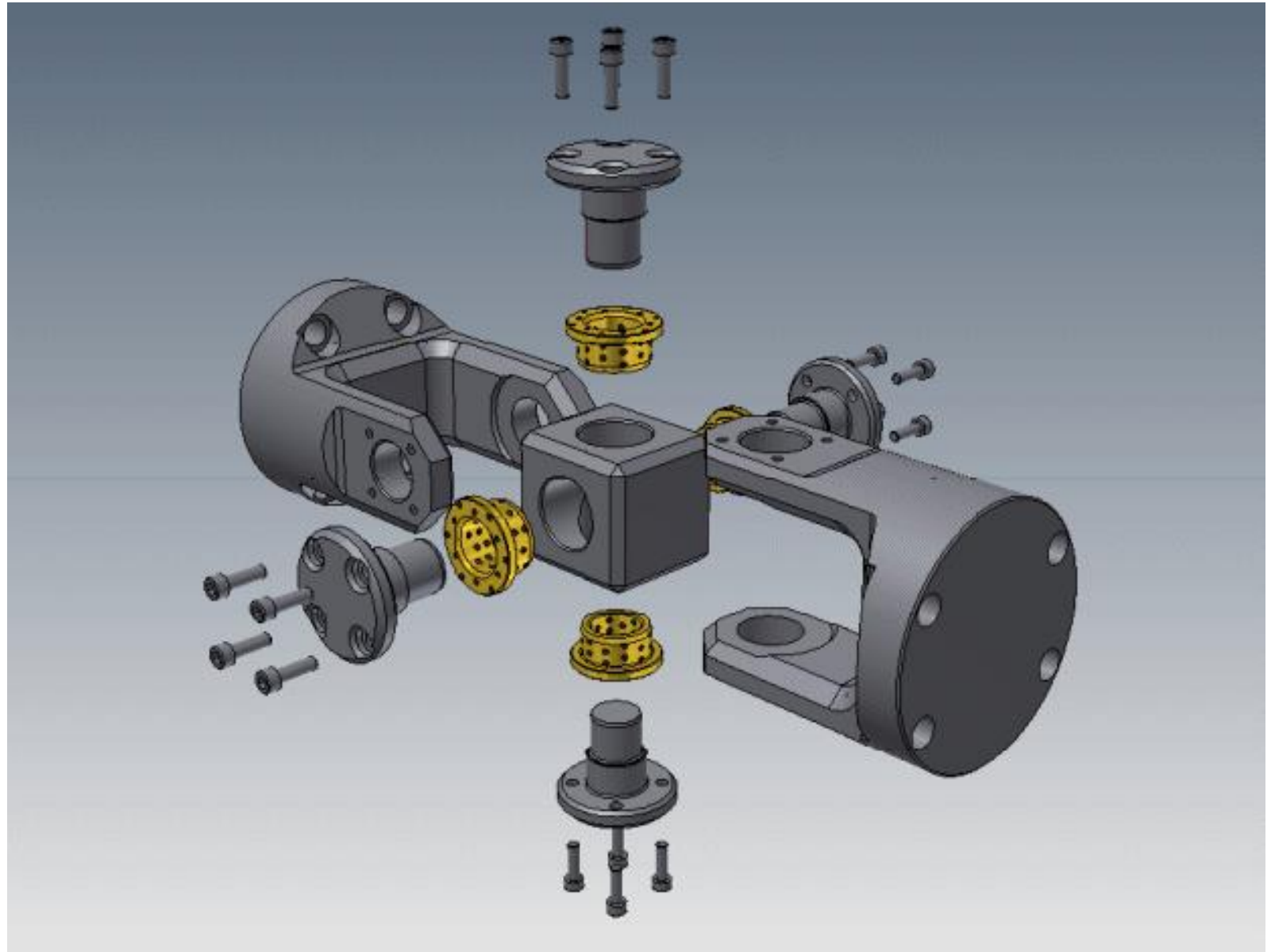


CHƯƠNG 2:
VẼ VÀ THIẾT KẾ
MÔ HÌNH 3D
(Tiếp theo)

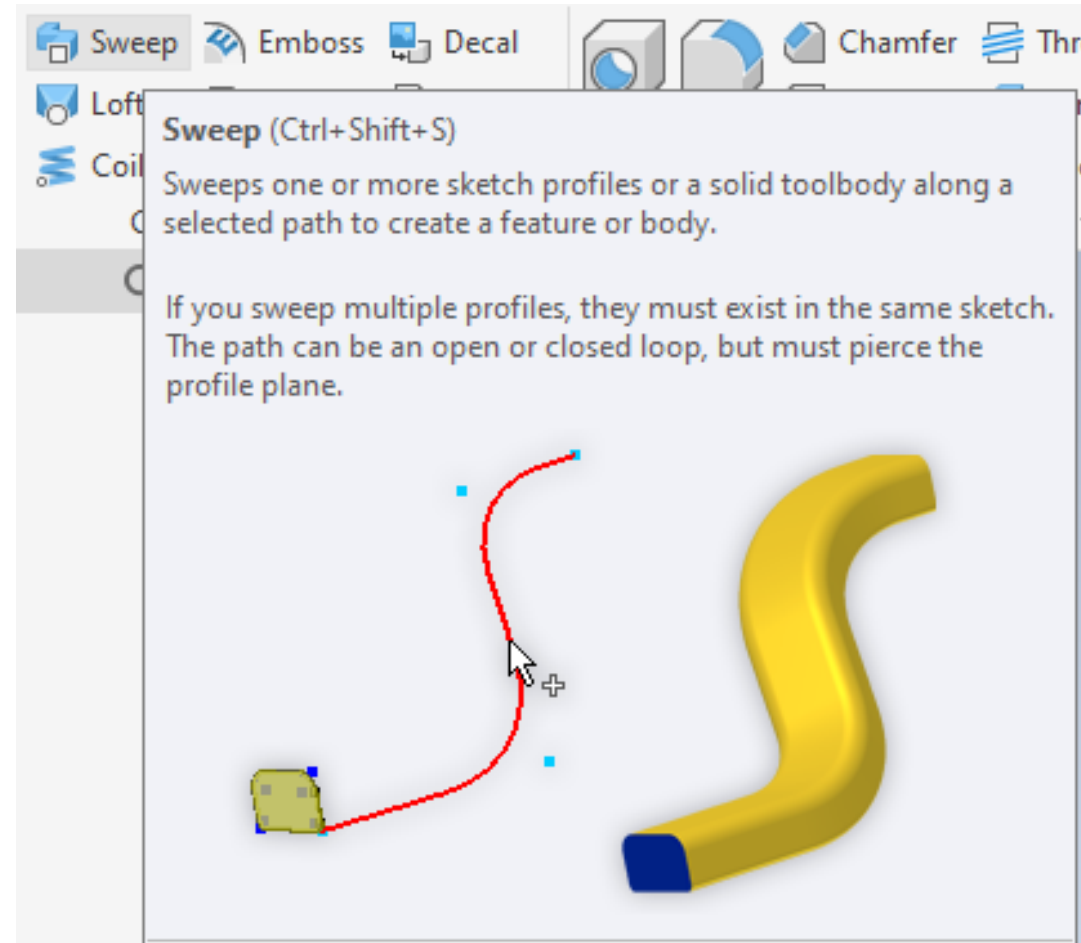


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.1 Lệnh Sweep

Tạo chi tiết bằng cách quét một biên dạng (*trên 1 sketch*) theo một đường dẫn (*path*) cho trước



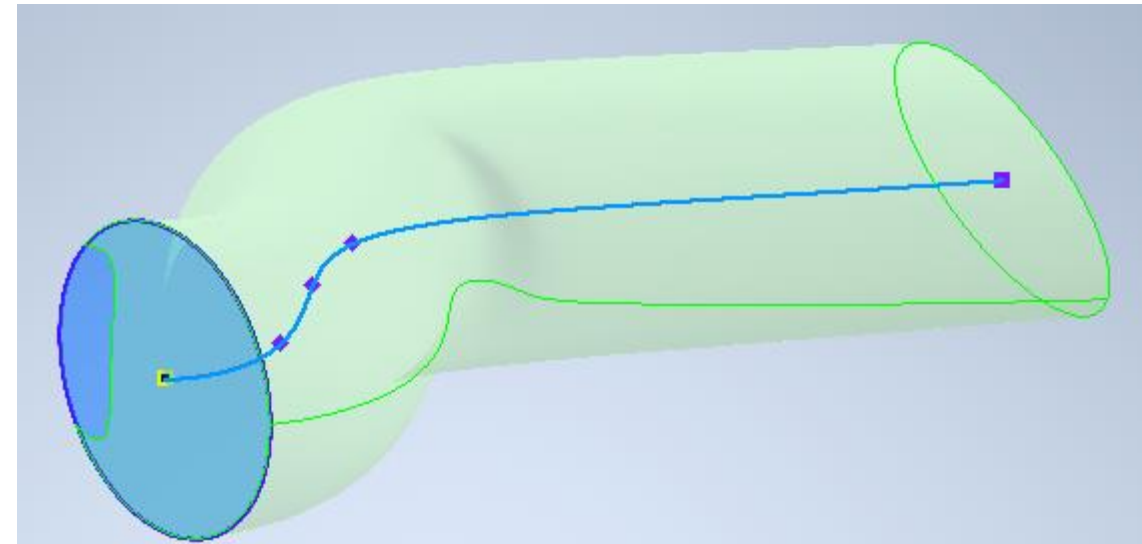
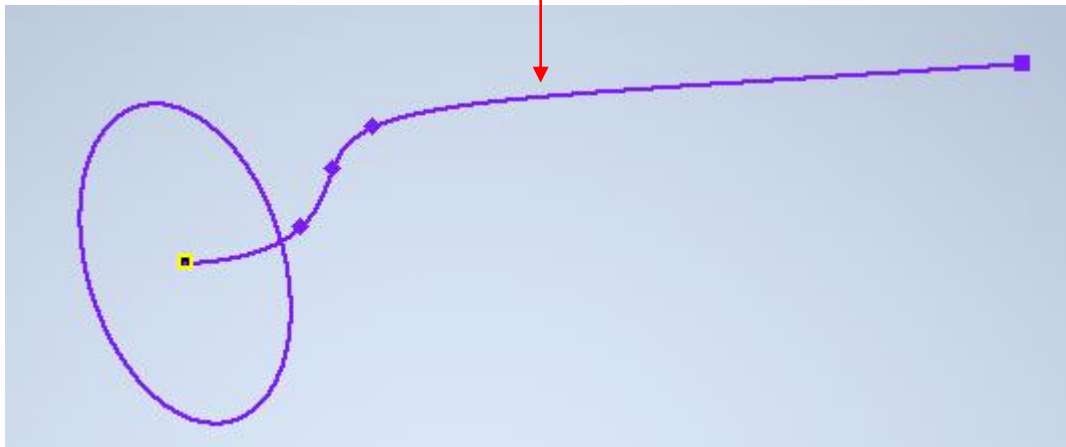
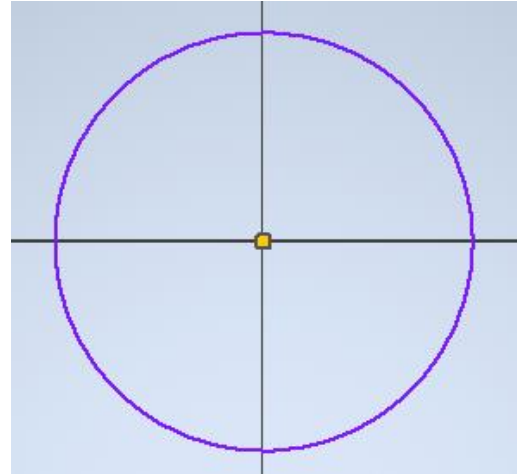
CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.1 Lệnh Sweep

Cách thực hiện:

- Tạo một biên dạng trên 1 sketch
- Tạo một đường dẫn (có thể là đường thẳng hoặc đường cong) vuông góc với biên dạng vừa tạo ở trên



CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

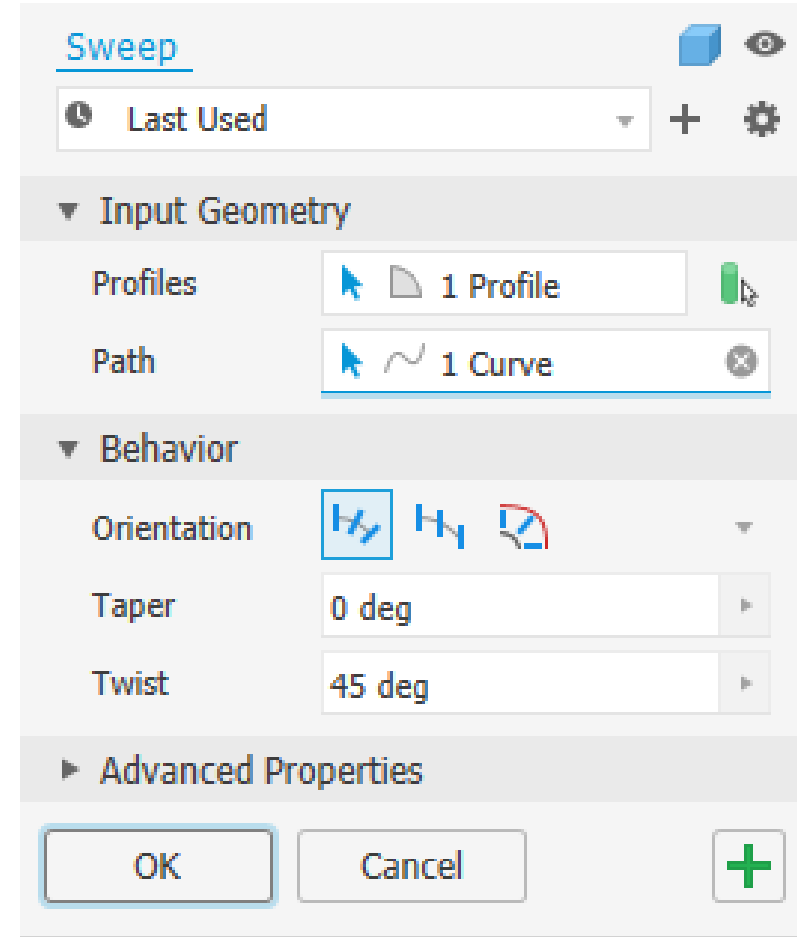
2.3.1 Lệnh Sweep

+ Thẻ Input Geometry

- Profile: Tạo một biên dạng trên 1 sketch
- Path: Chọn đường dẫn

+ Thẻ Behavior

- Orientation: Chọn hướng sweep
- Taper: Tạo độ côn
- Twist: Tạo góc xoắn

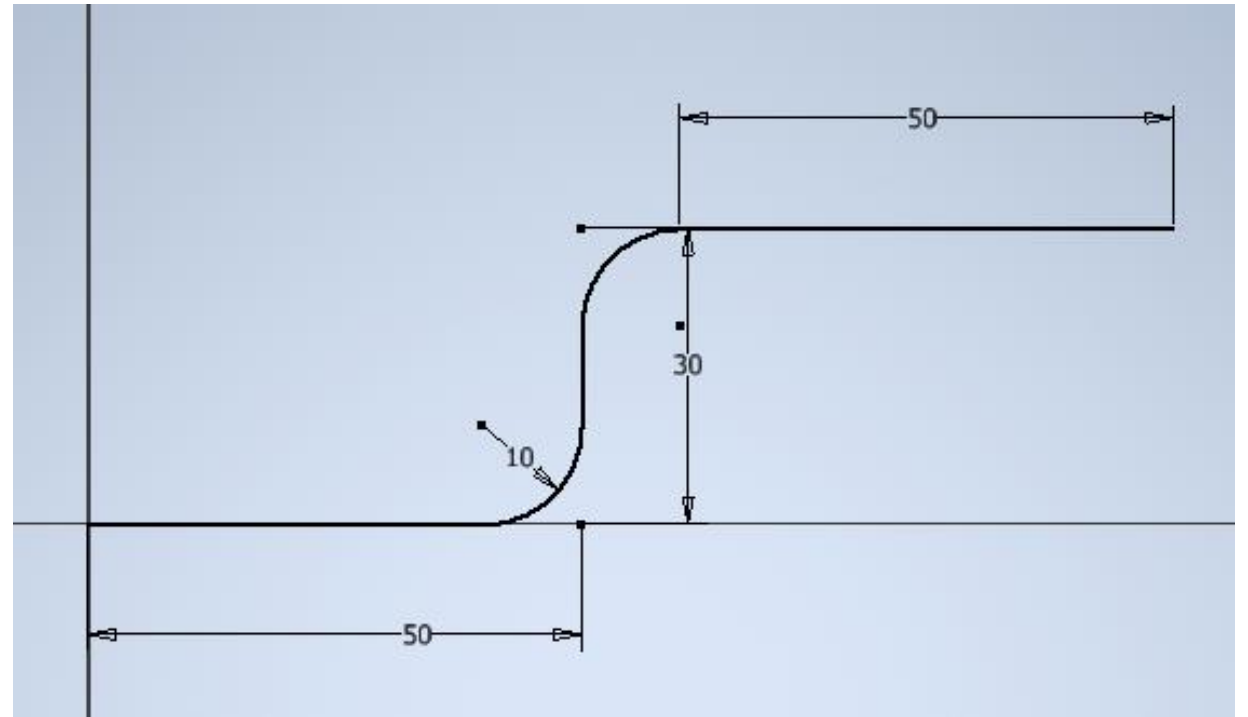


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.1 Lệnh Sweep

- Tạo model bằng lệnh sweep với biên dạng như hình dưới:

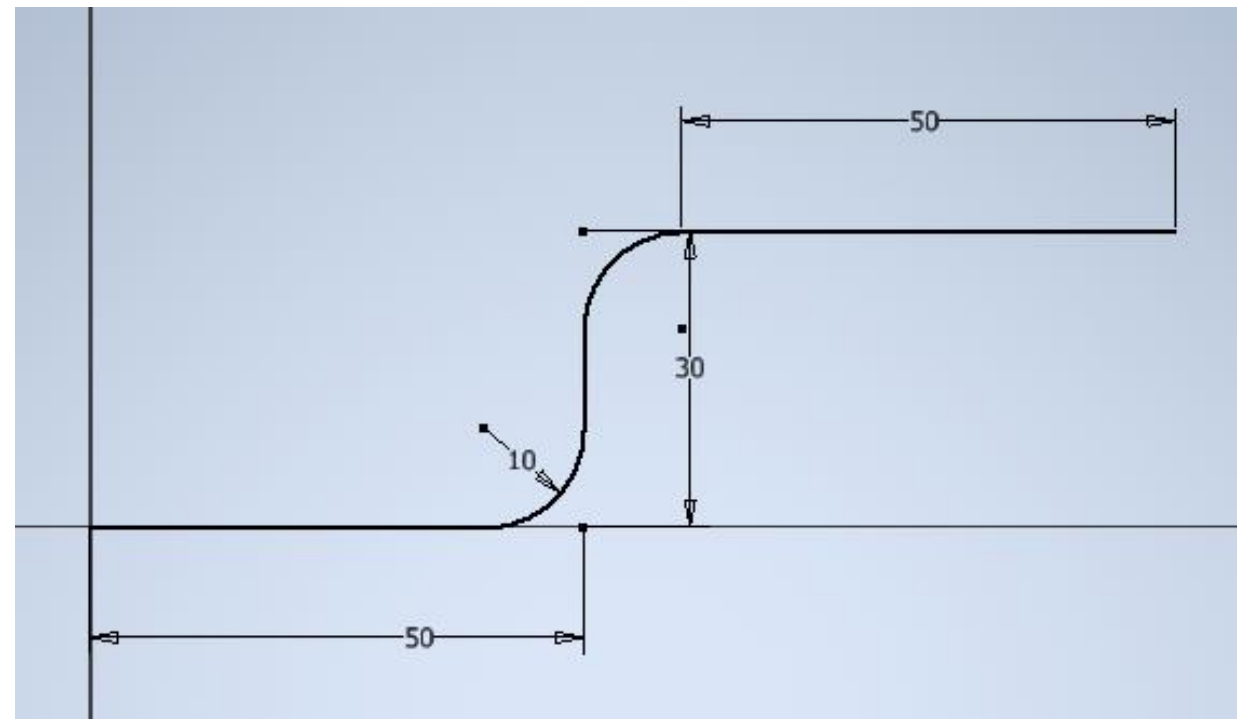
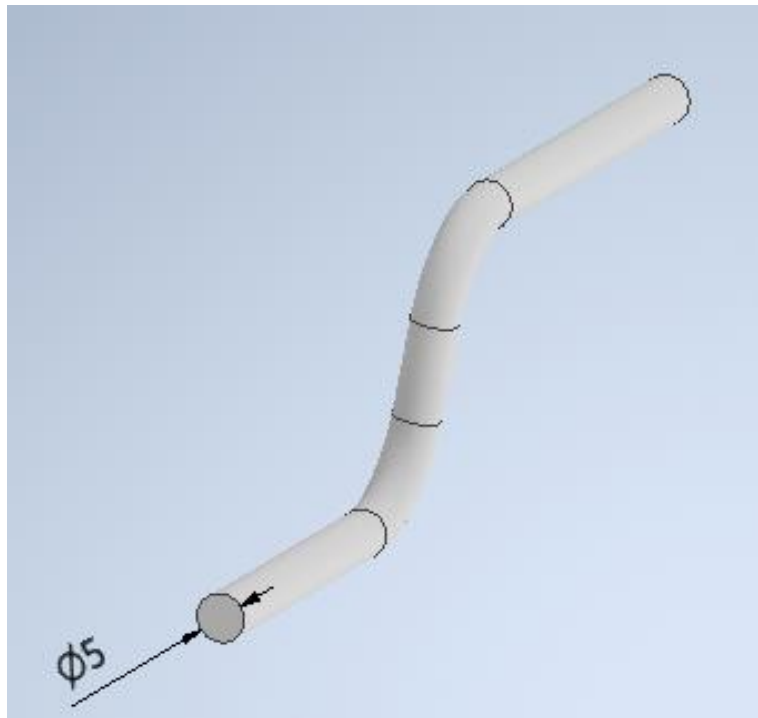


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.1 Lệnh Sweep

Ví dụ 1: Tạo model bằng lệnh sweep với biên dạng như hình dưới:



CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.1 Lệnh Sweep

Ví dụ 2: Tạo model dây cáp

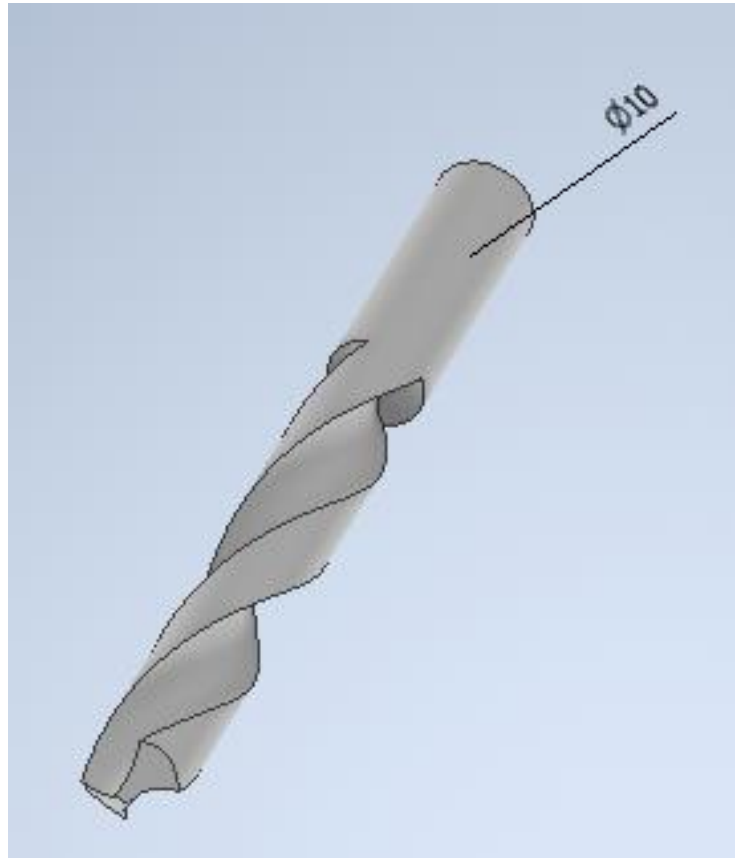


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.1 Lệnh Sweep

Ví dụ 3: Tạo model dạng mũi khoan

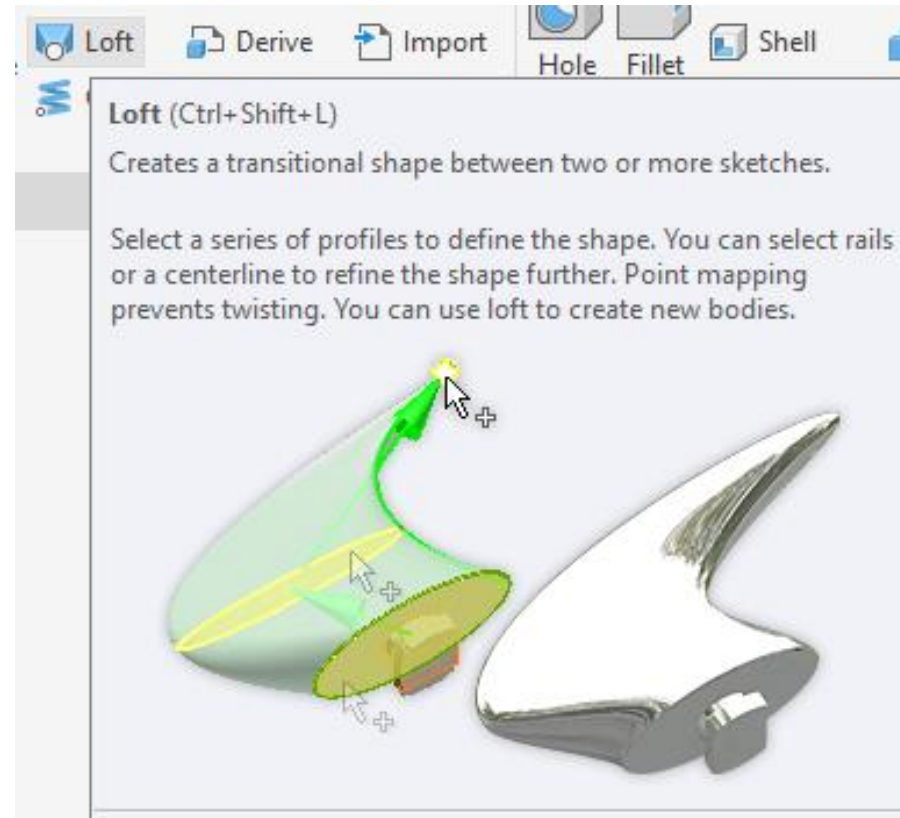


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.2 Lệnh Loft

- Tạo chi tiết bằng cách liên kết các bề mặt có các biên dạng khác nhau nằm trên các sketch liên tiếp
- Các sketch có thể song song hoặc vuông góc với nhau



CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

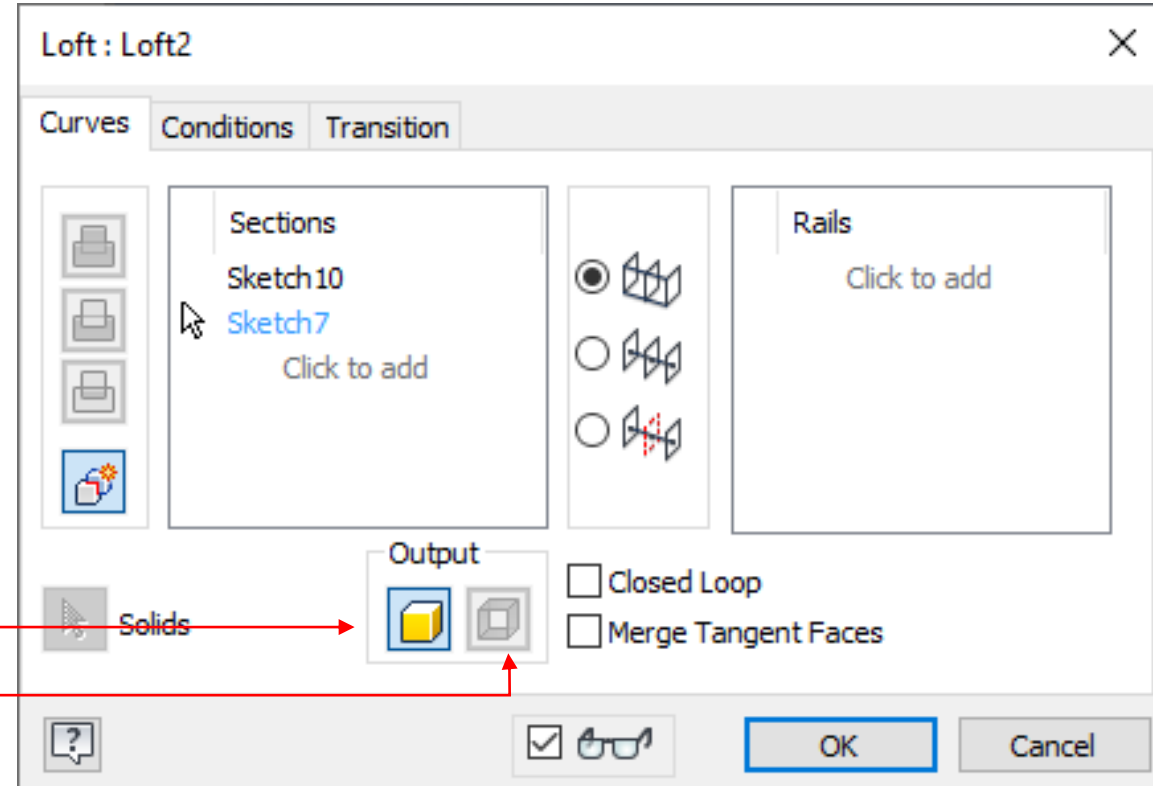
2.3.2 Lệnh Loft

+ Thẻ Curves

- Section: Chọn 1 sketch chứa biên dạng
- Rails: Chọn đường dẫn

Mục Output:

- Tạo khối sweep
- Tạo bề mặt sweep

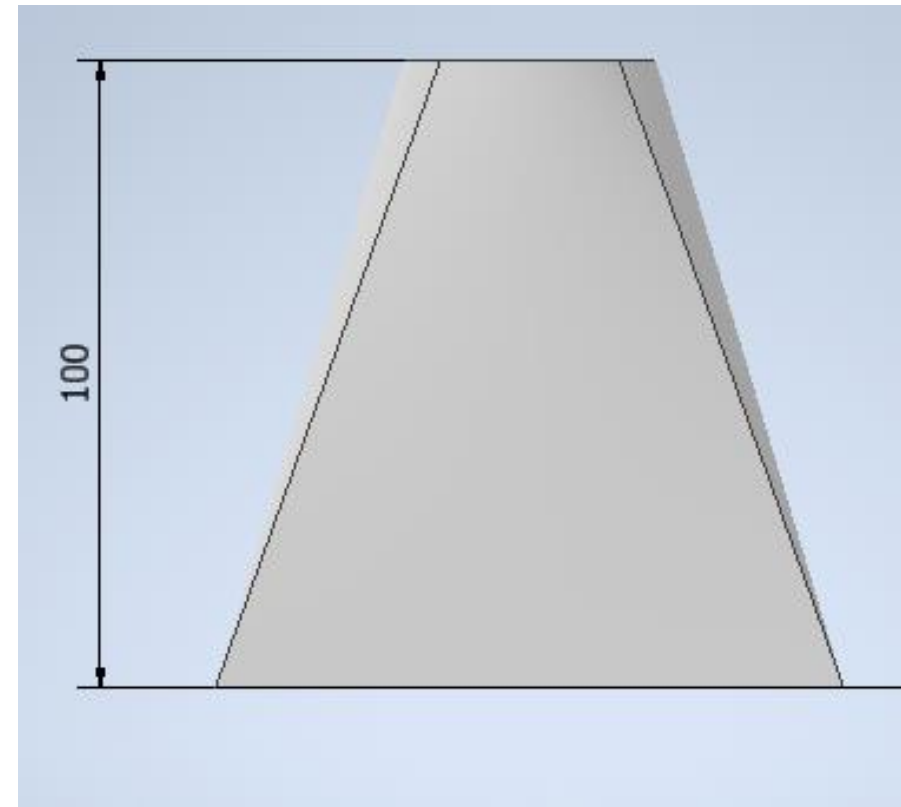
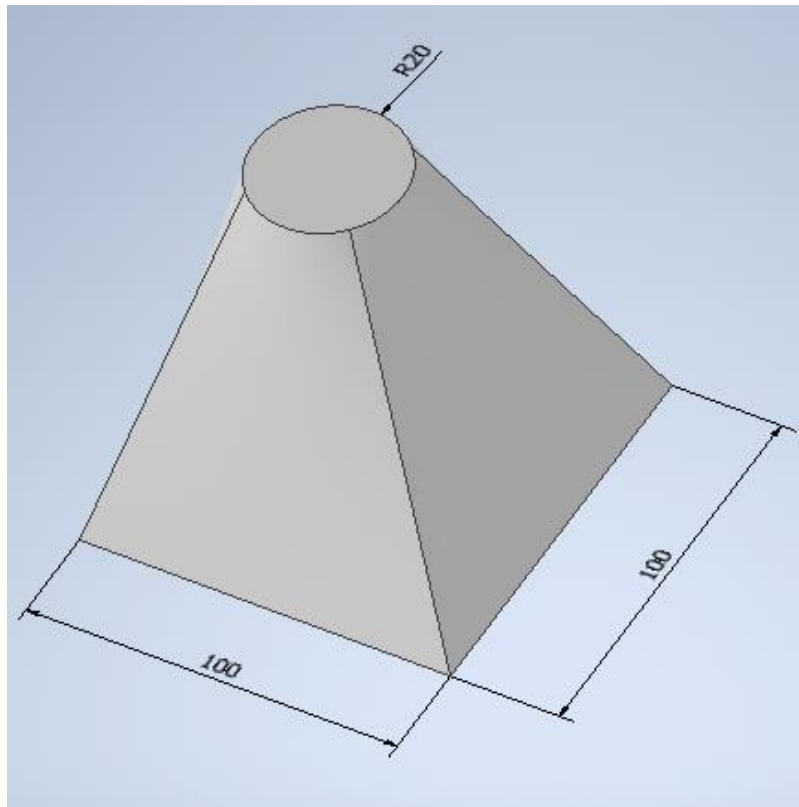


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.2 Lệnh Loft

Ví dụ 1: Tạo model bằng lệnh loft với kích thước như hình dưới:

