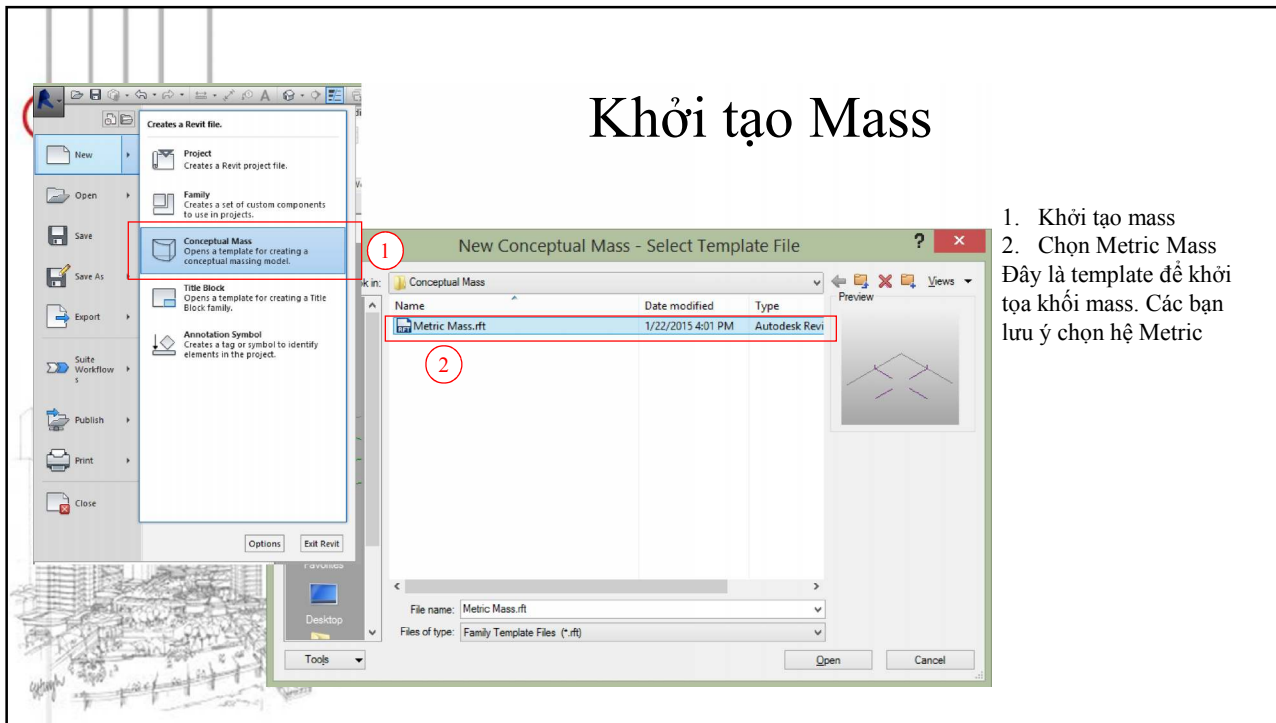


Lời giới thiệu

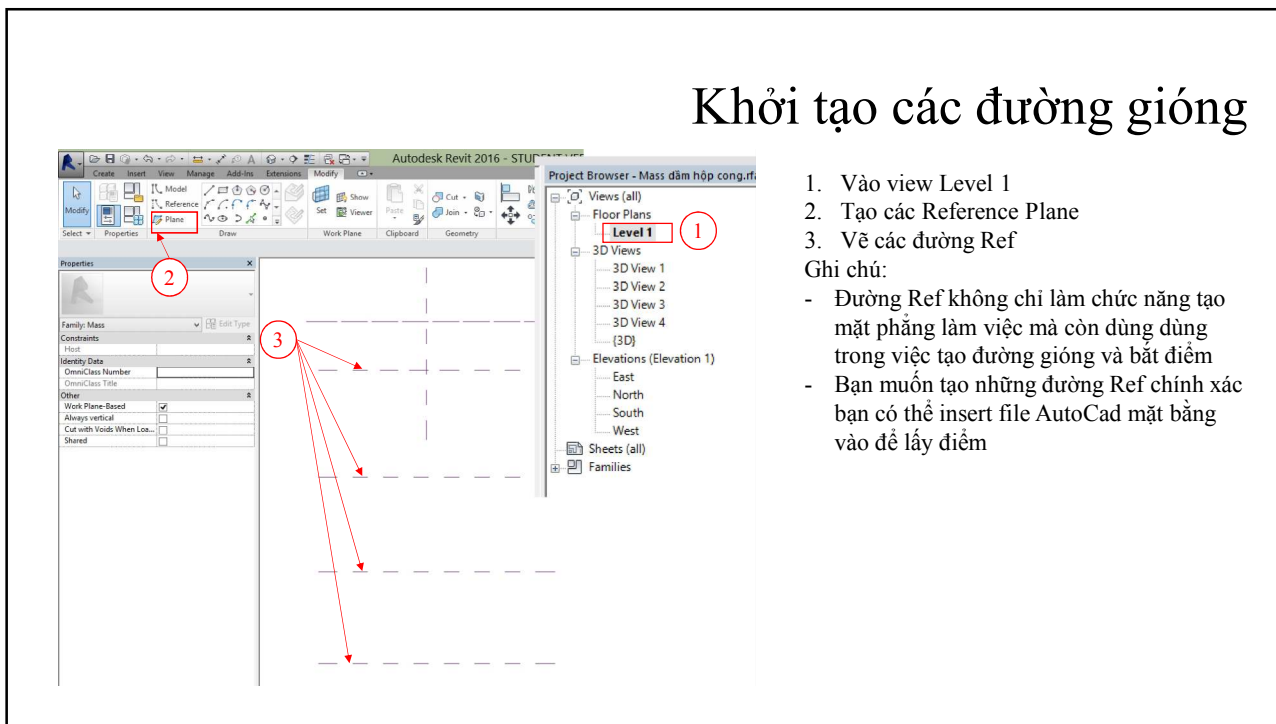
- Hiện nay, Huytraining đang đào tạo cho một số bạn về lĩnh vực cầu đường. Do cần nhiều thời gian để soạn giáo án, vì vậy, giảng viên soạn được phần nào sẽ up lên trước phần đó.
- Bài trước, tôi đã hướng dẫn cho các bạn tạo dầm hộp thẳng, nhưng nếu sử dụng phương án đó thì không thể vẽ được các dầm hộp cong. Hôm nay, Tôi xin chia sẻ cho các bạn một phương pháp nữa để vẽ dầm hộp cong, cong nhiều phương vẫn được.
