

- Базу можно сохранить только в формате *.tdb. Подтвердите сохранение файла в данном формате, выбрав его в списке **Тип файла**.

5. Нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить копию текущей **Базы инструмента**. ArtCAM сохраняет **Базу инструмента** в файле формата *.tdb. Это запатентованный формат ArtCAM, в котором хранятся все данные об инструменте.

Сохранение Базы инструмента

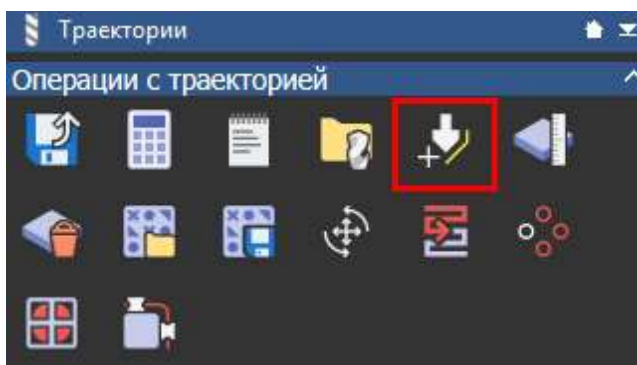
Если **База инструмента** была изменена, перед ее закрытием вы увидите сообщение с просьбой сохранить выполненные изменения.


Нажмите **Да**, чтобы сохранить изменения в базе данных, или **Нет**, чтобы закрыть базу данных без сохранения изменений.

Создание фасонного инструмента




Кнопка **Создать свой фасонный инструмент...** доступна в области **Операции с траекторией** панели **Траектории**. Используйте ее для создания собственного фасонного инструмента. Это позволит более точно выполнять симуляцию траекторий. К тому же время, затрачиваемое на симуляцию, значительно сократится, поскольку вам не придется подолгу подбирать нужный инструмент в Базе.



 Доступ к инструменту можно также получить с помощью опции **Траектории > Создать свой фасонный инструмент**.



Перед тем, как нажать кнопку , необходимо импортировать или создать незамкнутый вектор, задающий половину профиля фасонного инструмента. Чтобы создать инструмент, данный вектор поворачивают вокруг его оси. После того, как пользовательский инструмент создан, его нельзя масштабировать, поэтому убедитесь, что размеры вектора точно соответствуют размерам будущего инструмента.



После нажатия кнопки  открывается диалог **Редактировать инструмент**. Используйте его для задания параметров своего инструмента.

 До нажатия на кнопку **Создать свой фасонный инструмент...** необходимо выбрать незамкнутый вектор. Если его нет, открывается сообщение об ошибке.

Пользовательский фасонный инструмент добавляется в **Базу инструмента**. Его можно редактировать точно так же, как стандартный инструмент. Однако диаметр этого инструмента менять нельзя.

Чтобы создать пользовательский инструмент:

1. Создайте или импортируйте незамкнутый вектор, задающий точные размеры половины профиля вашего инструмента.



2. Убедитесь, что вектор выбран, затем в области **Операции с траекторией** на панели



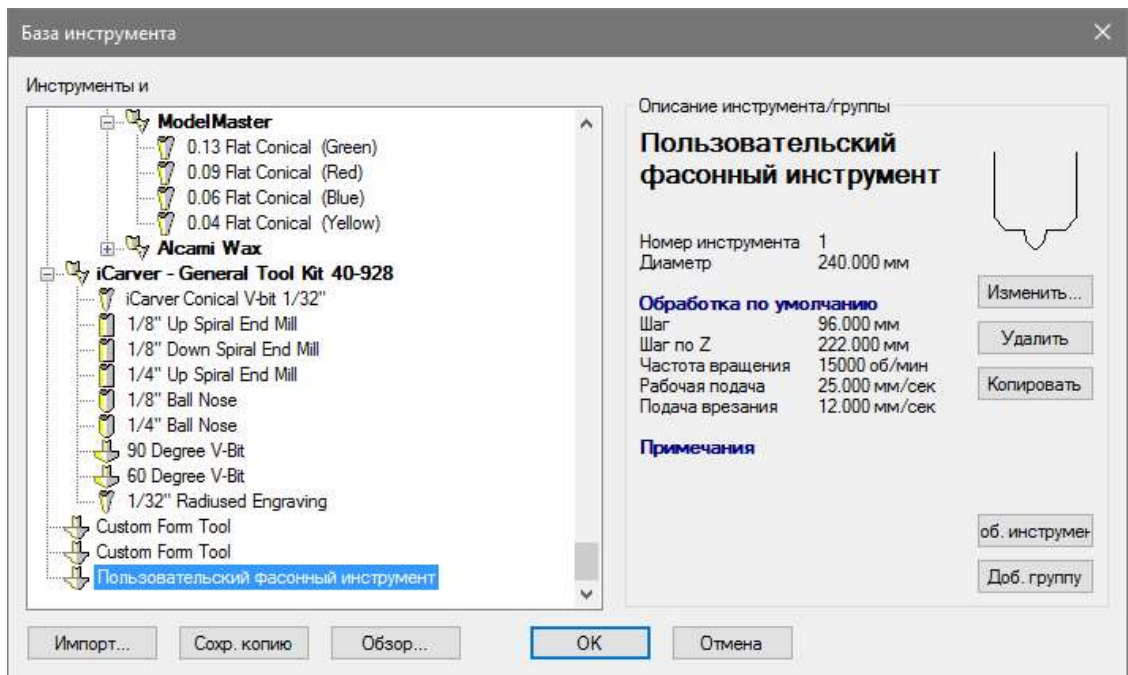
Траектории нажмите кнопку **Редактировать инструмент**.