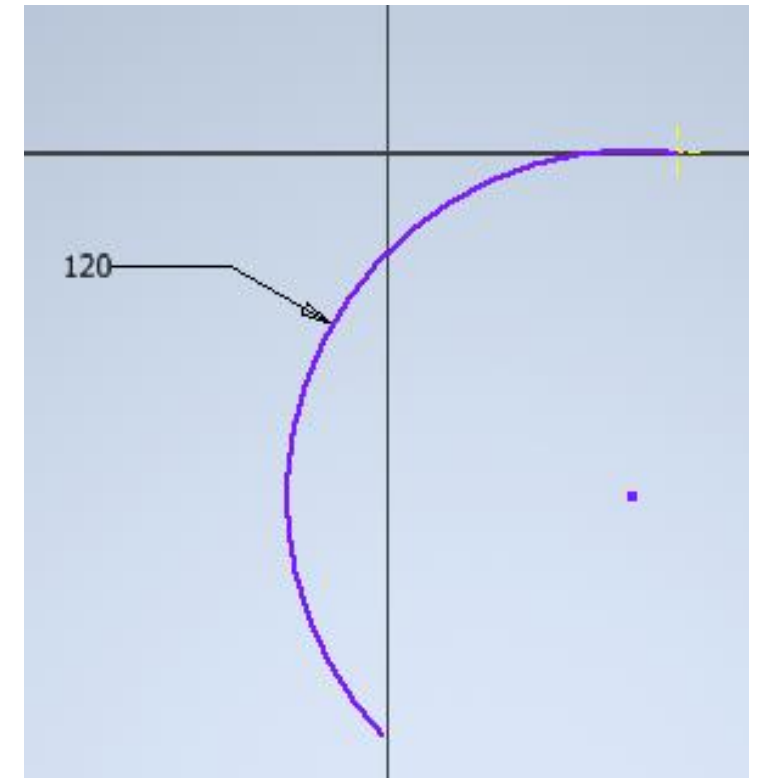
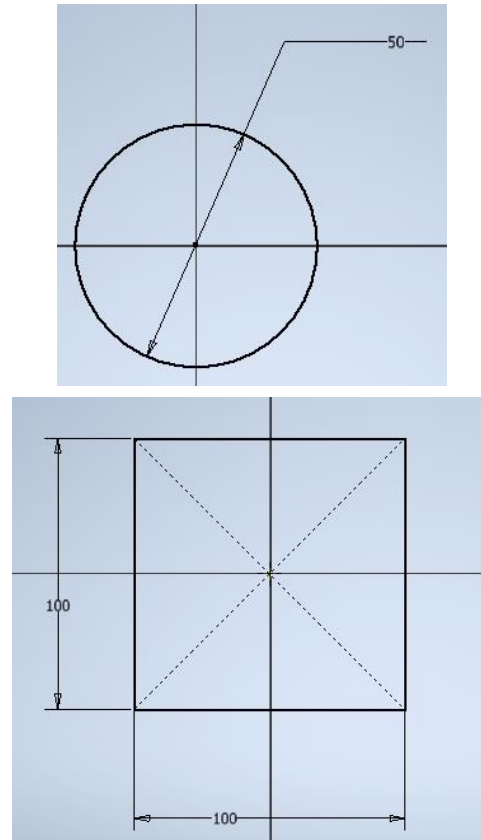
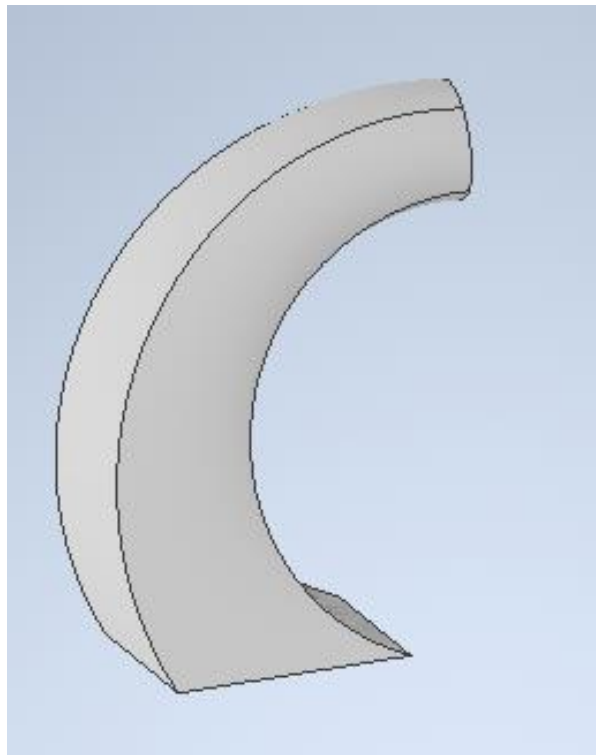


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.2 Lệnh Loft

Ví dụ 2: Tạo model bằng lệnh loft với kích thước như hình dưới:

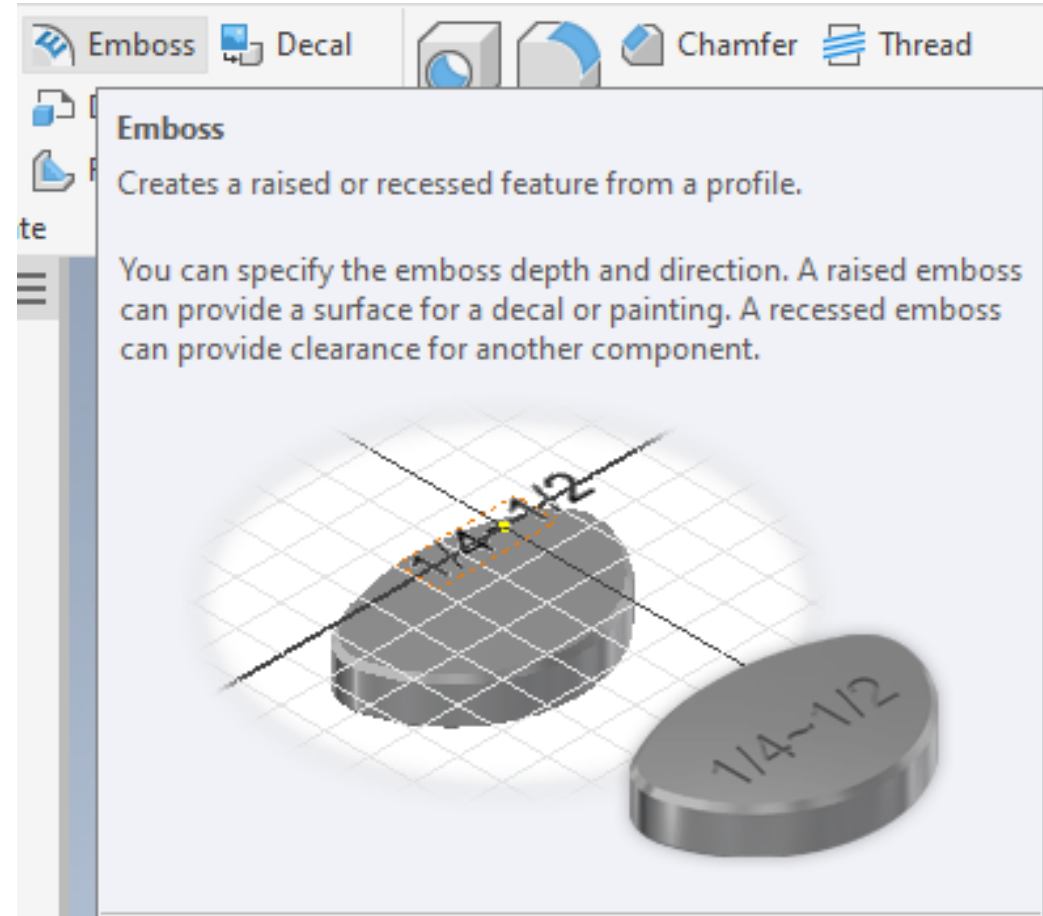


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.3 Lệnh Emboss

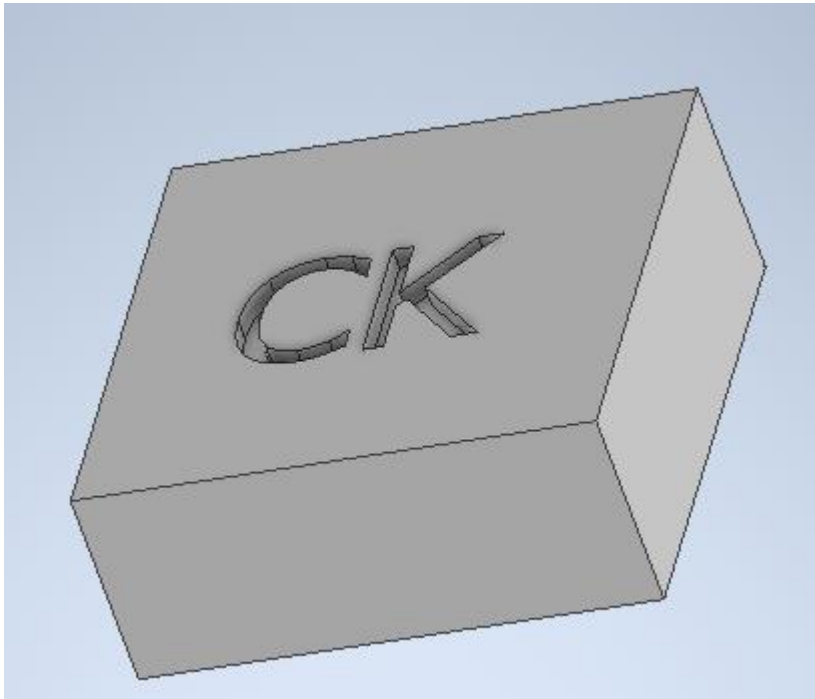
Khắc chữ hoặc biên dạng lên bề mặt chi tiết khác



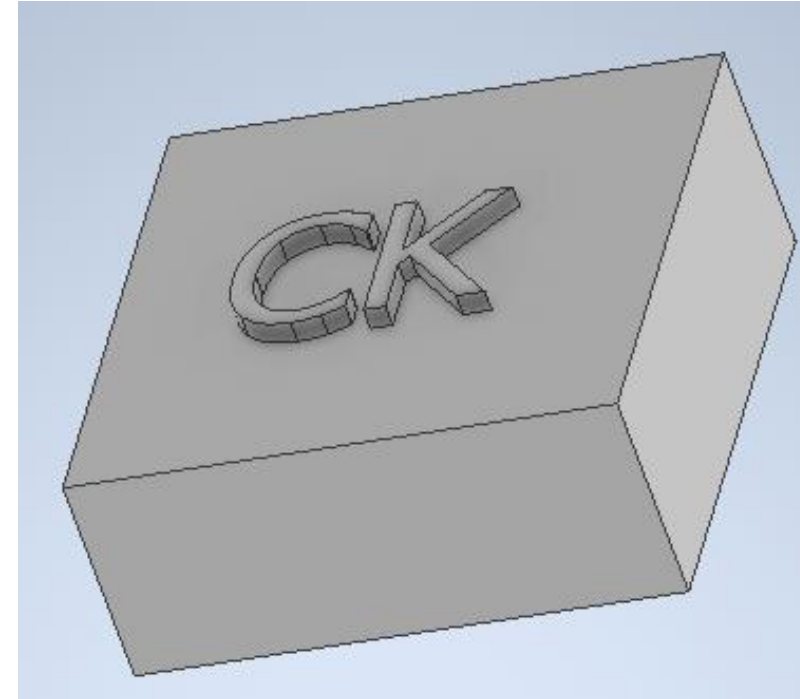
CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.3 Lệnh Emboss



Khắc chữ chìm



Khắc chữ nổi

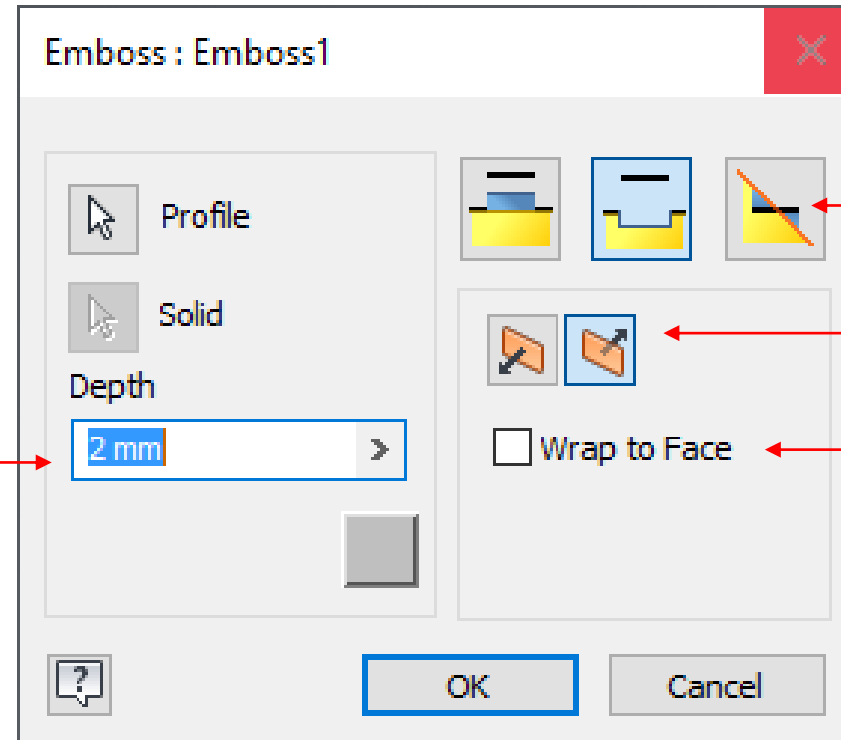
CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.3 Lệnh Emboss

