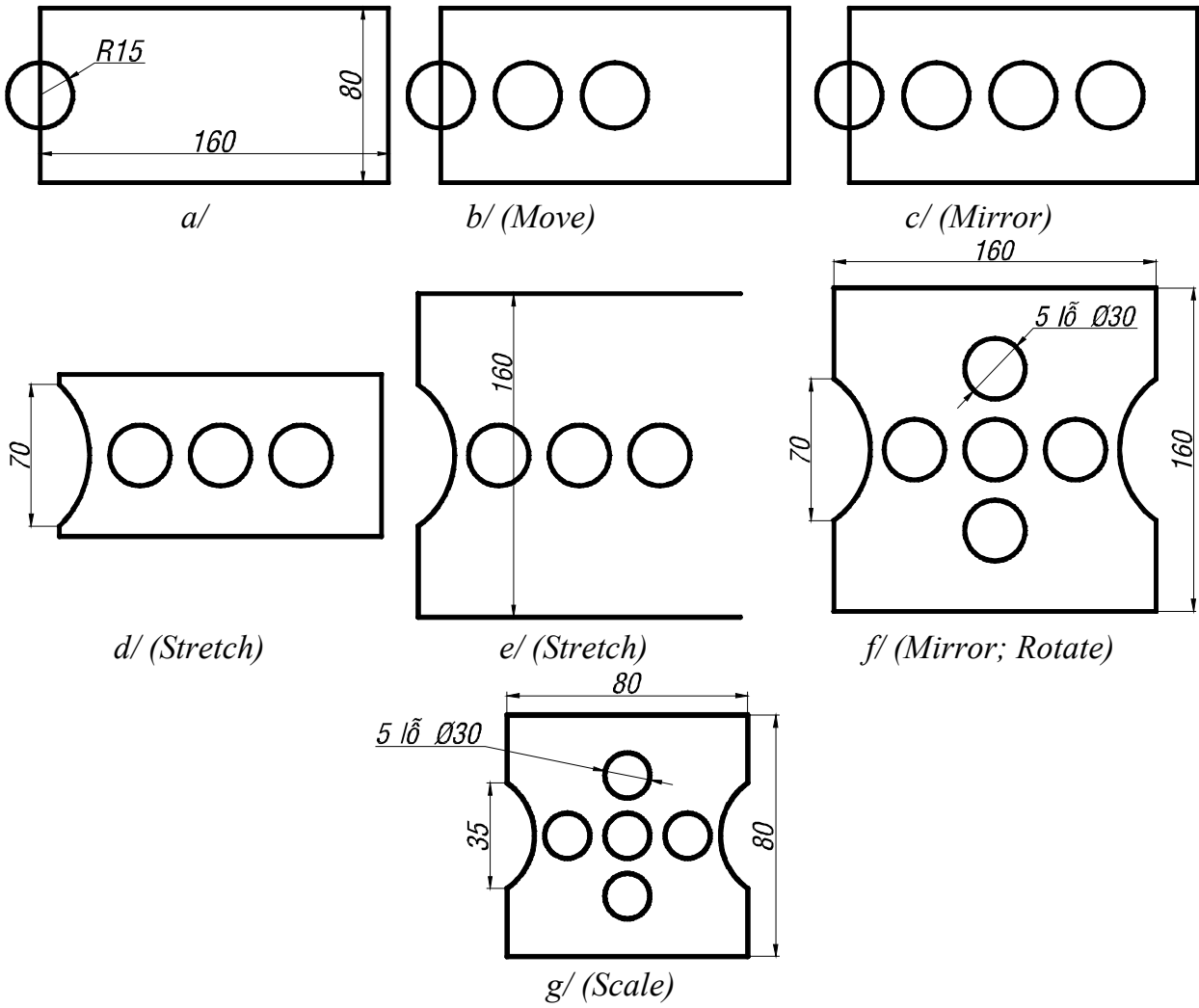


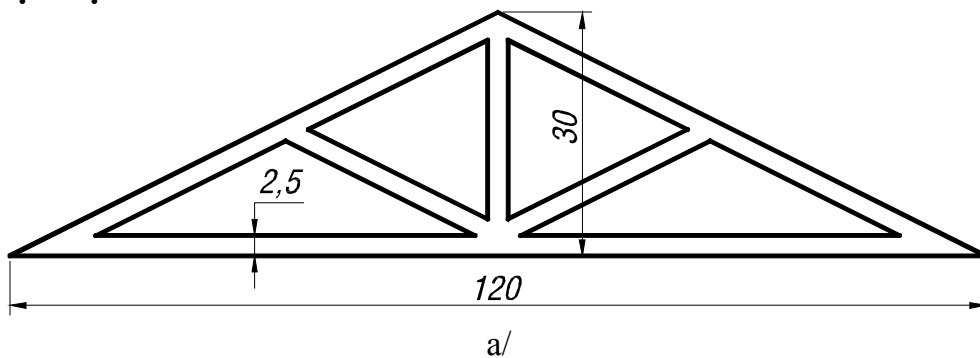
BÀI TẬP SỐ 1

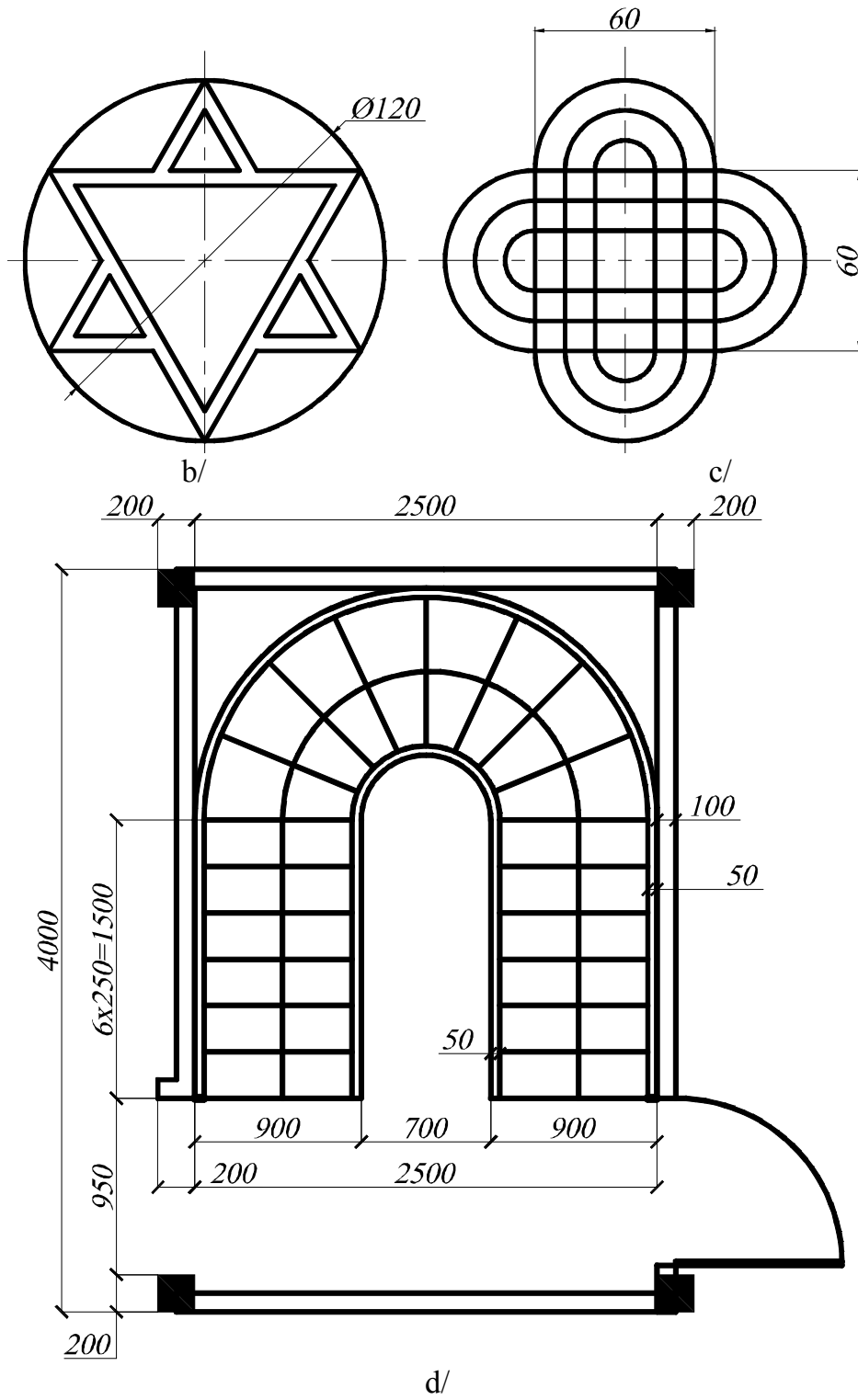
1. Từ hình a dùng các hiệu chỉnh GRIPS theo từng bước của hình 1.1 để được hình g.

