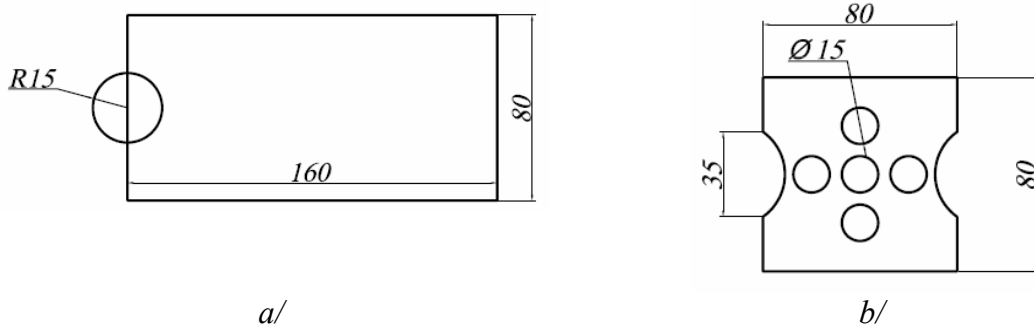


BÀI TẬP 1

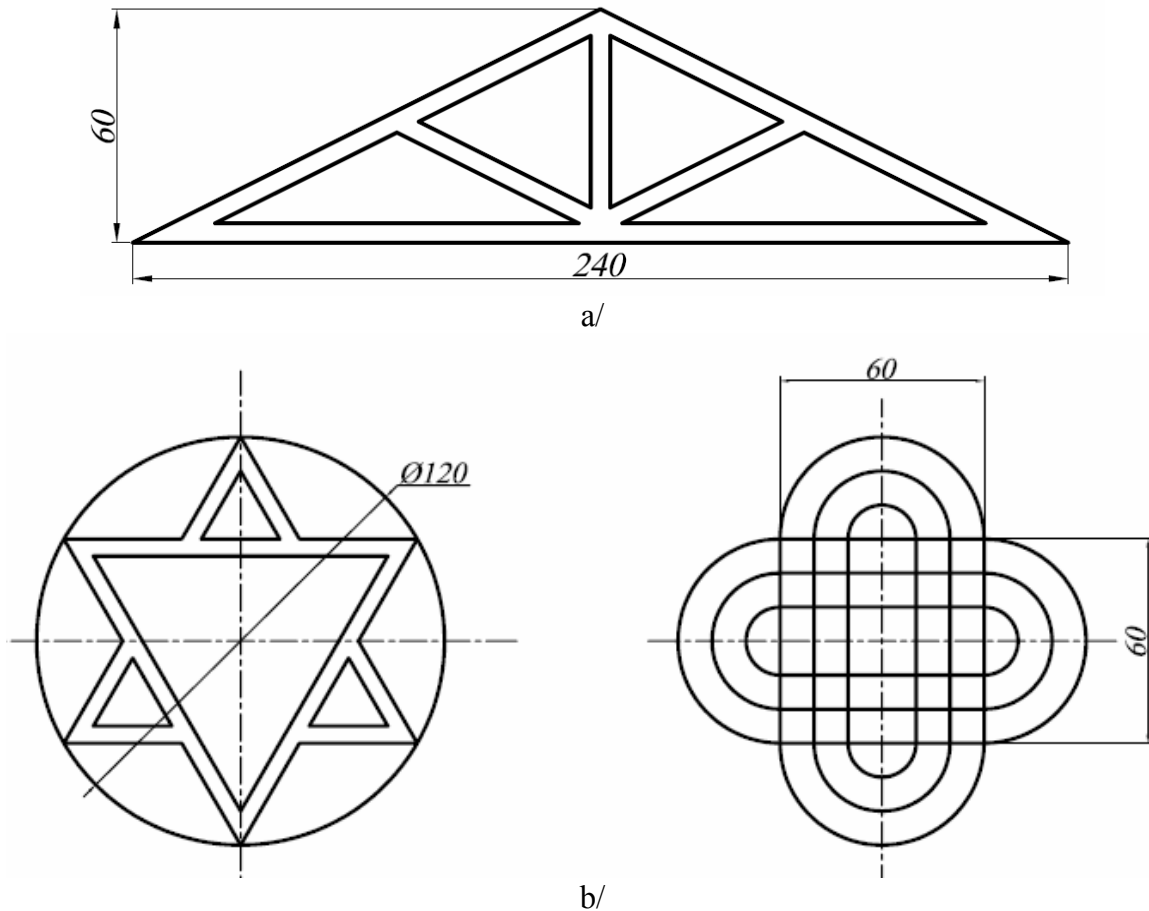
1. Từ hình 1.1.a/ hãy dùng các phương thức GRIPS thực hiện hình 1.1.b/ (Move – Mirror – Stretch – Mirror – Stretch – Rotate – Scale)

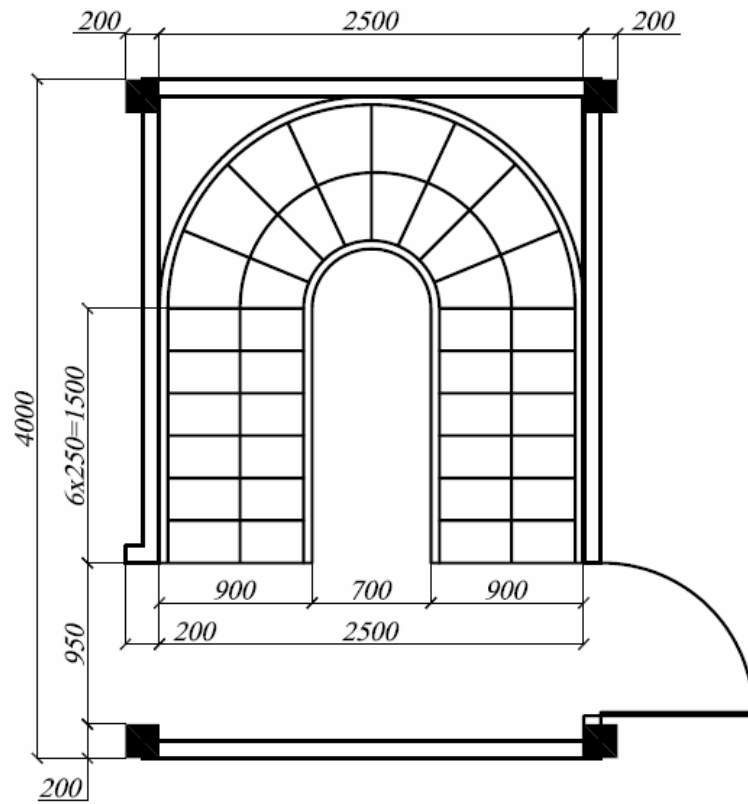


Hình 1.1

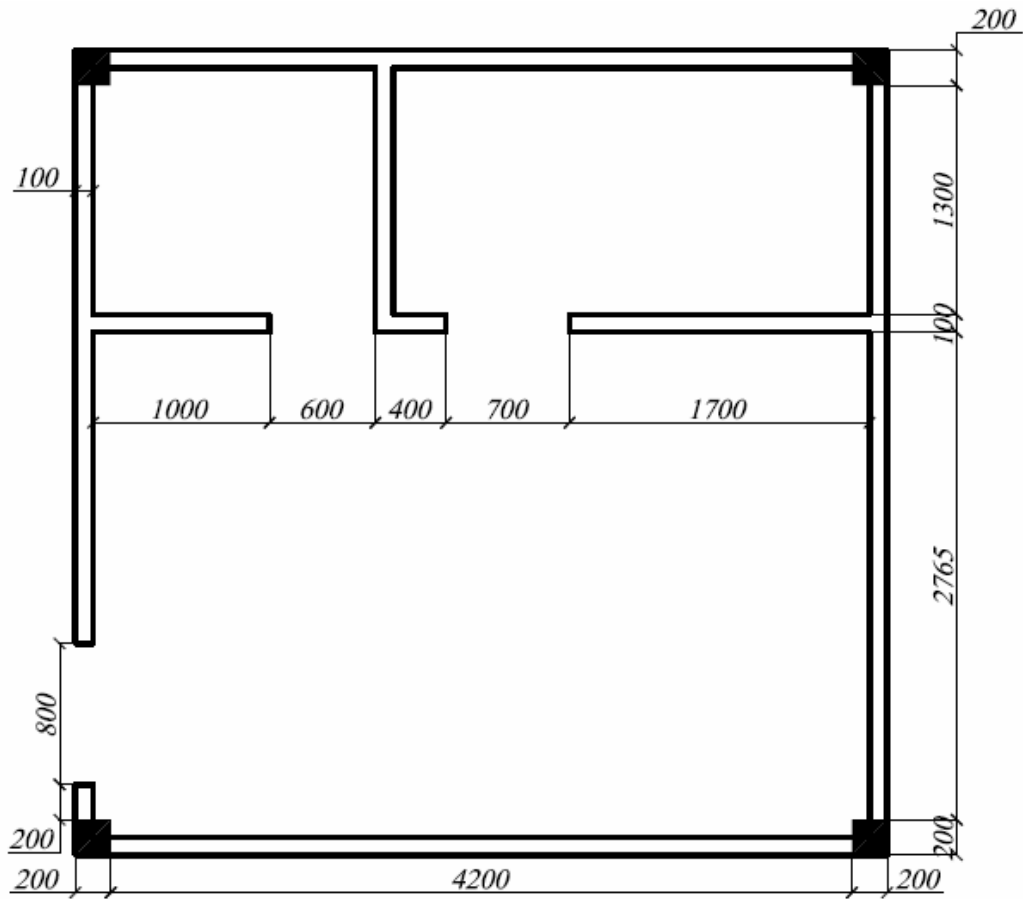
2. Thực hiện hình 1.2:

