

CHƯƠNG II:

NHỮNG CÔNG CỤ HỖ TRỢ

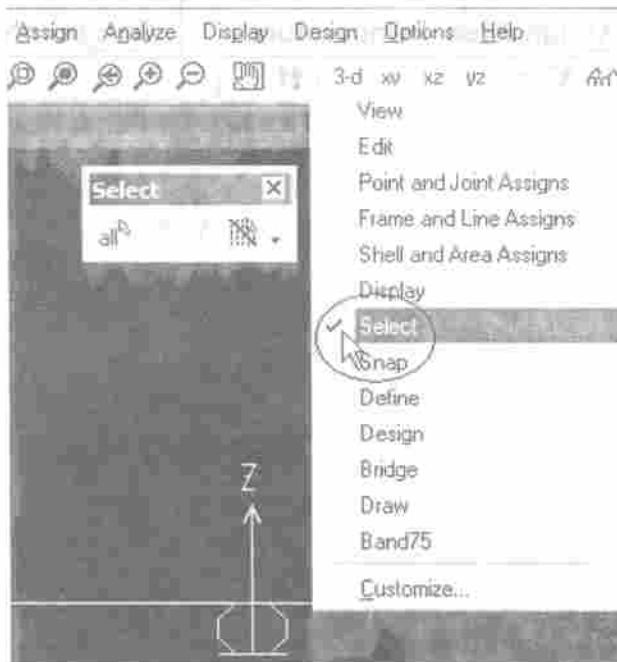
★★★★

1. TẮT MỞ CÁC THANH CÔNG CỤ HỖ TRỢ

Chương trình cung cấp cho người sử dụng những thanh công cụ hỗ trợ nhằm giúp cho những thao tác tạo kết cấu được dễ dàng và nhanh chóng

❖ Mở Thanh Công Cụ

1. Nhấp phải chuột vào bất kỳ thanh công cụ trên màn hình
2. Khi đó xuất hiện danh mục



3. Click chọn thanh công cụ cần dùng

❖ Đóng Thanh Công Cụ

Khi người sử dụng không dùng thanh công cụ nữa muốn tắt đi để màn hình được rộng để dàng quan sát được kết cấu

Click vào  (Close) nằm ở góc trên cùng phía bên phải thanh công cụ




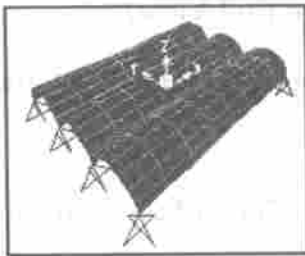
2. PHÓNG TO, THU NHỎ ĐỐI TƯỢNG (ZOOM)

❖ Phóng To (Zoom In One Step)

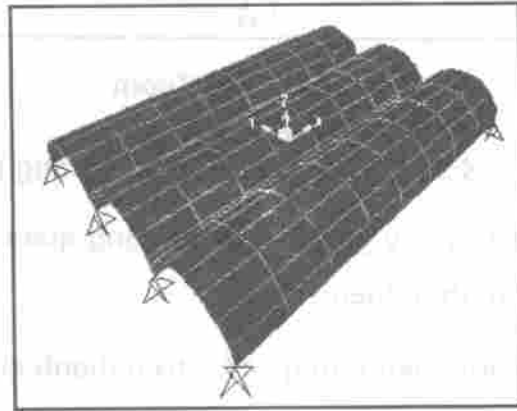
Khung nhìn của đối tượng được phóng to lên giúp người sử dụng quan sát được đối tượng một cách dễ dàng hơn. Nhưng kích thước của đối tượng vẫn được giữ nguyên.

Thao tác thực hiện:

Click chọn biểu tượng  trên thanh công cụ (Click chọn biểu tượng càng nhiều lần đối tượng càng to)



