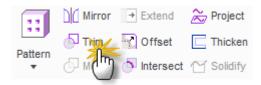
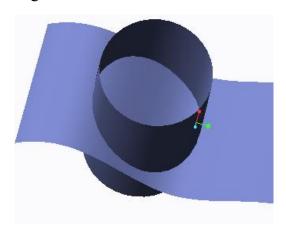
#### Chương V <u>NHÓM LỆNH SURFACE CƠ BẢN</u>

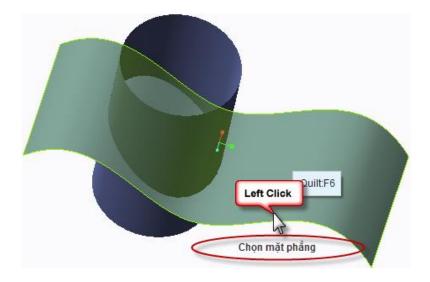
1. Lệnh Trim : Cắt bỏ đối tượng khi 2 hay nhiều đối tượng giao nhau (Trong Surface)



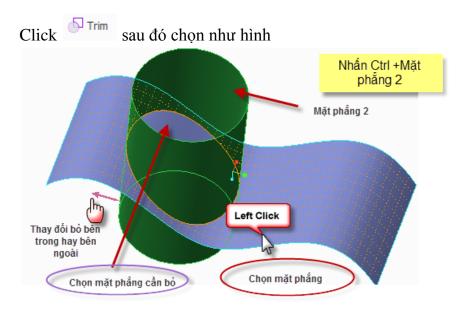
#### Đối tượng ban đầu:



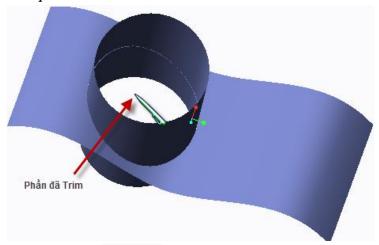
Bước 1:



Bước 2:



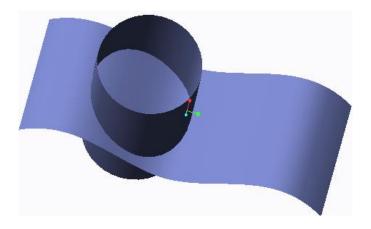
#### Kết quả:



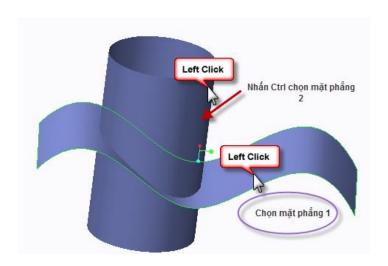
2. Lệnh Merge : Nhập 2 Surface thành 1 Surface.



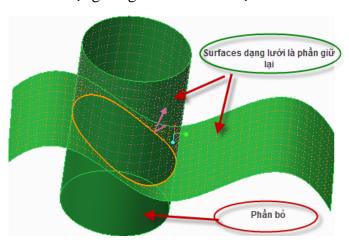
Đối tượng ban đầu:



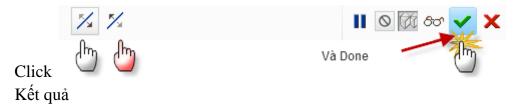
Bước 1:



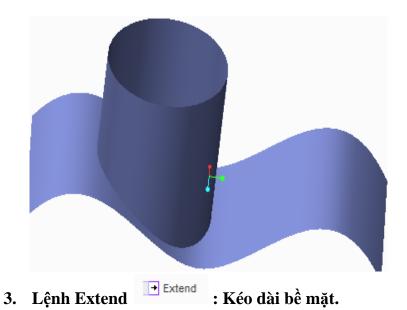
Bước 2 : Biểu tượng sáng lên và click chọn