- Các bạn có thể xem bài trước ở đây:
 -
- Các bài học khác sẽ được cập nhật liên tục, các bạn theo dõi website tại <http://vietnam12h.com> để có bài học mới nhất.
- Các bạn ủng hộ Huytraining cũng như tác giả để tác giả sớm hoàn thành khóa học này.
- Chúc các bạn thành công

Khởi tạo Mass



1. Khởi tạo mass
 2. Chọn Metric Mass
- Đây là template để khởi tạo khối mass. Các bạn lưu ý chọn hệ Metric

Khởi tạo các đường giống

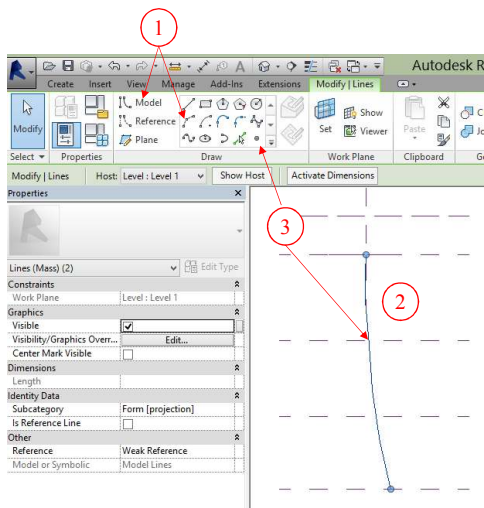


1. Vào view Level 1
2. Tạo các Reference Plane
3. Vẽ các đường Ref

Ghi chú:

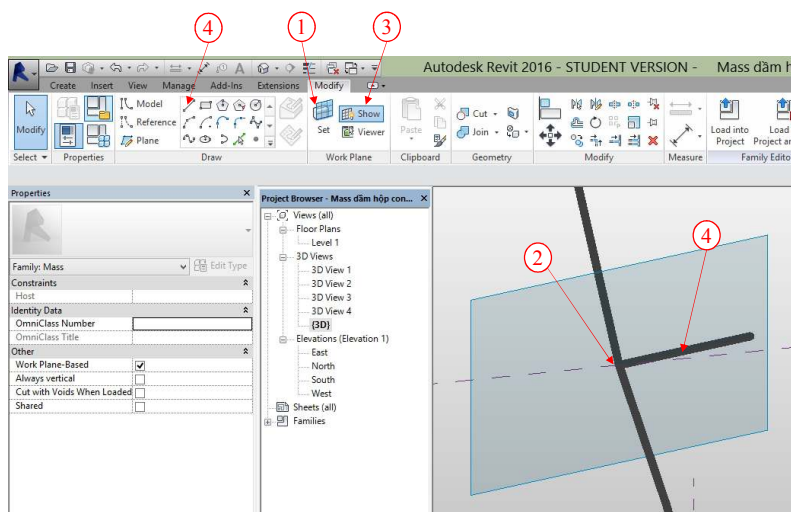
- Đường Ref không chỉ làm chức năng tạo mặt phẳng làm việc mà còn dùng dùng trong việc tạo đường giống và bắt điểm
- Bạn muốn tạo những đường Ref chính xác bạn có thể insert file AutoCad mặt bằng vào để lấy điểm

Vẽ đường đi của dầm



1. Dùng model line để vẽ đường đi của dầm
 - Các bạn có thể tạo thẳng hoặc cong tùy ý
2. Vẽ đường đi của dầm theo các Ref mình đã tạo
 - Để chính xác hơn các bạn có thể tạo các Ref đường giống để bắt điểm đi theo đường
3. Chọn điểm nút
 - Mục đích tọa mặt phẳng vẽ tiết diện dầm
 - Nên chọn những điểm nút tại những vị trí thẳng để tạo các ref và mặt cắt vuông góc với đường đi của dầm để dầm hơn

Thiết lập đường Ref vuông góc



Do đường cong nên việc bắt điểm vuông góc rất khó khăn, để bắt được đường vuông góc này chúng ta làm các bước như sau

1. tạo mặt phẳng làm việc
2. Kích vào điểm nút vừa tạo
3. Ấn vào show để hiện mặt phẳng lên
4. Dùng line để vẽ đường giống

Tạo Section song song

Sau khi bạn có đường giống cho để bắt điểm, bây giờ các bạn thực hiện các bước để tạo được section song song

