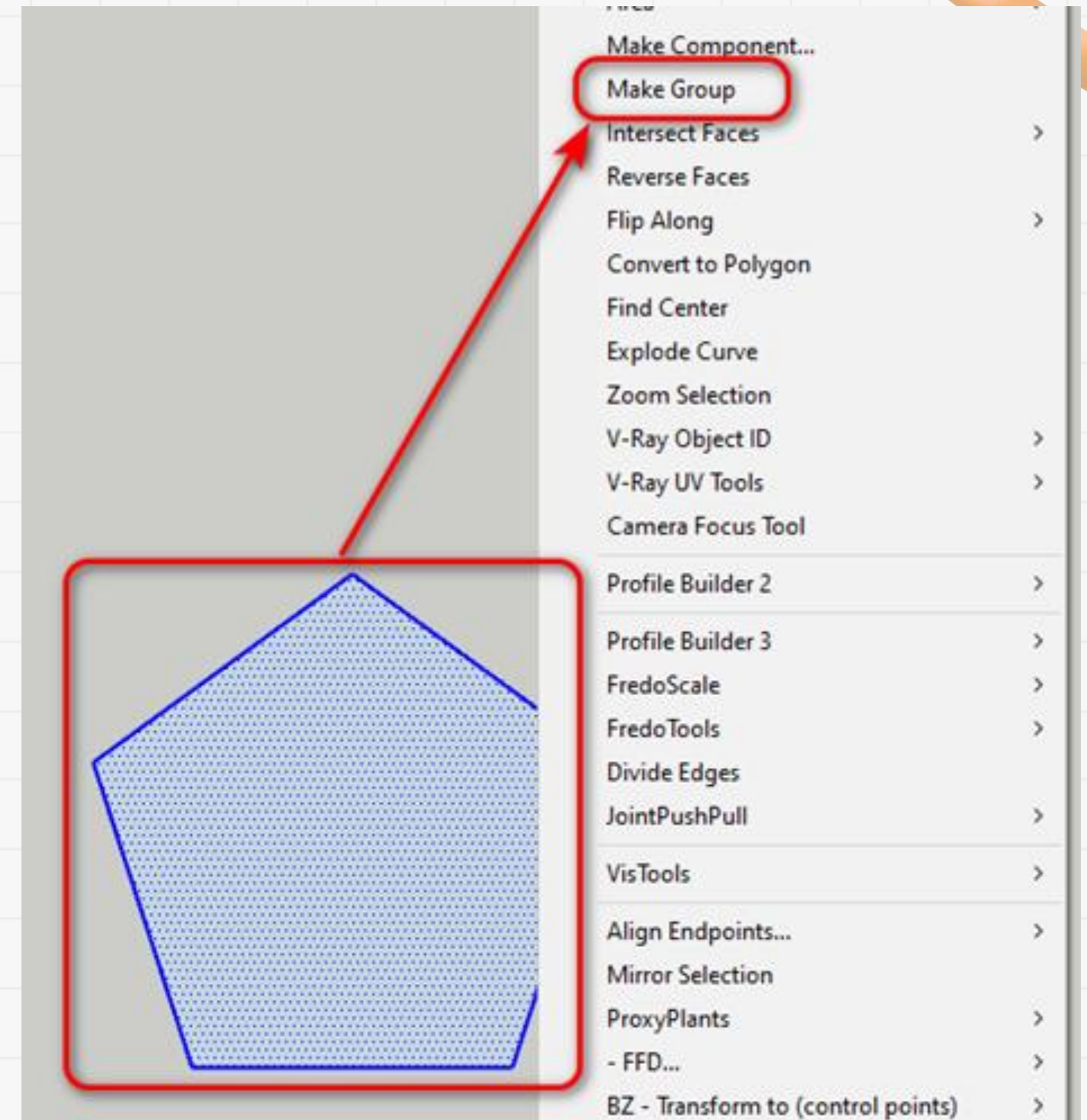
IV. Các công cụ quản lý và hiệu chỉnh

- **Lệnh xóa đối tượng (E)**
 - Chức năng: Xóa đối tượng
 - Sau khi gọi lệnh ta kích chọn các đối tượng cần xóa để xóa