Trước Khi Zoom




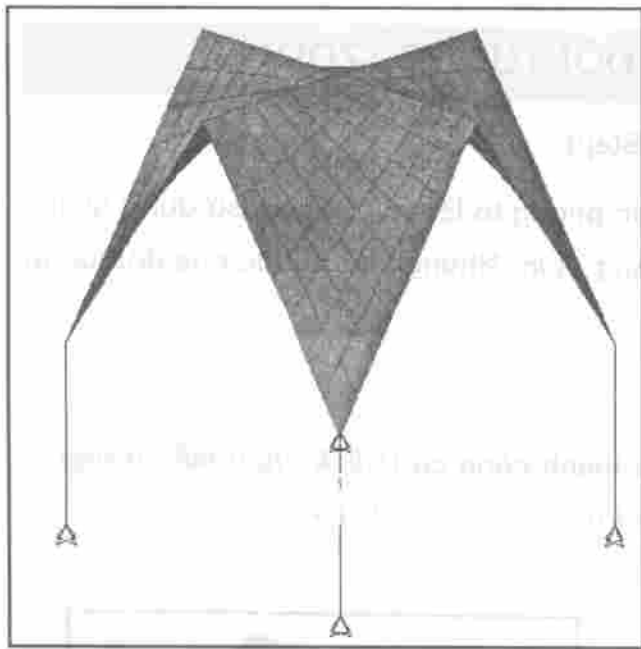
Sau Khi Zoom

❖ Thu Nhỏ (Zoom Out One Step)

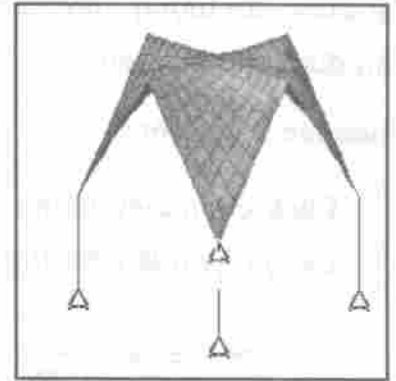
Khung nhìn của đối tượng được thu nhỏ lại giúp người sử dụng quan sát được hết đối tượng một cách dễ dàng. Nhưng kích thước của đối tượng vẫn được giữ nguyên.

Thao tác thực hiện:

Click chọn biểu tượng  trên thanh công cụ (Click chọn biểu tượng càng nhiều lần đối tượng càng thu nhỏ lại)



Click vào đây



Trước Khi Zoom

Sau Khi Zoom

❖ Thể Hiện Toàn Bộ Đối Tượng (Restore Full View)

Chức năng này giúp người sử dụng quan sát tổng thể toàn bộ đối tượng
Thao tác thực hiện:


Click chọn biểu tượng  trên thanh công cụ (Click chọn biểu tượng một lần)

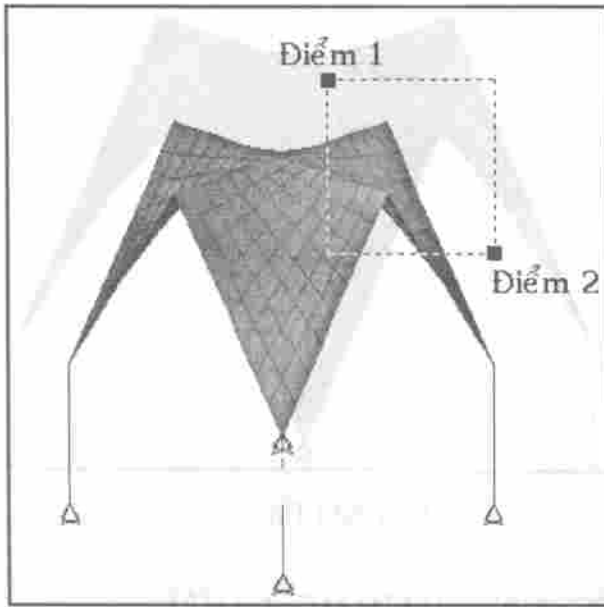


❖ Phóng To Một Phần Của Đối Tượng (Rubber Band Zoom)

Chức năng này giúp người sử dụng quan sát được một phần của đối tượng trong ô chữ nhật

Thao tác thực hiện:

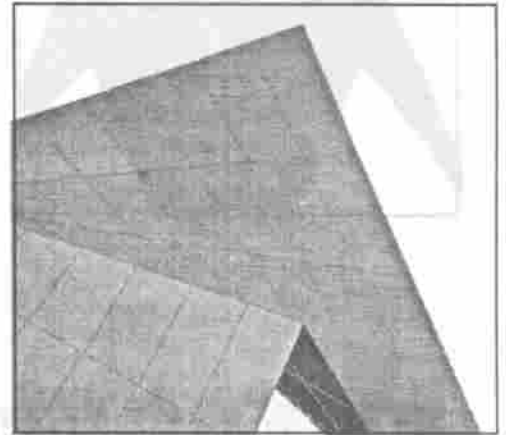
1. Click chọn biểu tượng  trên thanh công cụ
2. Click chọn điểm thứ 1
3. Click chọn điểm thứ 2 (Tạo thành khung chữ nhật bao trùm lấy một phần đối tượng cần quan sát)