- Dùng **Mline** và **Mledit**,
- Dùng các lệnh vẽ để thực hiện (tương tự đối với d và e)
- Dùng **Solid**, **Mline** và **Mledit**.





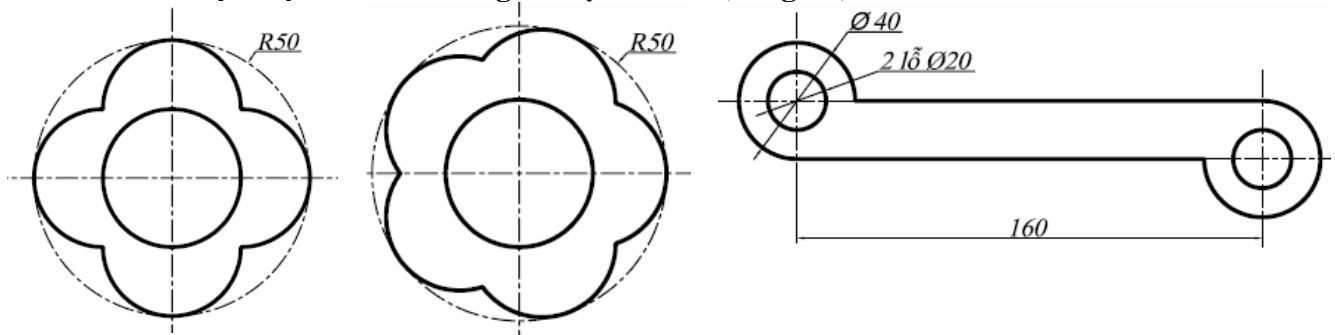
c/



d/

BÀI TẬP 2

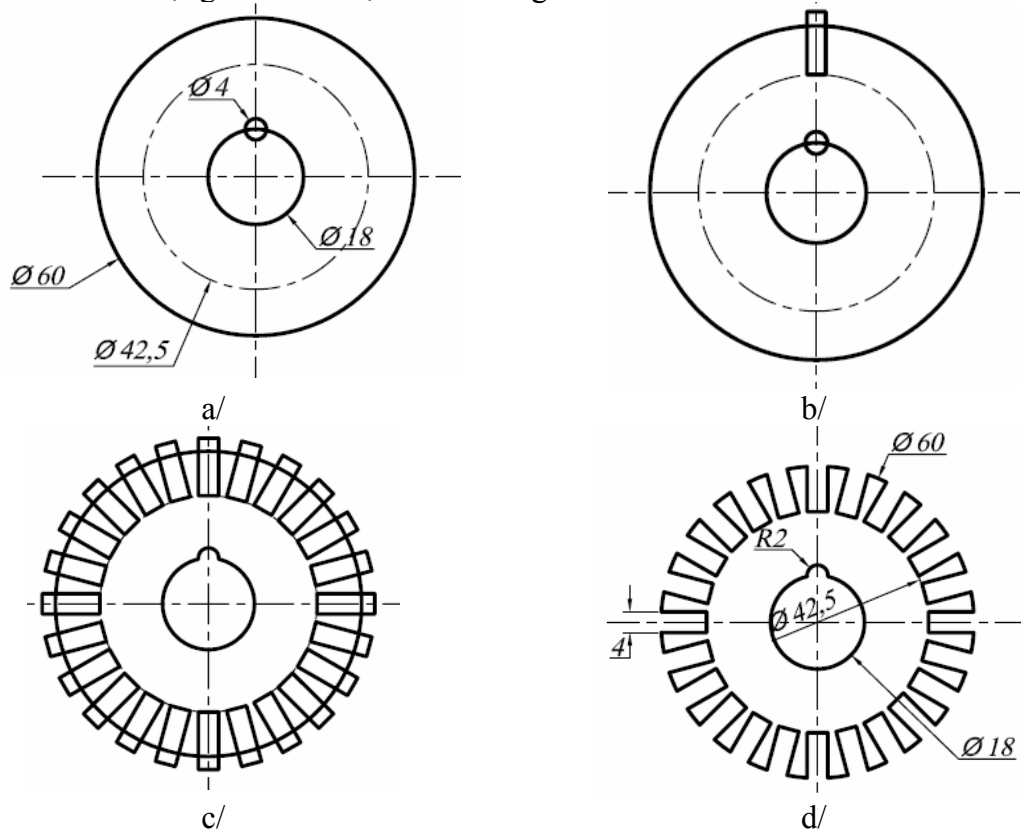
1. Thực hiện hình 2.1 bằng các lệnh Circle, Region, Line và Union



Hình 2.1

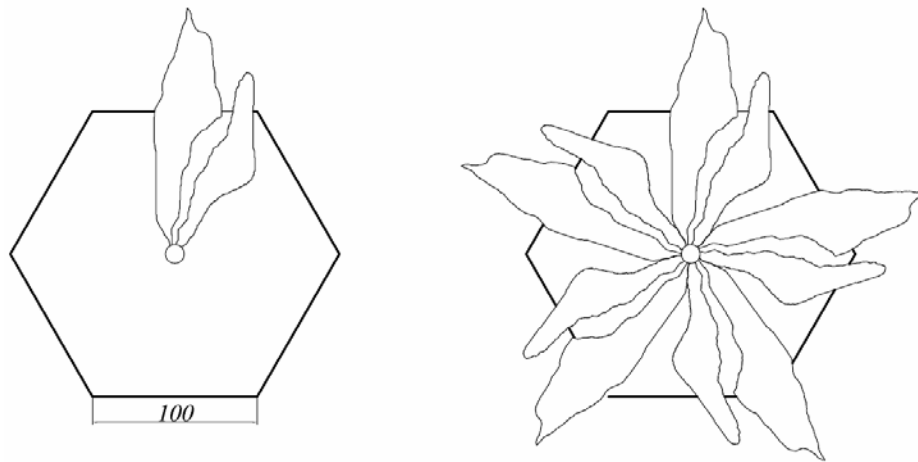
2. Thực hiện hình 1.3 theo trình tự:

- Với **Line** và **Circle** thực hiện hình 2a.
- Dùng **Rectang** vẽ hình chữ nhật
- 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.