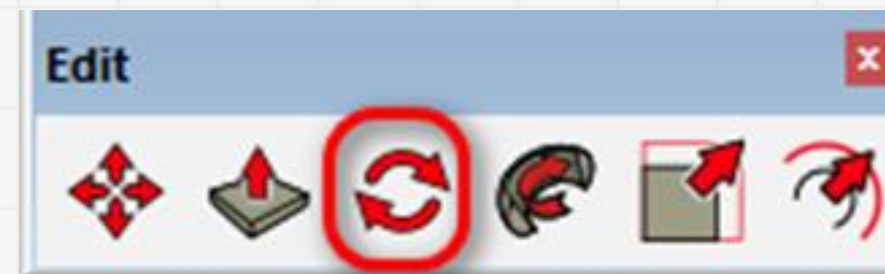
IV. Các công cụ quản lý và hiệu chỉnh

- Group
 - Chức năng: Nhóm đối tượng Group
 - Sau khi chọn đối tượng > nhấn chuột phải và chọn Make Group
 - Để chỉnh sửa đối tượng trong Group ta nhấn chuột 2 lần liên tiếp vào đối tượng



IV. Các công cụ quản lý và hiệu chỉnh

- Xoay và đối tượng
 - Chức năng: Xoay đối tượng quanh tâm theo góc tự do hoặc xác định trước
 - Chọn đối tượng cần xoay > gọi công cụ xoay > chọn tâm xoay > và tiến hành thiết lập góc nghiêng.
 - Trong quá trình xoay nhấn phím Ctrl để tiến hành nhân bản đối tượng