Hình Ban Đầu



Click vào đây



Sau Khi Phóng To

3. DI CHUYỂN ĐỐI TƯỢNG TRONG CỬA SỐ QUẢN SÁT (PAN)


Chức năng này giúp người sử dụng di chuyển đối tượng trên màn hình, để việc quan sát một vị trí bất kỳ của đối tượng được dễ dàng

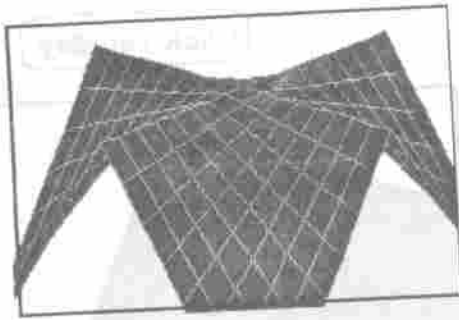
Thao tác thực hiện:

Click chọn biểu tượng  trên thanh công cụ

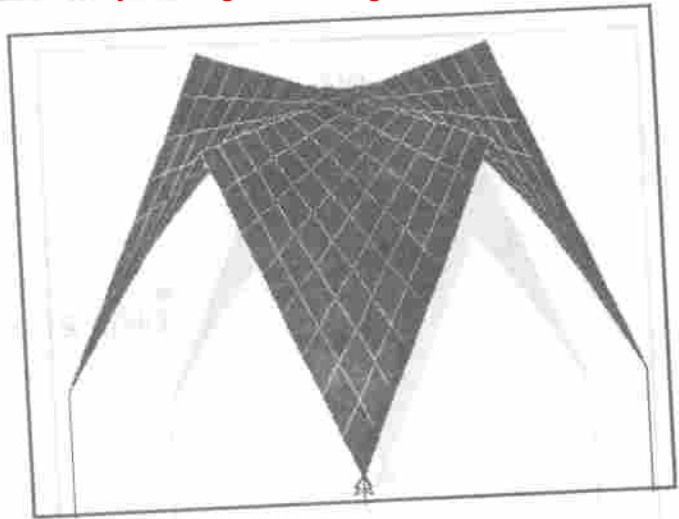


Click vào đây

Lúc này con trỏ chuột sẽ có dạng hình bàn tay (). Giữ phím trái chuột di chuyển đối tượng từ trái qua phải hay từ trên xuống dưới và ngược lại.



