

Chương 2.

THIẾT KẾ KHUÔN CƠ BẢN (tt)



2.3 Mô Phỏng – Lắp Ráp Khuôn

2.3.1 Môi trường lắp ráp

2.3.2 Lắp ráp các chi tiết

2.3.3 Các chức năng Assemble

2.3.4 Ép thử và kiểm tra mẫu

Bài tập ứng dụng

Kiểm tra 1 tiết

2.3 Mô Phỏng – Lắp Ráp Khuôn

➤ MỤC TIÊU.

- *Trình bày được cấu tạo của bộ khuôn đơn giản.*
- *Thao tác được cách lắp ráp các chi tiết khuôn.*
- *Sử dụng thành thạo các chức năng lắp khuôn trên phần mềm.*
- *Ứng dụng 5S cho phòng học, lớp học gọn gàng và hợp lý.*
- *Bảo quản máy móc và các trang thiết bị.*

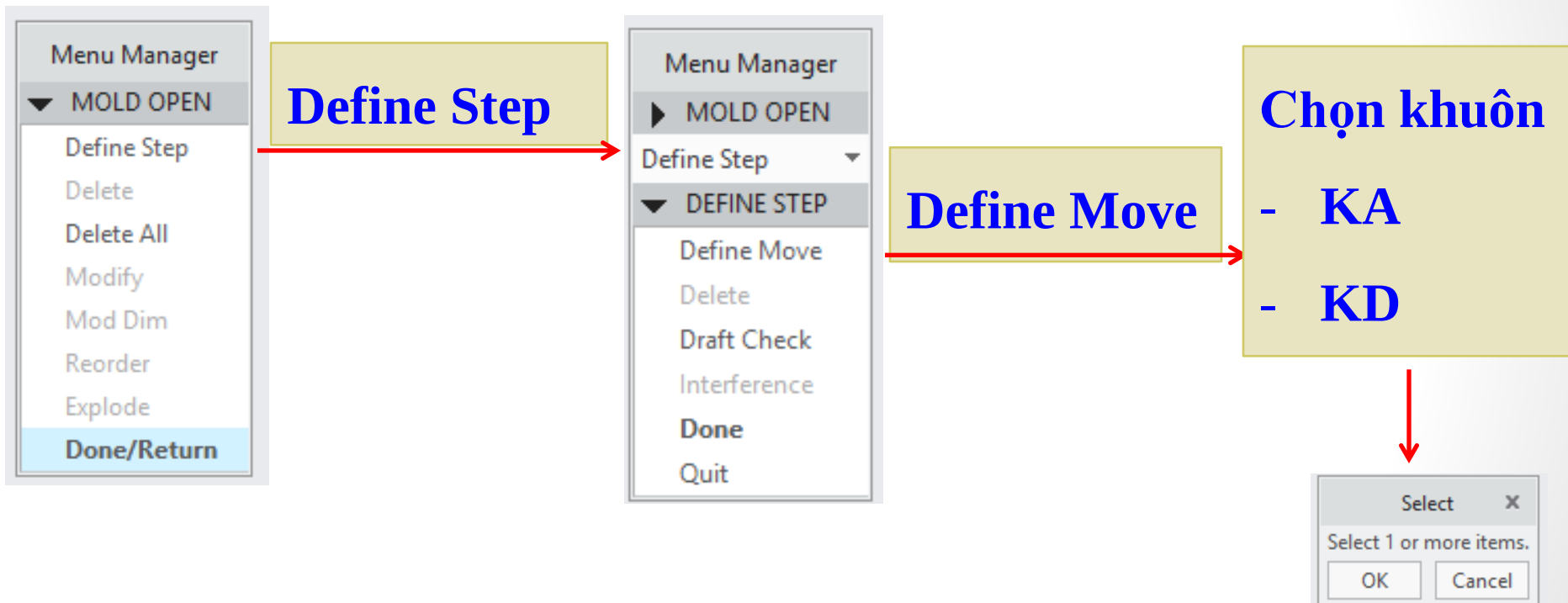


2.3 Mô Phỏng – Lắp Ráp Khuôn

1.3.1 Mở khuôn



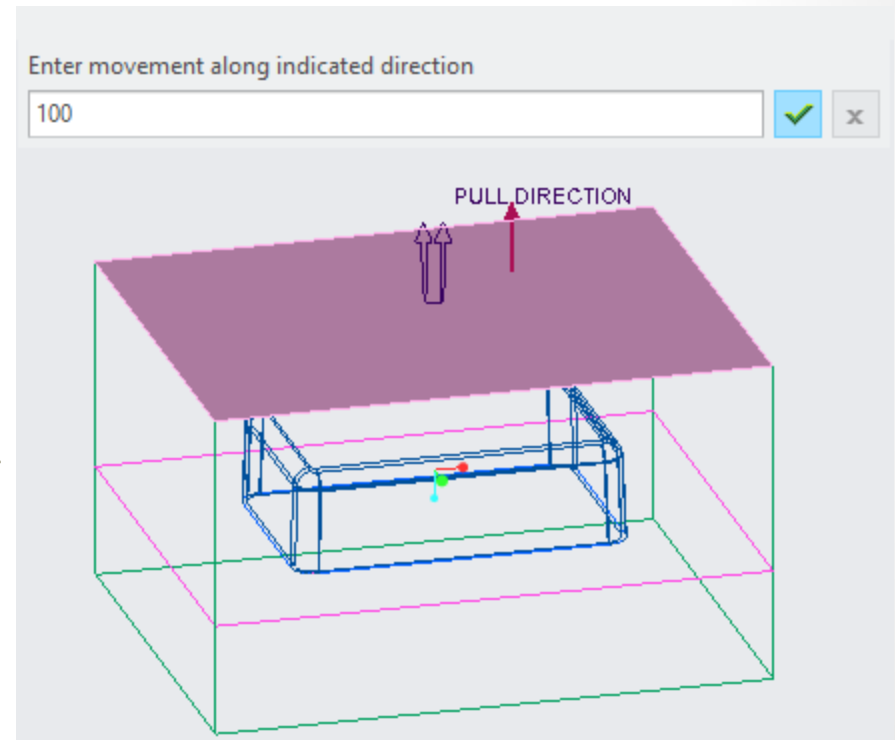
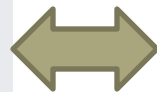
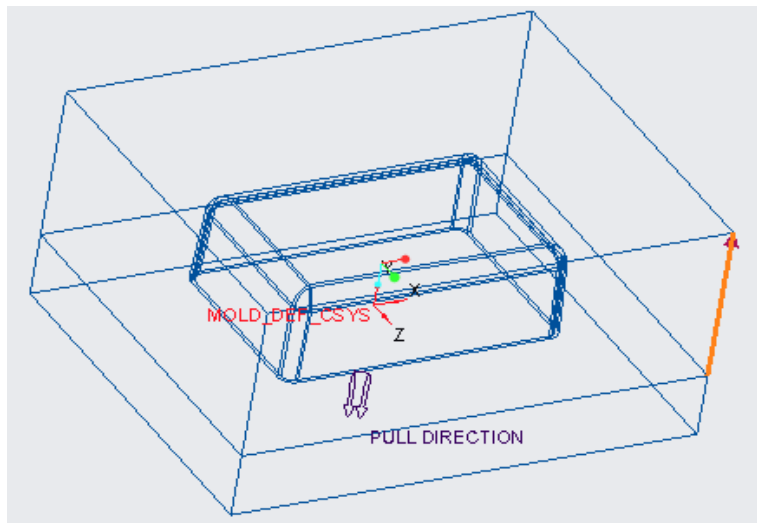
1. Chọn Mold Opening >