Profile: Chọn biên dạng

Chiều sâu (chiều cao) khắc



Chọn kiểu khắc

Chọn hướng khắc

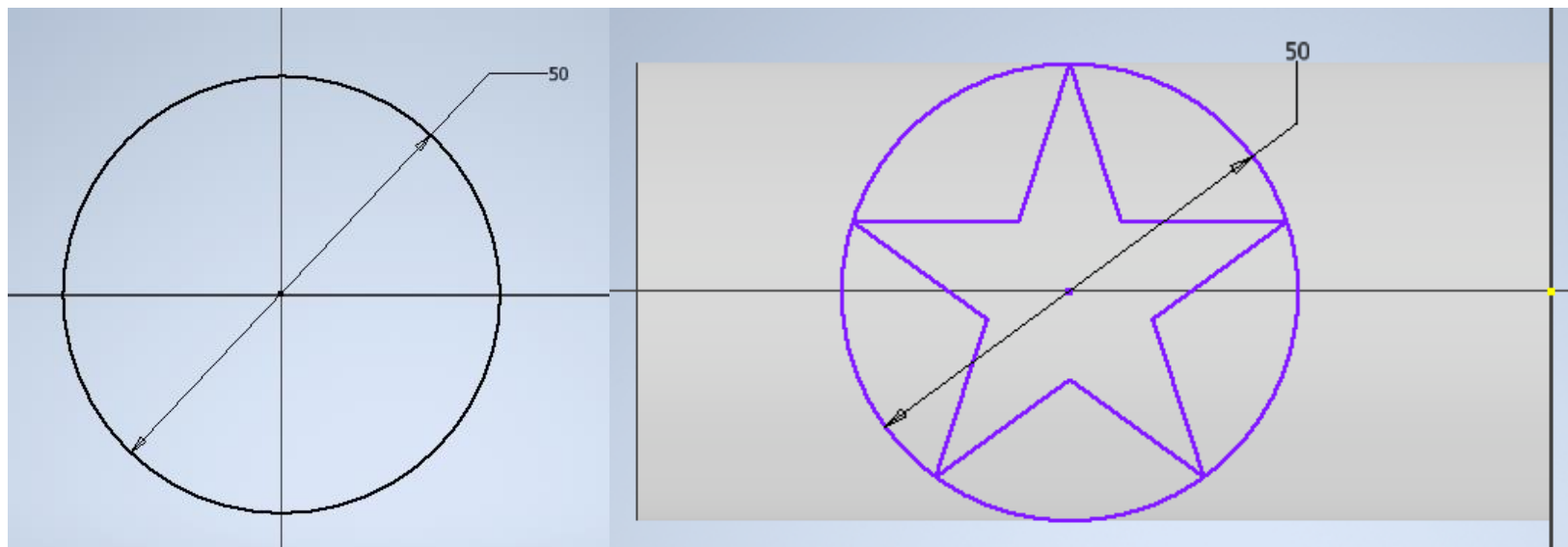
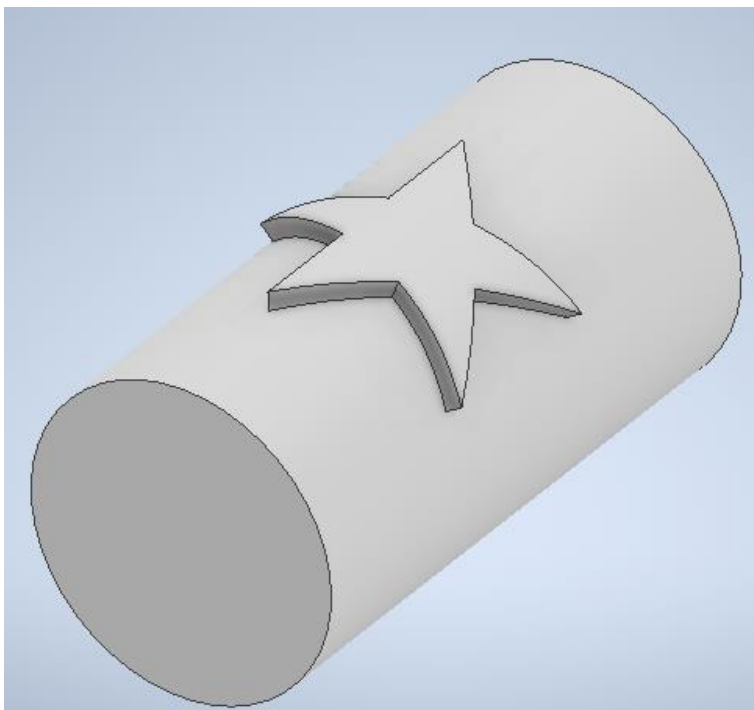
Khắc theo bề mặt cong của chi tiết

CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.3 Lệnh Emboss

Ví dụ : Tạo model bằng lệnh Emboss với kích thước như hình dưới:

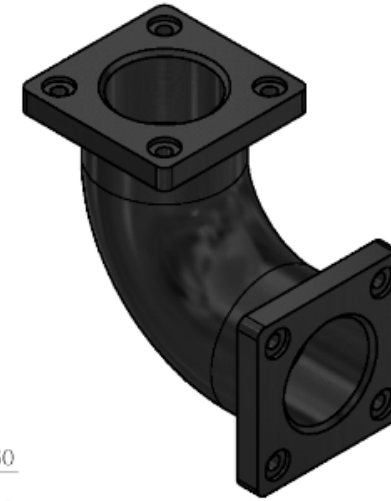
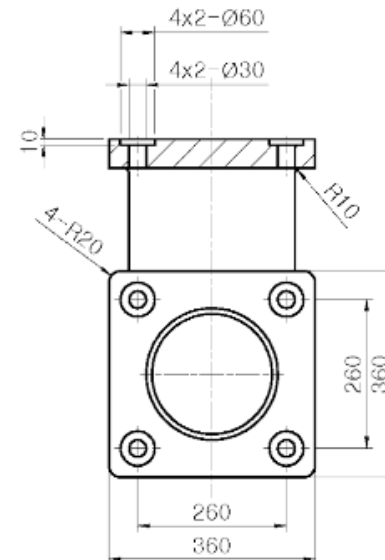
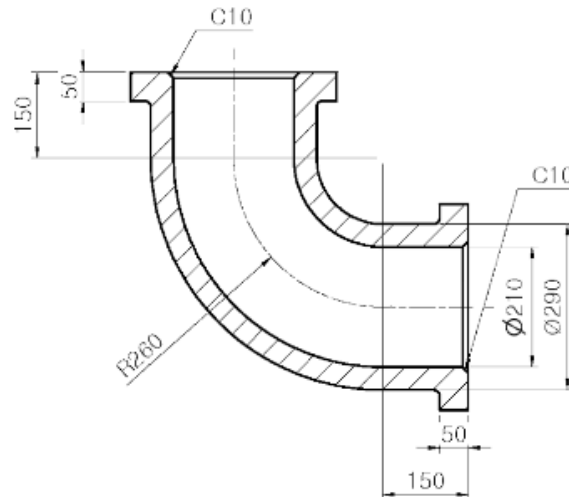
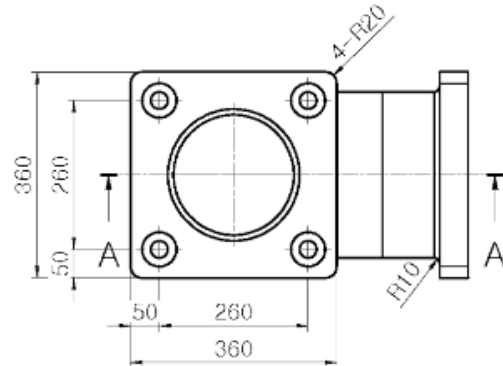


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.4 Bài tập áp dụng

BT1:

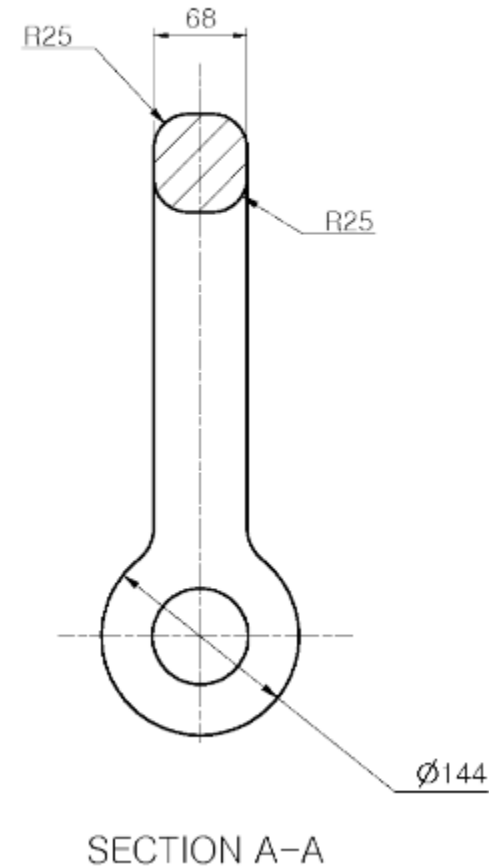
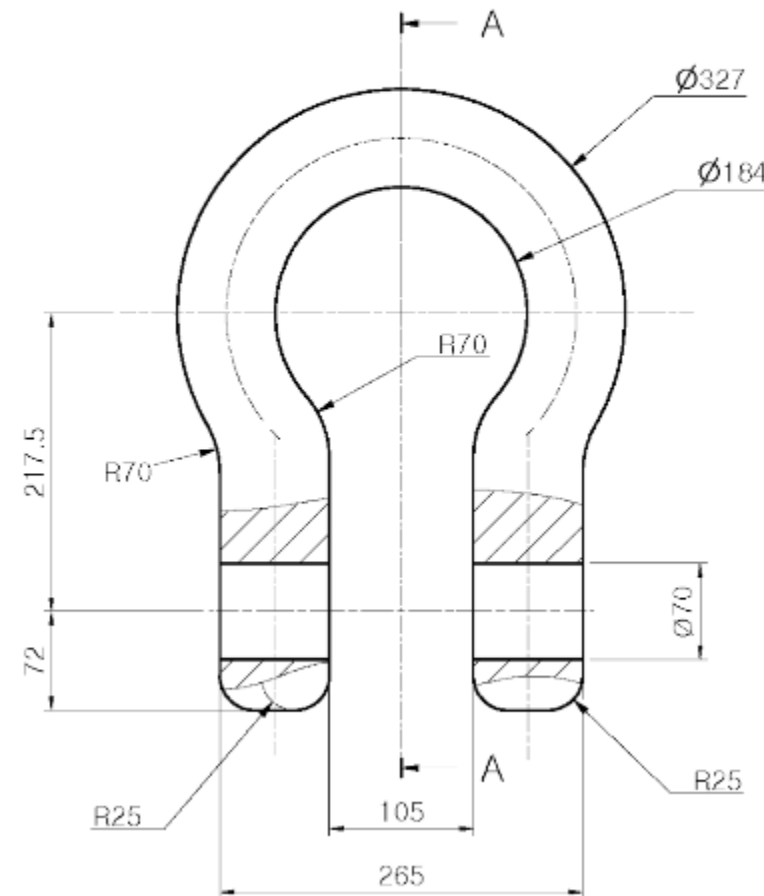


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.4 Bài tập áp dụng

BT2:

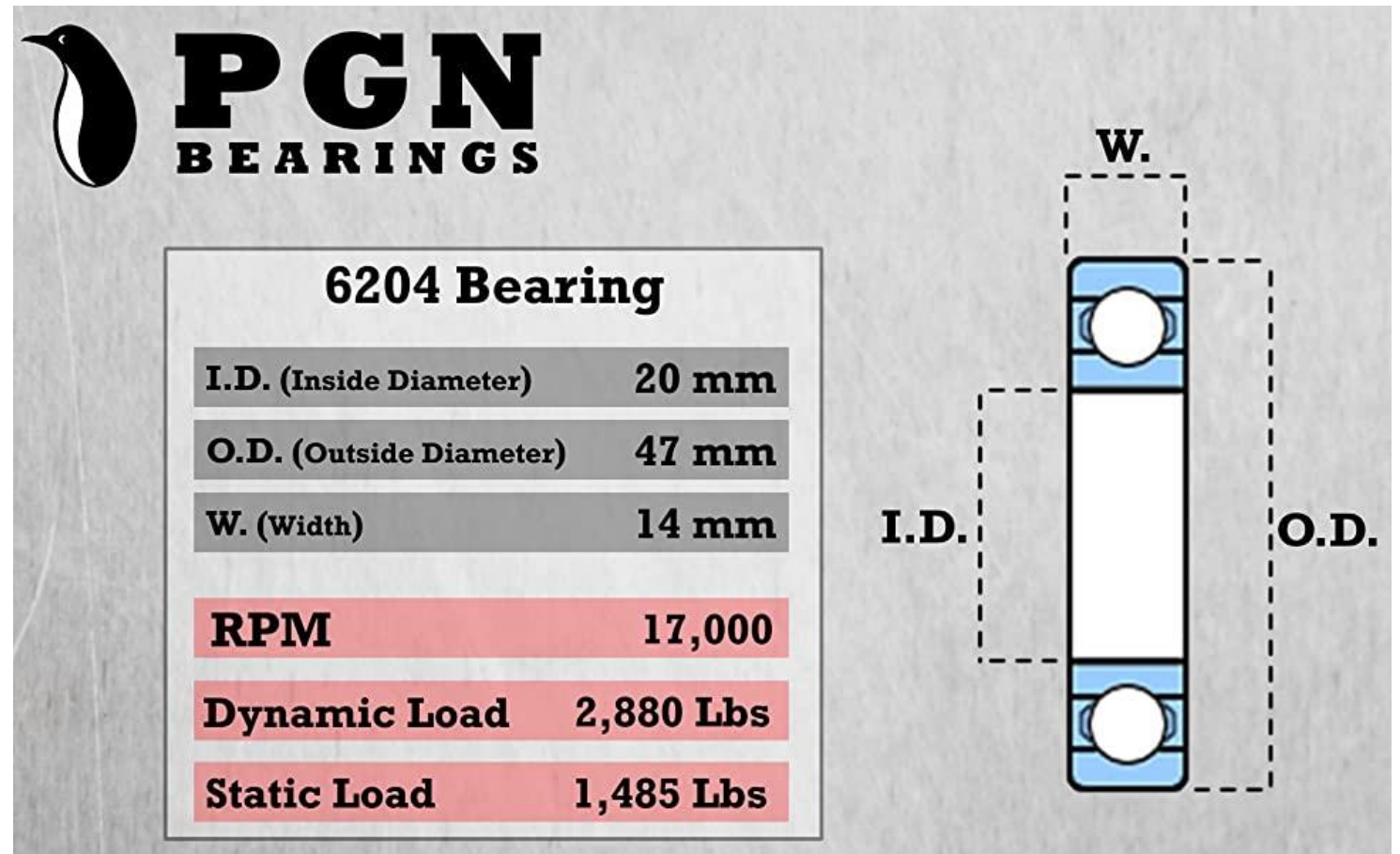


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.3 Các lệnh tạo mô hình 3D nâng cao

2.3.4 Bài tập áp dụng

BT3: Vẽ ổ bi

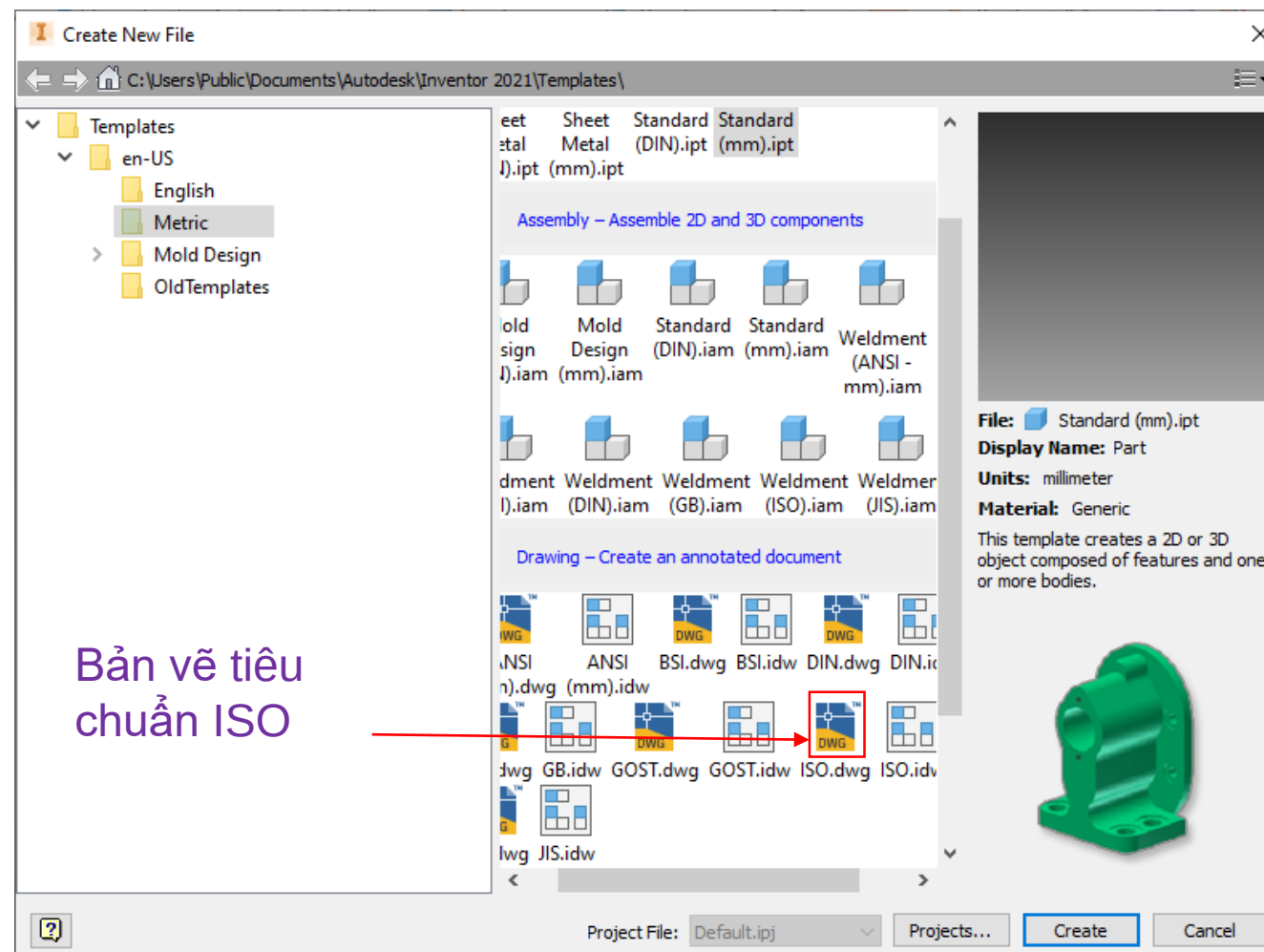


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.4 Xuất bản vẽ chi tiết trong Inventor

2.4.1 Trình tự xuất bản vẽ

Bước 1: Vào
Module xuất bản vẽ
(Drawing)

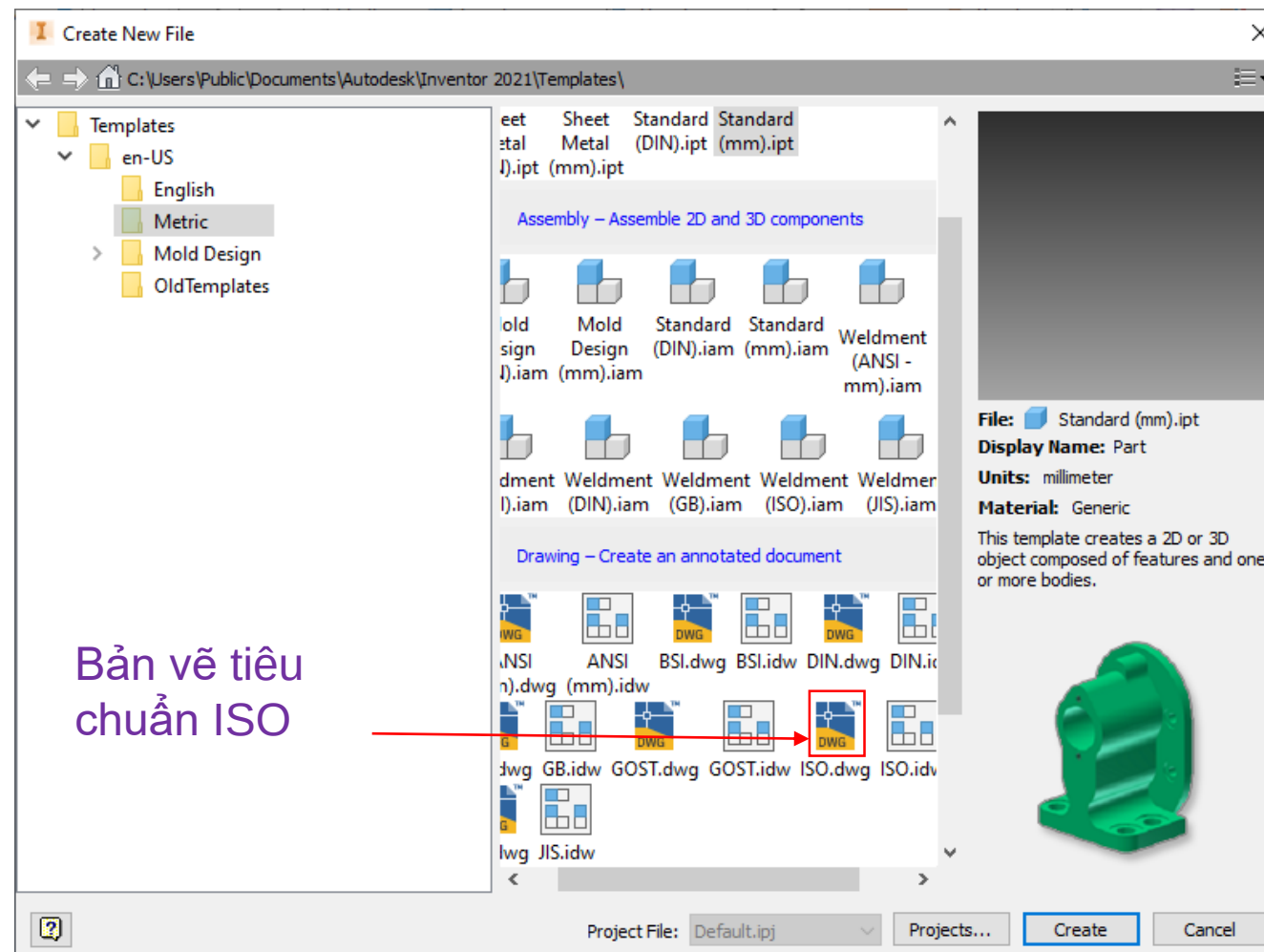


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.4 Xuất bản vẽ chi tiết trong Inventor

2.4.1 Trình tự xuất bản vẽ

Bước 1: Vào
Module xuất bản vẽ
(Drawing)



CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.4 Xuất bản vẽ chi tiết trong Inventor

