

Hình 1.3

Trung tâm tin học Đại Học Nông Lâm



Hình 1.4 2. Dùng lệnh line, circle, trim thực hiện hình sau:



Hình 1.5

Phần 3D

## BÀI THỰC HÀNH SỐ 2

Sử dụng các lệnh Thickness, Pline, 3dface tạo hình bậc tam cấp sau. Sau đó sử dụng lệnh hide để che các nét khuất.



Hình 2.1

Tạo mô hình ly như hình sau: sử dụng lệnh Revsurf; quai ly tạo bằng lệnh pline với width = 4, kích thước tùy ý.



Hình 2.2

### Dùng lệnh Revsurf; tabsurf vẽ hình sau: Với đường kính là 50





Vẽ mô hình bàn. Với cá kích thước cho trên hình. Chân bàn vẽ theo biên dạng pline như hình ở dưới cài đặt các thông số elev=10 và thickness = 10.



Hình 2.4

## BÀI THỰC HÀNH SỐ 3.

#### 1. Các lệnh cần thực hiện trong bài tập:

- a. Lệnh thiết lập hệ tọa độ: UCS
- b. Lệnh tạo khối hộp: BOX
- c. Lệnh tạo khối trụ: CYLINDER
- d. Các lệnh về phép toán Boole: UNION SUBTRACT INTERSECT
- e. Lệnh quan sát trực quan trên mô hình: SHADE.
- f. Lệnh quan sát tự do: 3DORBIT
- g. Cách xây dựng mô hình khối rắn phức tạp
- h. Cách lệnh 2D khác.

#### 2. Yêu cầu thực hiện

Mở file mới và thực hiện các yêu cầu sau:

- **4** Thiết lập môi trường 3D SE Isometric.
- 4 Vẽ một khối hộp và một khối trụ.
- thao tác các lựa chọn của lệnh UCS.
- **4** Thực hiện các mô hình trong bài tập.
- 4 Có thể quan sát khối rắn bằng 3DORBIT khi cần nhưng nhớ trả về góc quan sát chuẩn bằng lệnh RESET VIEW.
- 4 Dùng các kiểu quan sát trực quan bằng lệnh SHADE.



Hình 3.1

Hình 3.2

Trung tâm tin học Đại Học Nông Lâm







Hình 3.3





Hình 3.5

Hình 3.6

# **BÀI THỰC HÀNH SỐ 4**

#### 1. Các lệnh cần thực hiện trong bài tập:

- a. Lệnh thiết lập hệ tọa độ: UCS
- b. Lệnh tạo khối cơ sở: WEDGE CONE SPHERE TORUS.
- c. Lệnh tạo khối rắn bằng cách duỗi biên dạng: EXTRUDE.
- d. Lệnh tạo khối rắn tròn xoay: REVOLVE.
- e. Các lệnh về phép toán Boole: UNION SUBTRACT INTERSECT
- f. Lệnh quan sát trực quan trên mô hình: SHADE.
- g. Lệnh quan sát tự do: 3DORBIT
- h. Cách xây dựng mô hình khối rắn phức tạp
- i. Cách lệnh 2D khác.

### 2. Yêu cầu thực hiện

Mở file mới và thực hiện các yêu cầu sau:

- 4 Thiết lập môi trường 3D SE Isometric.
- ↓ Vẽ các khối cơ sở: WEDGE CONE SPHERE TORUS.
- 4 Thao tác các lựa chọn của lệnh UCS.
- 4 Thực hiện các mô hình trong bài tập.
- 4 Có thể quan sát khối rắn bằng 3DORBIT khi cần nhưng nhớ trả về góc quan sát chuẩn bằng lệnh RESET VIEW.
- **4** Dùng các kiểu quan sát trực quan SHADE.











Hình 4.5



Hình 4.4



Hình 4.6