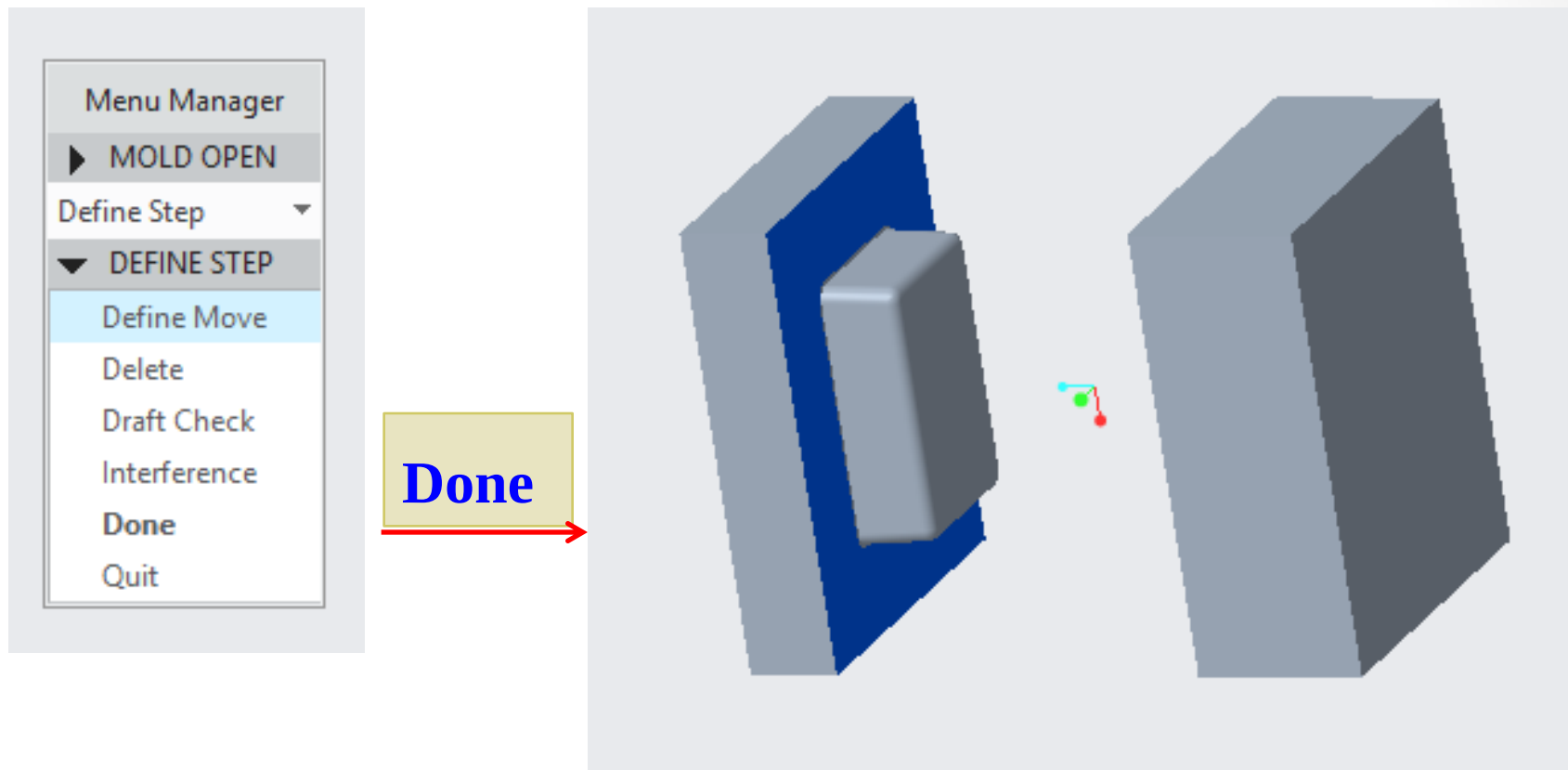
1.3.1 Mở khuôn



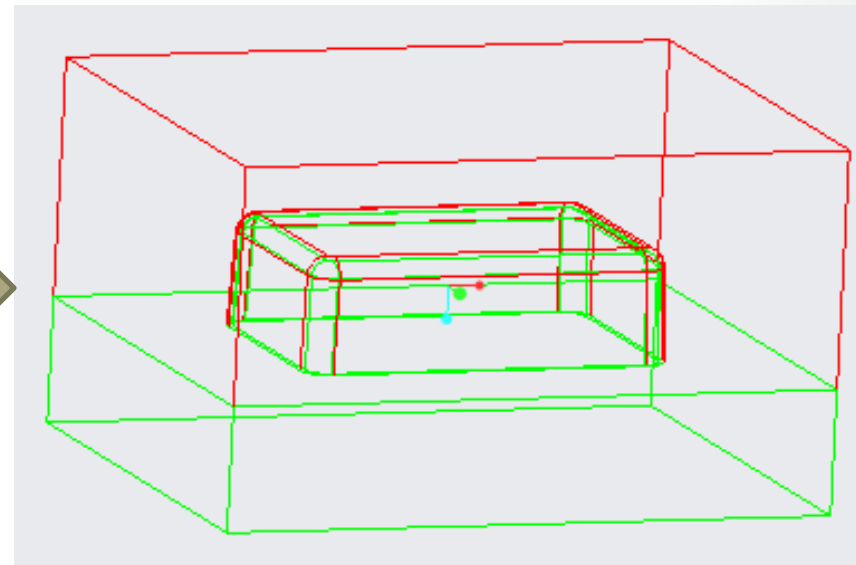
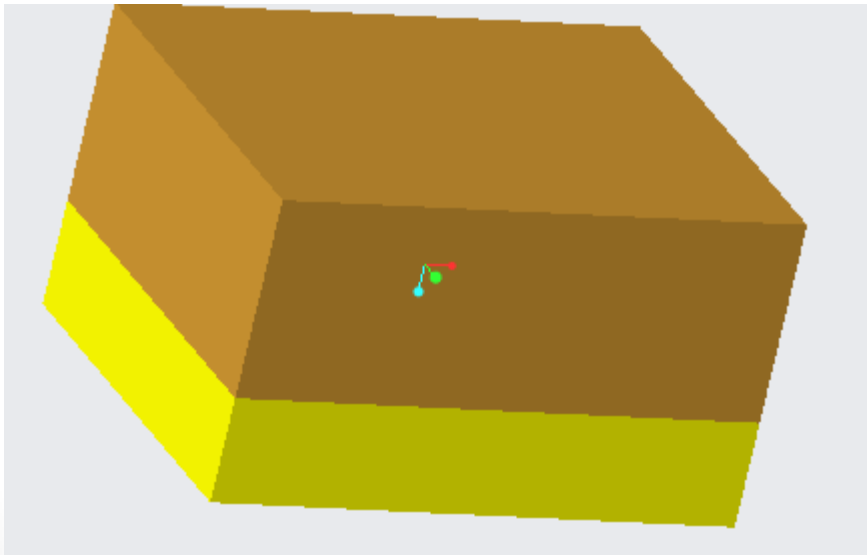
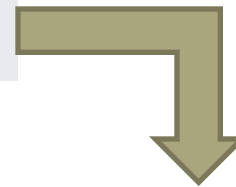
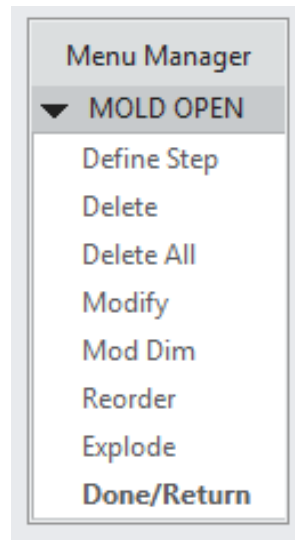
2. Chọn cạnh KA (hoặc mặt đáy KA > nhập 100