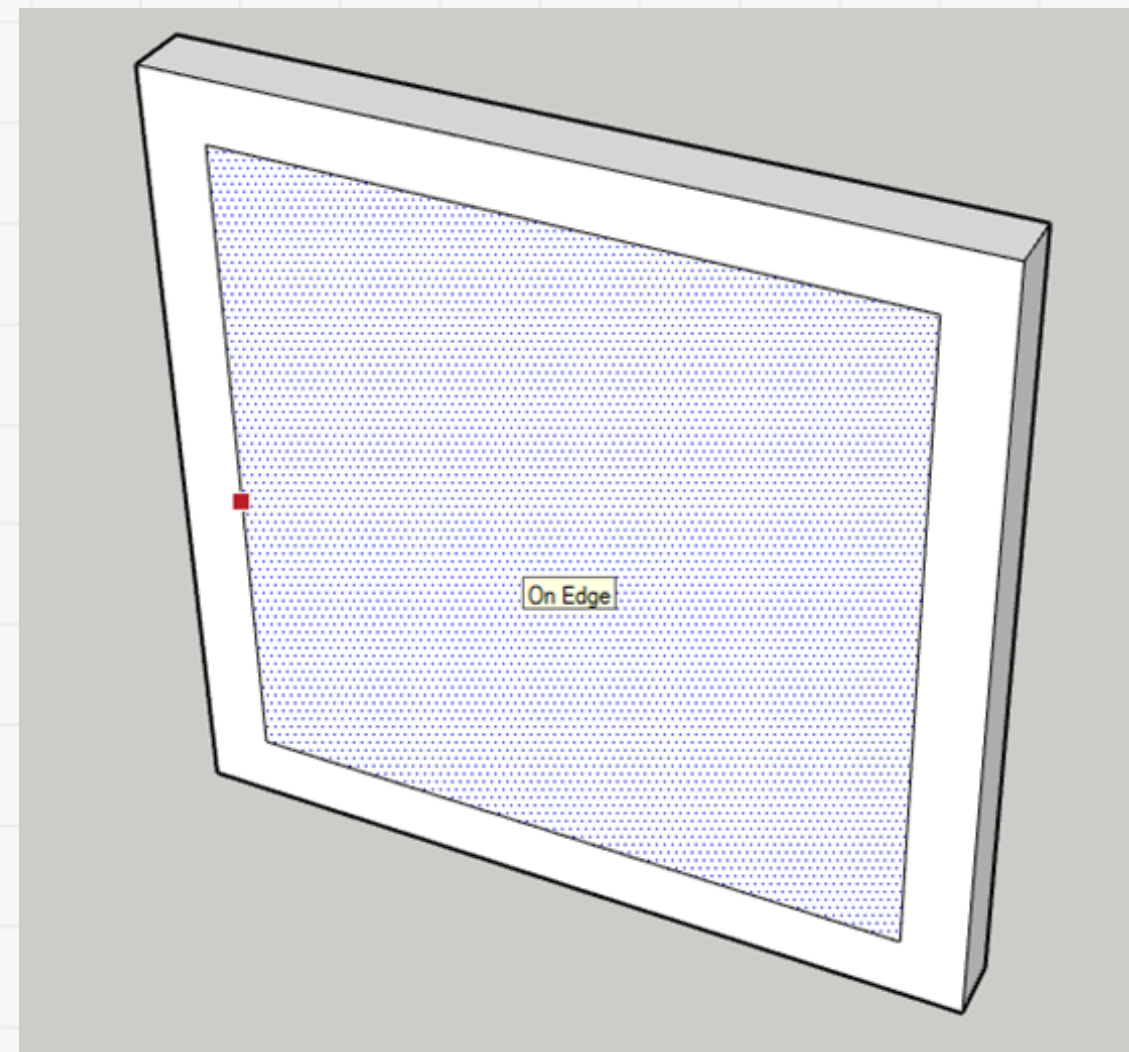
IV. Các công cụ quản lý và hiệu chỉnh

- Tạo đường song song (F)

- Chức năng: Tạo đường song song



- Sau khi gọi lệnh ta chọn đối tượng hoặc mặt phẳng chứa đối tượng > rê chuột để xác định hướng sao chép > nhập khoảng cách rồi nhấn Enter