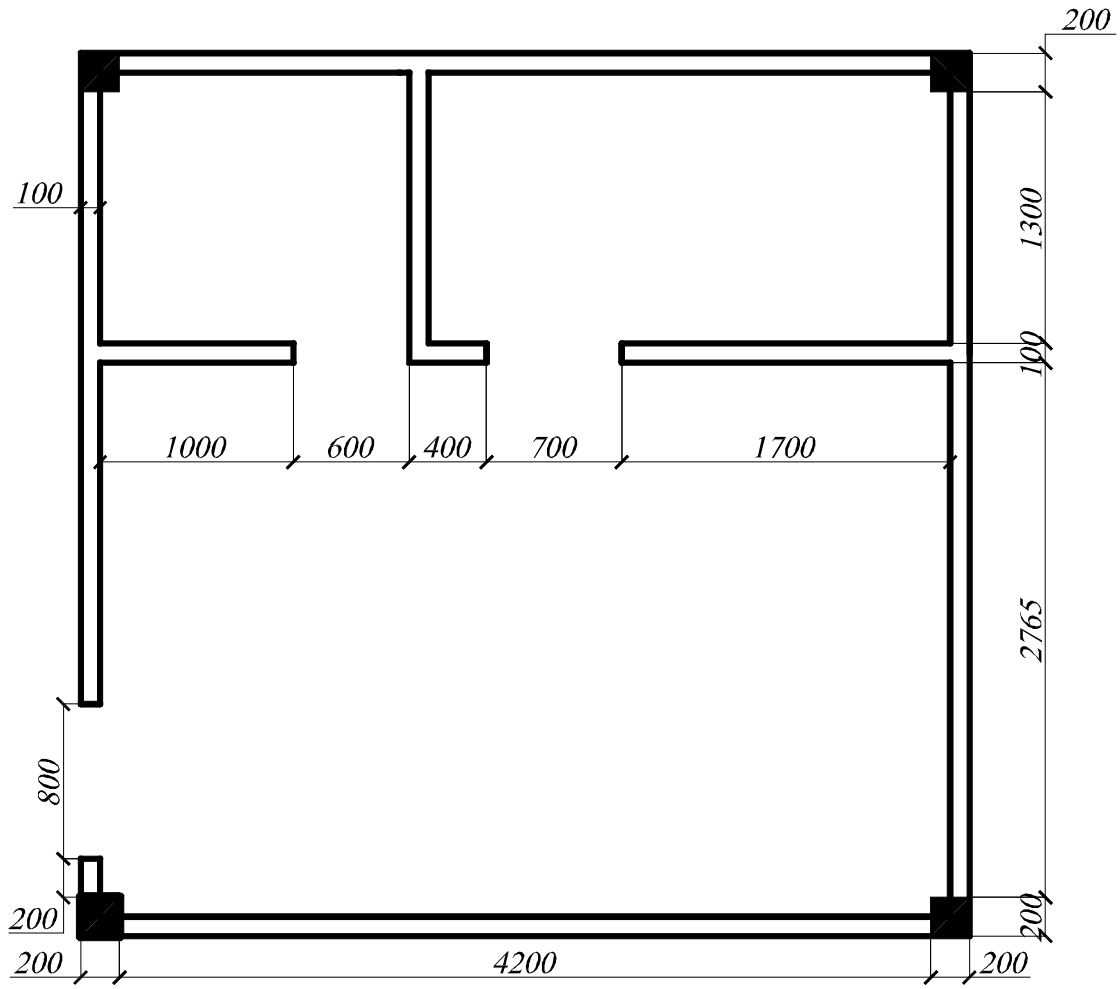


Hình 1.1

2. Thực hiện hình 1.2:



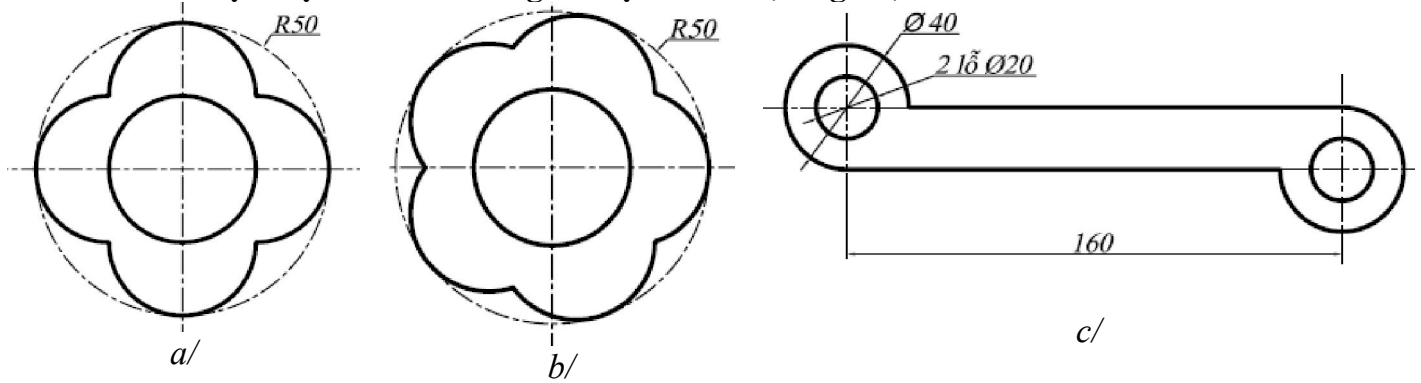




e/
Hình 1.2

BÀI TẬP SỐ 2

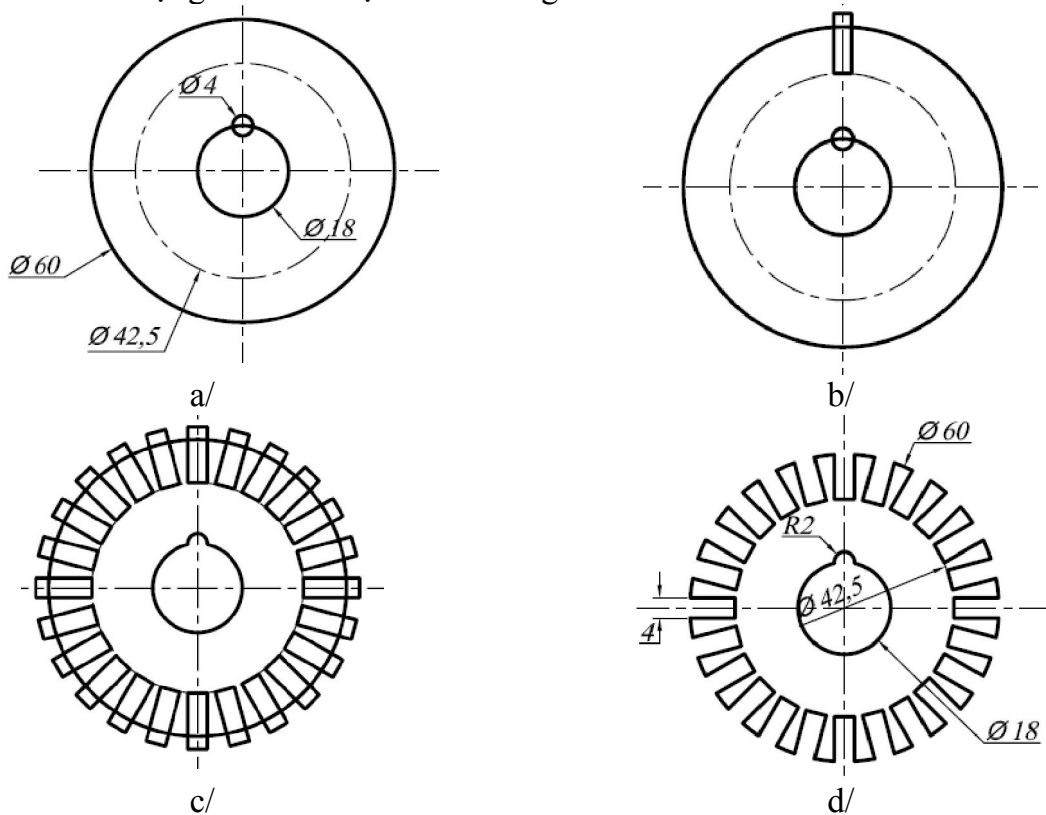
1. Thực hiện hình 2.1 bằng các lệnh Circle, Region, Line và Union



Hình 2.1

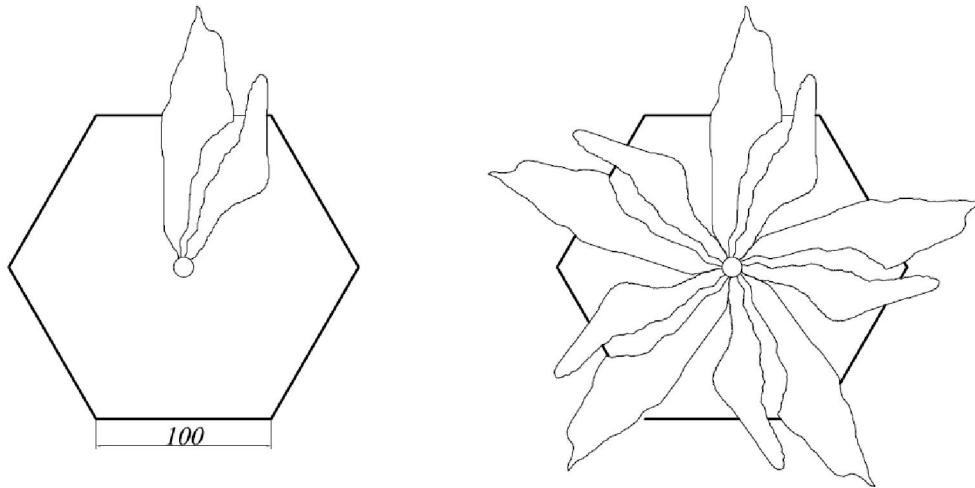
2. Thực hiện hình 2.2 theo trình tự:

- Với **Line** và **Circle** thực hiện hình 2a.
- Dùng **Rectang** vẽ hình chữ nhật như hình 2b.
- Dùng **Array** tạo hình, sau đó tạo miền bằng **Region**. Cộng $\phi 18$ và $\phi 4$ bằng **Union**
- Sử dụng **Subtract** tạo hình d và ghi kích thước.