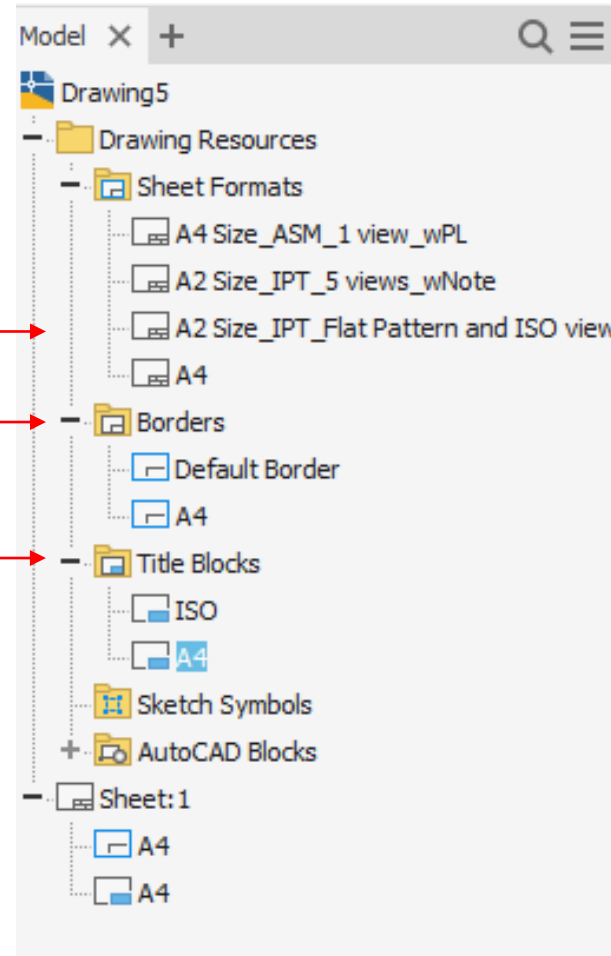
2.4.1 Trình tự xuất bản vẽ

Bước 2: Tùy chọn cách tạo khổ giấy, khung bản vẽ, khung tên

Khổ giấy

Khung bản vẽ

Khung tên



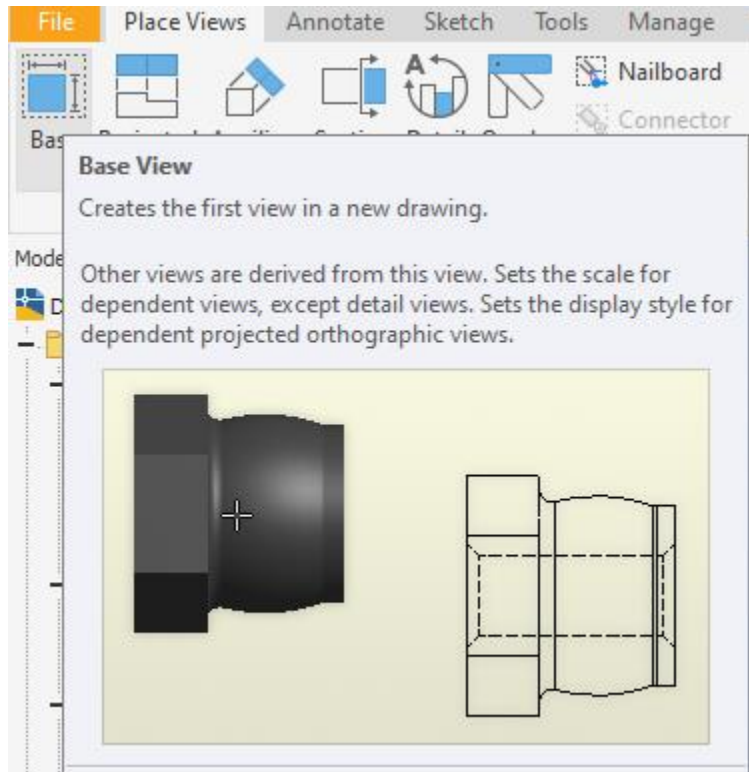
CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.4 Xuất bản vẽ chi tiết trong Inventor

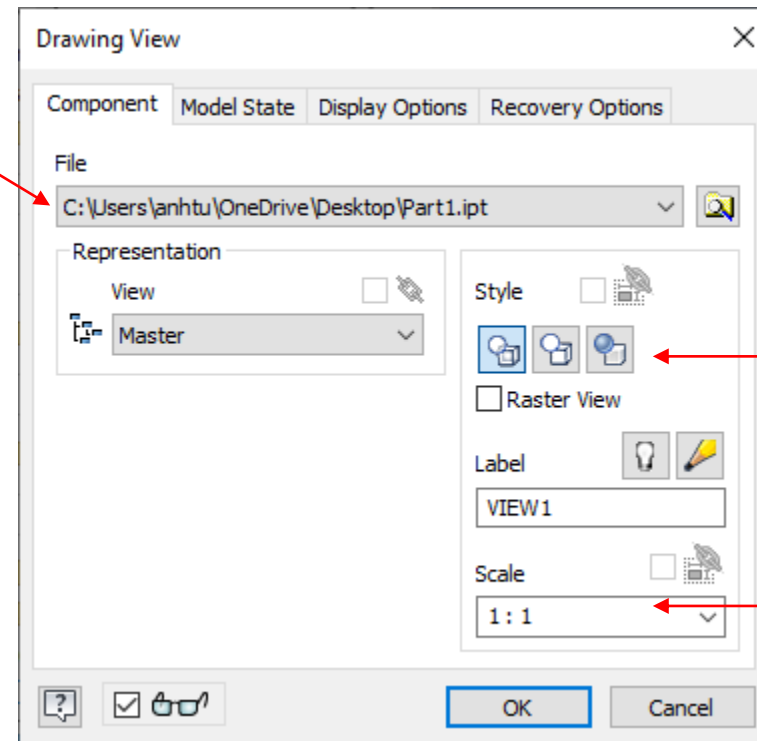
2.4.1 Trình tự xuất bản vẽ

Bước 3: Chọn vật thể để xuất các bản vẽ

Mục Base View



Nơi chứa
file Part



Các cách
biểu diễn
và thể hiện
hình chiếu
vật thể

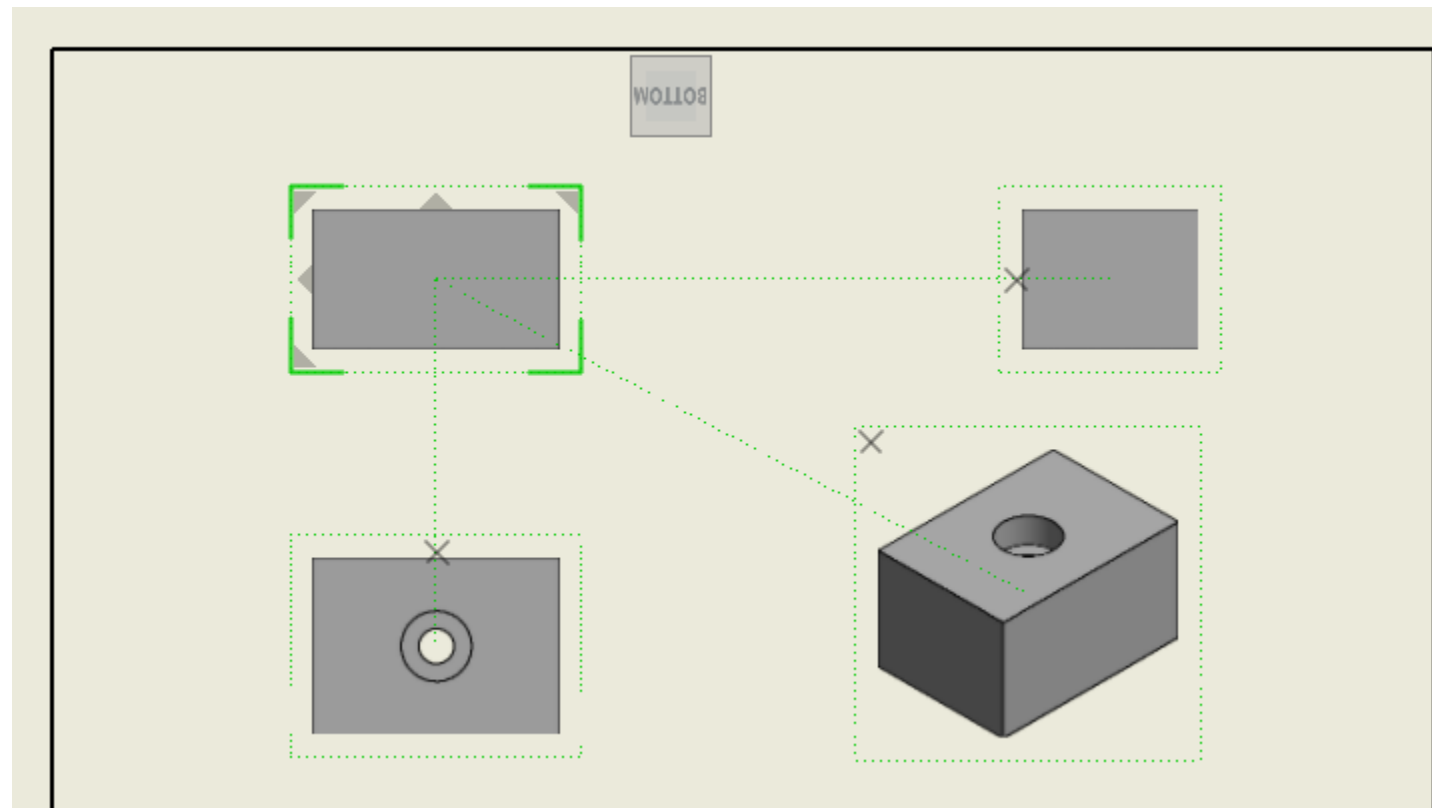
Tỉ lệ hình
chiếu

CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.4 Xuất bản vẽ chi tiết trong Inventor

2.4.1 Trình tự xuất bản vẽ

Bước 4: Chọn vị trí đặt hình chiếu



CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

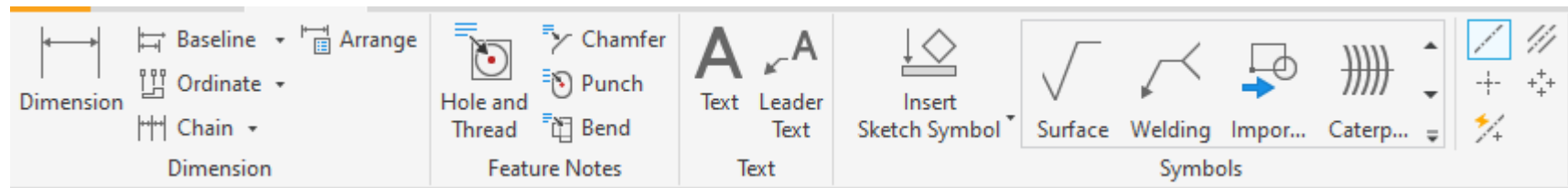
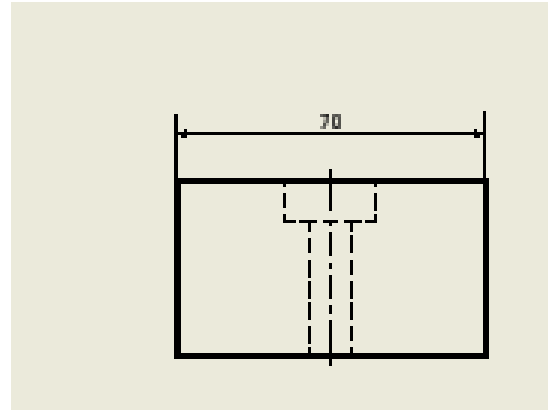
2.4 Xuất bản vẽ chi tiết trong Inventor

2.4.1 Trình tự xuất bản vẽ

Bước 5: Ghi kích thước lên bản vẽ

Chọn mục Annotate để
ghi kích thước chi tiết

Annotate



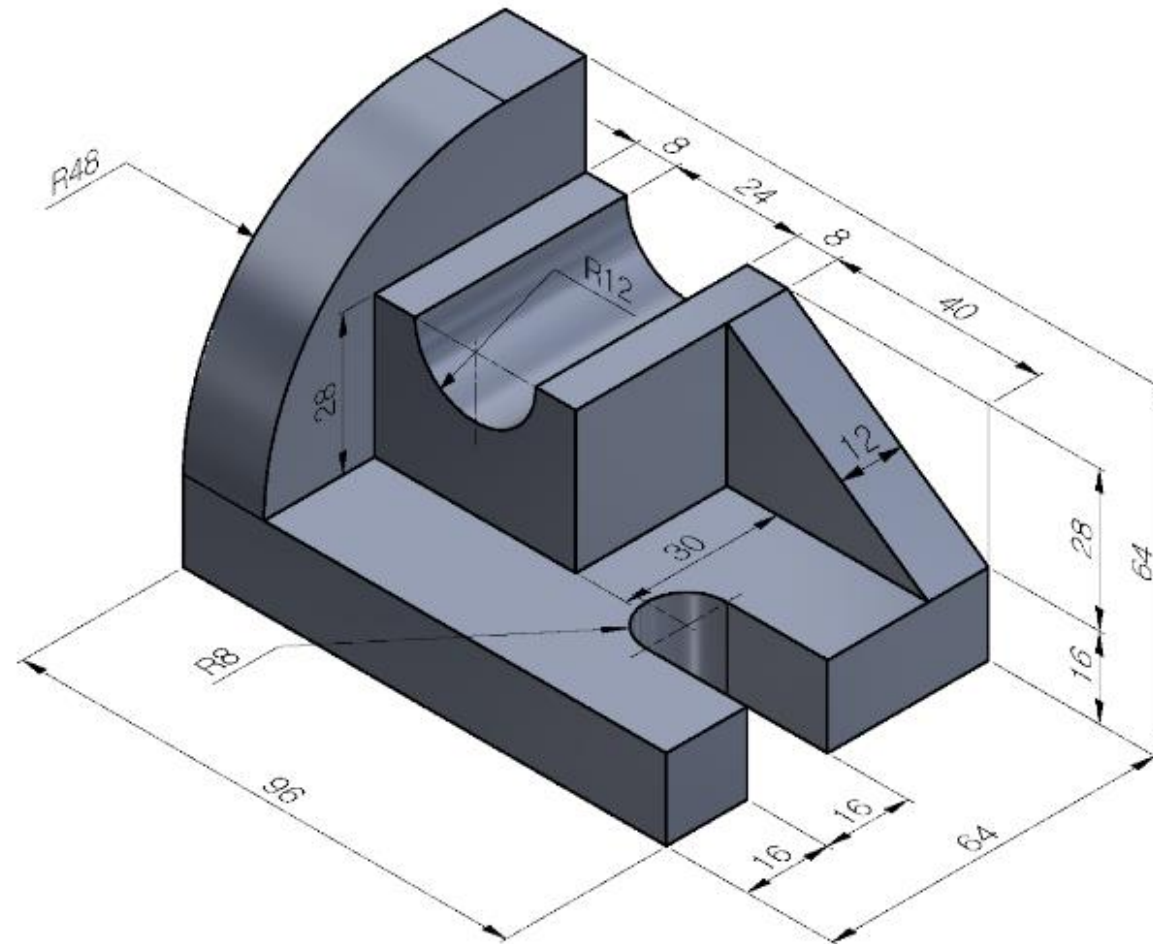
Thanh công cụ ghi kích thước

CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.4 Xuất bản vẽ chi tiết trong Inventor