3. Chọn > Done

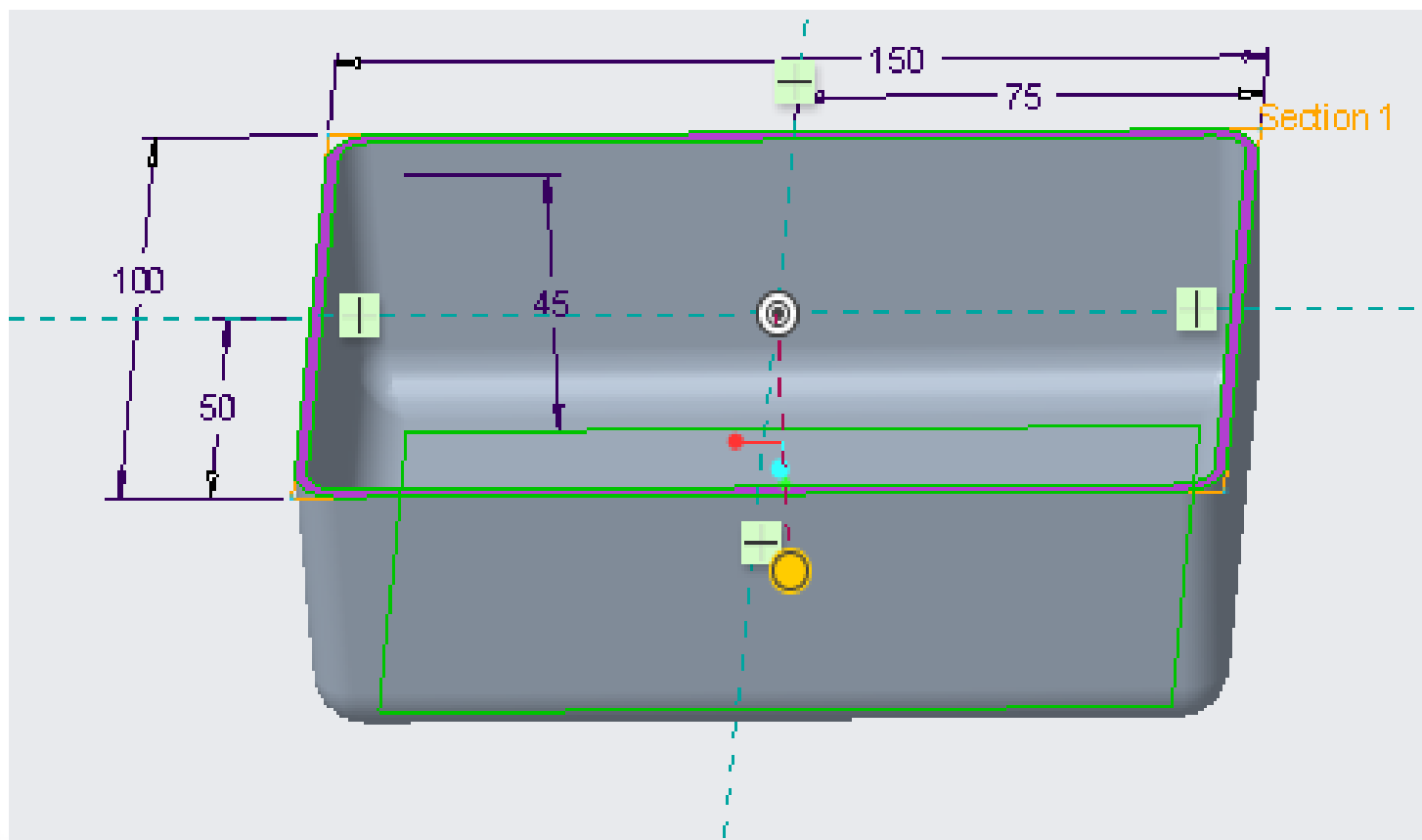


4. Chọn > Done Return

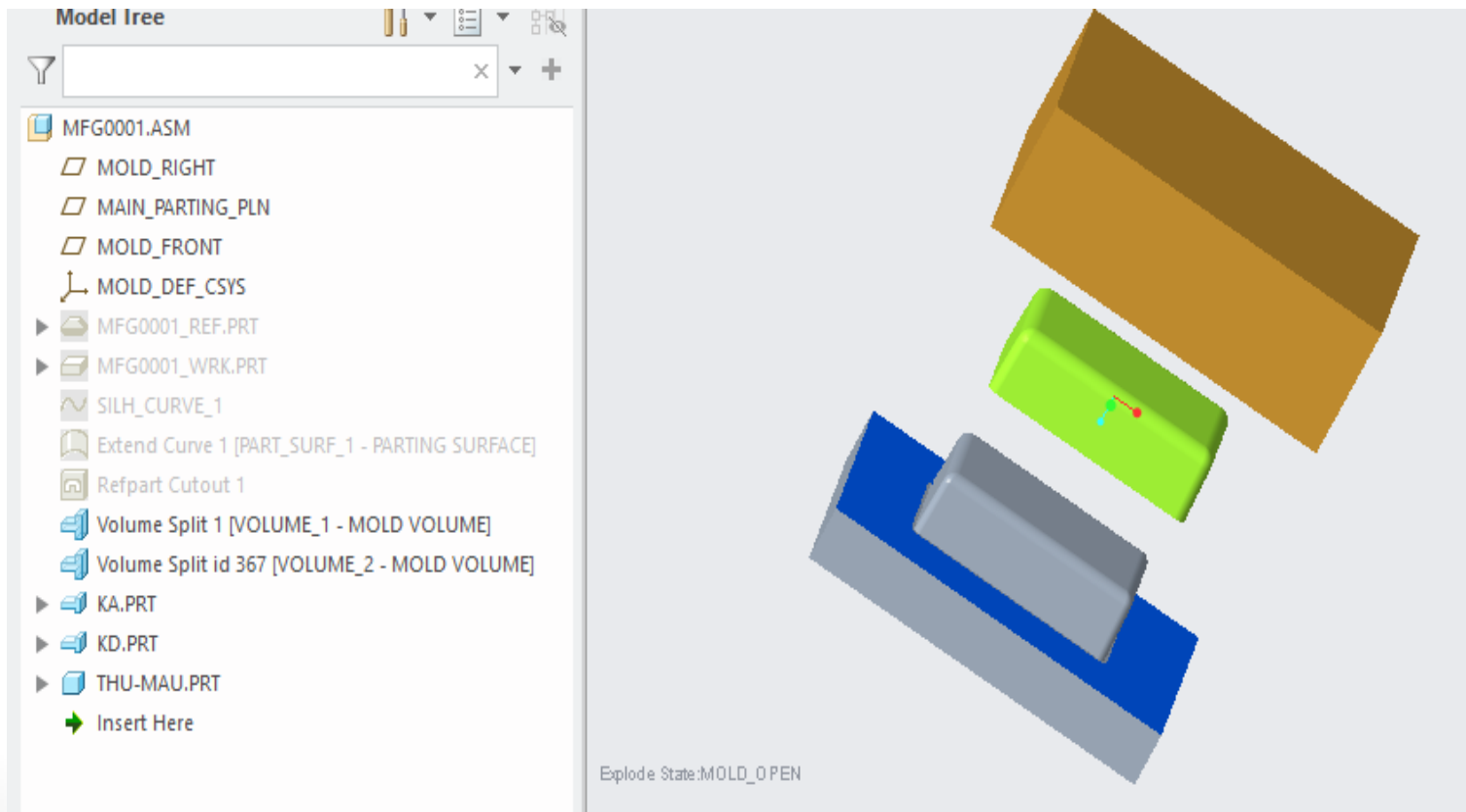


2.3.2 Hiệu chỉnh kích thước sản phẩm và cập nhật sang môi trường khuôn

1. Menu **Model Tree** click trái chuột mô hình tham chiếu > **Open** > hiệu chỉnh kích thước