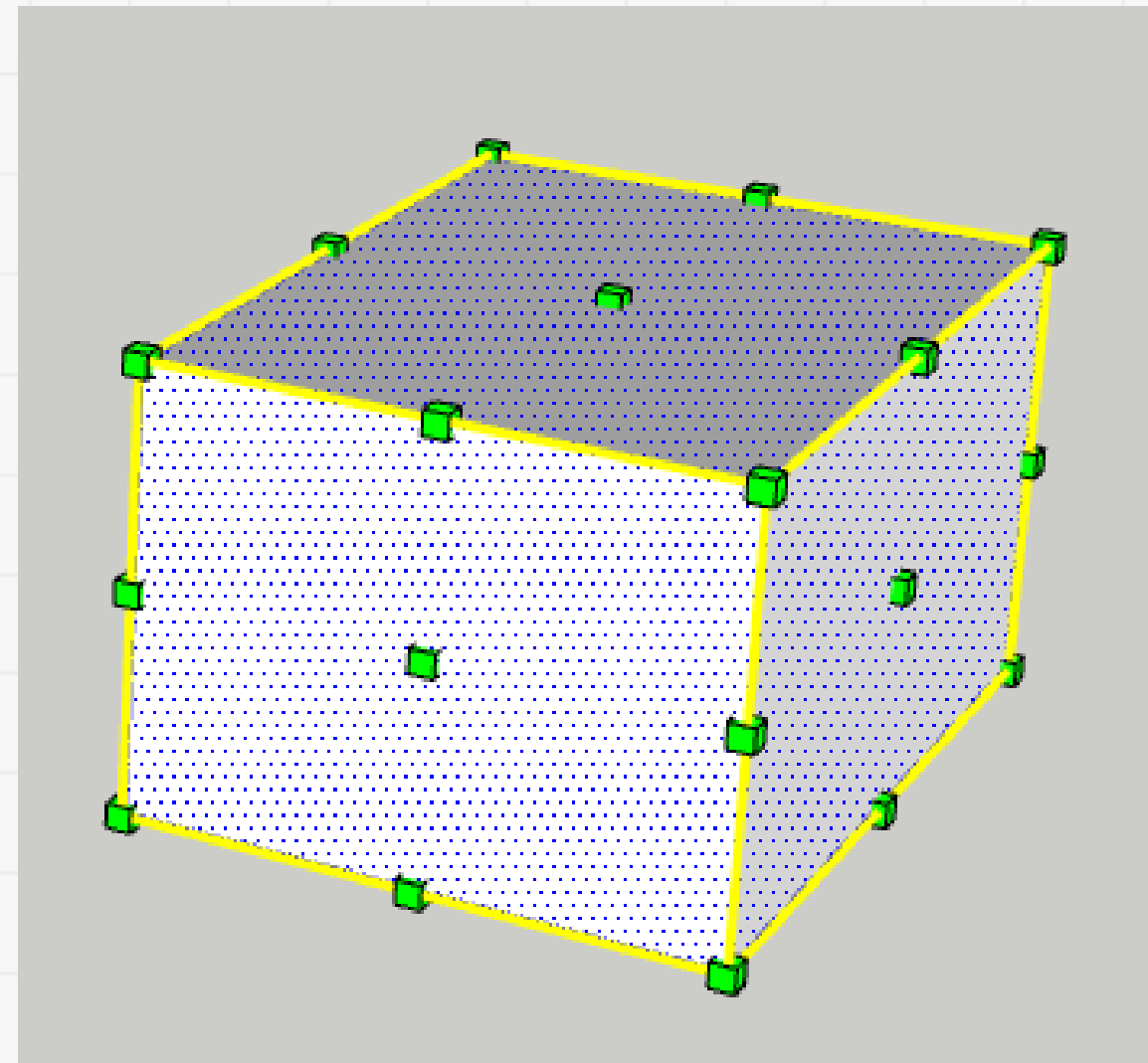
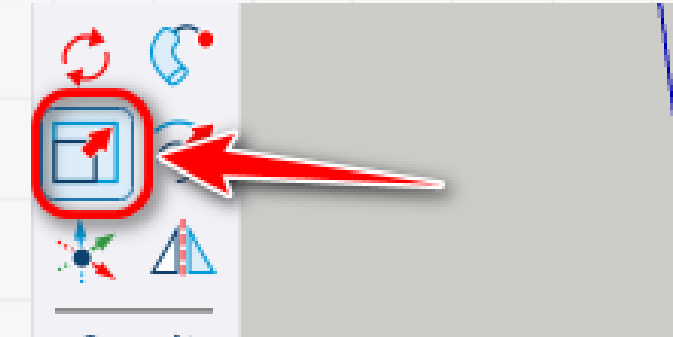