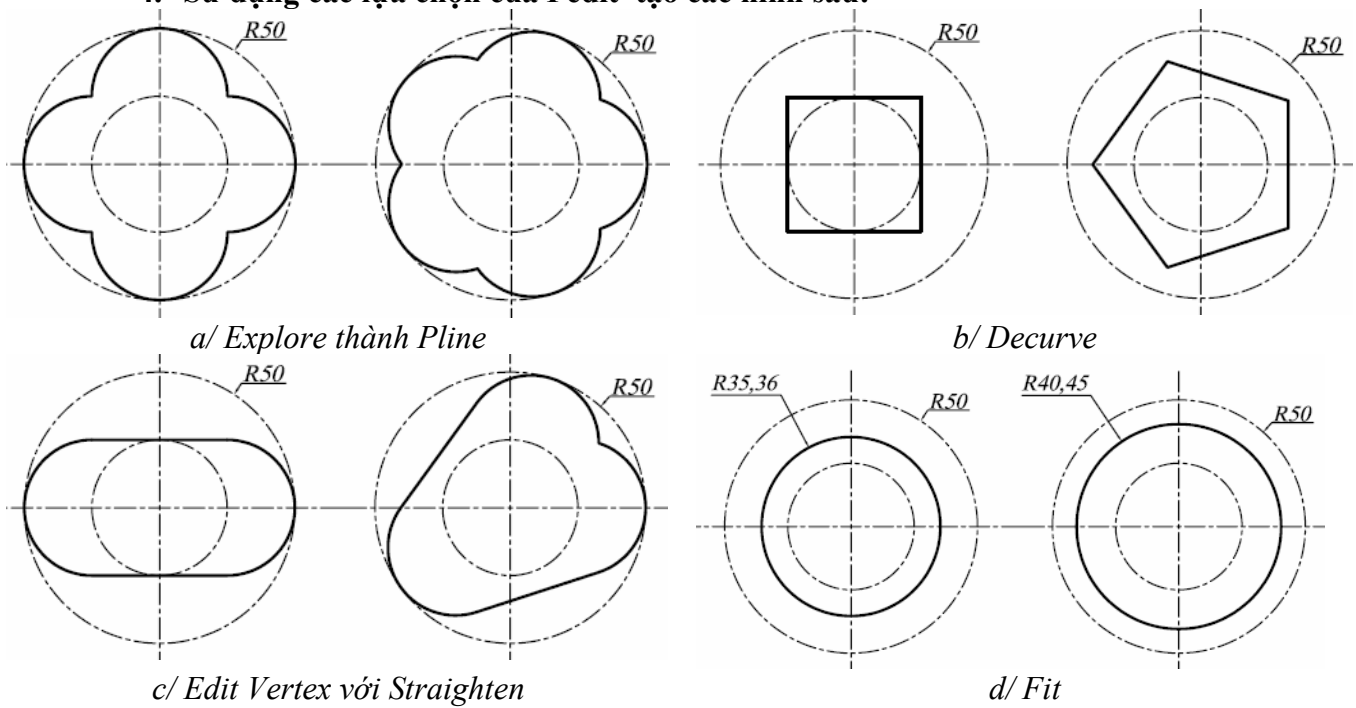
Hình 2.2

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



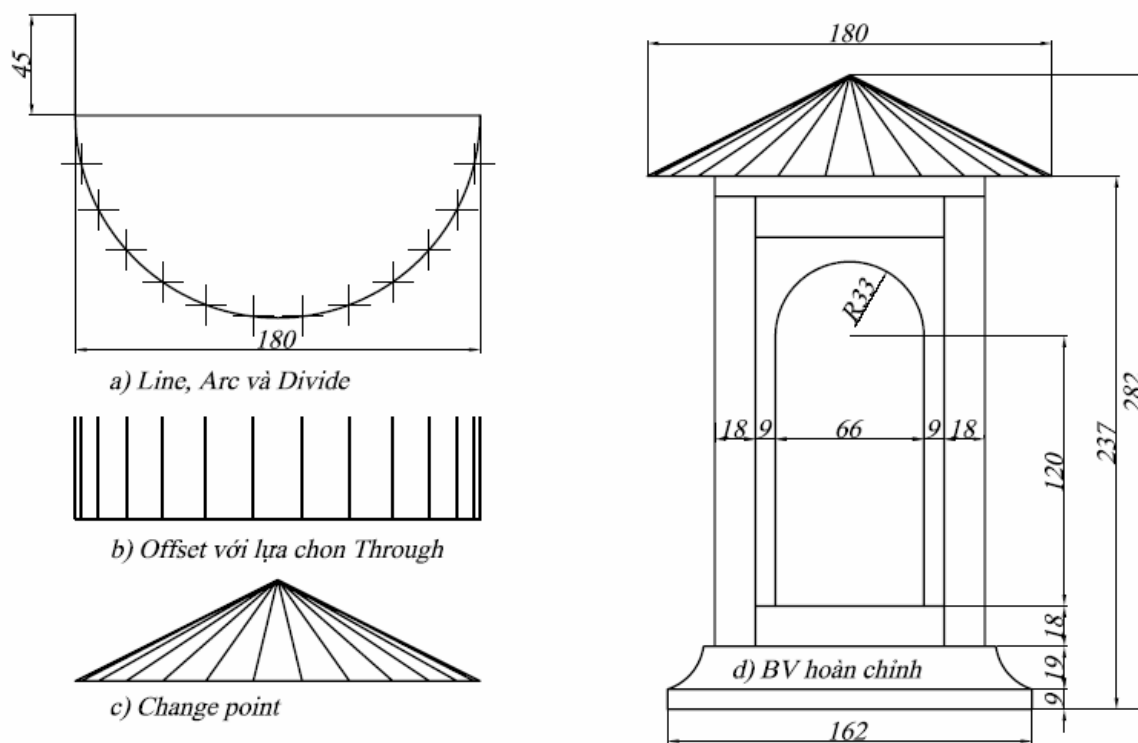
Hình 2.3

4. Sử dụng các lựa chọn của Pedit tạo các hình sau:



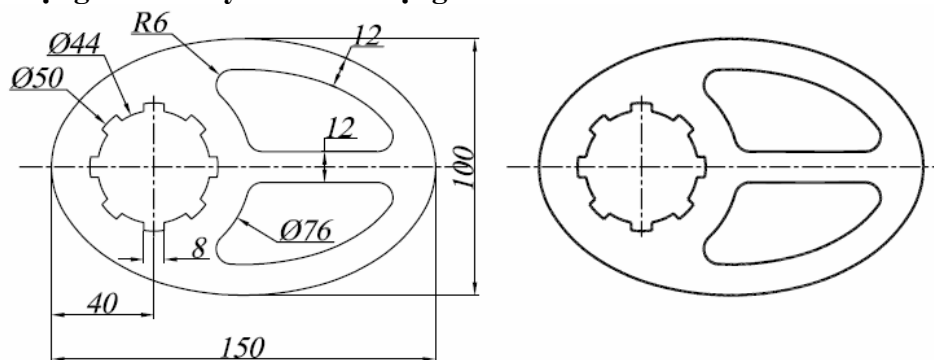
Hình 2.4

5. Sử dụng lệnh Line, Divide, Offset và Change thực hiện hình 2.5.

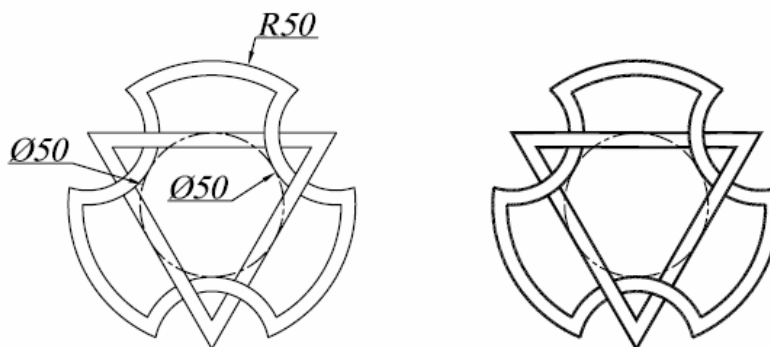


Hình 2.5

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

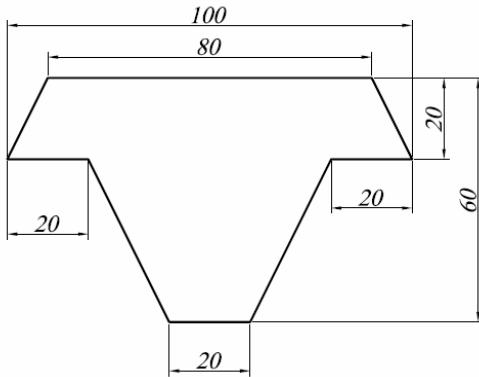


b/ Thay đổi chiều rộng nét vẽ bằng 1

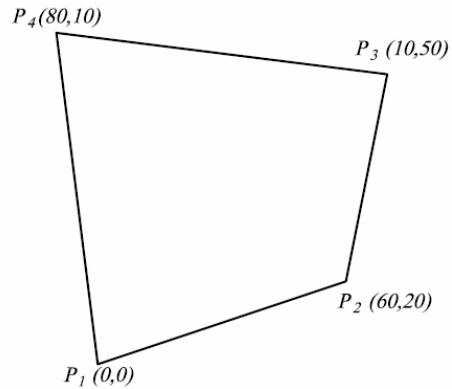
Hình 2.6

BÀI TẬP 3

