











	<b>VIETTEL AI RACE</b>	Public 515
	<b>CÁC CÔNG CỤ TẠO MÔ HÌNH CHI TIẾT</b>	Lần ban hành: 1








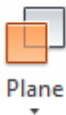
Tập hợp các công cụ tạo mô hình chi tiết bao gồm các công cụ tạo Feature trên thanh công cụ Feature và các công cụ quan sát trên thanh công cụ chuẩn.

Nút	Công cụ	Chức năng	Ghi chú
<b>Các công cụ tạo Feature</b>			
 <b>Extrude</b>	Extrude	Đùn một biên dạng theo phương vuông góc với phác thảo để tạo một khối rắn hoặc mô hình mặt	Có thể dùng tạo Feature cơ sở
 <b>Revolve</b>	Revolve	Quay liên tục một biên dạng quanh một trục	
 <b>Hole</b>	Hole	Tạo một lỗ trong chi tiết	Dùng điểm cuối của một đường thẳng hoặc tâm lỗ làm đường tâm lỗ
 <b>Shell</b>	Shell	Khoét rỗng chi tiết	Placed Feature
	Rib	Tạo một gân cho chi tiết	

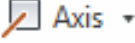



	<b>VIETTEL AI RACE</b>	Public 515
	<b>CÁC CÔNG CỤ TẠO MÔ HÌNH CHI TIẾT</b>	Lần ban hành: 1

			
	Loft	Tạo một Feature có tiết diện thay đổi, có thể theo một đường dẫn cong	Yêu cầu có nhiều mặt phẳng làm việc
	Sweep	Đùn một phác thảo biên dạng theo một đường dẫn cong	Có thể dùng để tạo Feature cơ sở
	Coil	Đùn một biên dạng theo một đường dẫn xoắn ốc	
	Thread	Tạo đường ren trong hoặc ren ngoài chi tiết	
	Fillet	Vê tròn các cạnh	Placed Feature
	Chamfer	Vát mép các cạnh	

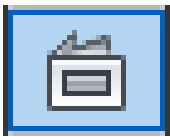
	<b>VIETTEL AI RACE</b>	Public 515
	<b>CÁC CÔNG CỤ TẠO MÔ HÌNH CHI TIẾT</b>	Lần ban hành: 1

 Chamfer			
 Draft	Face Draft	Tạo khối vát trên cạnh đã chọn	
 Split	Split	Cắt các mặt theo đường cắt hoặc cắt chi tiết theo đường cắt	
 Derive	Derived Component	Tạo một chi tiết mới từ chi tiết cơ sở	
	Rectangular Pattern	Tạo một ma trận chữ nhật Feature	
	Circular Pattern	Tạo một Feature theo đường tròn	
	Mirror Feature	Tạo một ảnh đối xứng qua một mặt, một đường thẳng, một trục	
 Plane	Work Plane	Tạo một mặt làm việc	

	<b>VIETTEL AI RACE</b>	Public 515
	<b>CÁC CÔNG CỤ TẠO MÔ HÌNH CHI TIẾT</b>	Lần ban hành: 1

	Work Axis	Tạo một trục làm việc	
	Work Point	Tạo một điểm làm việc	
<b>Các công cụ quan sát</b>			
	Zoom all	Hiển thị toàn bộ các chi tiết trong cửa sổ đồ họa	
	Zoom Window	Hiển thị kín màn hình vùng được chọn	
	Zoom	Di chuột để phóng to hoặc thu nhỏ	
	Pan	Di chuyển vị trí mô hình trong cửa sổ đồ họa	
	Zoom selected	Hiển thị màn hình đối tượng hình học được chọn	
	Rotate	Thay đổi hướng quan sát mô hình	

	<b>VIETTEL AI RACE</b>	Public 515
	<b>CÁC CÔNG CỤ TẠO MÔ HÌNH CHI TIẾT</b>	Lần ban hành: 1

	Look at	Thay đổi hướng quan sát sao cho nó vuông góc với đối tượng hình học được chọn	
---	---------	--	--