IV. Các công cụ quản lý và hiệu chỉnh

- Phóng to thu nhỏ đối tượng

- Chức năng: Phóng to hoặc thu nhỏ đối tượng

- Ta chọn đối tượng sau đó gọi lệnh > rê chuột vào các nút xanh để kéo thả

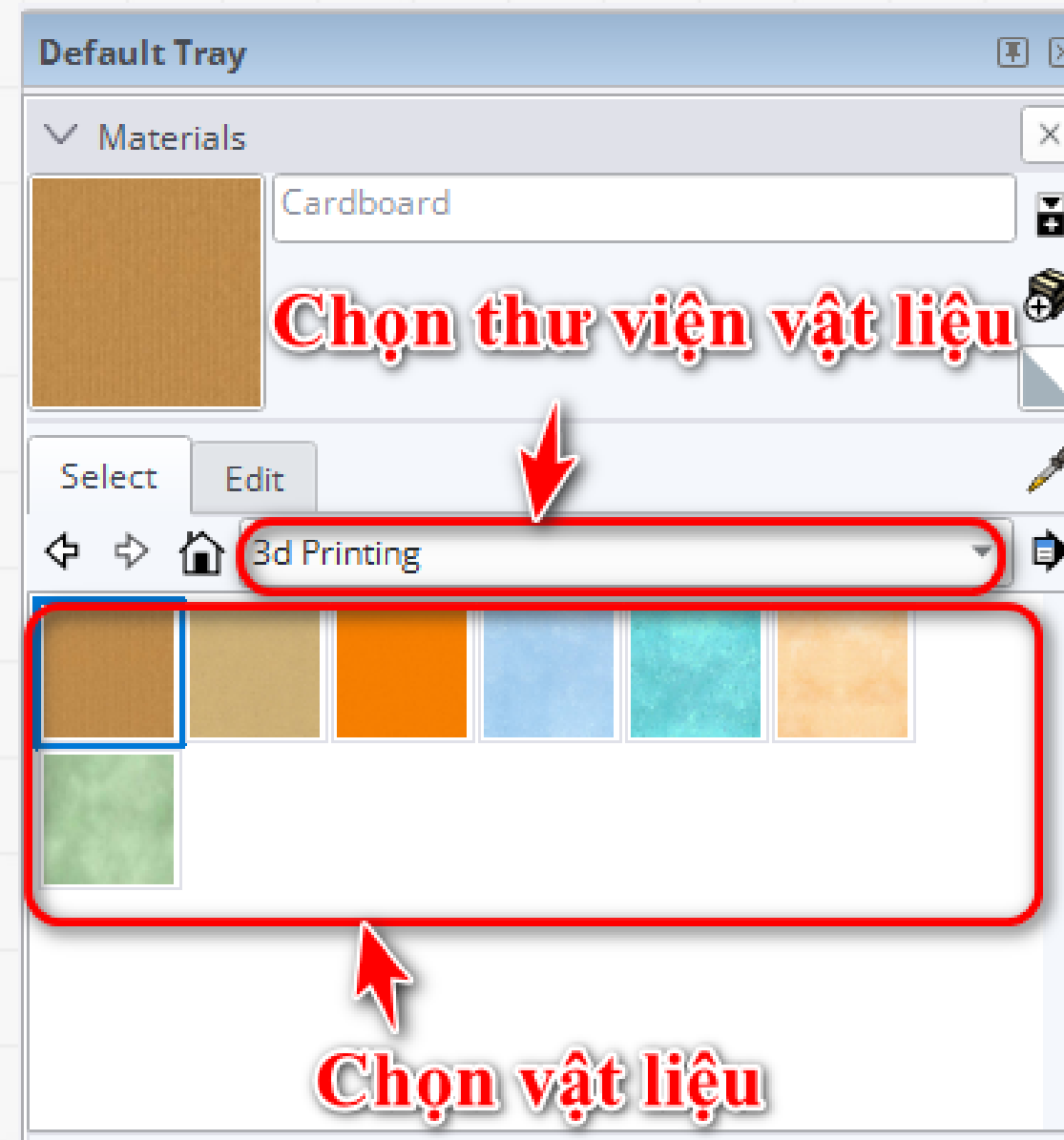


V. Tô màu và gán vật liệu

- Tô vật liệu



- Gọi công cụ tô vật liệu > chọn vật liệu > kích chọn vào đối tượng muốn tô
- Tô bên ngoài Group để tô toàn bộ bề mặt của khối



V. Tô màu và gán vật liệu

- Bài tập thực hành (Ngôi nhà của em)