1. Tính diện tích hình 3.1

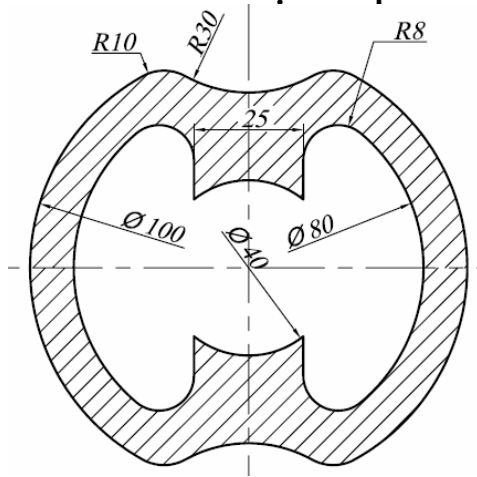


Hình 3.1

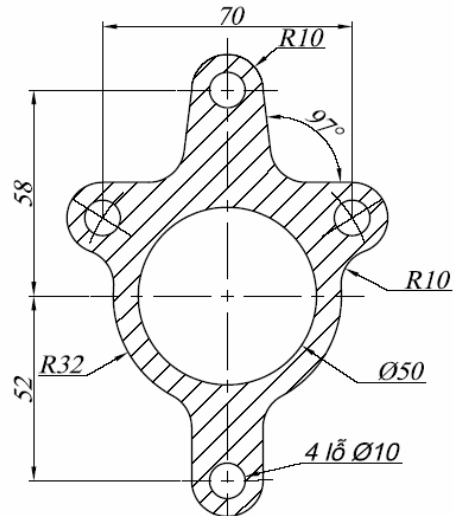


Hình 3.2

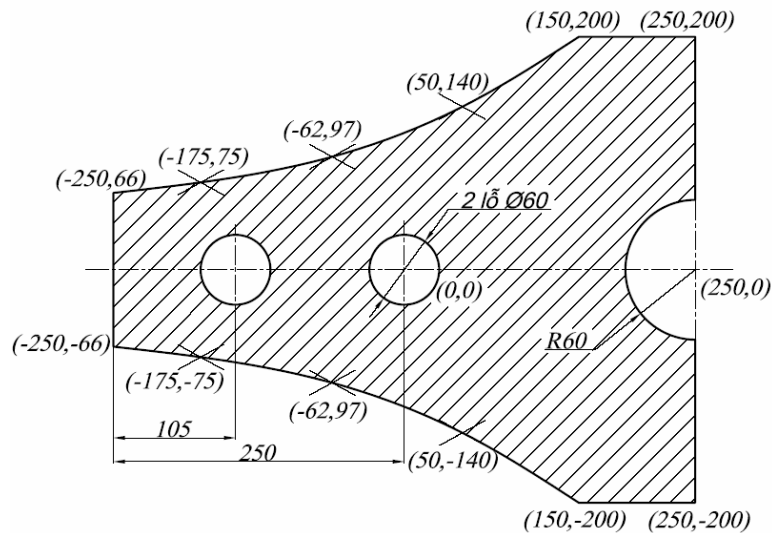
- Tính khoảng cách các điểm P2P4, P1 đến P2P4, P3 đến P2P4. Sau đó tính diện tích tứ giác và giá trị các góc.
- Vẽ và tính diện tích phần mặt cắt các hình sau:



a/



b/



c/

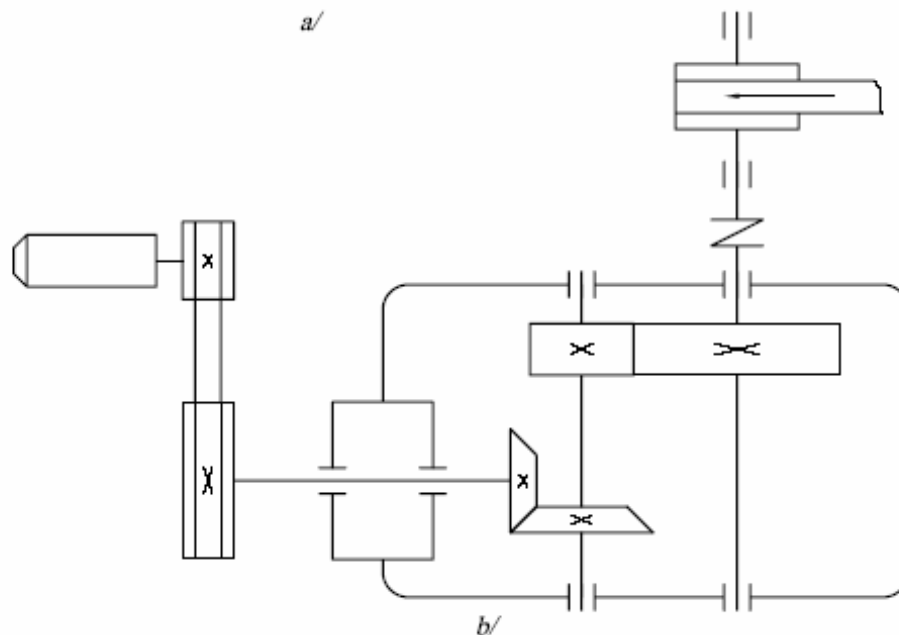
Hình 3.3

BÀI TẬP 4

1. Vẽ các Block có các tên như hình 4.1.a/. Sau đó sử dụng các Block này để vẽ hình 4.1. b/



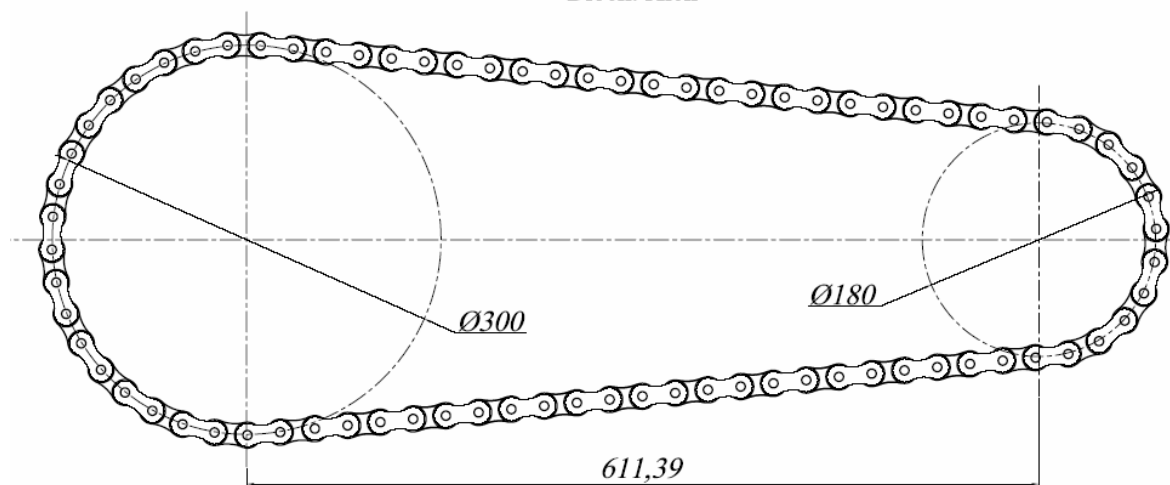
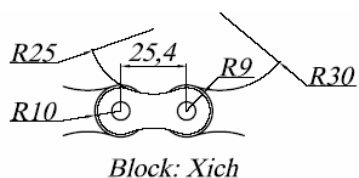
a/