Hình Ban Đầu



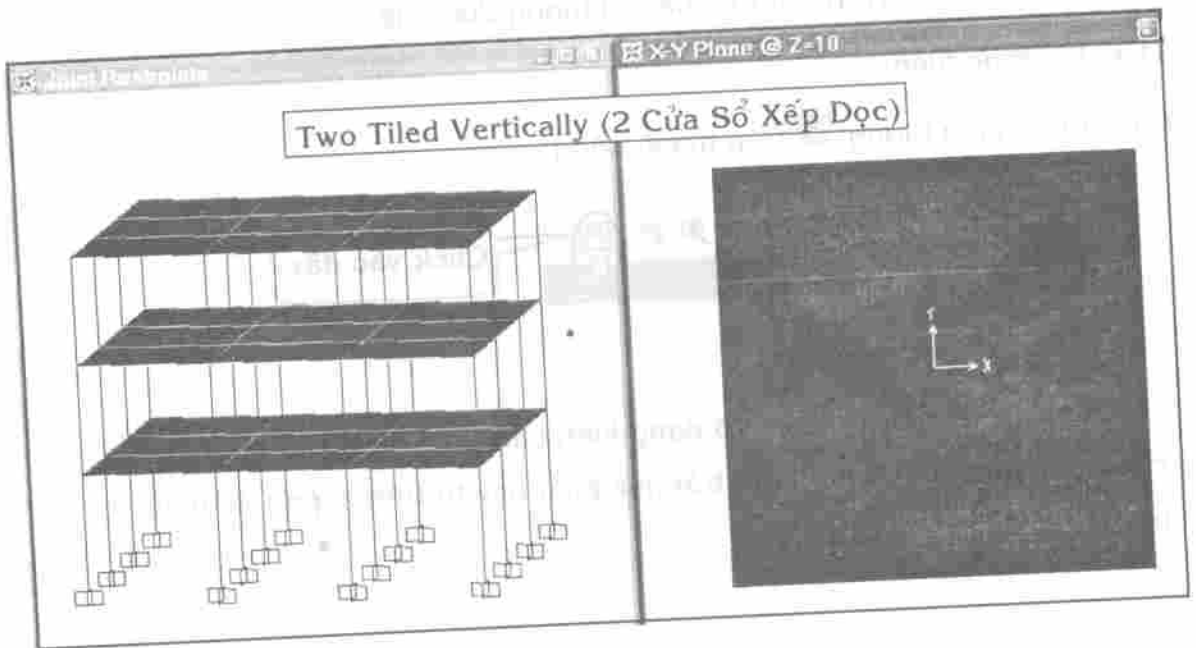
Sau Khi Pan

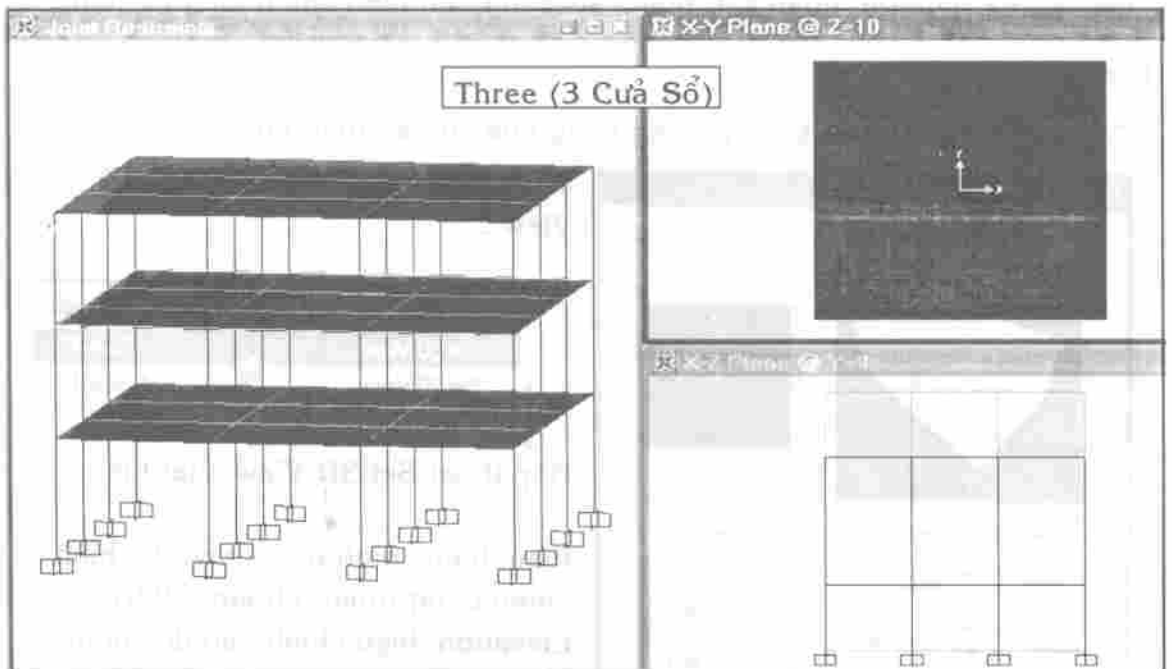
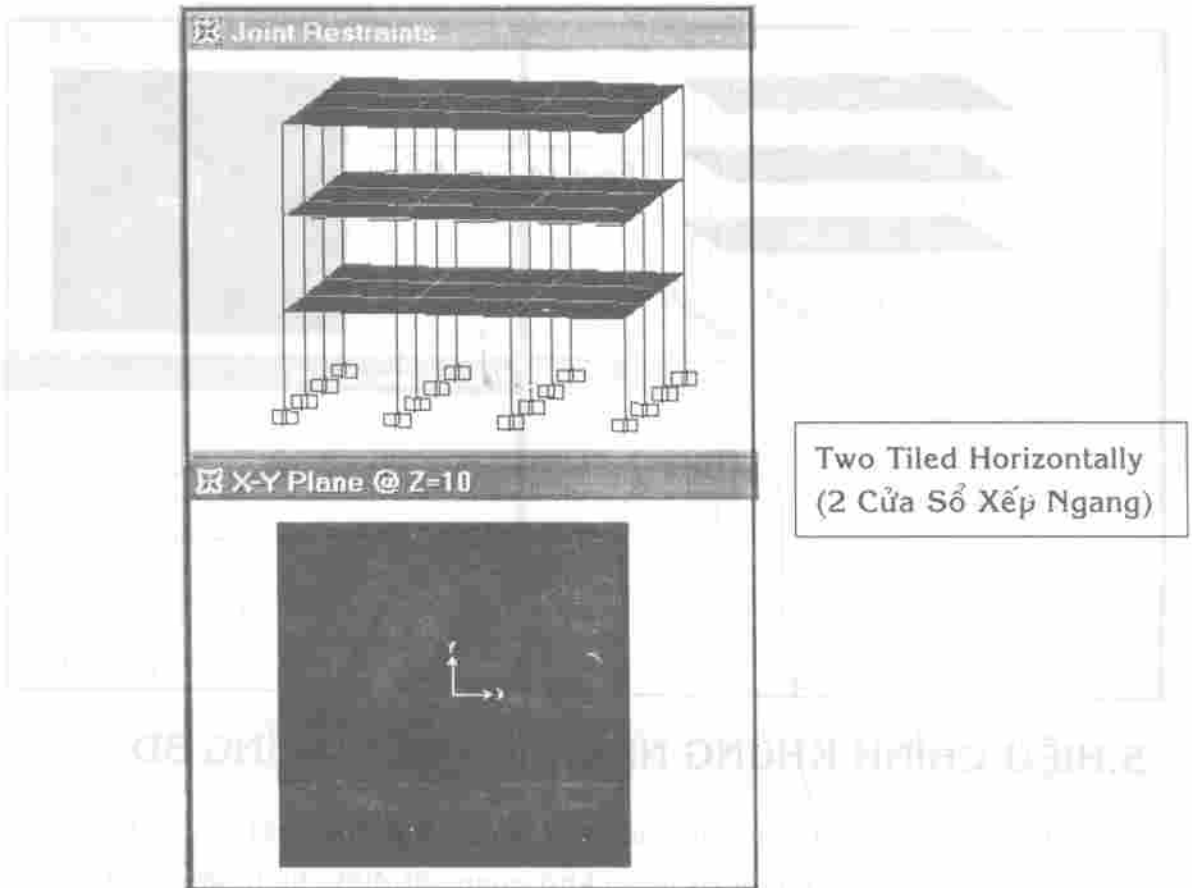
4. THỂ HIỆN ĐỐI TƯỢNG TRONG KHUNG NHÌN