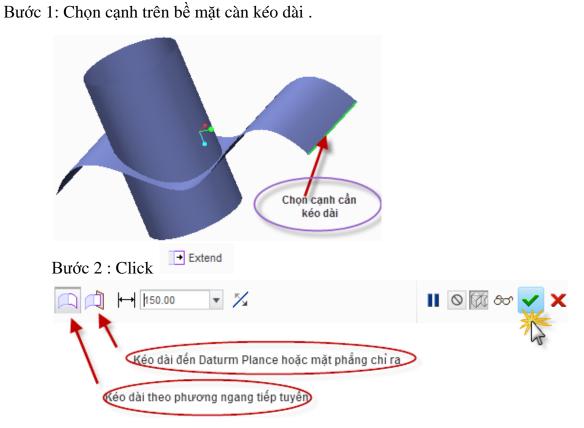


Có thể giữ hay bỏ phần Surface tùy ý bằng cách :

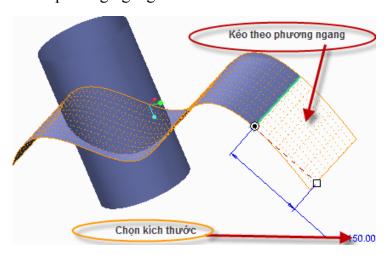


Merge

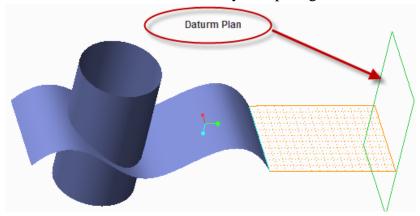




Kéo dài theo phương ngang:

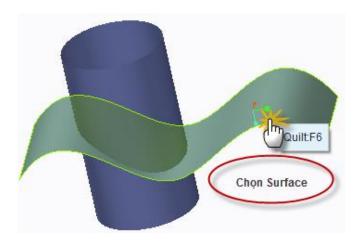


Kéo dài đến một Daturm Plan hay mặt phẳng:

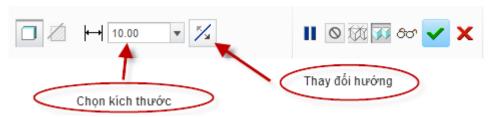


## 4. Lệnh Thicken Thicken: Tạo bề dày cho Surface chuyển thành Solid

Chọn Surface cần thực hiện:

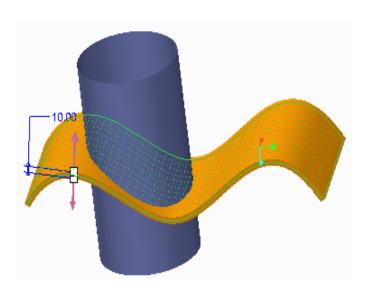


Chọn mũi tên thay đổi phương cần Thicken:



Kết quả:

Khi nhấp mũi tên 2 lần được như hình (Surface được Thicken đều 2 hướng)

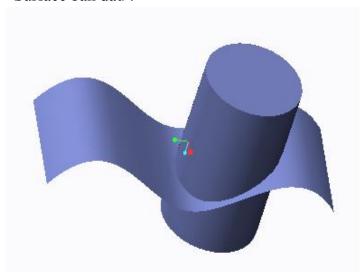


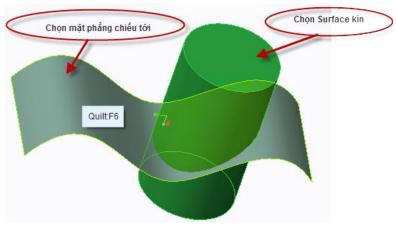
# 5. Lệnh Solidify



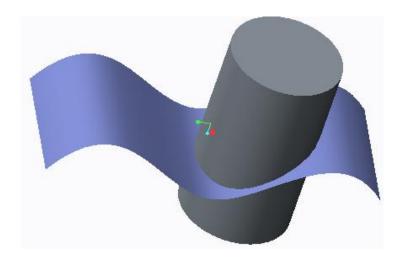
: Điền đày thể tích một Surface kín .