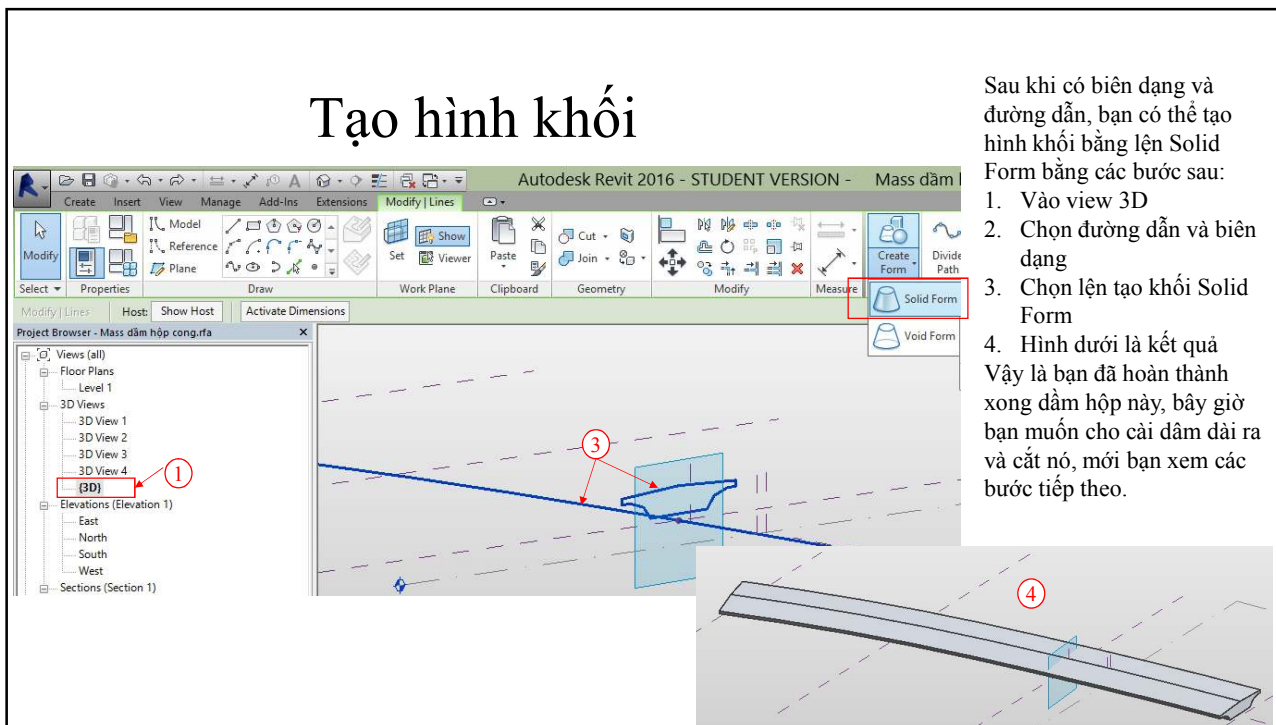
1. Tạo Ref
 - Chọn pick line để bắt trùng đường giống
2. Tạo Section
 - Bắt điểm vào Ref mình đã vẽ kéo ra, sau đó move ra một đoạn khỏi ref
3. Xóa đường giống
 - Sau khi đường giống hoàn thành nhiệm vụ của mình bạn xóa đi, để lại hình dạng sẽ khác

Vẽ biên dạng

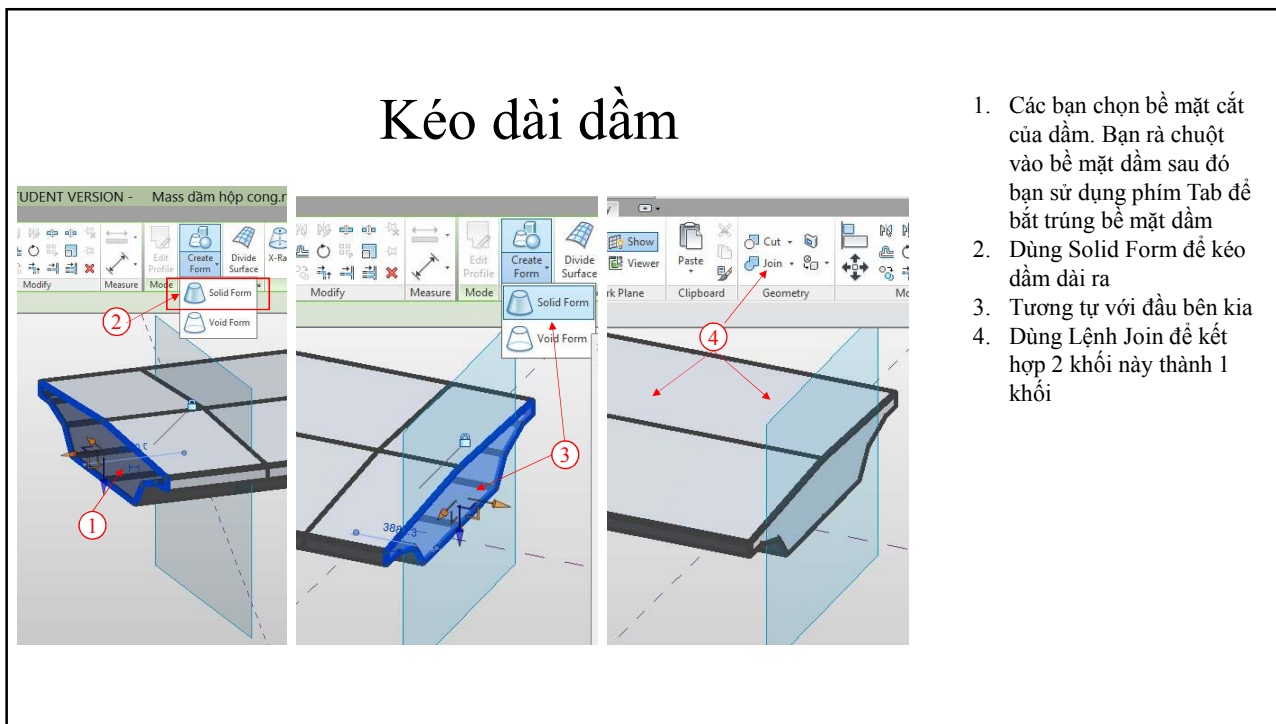
1. Vào Section vừa tạo
2. Tạo Ref thẳng đứng
3. Tạo biên dạng
4. Sau khi kích vào ô này nó sẽ hỏi mặt phẳng làm việc ở đâu? Bạn chọn nút để xác định mặt phẳng làm việc
5. Bắt đầu vẽ biên dạng bên trái
6. Bên phải bạn dùng lệnh mirror qua Ref vừa tạo để đối xứng qua,