Chương trình cho phép người sử dụng thể hiện đối tượng trong nhiều cửa sổ khác nhau như : một cửa sổ, hai, ba và bốn cửa sổ trên một khung nhìn

Thao tác thực hiện:

Click vào menu Options ⇒ Windows/One, Two, three, Four





➔ **Chú ý:** Khi người sử dụng chọn chế độ Two, three, Four trong một thời điểm chỉ có một cửa sổ hoạt động, muốn cửa sổ nào hoạt động Click chọn một điểm bất kỳ trong vùng cửa sổ đó (cửa sổ được chọn sẽ bật sáng)

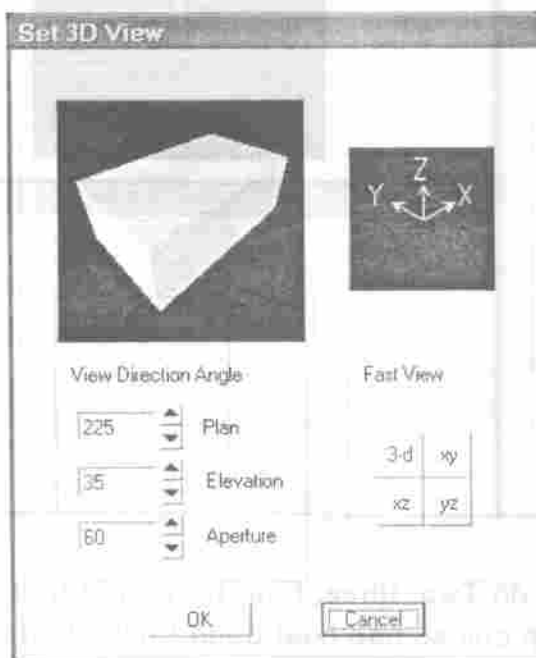


5. HIỆU CHỈNH KHUNG NHÌN CHO ĐỐI TƯỢNG 3D

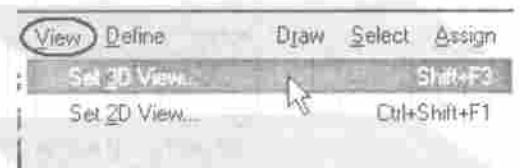
Thường mặc định góc nhìn của chương trình đối với kết cấu 3D (*không gian*) làm cho người sử dụng khó quan sát được hình dạng kết cấu. Do vậy để dễ dàng quan sát người sử dụng cần hiệu chỉnh lại góc nhìn.