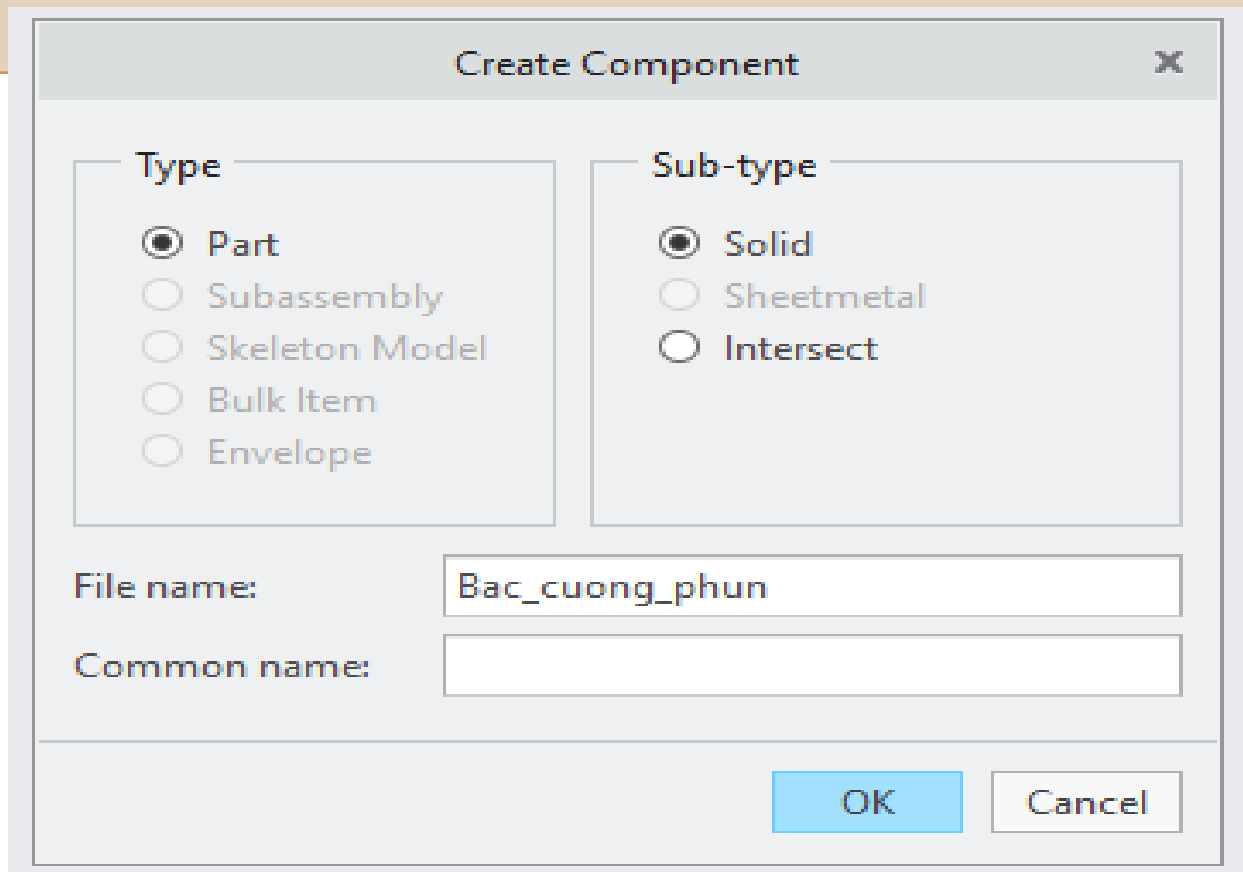
2. **Nhấn Ctr + G để cập nhật kích thước**
3. **Chọn File > Save lưu dữ liệu > Close đóng cửa sổ sản phẩm.**
4. **Chọn Window > Active bật môi trường thiết kế khuôn**
5. **Chọn Ctr + G > để cập nhật dữ liệu hệ thống khuôn**