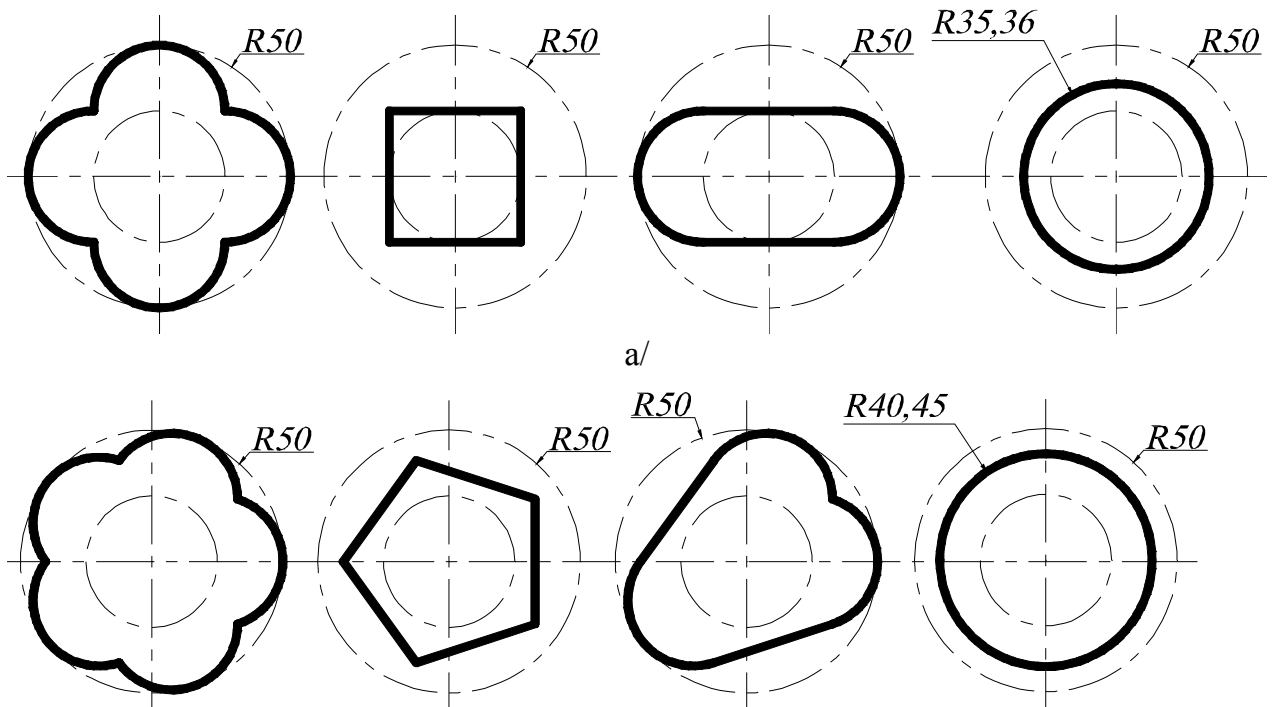
Hình 2.2

3. Sử dụng Sketch, Polygon và Array vẽ hình 2.3



Hình 2.3

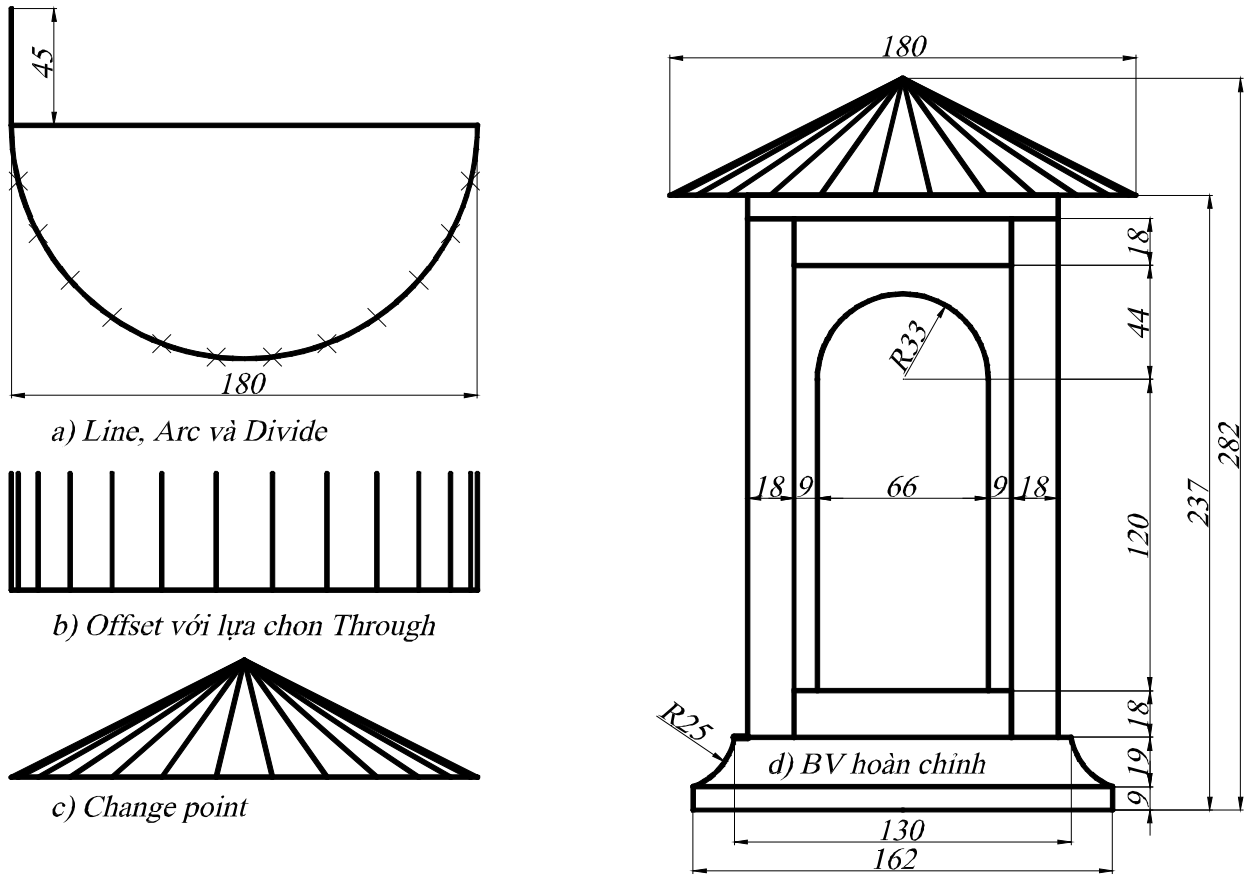
4. Sử dụng các lựa chọn của **Pedit** (Tạo hình đầu tiên như hình 2.1 a và b sau đó Explore thành Pline; Decurve; Edit Vertex với Straighten; Fit) để thực hình 2.4:



b/
Hình 2.4

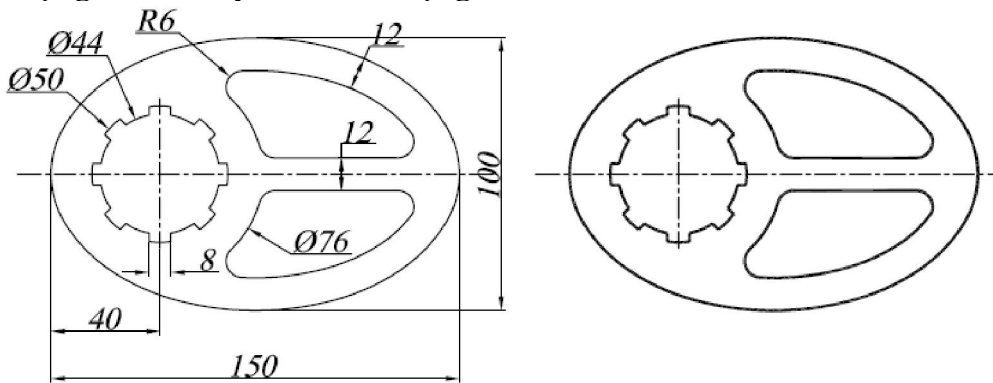
5. Thực hiện hình 2.5 như sau:

- Dùng **Line**, **Arc**, **Divide** vẽ hình a.
- Sử dụng Lệnh **Offset** (lựa chọn **Through**) để được hình b.
- Sử dụng lệnh **Change** để có hình c.
- Cùng với các lệnh vẽ đã học hoàn thành hình d.

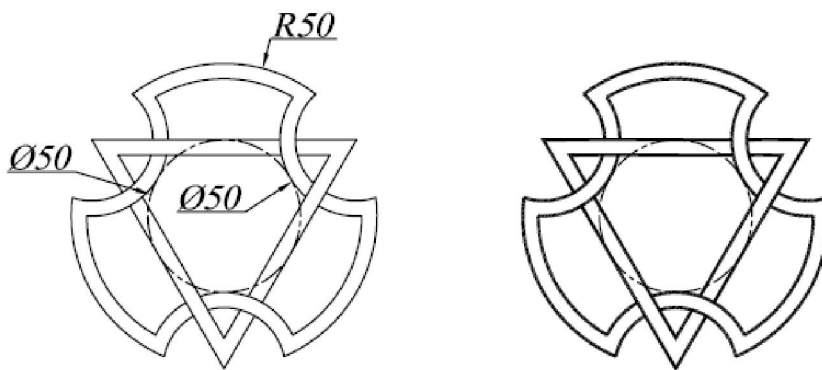


Hình 2.5

6. Sử dụng Pedit thay đổi chiều rộng nét vẽ.



a/ Vẽ Elip với biến PELLIPSE = 1, vẽ hình vẽ, dùng Pedit đổi chiều rộng nét vẽ = 0,1

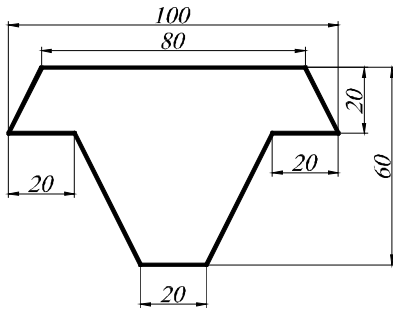


b/ Thay đổi chiều rộng nét vẽ bằng 1

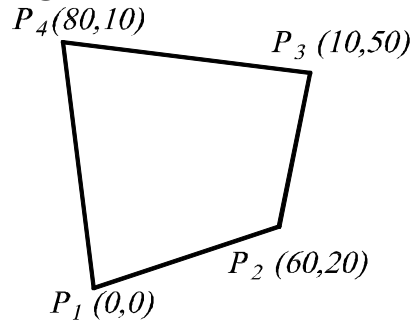
Hình 2.6

BÀI TẬP SỐ 3

1. Tính diện tích hình 3.1; Tính khoảng cách các điểm P2P4, P1 đến P2P4, P3 đến P2P4. Sau đó tính diện tích tứ giác và giá trị các góc.