Thao tác thực hiện:

1. Click chuột vào vị trí bất kỳ trong vùng cửa sổ cần hiệu chỉnh



2. Click vào menu View ⇒ Set 3D View...



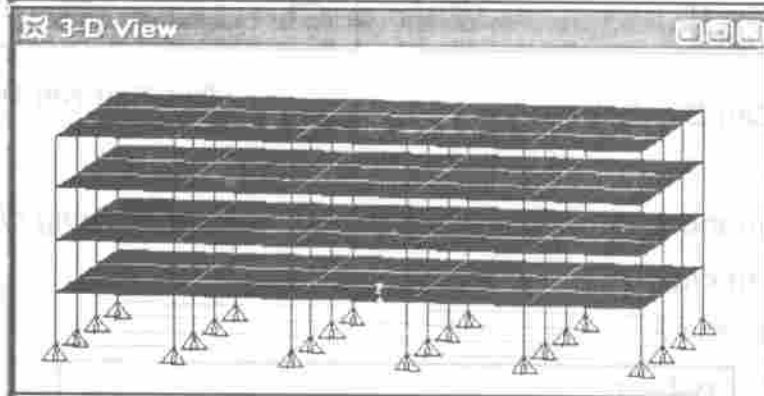
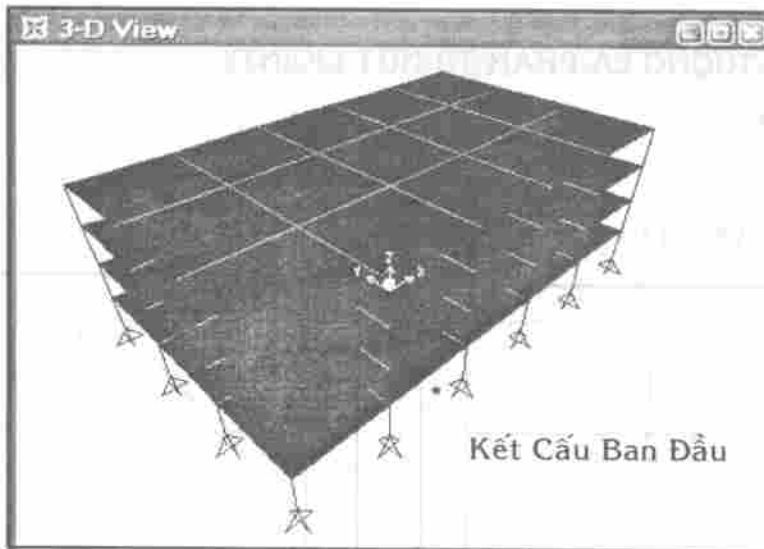
Hộp thoại **Set 3D View** xuất hiện

Plan: hiệu chỉnh góc xoay cho hình chiếu bằng (nhập khoảng 280)

Elevation: hiệu chỉnh cao độ (nhập khoảng 8)

Aperture: nhập giá trị bằng zero (0) để quan sát kết cấu không gian được dễ dàng

- 3-d: chuyển góc nhìn về dạng mặc định ban đầu của chương trình.
xy,xz,yz: Chuyển góc nhìn về không gian về dạng mặt phẳng xy,xz,yz
3. Click Ok để đóng hộp thoại Set 3D View

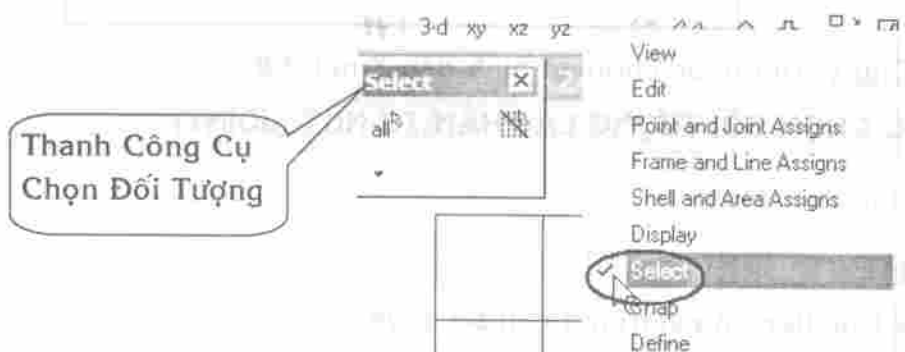


Kết Cấu Sau Khi Khuang Nhìn Được Hiệu Chính

6. NHỮNG THAO TÁC CHỌN VÀ BỎ CHỌN ĐỐI TƯỢNG

Lấy thanh công cụ **Select** (chọn đối tượng) ra màn hình (nếu màn hình đã có thanh công cụ rồi thì không cần thực hiện thao tác này)