Vậy đã hoàn thành biên dạng của dầm

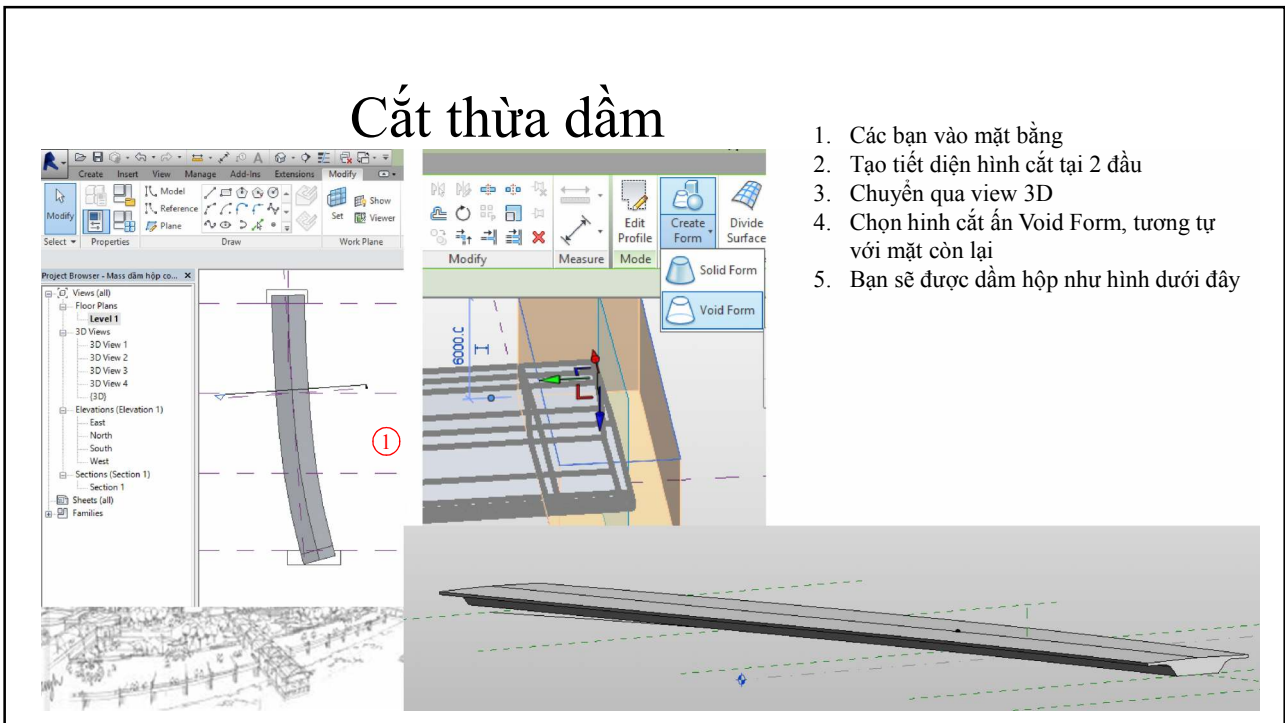
Tạo hình khối



Kéo dài dầm

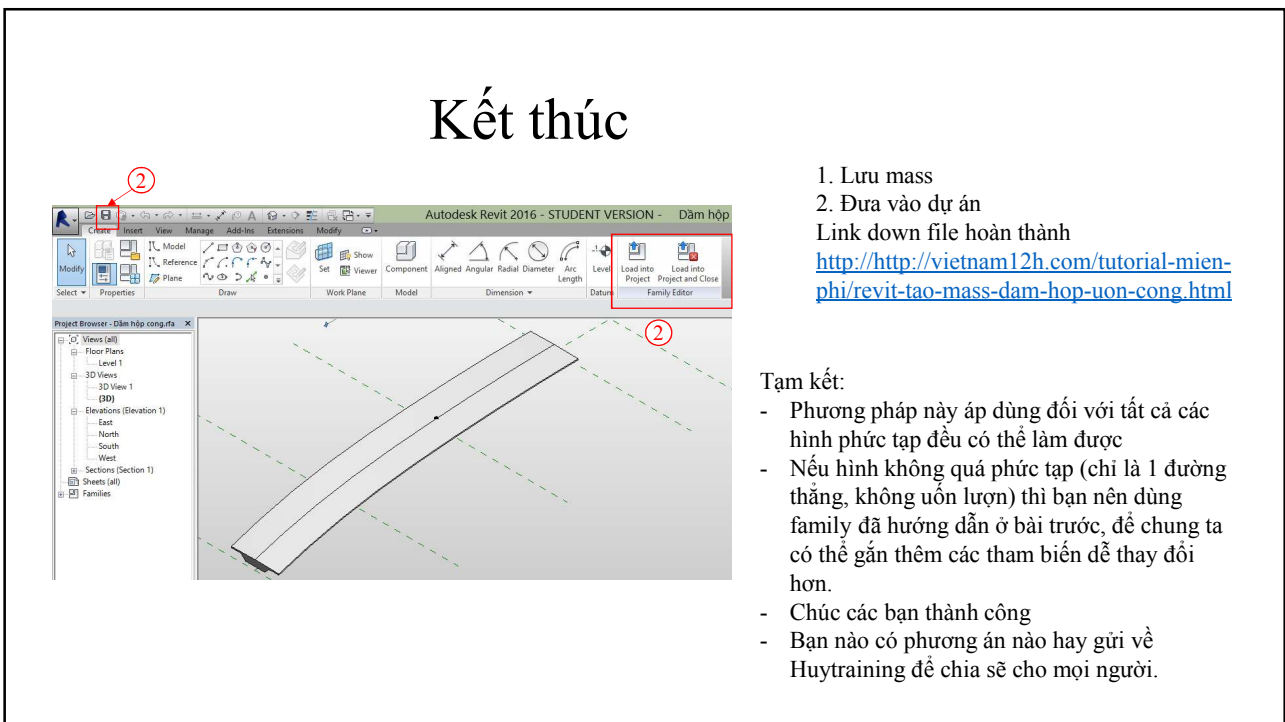


Cắt thừa đầm



1. Các bạn vào mặt bằng
2. Tạo tiết diện hình cắt tại 2 đầu
3. Chuyển qua view 3D
4. Chọn hình cắt ẩn Void Form, tương tự với mặt còn lại
5. Bạn sẽ được đầm hộp như hình dưới đây

Kết thúc



1. Lưu mass
 2. Đưa vào dự án
- Link down file hoàn thành
<http://http://vietnam12h.com/tutorial-mienphi/revit-cao-mass-dam-hop-uon-cong.html>

- Tạm kết:
- Phương pháp này áp dụng đối với tất cả các hình phức tạp đều có thể làm được
 - Nếu hình không quá phức tạp (chỉ là 1 đường thẳng, không uốn lượn) thì bạn nên dùng family đã hướng dẫn ở bài trước, để chúng ta có thể gắn thêm các tham biến để thay đổi hơn.
 - Chúc các bạn thành công
 - Bạn nào có phương án nào hay gửi về Huytraining để chia sẻ cho mọi người.