2.4.2 Bài tập áp dụng

Tạo các hình chiếu cơ bản cho vật thể sau và xuất bản vẽ chi tiết

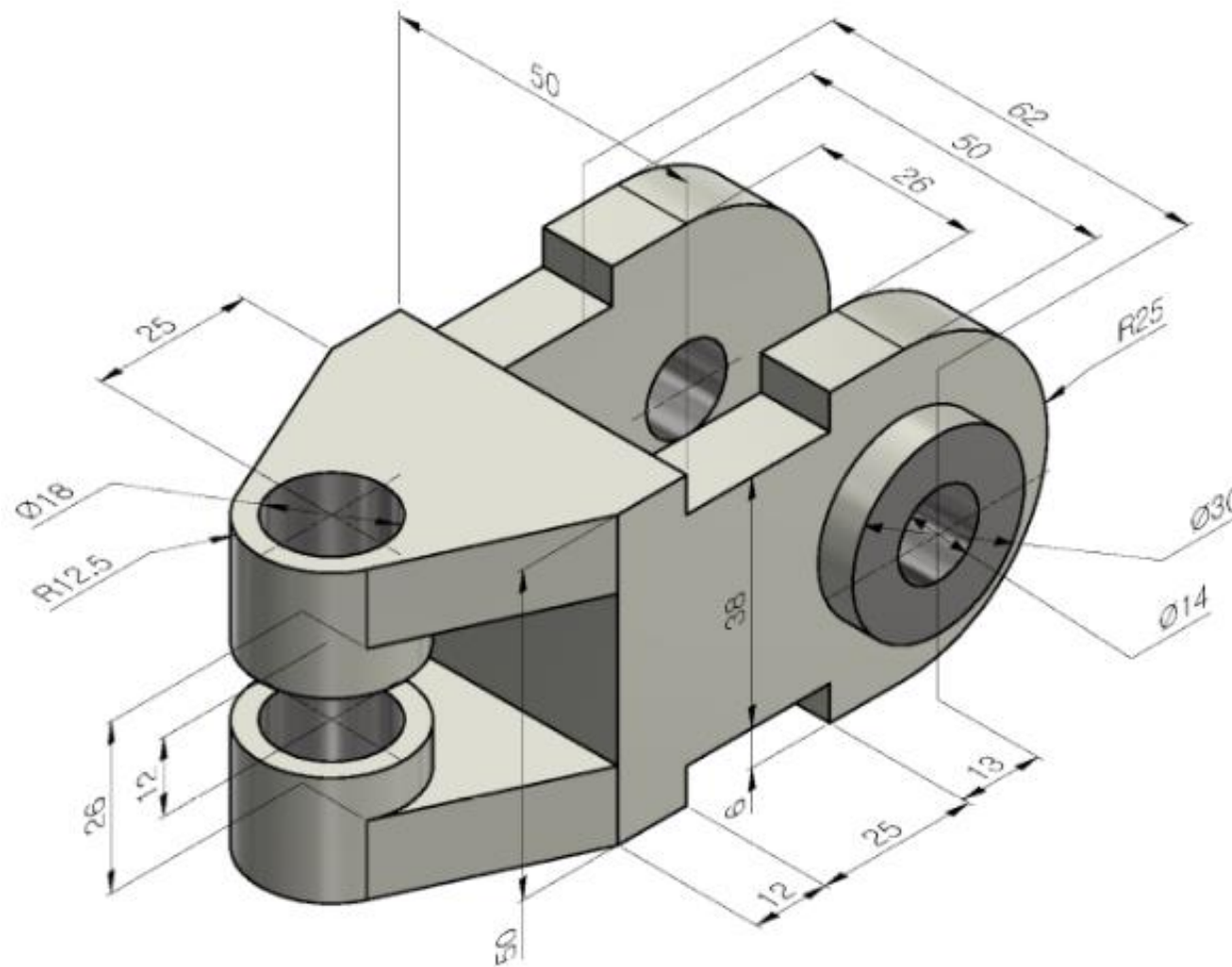


CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.4 Xuất bản vẽ chi tiết trong Inventor

2.4.2 Bài tập áp dụng

Tạo các hình chiếu cơ bản cho vật thể sau và xuất bản vẽ chi tiết



CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.4 Xuất bản vẽ chi tiết trong Inventor

2.4.3 File mẫu trình bày tiểu luận

TRƯỜNG CAO ĐẲNG LÝ TỰ TRỌNG THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
KHOA CƠ KHÍ

 **LY TU TRỌNG**
COLLEGE

TIỂU LUẬN KẾT THÚC HỌC PHẦN

HỌC PHẦN: *THIẾT KẾ CAD CƠ BẢN*
LỚP: *19C1-CCK*
SINH VIÊN THỰC HIỆN: ...
NĂM HỌC: *2020 – 2021 (HK2)*

TÊN ĐỀ ĐÀI: *THIẾT KẾ ...*
BÀI TẬP CÁ NHÂN: *1, 2, 3, 4 (NHÓM 1)*

TP. HCM, THÁNG 7/2021

MỤC LỤC

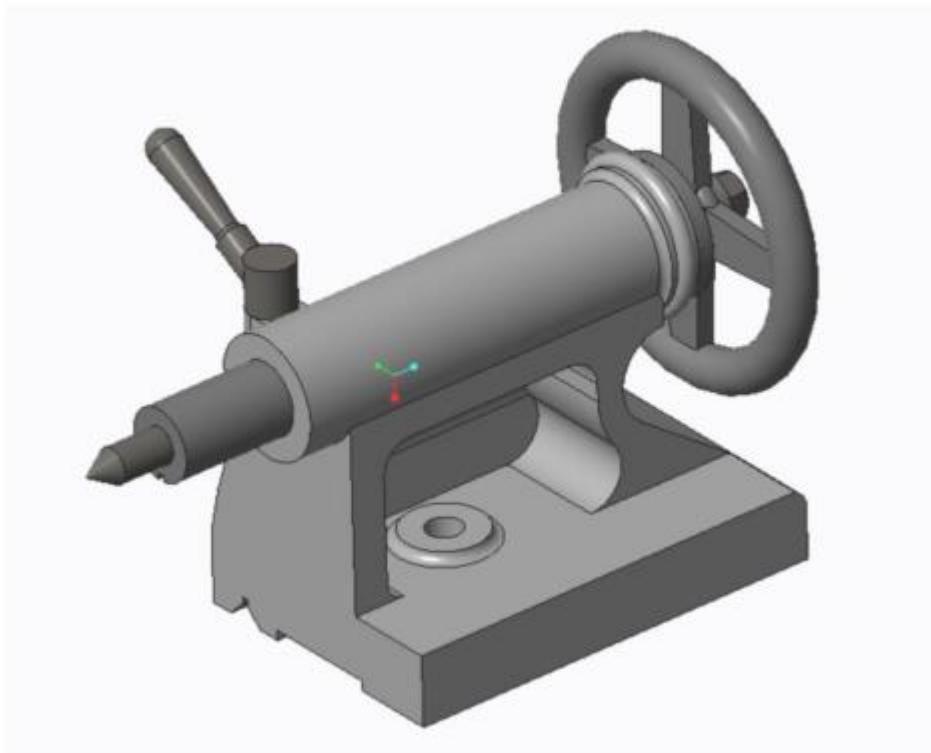
1. HÌNH ẢNH ... (MÁY/ THIẾT BỊ ĐƯỢC GIAO THIẾT KẾ)	Trang 1
2. BẢN VẼ LẮP ...	Trang 2
3. BẢN VẼ PHÂN RÃ ...	Trang 3
4. BẢNG KÊ CÁC CHI TIẾT	Trang 4
5. BẢN VẼ CHI TIẾT ...	Trang 5
6. BẢN VẼ CHI TIẾT ...	Trang 6
...	
n. BẢN VẼ BÀI TẬP CÁ NHÂN 1	Trang ..
m. BẢN VẼ BÀI TẬP CÁ NHÂN 2	Trang ..
...	

CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

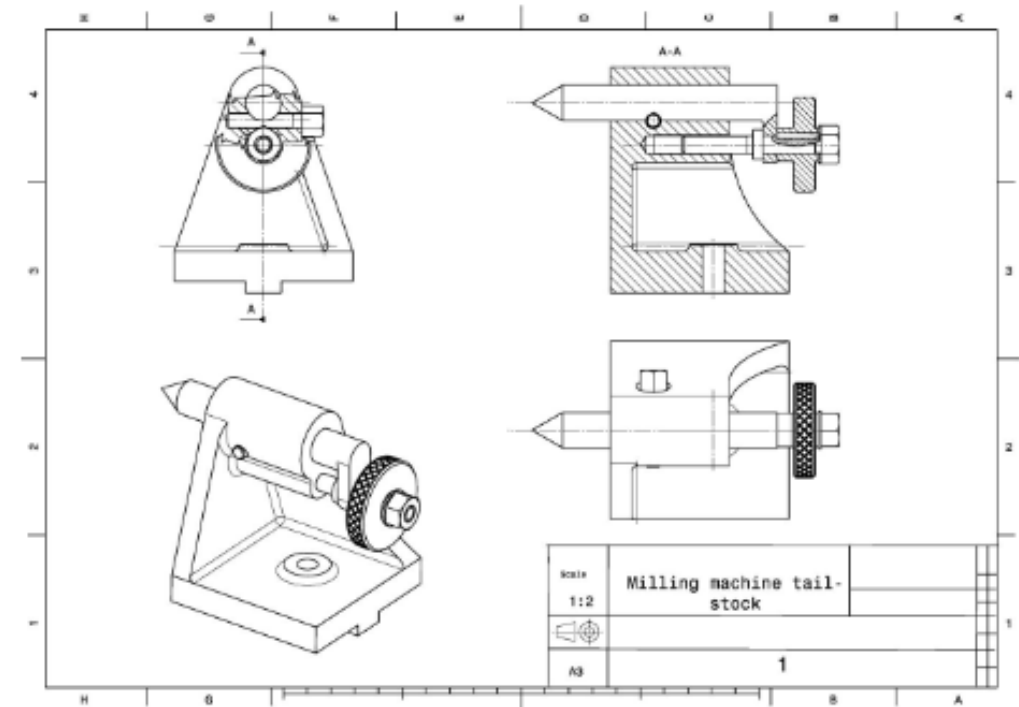
2.4 Xuất bản vẽ chi tiết trong Inventor

2.4.3 File mẫu trình bày tiểu luận

1. HÌNH ẢNH ... (MÁY/ THIẾT BỊ ĐƯỢC GIAO THIẾT KẾ)



2. BẢN VẼ LẬP ...



CHƯƠNG 2: VẼ VÀ THIẾT KẾ MÔ HÌNH 3D

2.4 Xuất bản vẽ chi tiết trong Inventor

2.4.3 File mẫu trình bày tiểu luận

3. BẢN VẼ PHÂN RÃ ...