b/

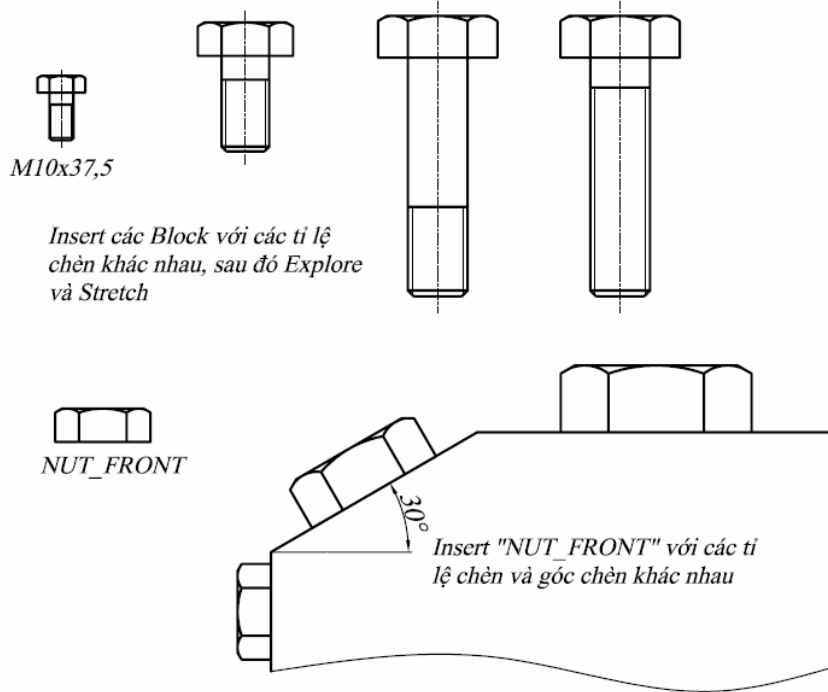
Hình 4.1

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



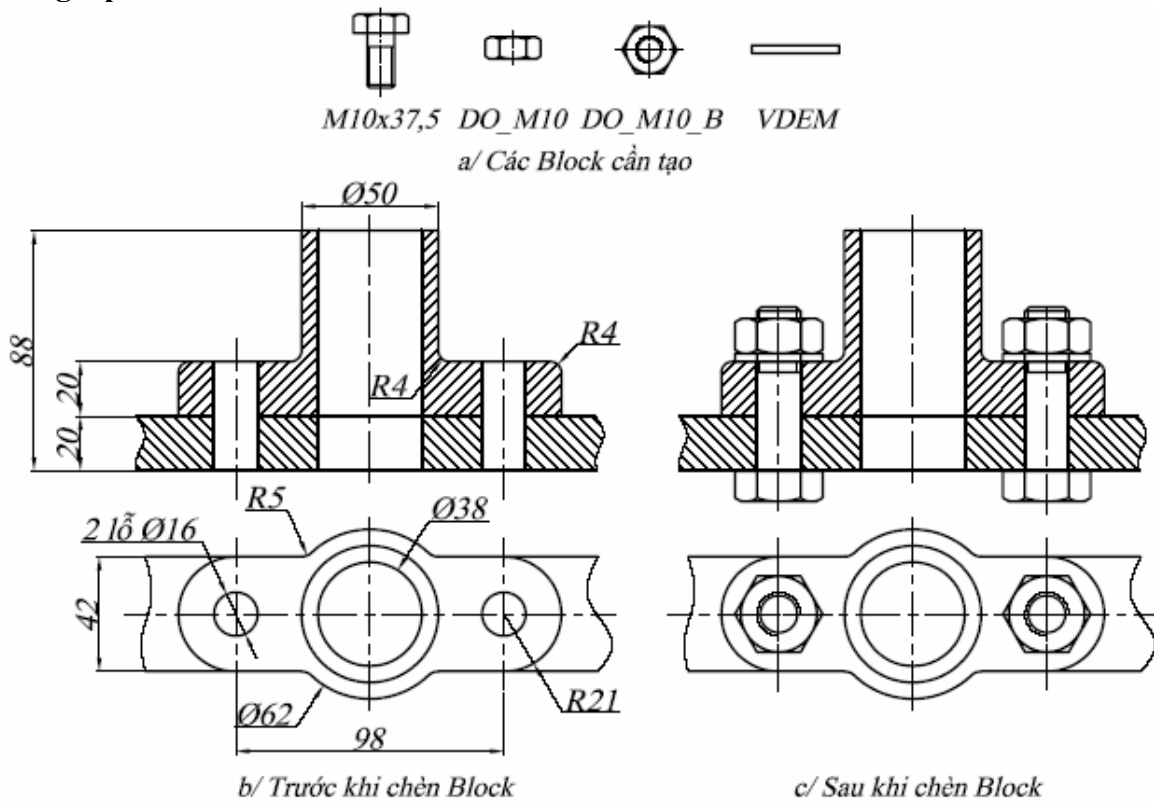
Hình 4.2

3. Tạo các Block M10x37,5 và NUT_FRONT, sau đó Insert và Stretch kéo dài đối tượng (4.3.a/). Và Insert với các tỉ lệ chèn và góc chèn khác nhau (4.3.b/).



Hình 4.3

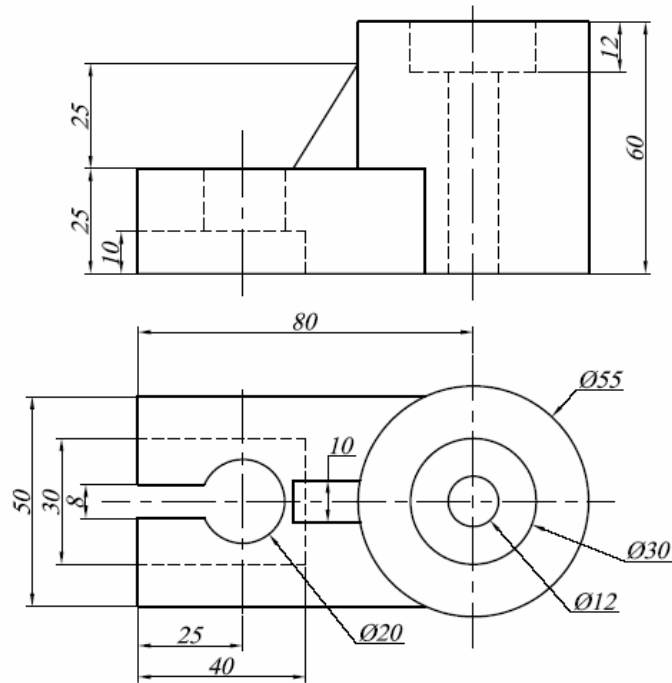
4. Vẽ các Block cần tạo (hình 4.4.a), sau đó sử dụng các Block này để tạo thành mối ghép ren như hình 4.4.c.



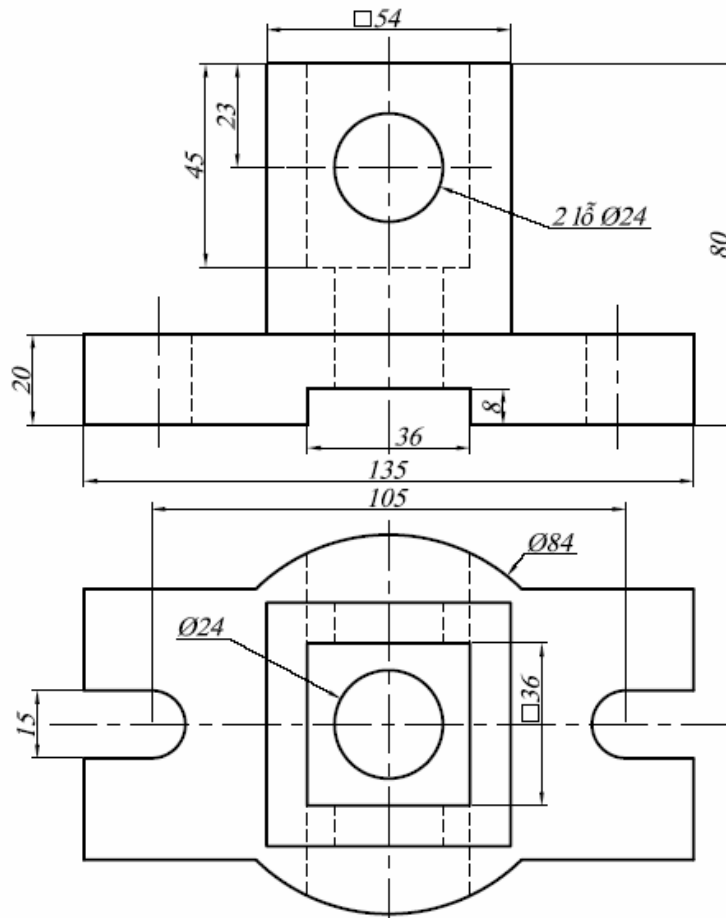
Hình 4.4

BÀI TẬP 5

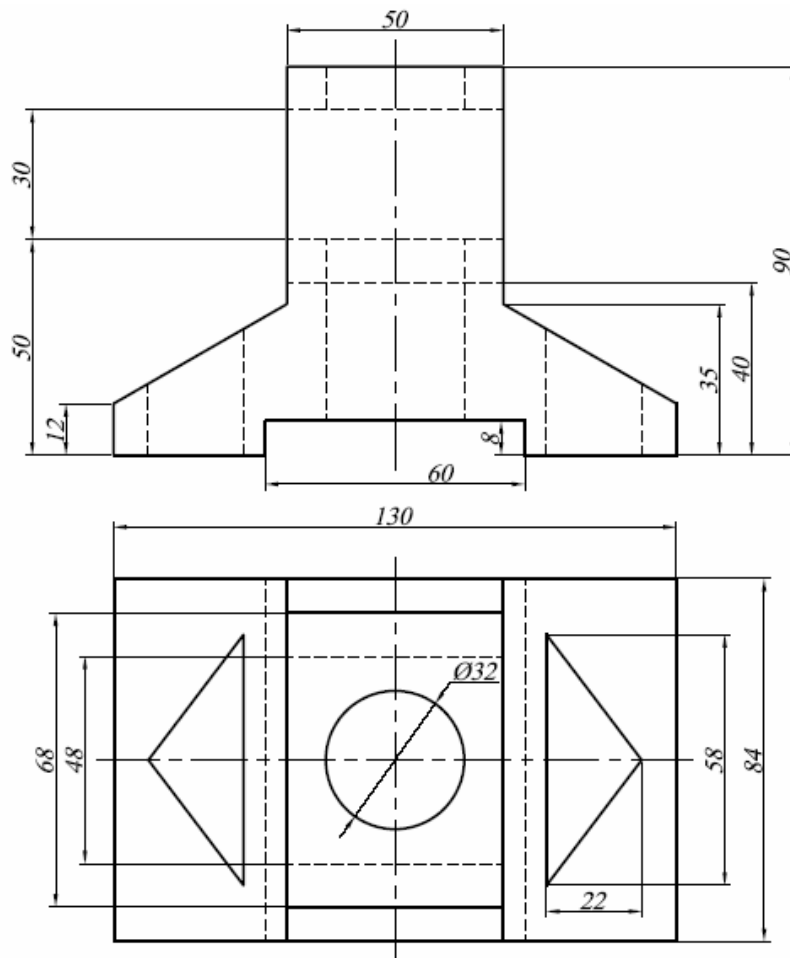
Vẽ hình chiếu thứ 3 từ 2 hình chiếu của các hình sau:



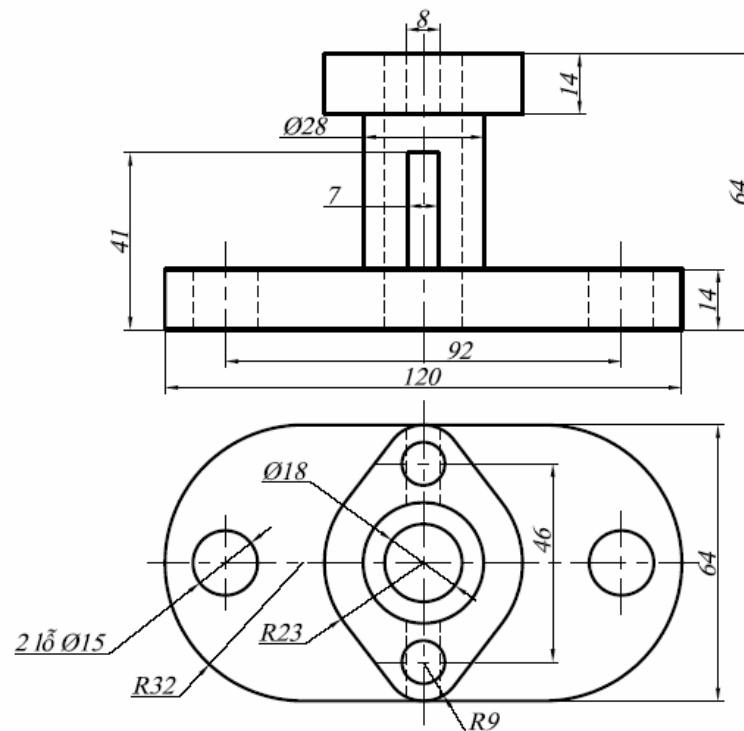
Hình 5.1



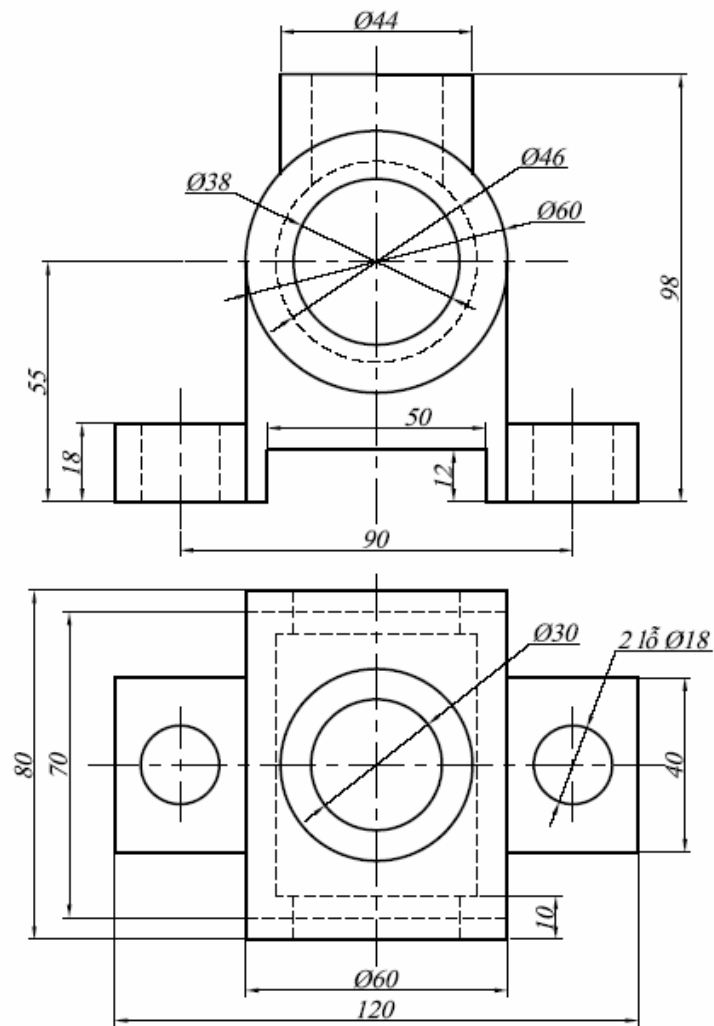
Hình 5.2



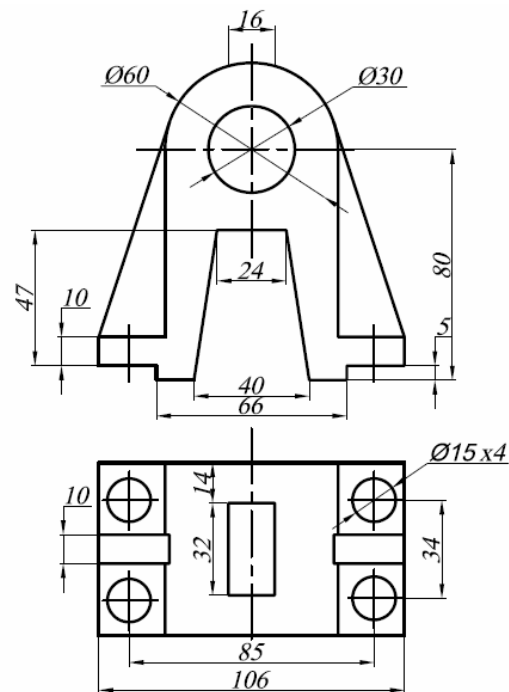
Hình 5.3



Hình 5.4