- Surface ban đầu :



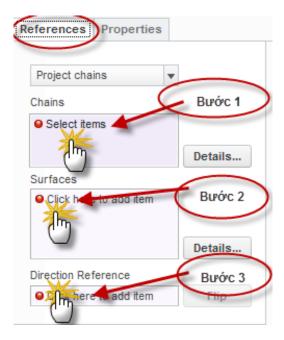


Kết quả:

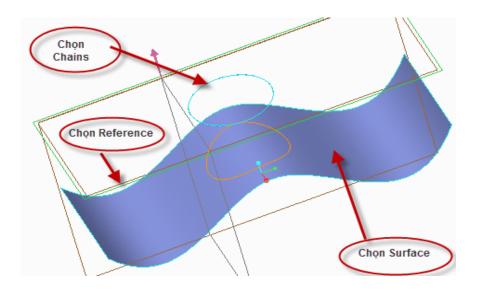


# 6. **Lệnh Project** Project : Chiếu một Curve lên một Suface .



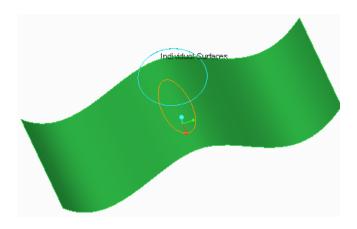


Các bước thực hiện như hình vẽ:



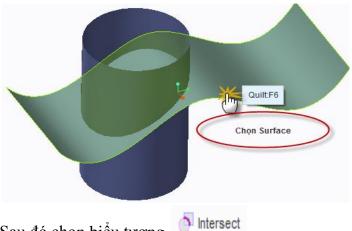






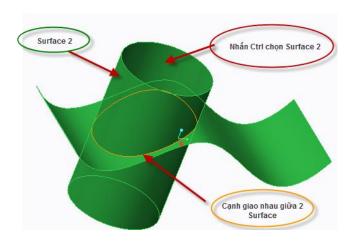
7. Lệnh Intersect : Lấy cạnh giao nhau của 2 bề mặt theo hướng mũi tên.

Thực hiện như hình vẽ:



Sau đó chọn biểu tượng

## Tiếp tục bước tiếp theo:

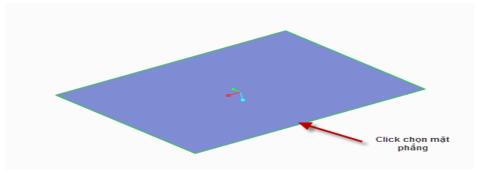




### 8. **Nhóm lệnh**

Từ một biên dạng sẵn có tạo ra một biên dạng mới .

Offset

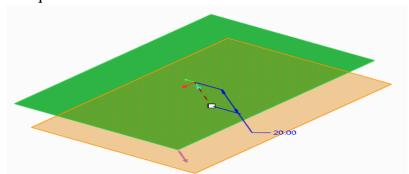


Thao tác như hình 1.a

Hình 1.a

#### -Tạo mặt phẳng như hình 1.b

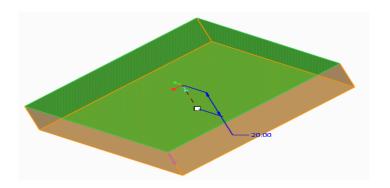
- Kết quả:



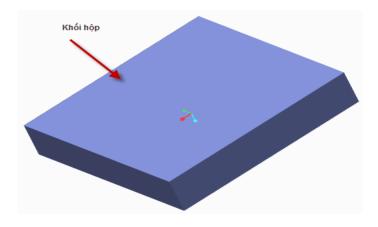
#### Nếu chọn như hình 1.c



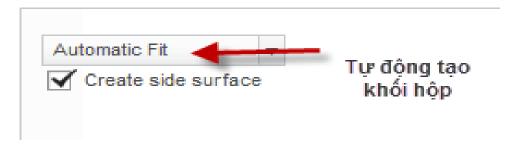
Ta được như hình 1.d



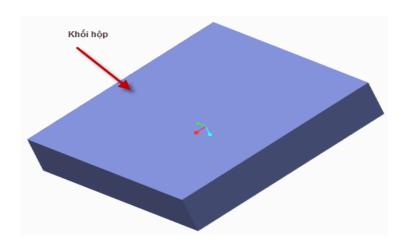
Kết quả :



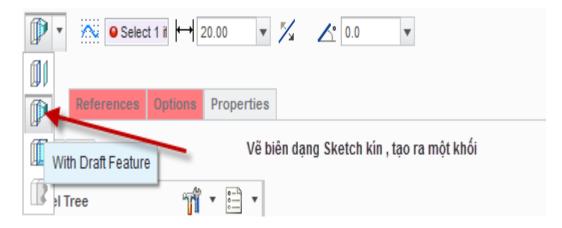
Nếu chọn như hình 1.e



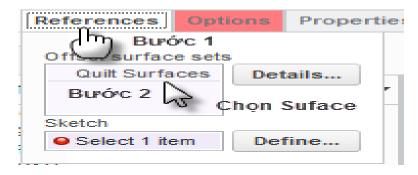
Kết quả như trên:



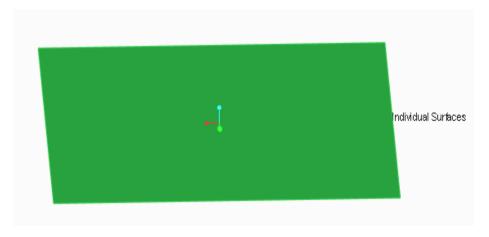
#### Hình 2.0



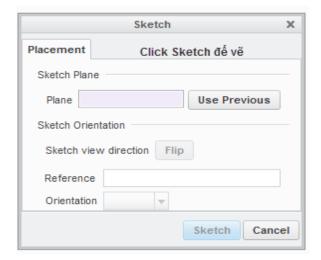
Thao tác như hình 2.a

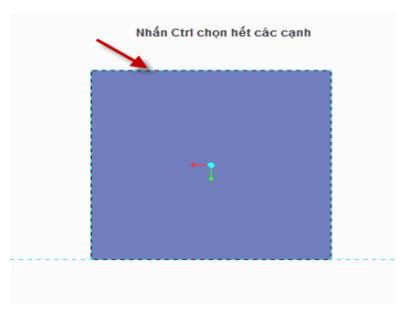


Hình 2.b: sau khi chọn mặt phẳng

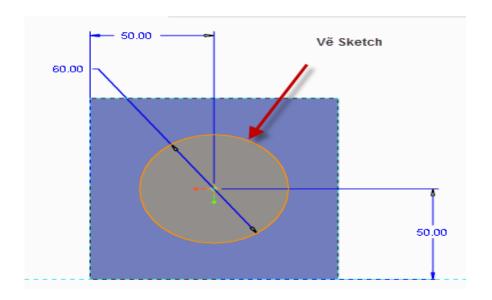


Hình 2.c

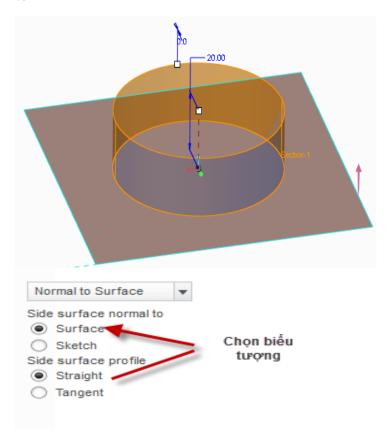




Hình 2.d

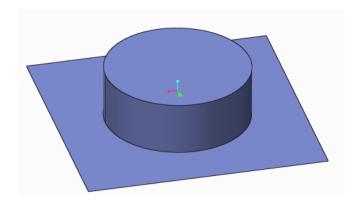


Hình 2.e

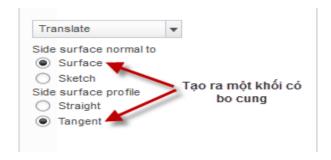


Hình 2.f

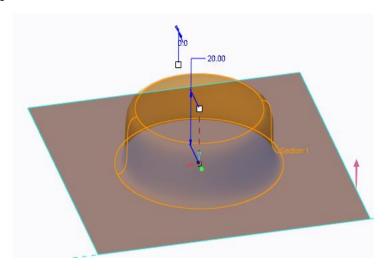
Kết quả:



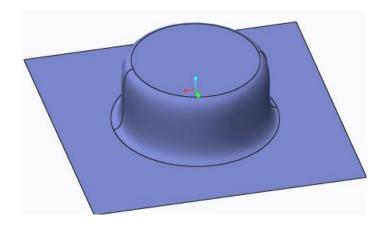
Nếu chọn như hình 3.1



## Kết quả:



Kết quả



Nhóm lệnh Suface

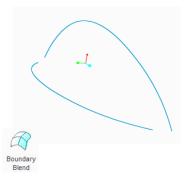


Nhóm lệnh này tạo ra biên dạng tự do

#### Lệnh Boundary Blend:

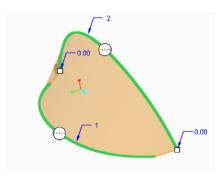


- Vẽ Curves như hình 1.a

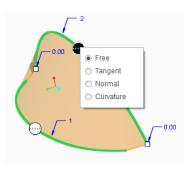


- Click vào biểu tượng

- Nhấn Ctrl chọn 2 Curves :

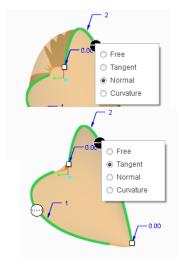


- Nếu chọn như hình 1.b



- Nếu chọn như 1.c

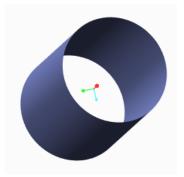
- Nếu chọn như 1.d





#### Lệnh Fill

- Lệnh lấp kín thể tích của khối rỗng
- Hình khối rỗng như 2.a

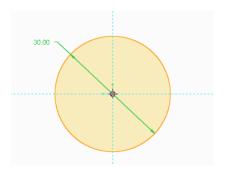


- Click vào biểu tượng Fill
- Chọn Reference tiếp đó chọn

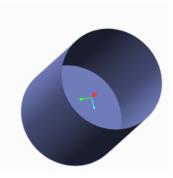
Define như hình 2.b



- Chọn mặt phẳng vẽ Sketch



#### - Sau đó Done



còn lại

- Làm tương tự cho mặt
- Kết quả:



## Lệnh Style

- Giải thích các lệnh trong Style

1.	Set Active Plane	Chọn mặt phẳng vẽ
2.	📮 Internal Plane	Tạo mặt phẳng vẽ
3.	∼ Curve	Tạo đường Spline
4.	Circle	Tạo đường tròn
5.	Arc	Tạo đường cong
6.	C Offset Curve	Offset đường cong
7.	Drop Curve	Chiếu đường Curve xuống mặt phẳng
8.	COS by Intersect	Tạo Curve nhờ sự giao nhau của 2 mặt
9.	≈ Curve from Datum	Tạo đường cong từ mặt phẳng
10.	Curve from Surface	Tạo đường cong từ mặt

11. ¿ Curve Edit Sửa đường cong

12. Tạo mặt trong Style

13. Surface Connect Kết nối mặt trong Style

14. Surface Trim Cắt xén trong Slyte

15. Sửa mặt trong Style