2.3.3 Thiết kế các thành phần của bộ khuôn

1. Tạo thêm các tấm khuôn, bạc cuống phun và vòng định vị, thực hiện như sau:

➤ **Mold** chọn **Mold component** > **Create Mold Component** > chọn **Yes**

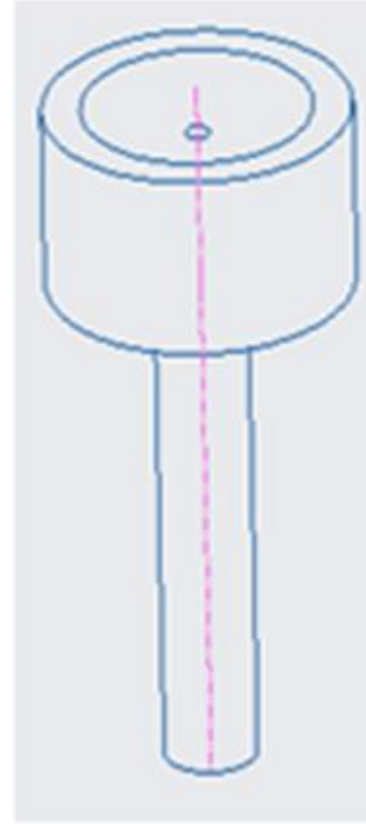


➤ **Đặt tên file** > **OK** > chọn **Create features** > **OK** > **Extrude**

2. Vẽ thêm các tấm khuôn, bạc cuống phun và vòng định vị dùng lệnh **Extrude** vẽ bình thường

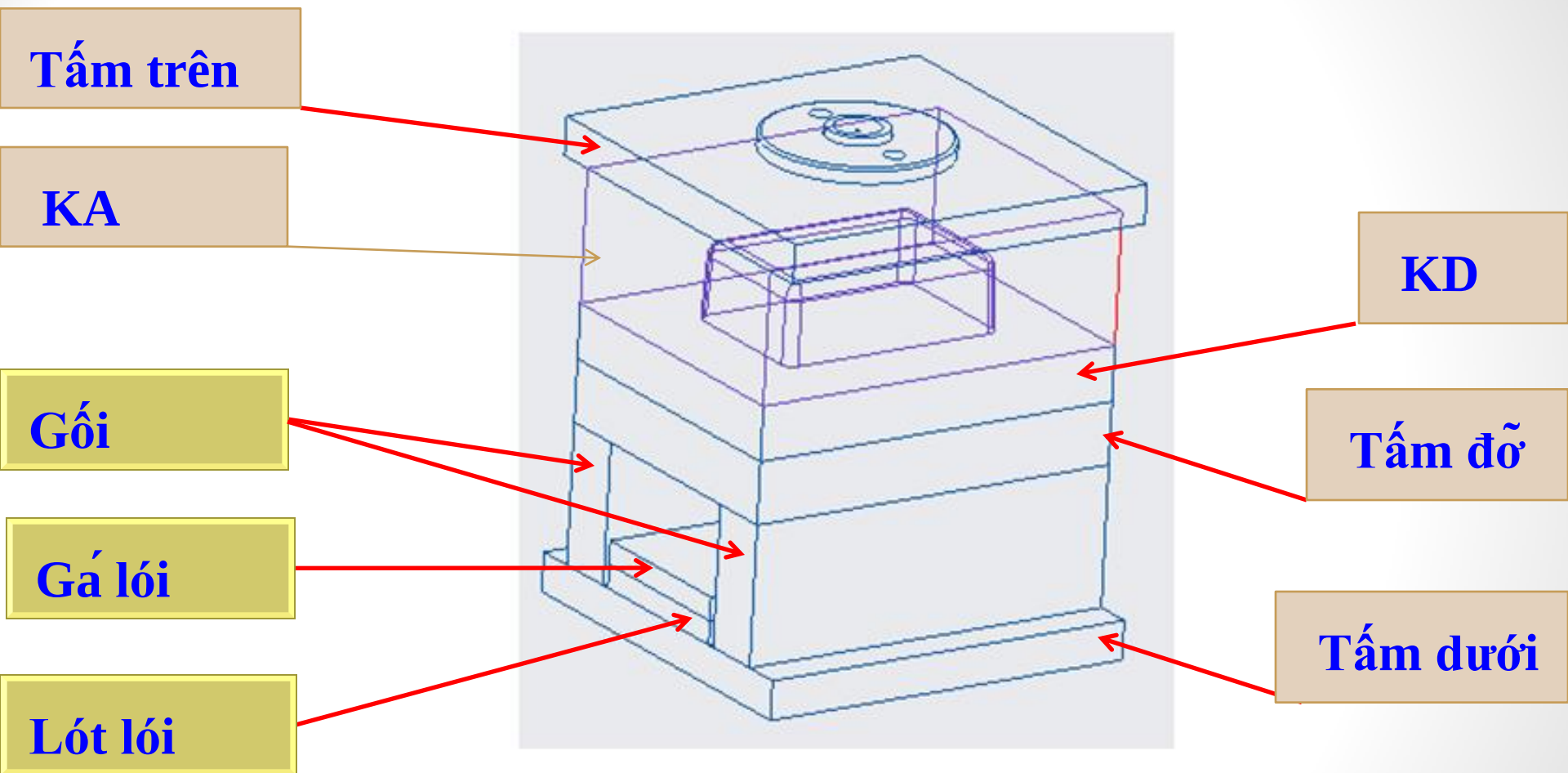