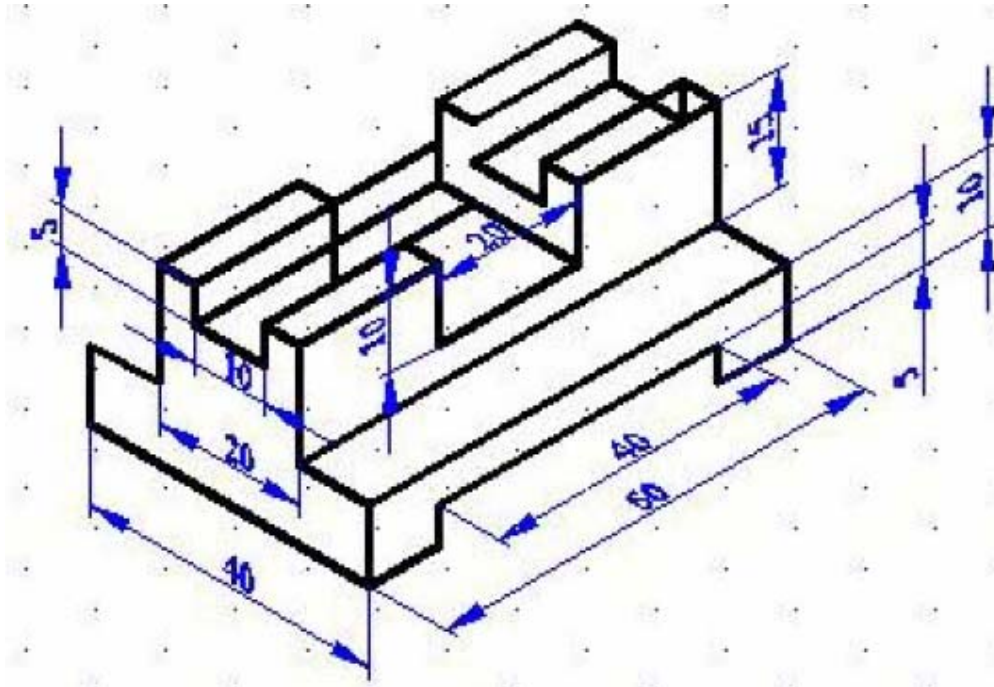
Hình 5.5



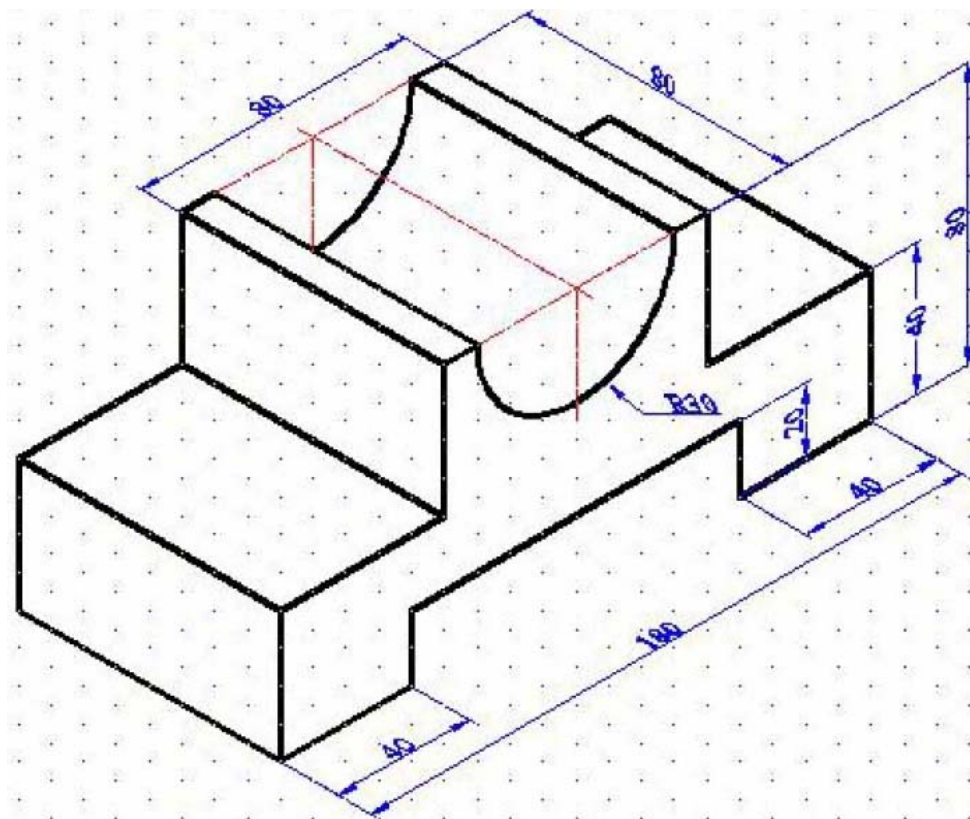
Hình 5.6

BÀI TẬP 6

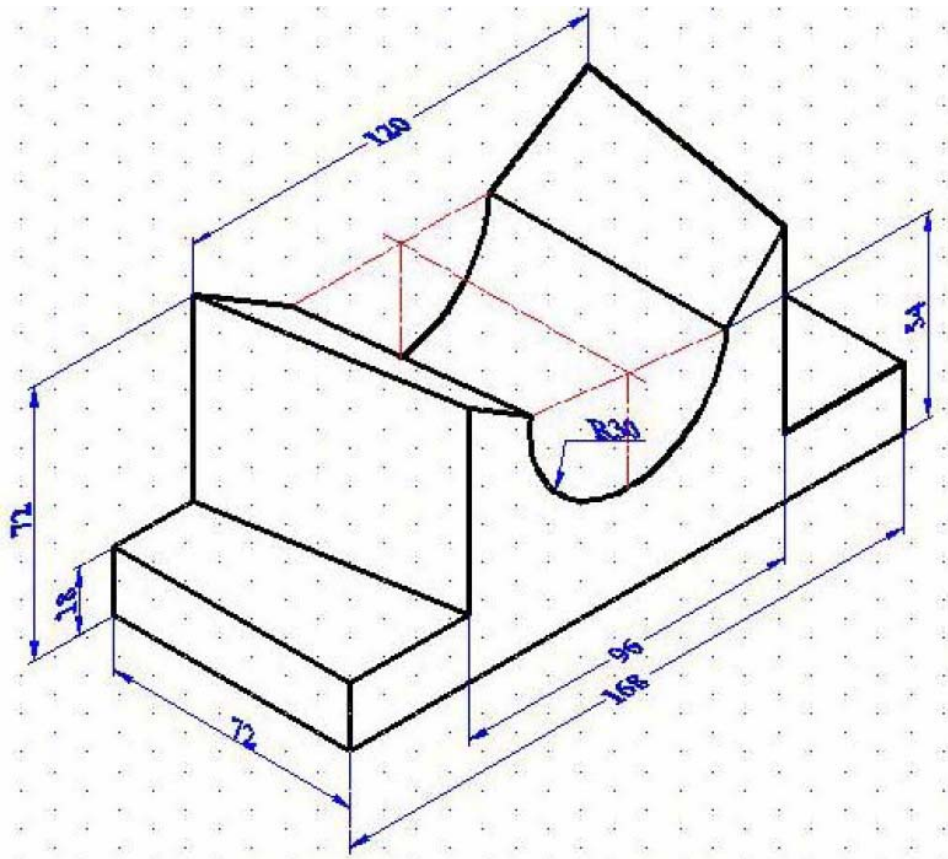
1. Thực hiện các hình chiếu trực đo sau:



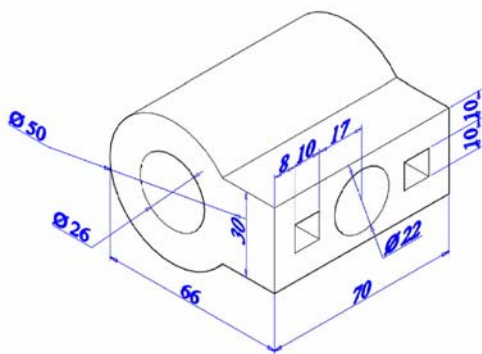
Hình 6.1



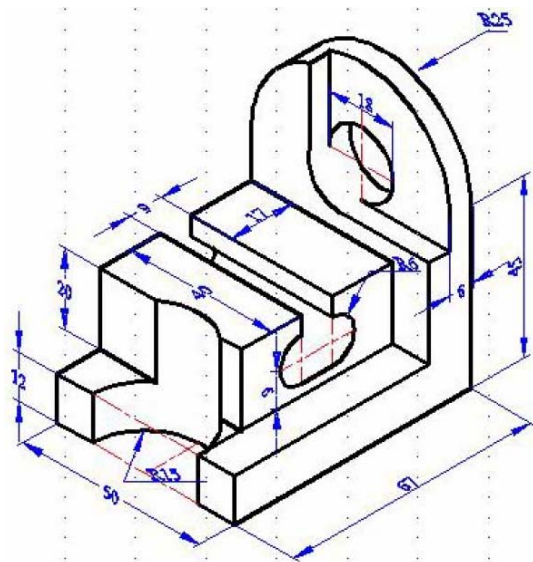
Hình 6.2



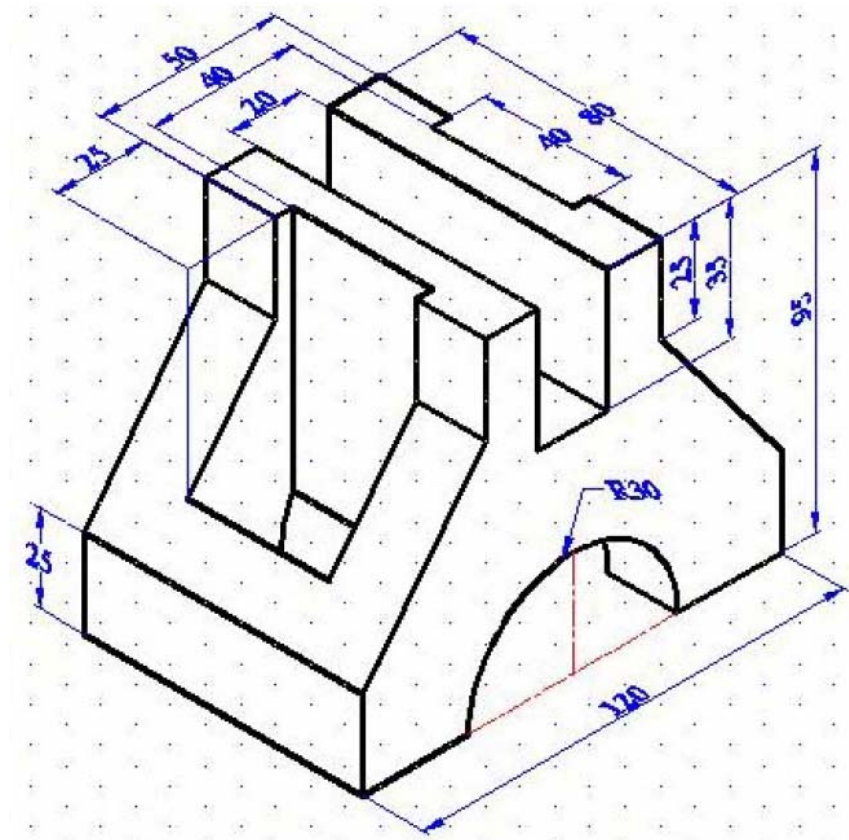
Hình 6.3



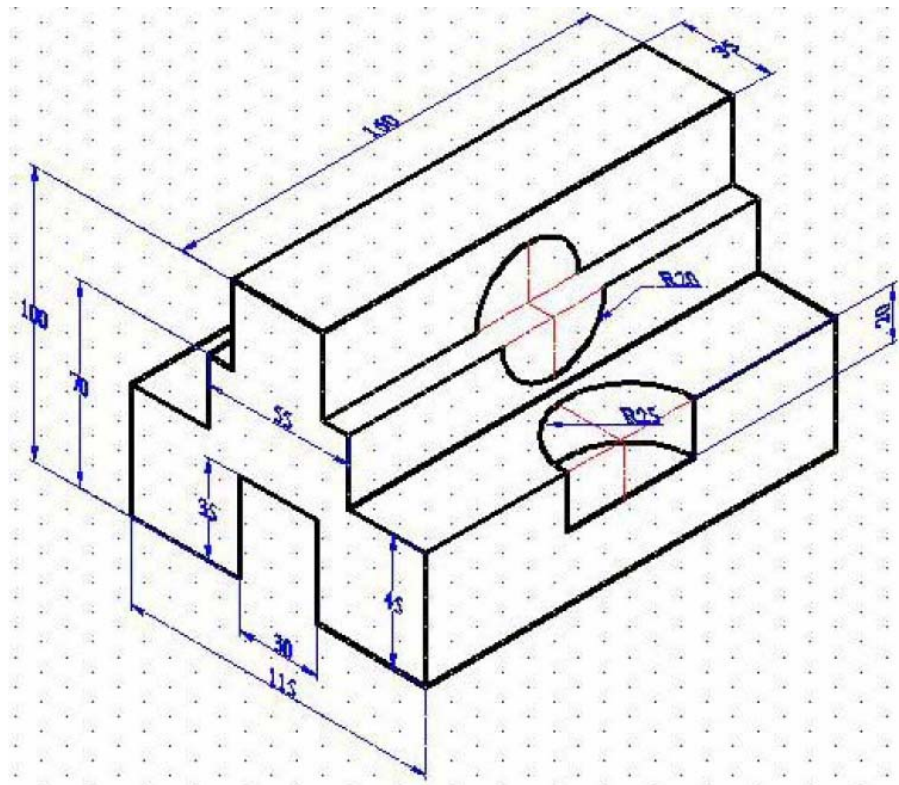
Hình 6.4



Hình 6.5



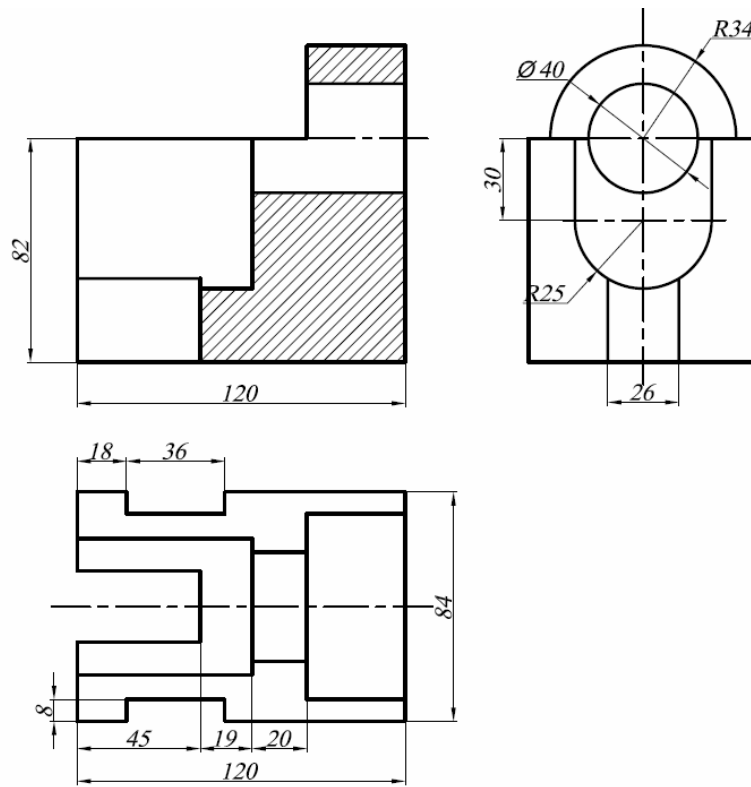
Hình 6.6



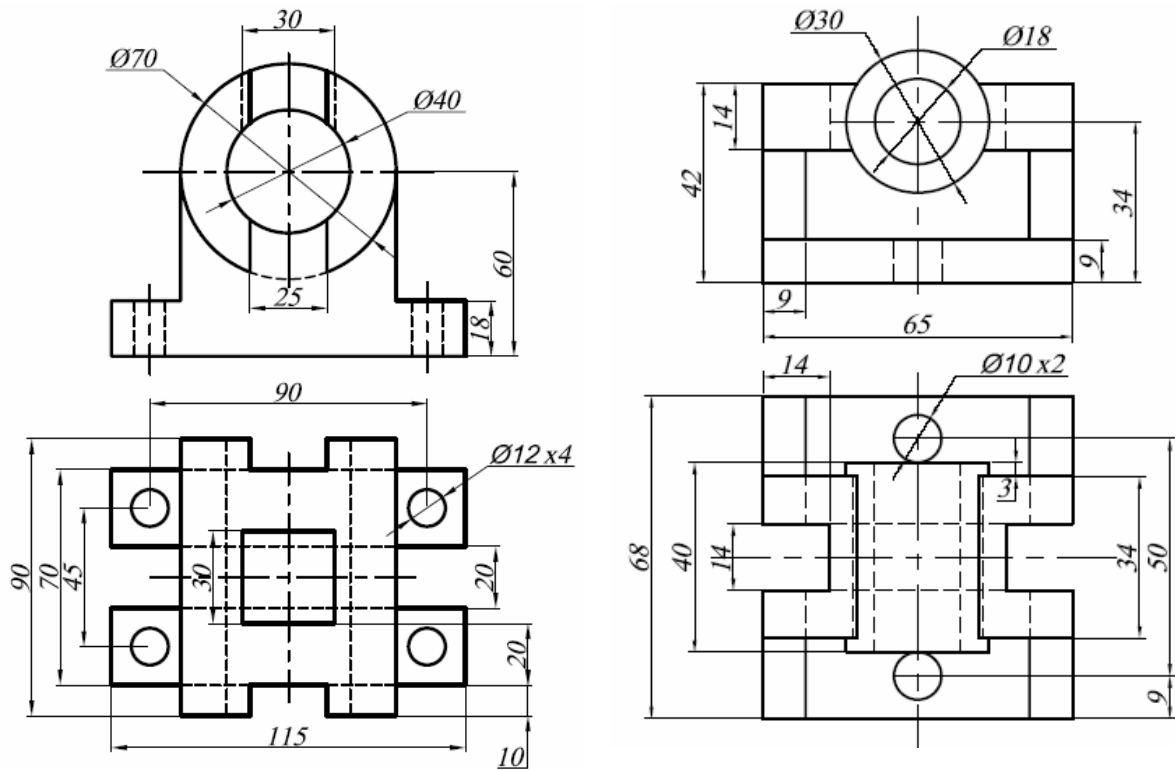
Hình 6.7

2. Từ 2 hoặc hình chiếu của các bản vẽ sau, vẽ hình chiếu trục đo cho các hình đó (vẽ hình chiếu thứ 3 nếu cần).

Trung tâm tin học ứng dụng Đại học Nông Lâm.



Hình 6.8



Hình 6.9

Hình 6.10