Редактировать инструмент

Описание	<input type="text" value="ьский фасонный инструмент"/>	Диаметр (D)	<input type="text" value="240.0"/>
Тип Инструмента	Пользовательский ф: <input type="text"/>	Шаг по Z	<input type="text" value="222.0"/>
Номер	<input type="text" value="1"/>		
Единицы	<input type="text" value="мм"/>		
Подача	<input type="text" value="мм/сек"/>		
Примечания:	<input type="text"/>		
		Финишное смещение	<input type="text" value="120.0"/>
		Шаг (Размер, % от D)	<input type="text" value="96.0"/> <input type="text" value="40"/>
		Частота вращения (об/мин)	<input type="text" value="15000"/>
		Рабочая подача (мм/сек)	<input type="text" value="25.0"/>
		Подача врезания (мм/сек)	<input type="text" value="12.0"/>

В диалоге отображается профиль создаваемого инструмента и поля для ввода параметров инструмента.

3. Введите параметры своего инструмента.
4. Нажмите кнопку **ОК**. Откроется диалог **База инструмента**.



Ваш пользовательский инструмент добавляется в дерево инструмента.

- При необходимости можно перетащить инструмент мышью в новое положение дерева инструмента.

5. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы закрыть диалог.

Задание заготовки

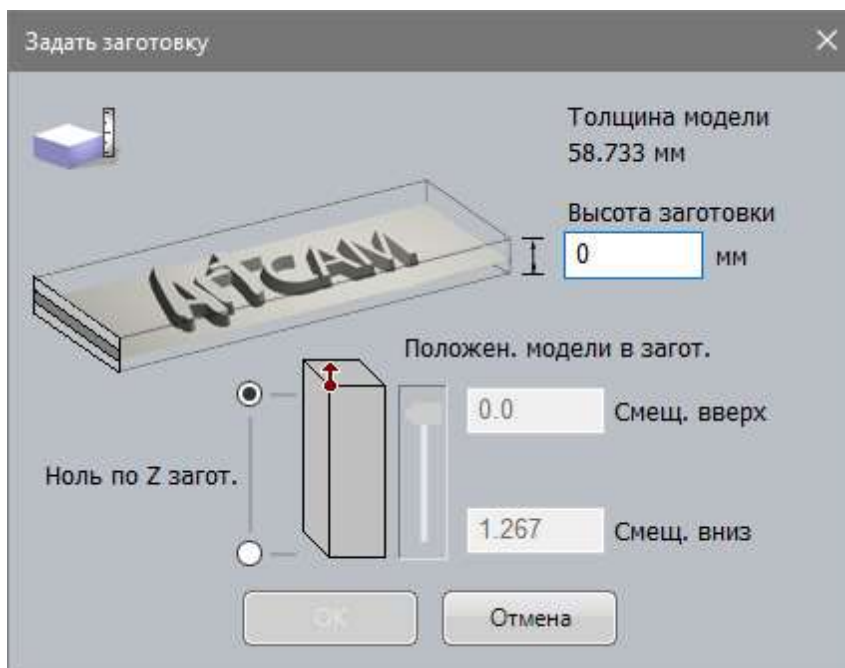
Вы можете задать толщину заготовки, положение модели относительно заготовки и ее систему координат.

Чтобы изменить параметры заготовки:

1. В области **Операции с траекторией** на панели **Траектории** нажмите кнопку **Задание**



заготовки. Откроется диалог **Задать заготовку**.



- В области **Толщина модели** отобразится максимальная высота по Z комбинированного рельефа.