a. Vòng định vị

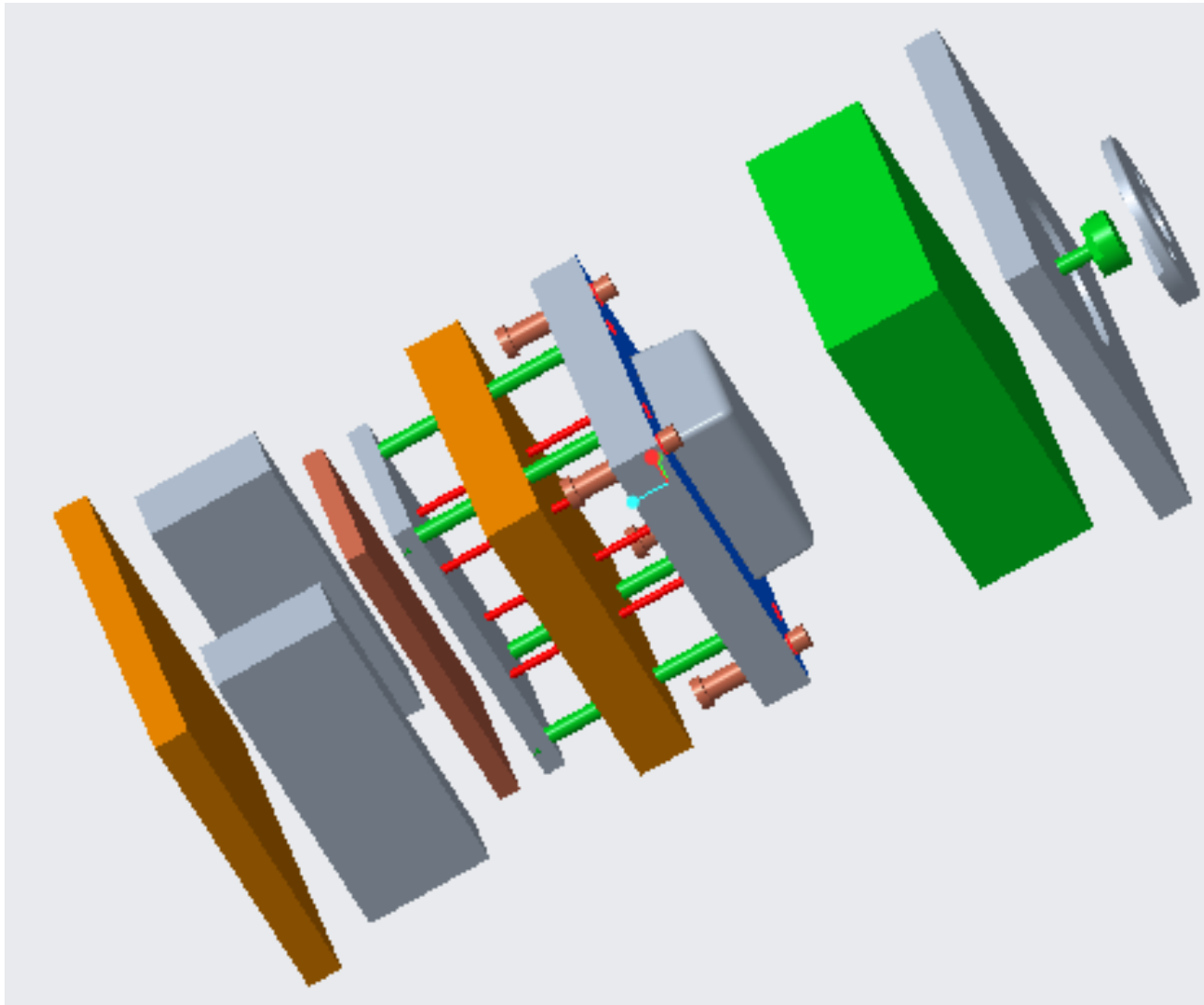


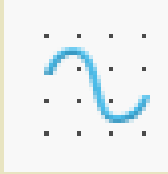
b. Bạc cuống phun

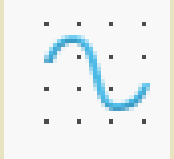
Các thành phần của bộ khuôn

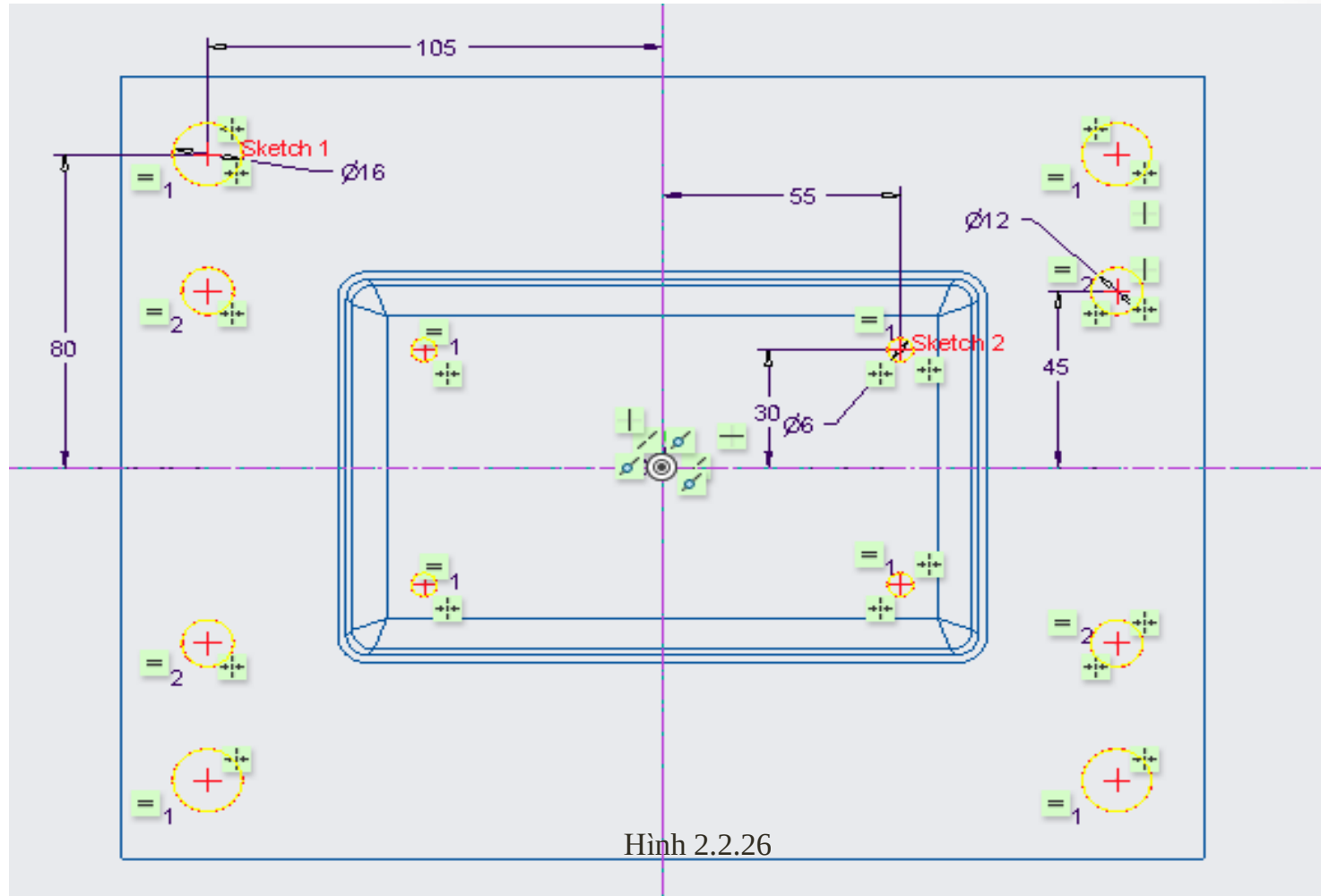


3. Tạo hệ thống chốt định vị – Ty đẩy



- Vẽ những đường tròn tại vị trí **chốt định vị** Ø16, **ty hời** Ø12 và **ty đẩy** Ø6:
- Từ thanh công cụ chọn **Sketch**  > chọn mặt phẳng vẽ tại mặt trên **khuôn_dương** như