1. Rê chuột đến vị trí bất kỳ của thanh công cụ nào đã có trên màn hình, nhấn phải chuột



2. Click chọn **Select** Select

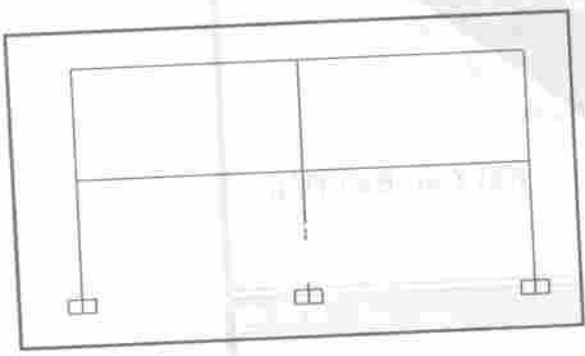


❖ **CHỌN ĐỐI TƯỢNG LÀ PHẦN TỬ NÚT (JOINT)**

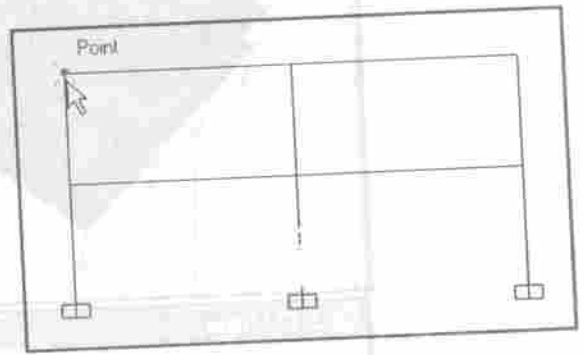
Thao tác thực hiện:

Cách 1:

Click trực tiếp vào vị trí nút cần chọn



Kết Cấu Ban Đầu

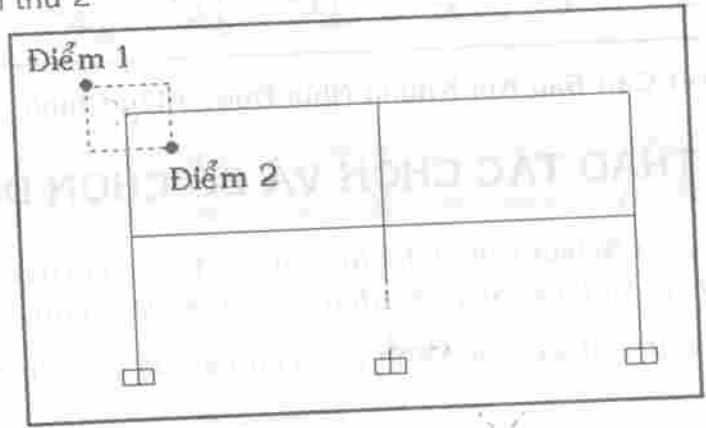


Nút Sau Khi Được Chọn

Cách 2:

Click chọn điểm thứ 1 và giữ phím trái chuột (Tạo thành khung chữ nhật bao trùm lấy nút cần chọn)

Click chọn điểm thứ 2



↓ **Chú ý:** Nút được chọn có hình dấu X nét đứt.

❖ **BỎ CHỌN ĐỐI TƯỢNG LÀ PHẦN TỬ NÚT (JOINT)**

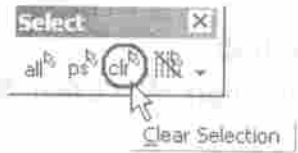
Thao tác thực hiện:

Cách 1:

Click trực tiếp vào vị trí nút cần bỏ chọn

Cách 2:

Click chọn  (*Clear Selection*) trên thanh công cụ Select

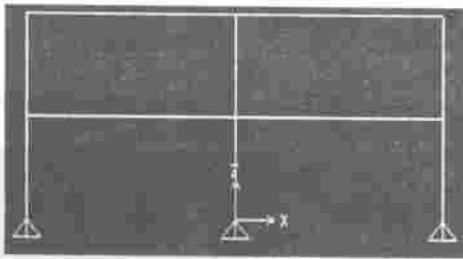


❖ CHỌN ĐỐI TƯỢNG LÀ PHẦN TỬ THANH (FRAME)

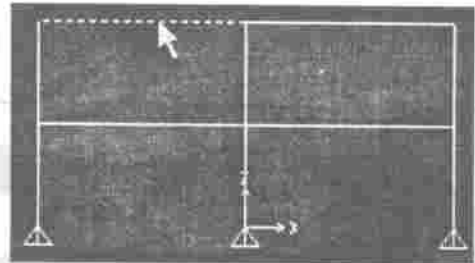
Thao tác thực hiện:

Cách 1:

Click trực tiếp vào vị trí thanh cần chọn



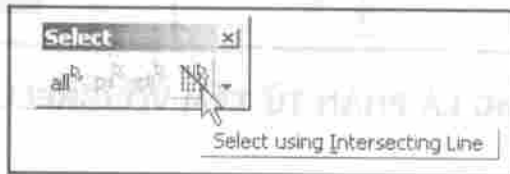
Kết Cấu Ban Đầu



Thanh Sau Khi Chọn

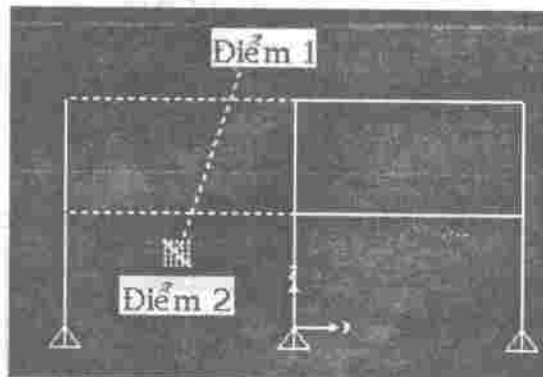
Cách 2:

1. Click chọn  (*Select Using Intersecting Line*) trên thanh công cụ Select



2. Click chọn điểm thứ 1 (*Nhấn giữ trái chuột*)

3. Click chọn điểm thứ 2



➤ **Chú ý:** Thanh được chọn thể hiện bằng nét đứt

❖ BỎ CHỌN ĐỐI TƯỢNG LÀ PHẦN TỬ THANH (FRAME)

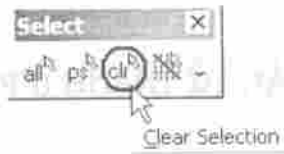
Thao tác thực hiện:

Cách 1:

Click trực tiếp vào vị trí thanh cần bỏ chọn

Cách 2:

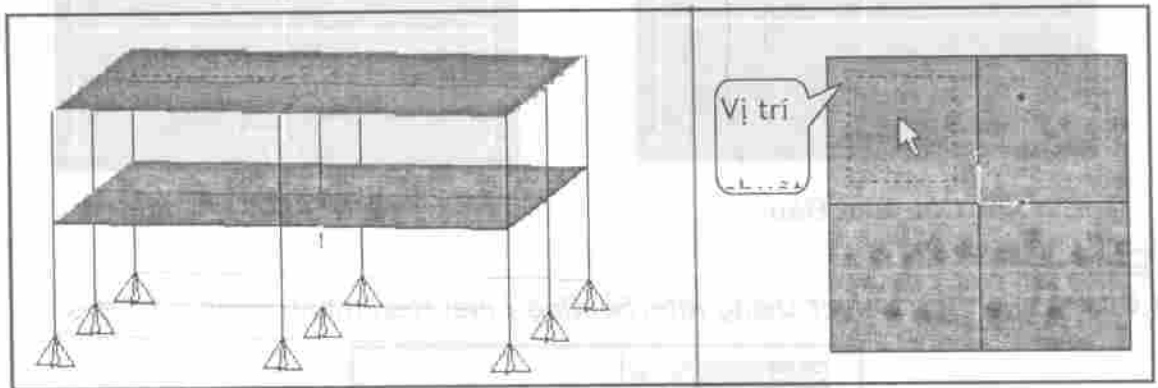
Click chọn cl^b (*Clear Selection*) trên thanh công cụ **Select**



❖ CHỌN ĐỐI TƯỢNG LÀ PHẦN TỬ TẮM VỎ (SHELLS)

Thao tác thực hiện:

Click trực tiếp vào vị trí bất kỳ trên phần tử tấm vỏ



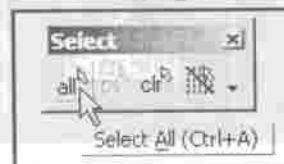
❖ BỎ CHỌN ĐỐI TƯỢNG LÀ PHẦN TỬ TẮM VỎ (SHELLS)

Click chọn cl^b (*Clear Selection*) trên thanh công cụ **Select**



↳ Chú ý:

Click chọn nút all all^b : Tất cả các đối tượng được chọn



Click chọn nút ps ps^b : Chọn lại tất cả các đối tượng được chọn trước đó.