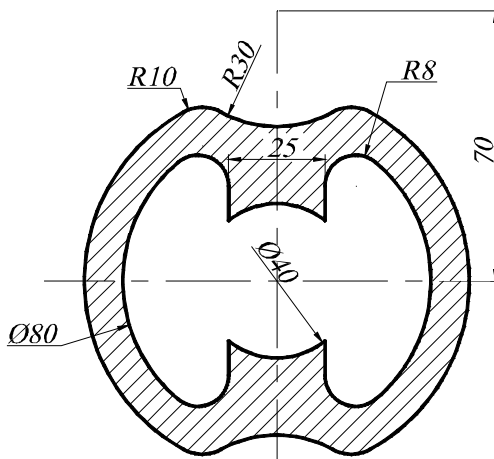


Hình 3.1

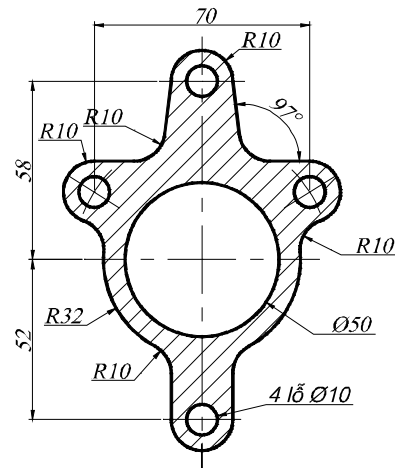


Hình 3.2

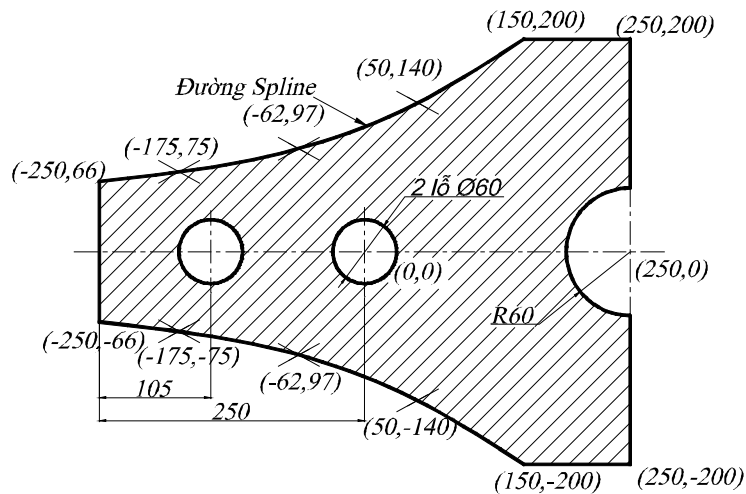
2. Vẽ và tính diện tích phần mặt cắt các hình sau:



a/



b/

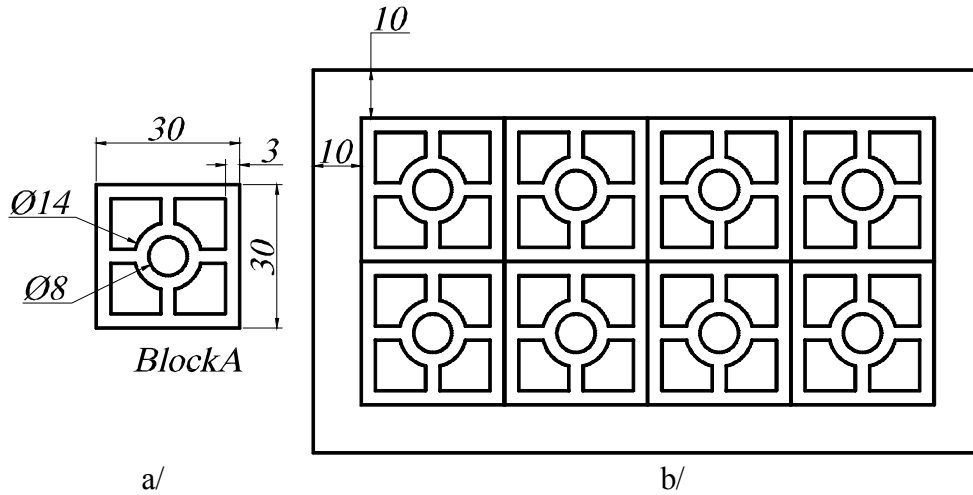


c/

Hình 3.3

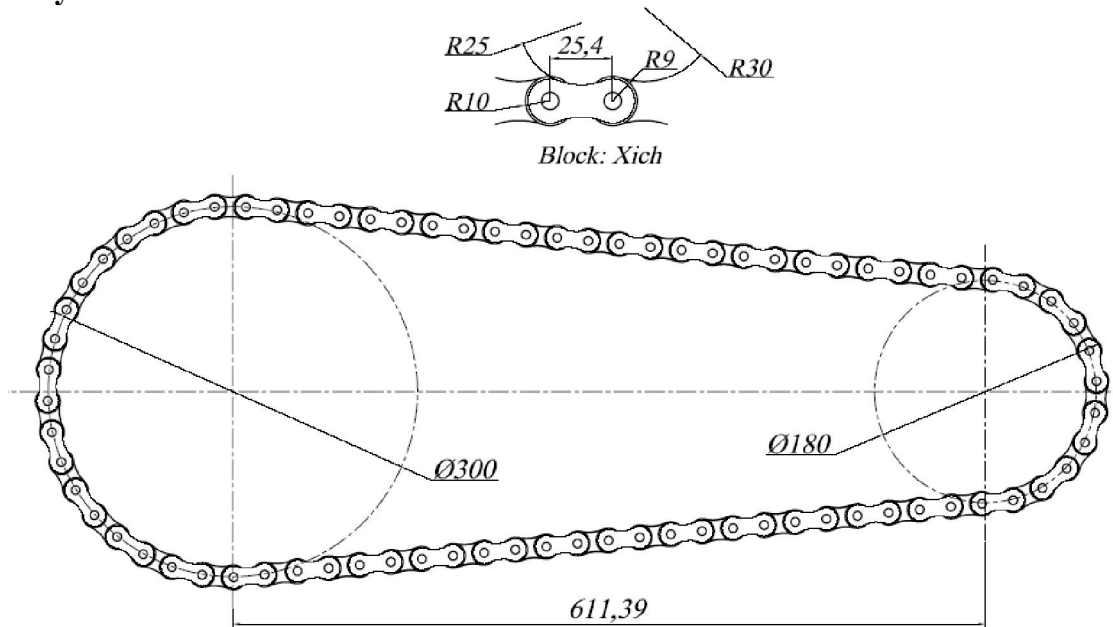
BÀI TẬP SỐ 4

1. Tạo Block “BlockA” như hình 4.1.a/. Sau đó sử dụng các Block này để vẽ hình 4.1. b/



Hình 4.1

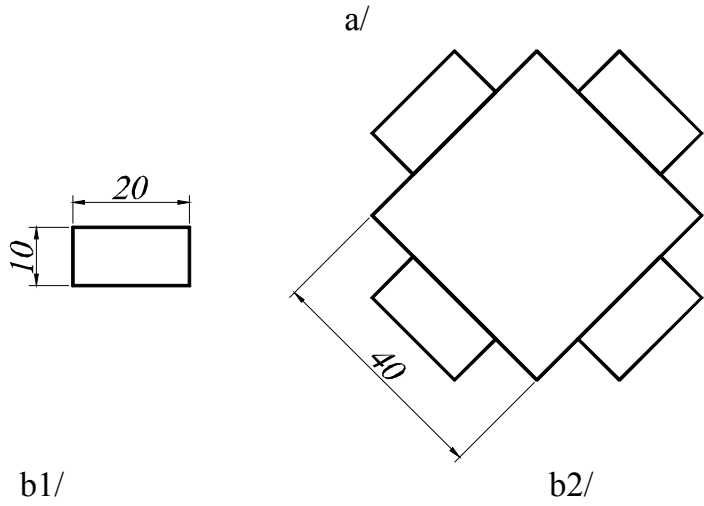
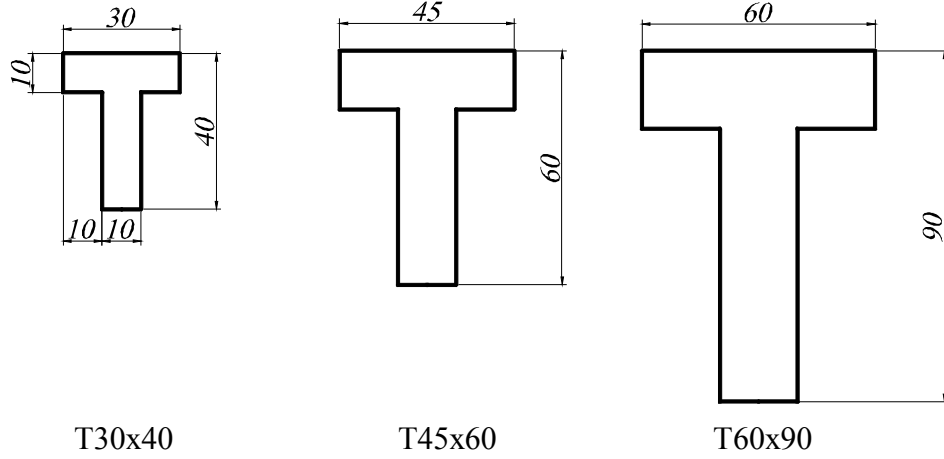
2. Vẽ Block “Xích” sau đó dùng Measure để chèn block “Xích” vào tạo bộ truyền xích như hình 4.2



Hình 4.2

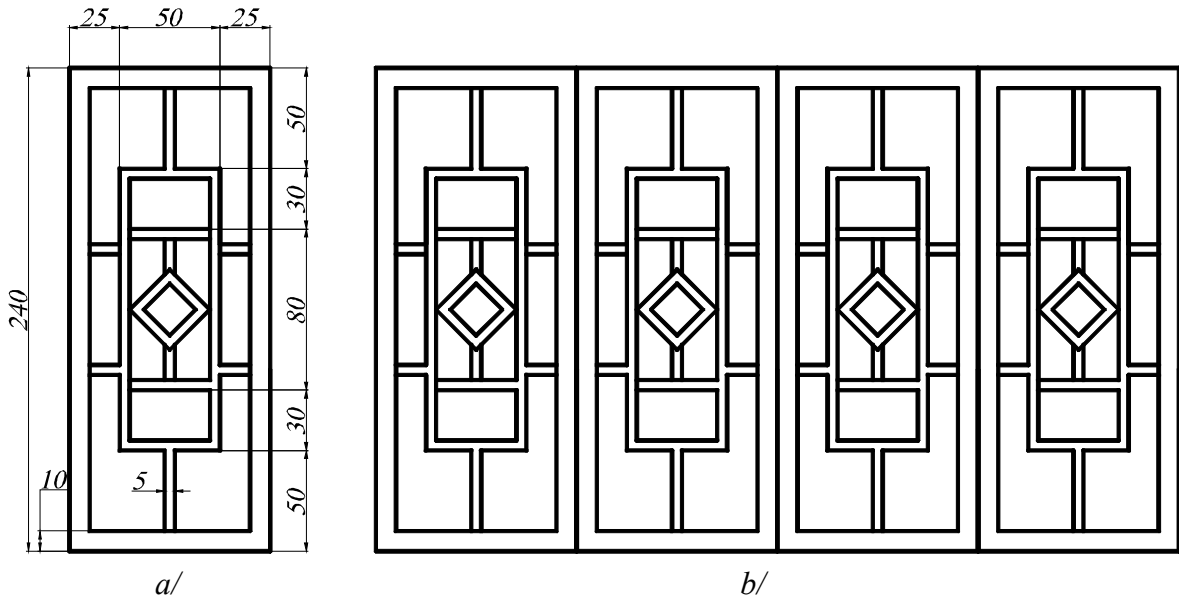
3. Thực hiện hình 4.3:

- Tạo block “T30x40” dùng Insert tạo T45x60, T60x90 (Explore, Stretch).
- Tạo block “20x10” (Hình 4.3/b1) dùng Insert tạo hình 4.3/b2.



Hình 4.3

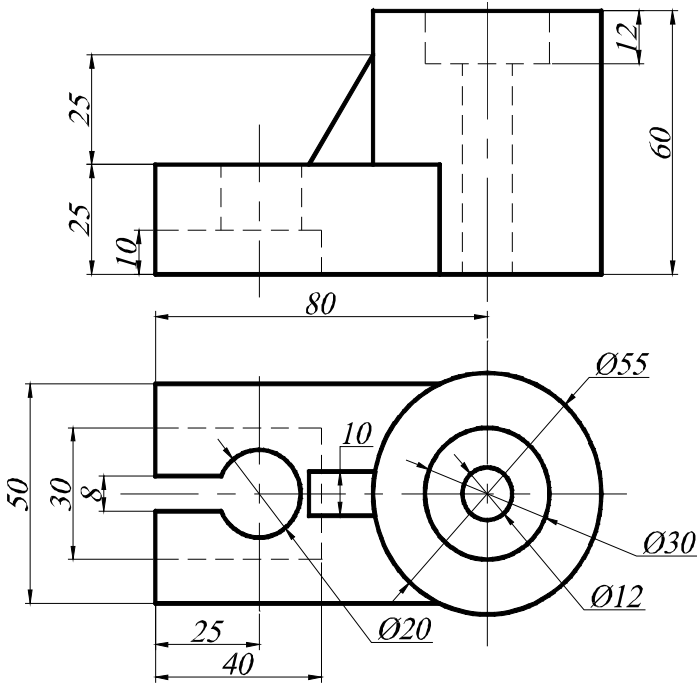
4. Tạo BlockB như hình a/. Sau đó dùng block này để có được hình b/.