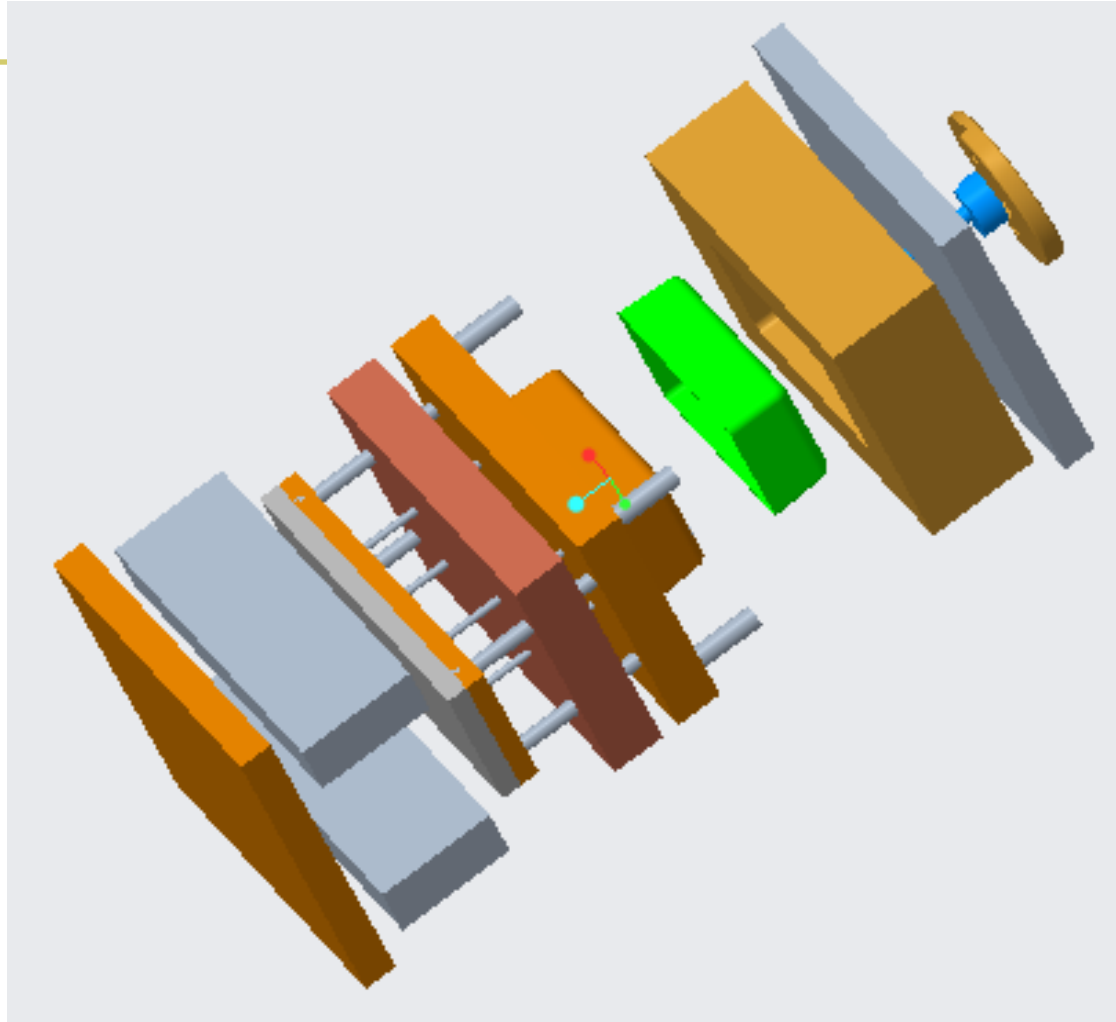
➤ Từ thanh công cụ chọn **Sketch**  > chọn mặt phẳng vẽ tại mặt trên **khuôn_dương** như



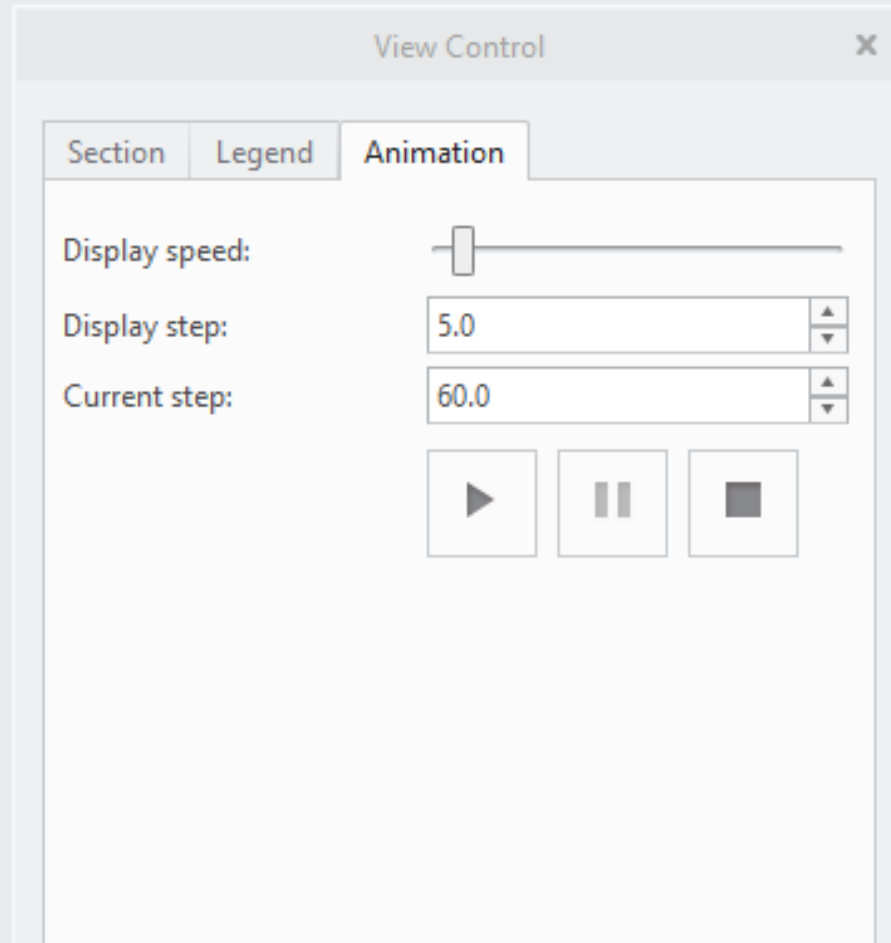
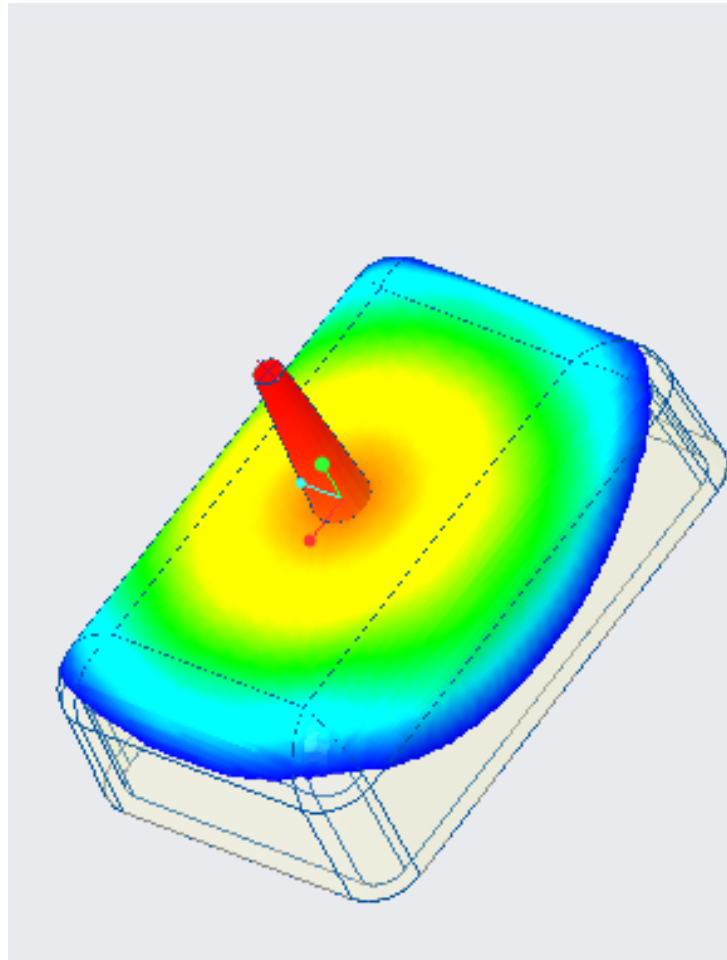
Hình 2.2.26