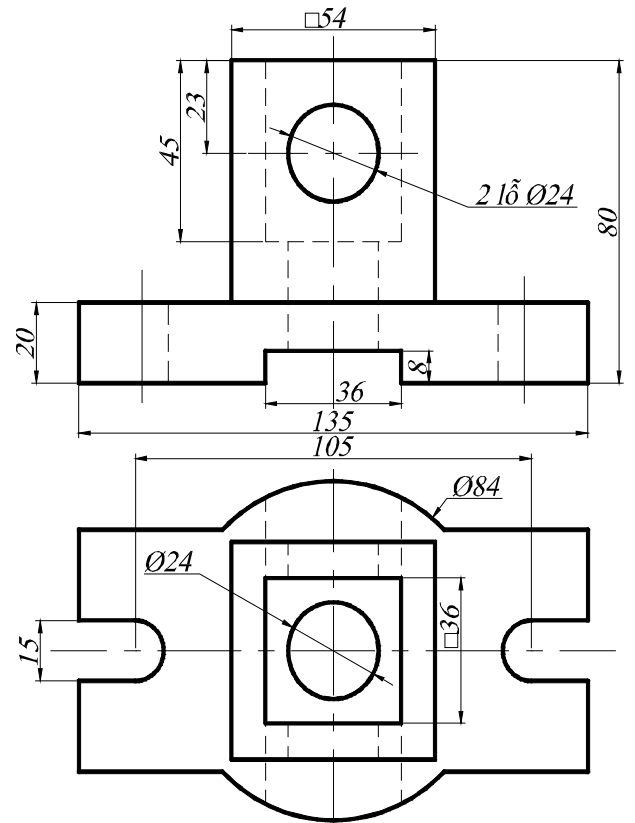
Hình 4.4

BÀI TẬP SỐ 5

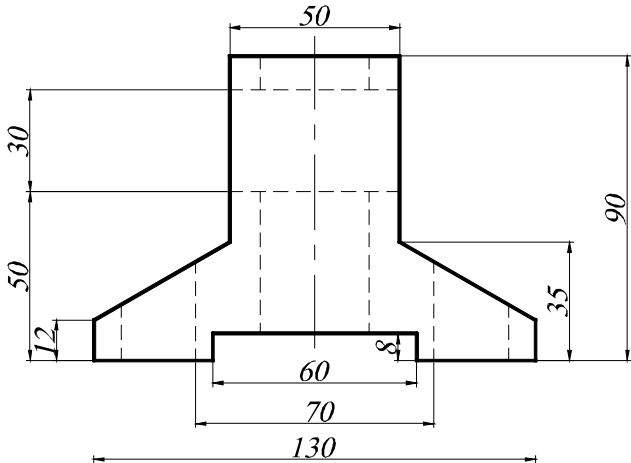
Vẽ hình chiếu thứ 3 từ 2 hình chiếu của các hình sau:



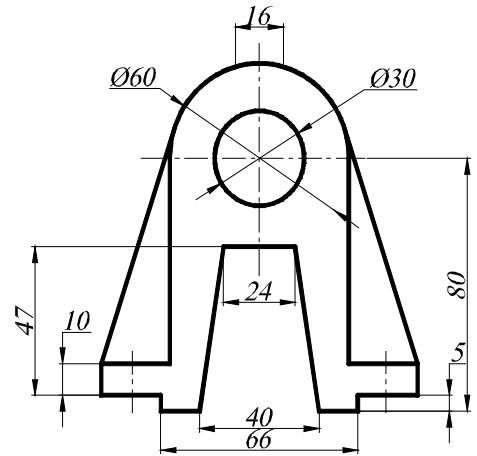
Hình 5.1



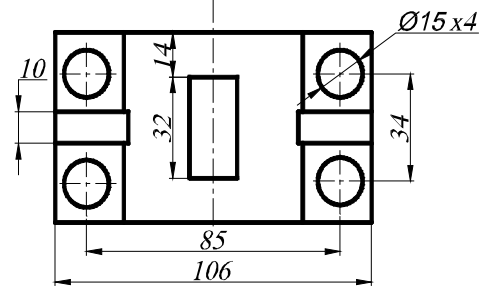
Hình 5.2

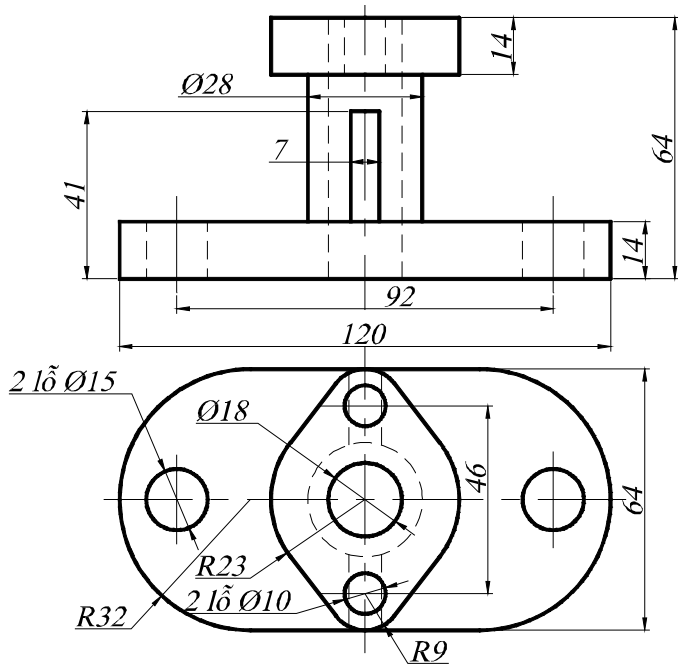


Hình 5.3

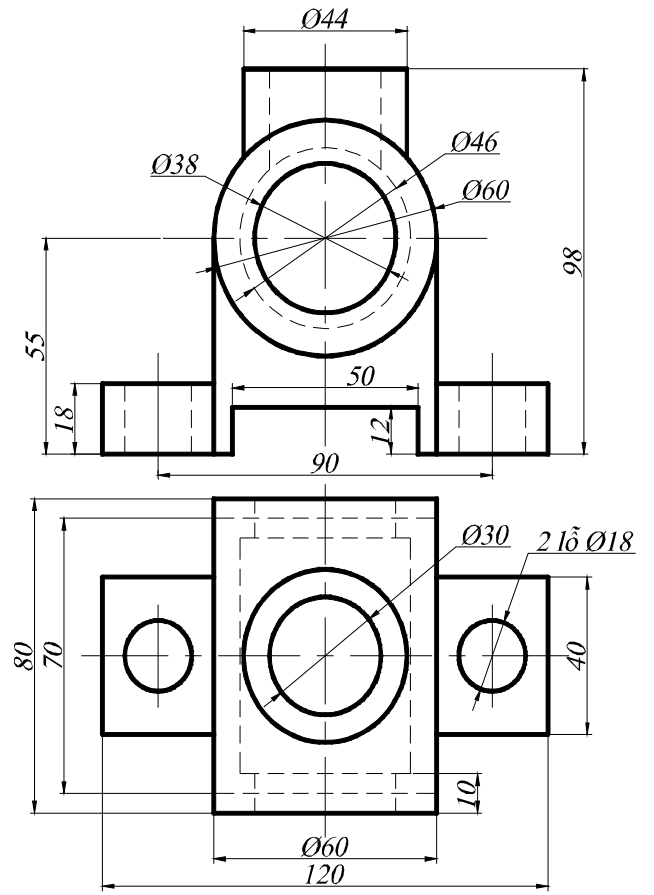


Hình 5.4





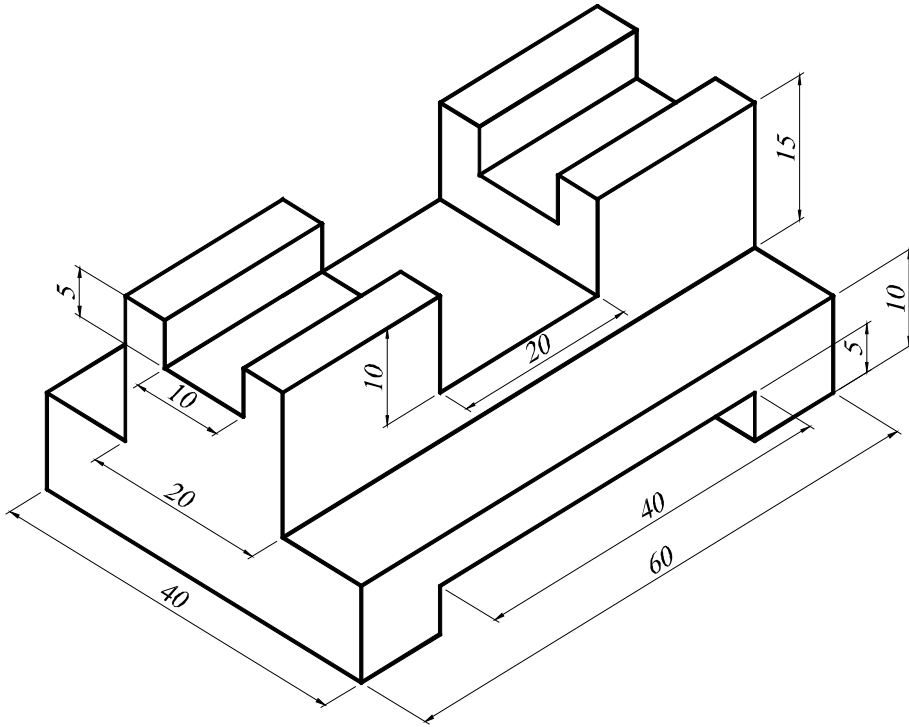
Hình 5.5



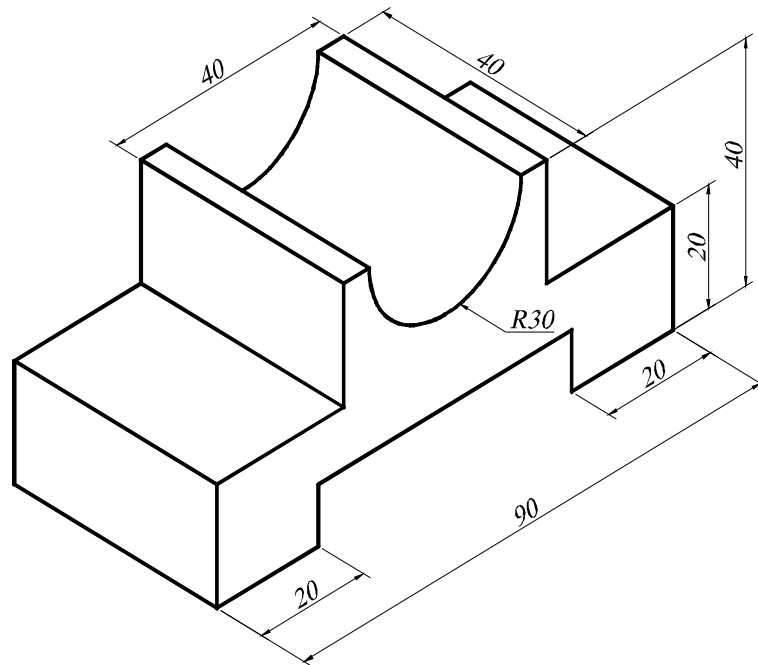