2.3.4 Ép thử – Kiểm tra mẫu

1. Thử mẫu: Chọn **Create Molding**  > Enter Part Name: **thu_mau** > **Ok**
> **Ok**



2. Kiểm tra: Chọn Applications > Mold Analysis > Materials



KIỂM

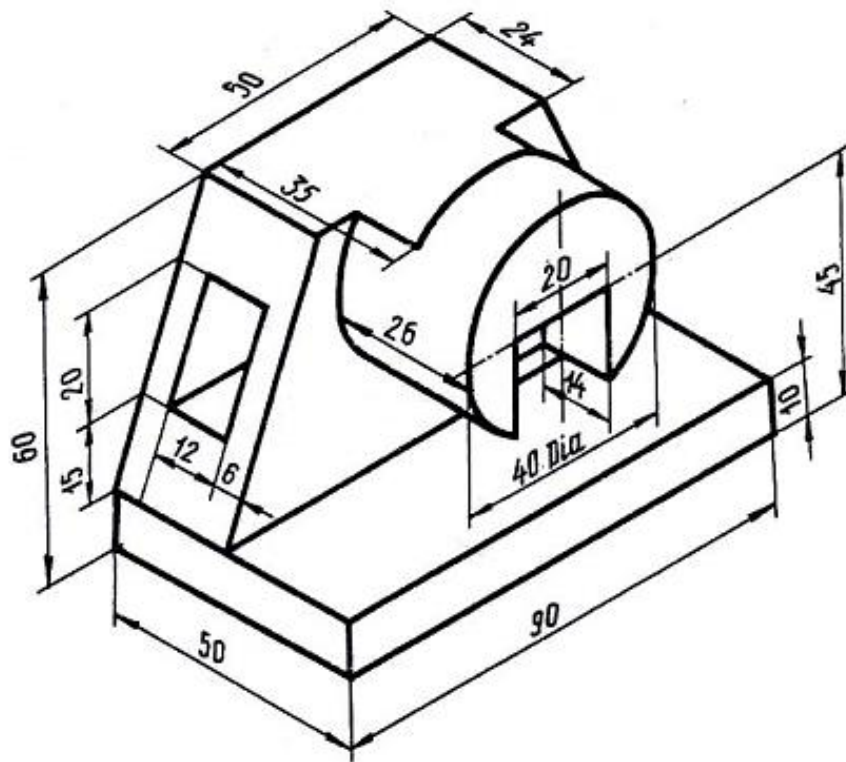
TRA



1

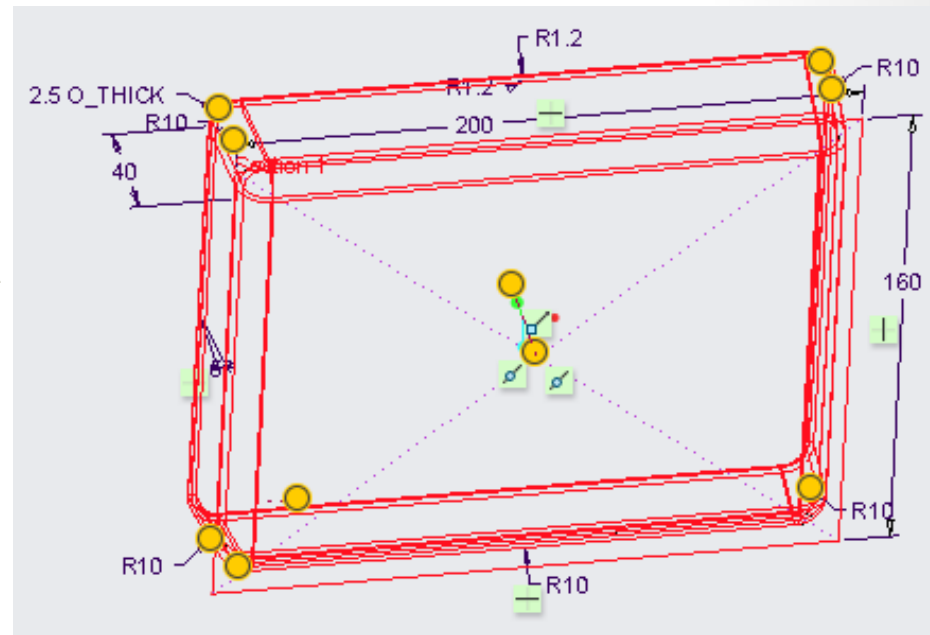
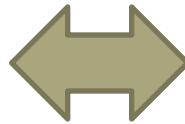
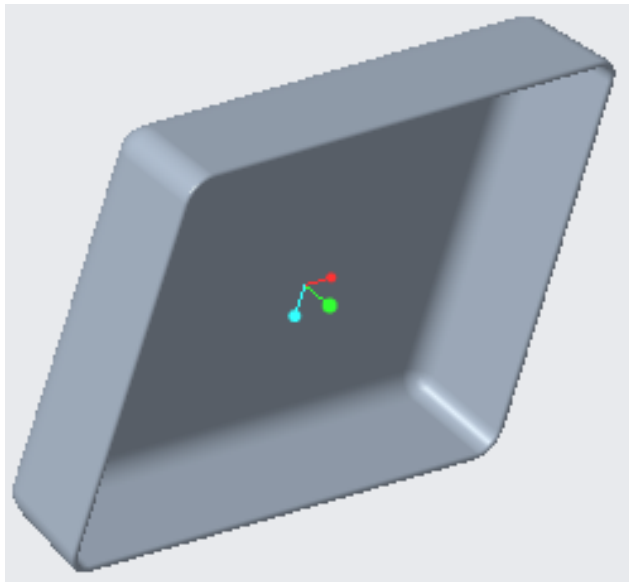
TIẾT

Bài 1: 2D và 3D?



Bài 2: 4đ

Vẽ và tách khuôn?



Bài 3: 4đ

1- Vẽ tách trà? (2đ)

2- Xác định mặt phân khuôn? (2đ)