Hình 5.6

BÀI TẬP SỐ 6

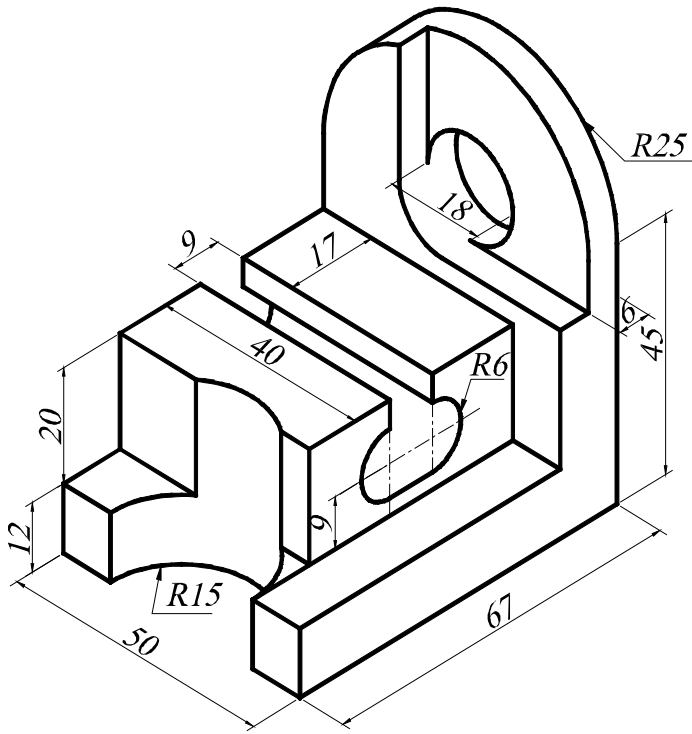
1. Thực hiện các hình chiếu trực đo sau:



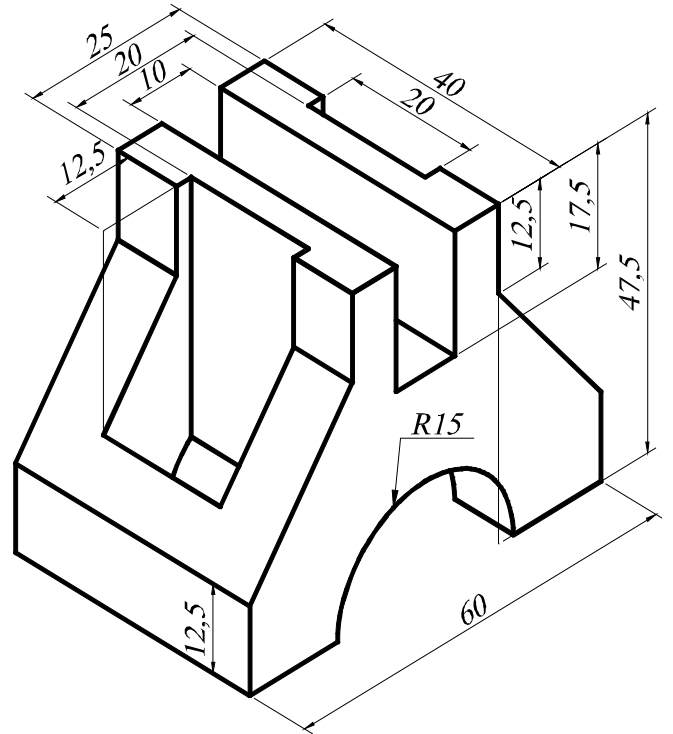
Hình 6.1



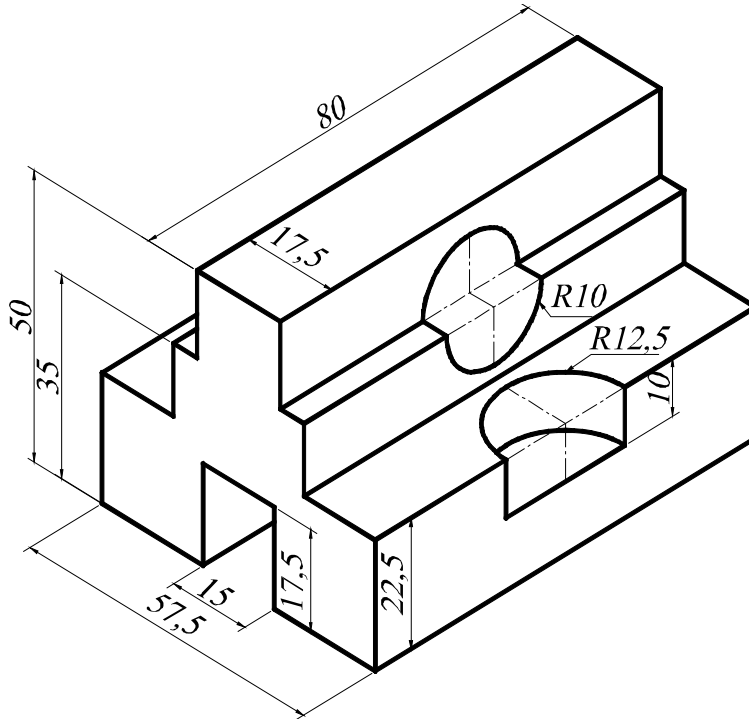
Hình 6.2



Hình 6.3



Hình 6.4



Hình 6.5

2. Vẽ hình chiếu trực đo cho các bản vẽ ở bài tập số 5.