








Нажмите кнопку **Создать траекторию нарезки канавок** на панели **Траектории**, чтобы открыть панель **Нарезка канавок**. Используйте панель **Нарезка канавок**, чтобы:


-  управлять объектом обработки: векторами или эскизом на заданном векторном слое
-  управлять профилем канавки по Z с помощью вектора
-  управлять длиной начальной и конечной канавок
-  создавать узоры из пересекающихся векторов

После того, как траектория вычислена, можно перейти к ее симуляции.


## Панель Нарезка канавок - Векторная связь

Область **Векторная связь** содержит следующие настройки:

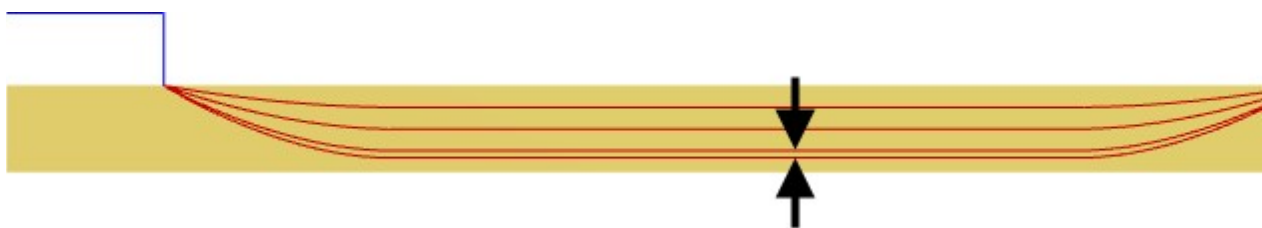
-  Выберите опцию, задающую способ применения траектории к векторному эскизу.
  - Если требуется обработать только выборку векторов, выберите опцию **Выбранные векторы**, а затем - векторный эскиз.
  - Если требуется обработать весь векторный эскиз на заданном векторном слое, выберите мышью имя векторного слоя. В модели содержится список всех векторных слоев.

 **Развернуть выбранные векторы** — разворачивает направление выбранных векторов. Направление указывается стрелками, расположенными вдоль выбранного вектора.






 **Толщина последнего прохода** — позволяет задать толщину для последнего прохода траектории.

Если выбрана данная опция, введите значение последнего прохода. Например, общий шаг 3 мм с финишным проходом в 1 мм. Это обеспечивает пару черновых проходов и последующий чистовой проход.



## Панель Нарезка канавок - Глубина резания

Задайте **Начальную** и **Конечную глубину** траектории. Необходимо ввести **Конечную глубину**, чтобы вычислить траекторию нарезки канавок.





-  **Начальная глубина** - это значение должно быть меньше **Конечной глубины**. Если задать **Начальную глубину** равной **0**, траектория нарезки канавок начнется и завершится в верхней части материала.
-  **Конечная глубина** — задайте максимальную глубину погружения инструмента. **Конечная глубина** необходима для вычисления траектории.
-  **Точность** - введите значение, чтобы задать насколько точно инструмент должен следовать выбранным векторам. Чем меньше значение точности, тем больше размер файла траектории и время, затрачиваемое на обработку.

## Панель Нарезка канавок - Инструмент для канавок

В области **Инструмент для канавок** щелкните мышью по контрольной панели **Нажмите для выбора**, чтобы выбрать инструмент в диалоге **База инструмента**. Параметры для каждого инструмента будут отображаться при его выборе. Чтобы изменить выбранный инструмент, нажмите кнопку **Выбрать**. Чтобы исключить инструмент из выборки без выбора замены, нажмите кнопку **Снять выделение**.




## Панель Нарезка канавок - Профиль канавки

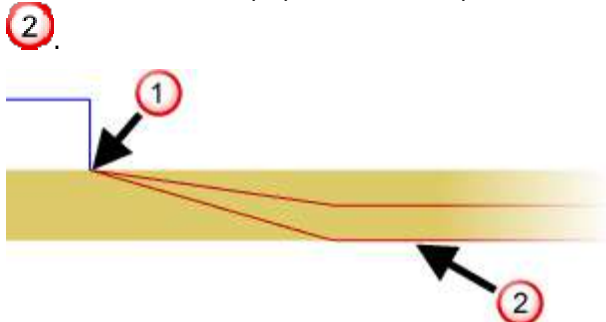
В области **Профиль канавки** выберите метод создания канавки:


-   **Задать начальный и конечный профили** — задайте форму начального и конечного профилей с помощью опций **Начальная канавка** и **Конечная канавка**. Если опция активирована, области **Начальная канавка** и **Конечная канавка** появляются на панели.
-   **Использовать границу по Z** — задайте профиль прохода по Z с помощью вектора. Если опция активирована, на панели открывается область **Граница по Z**.

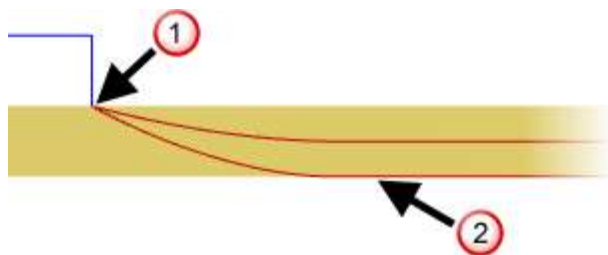
## Панель Нарезка канавок - Начальная канавка


В области **Начальная канавка** выберите опцию из списка, чтобы задать профиль начальной канавки, затем введите значение длины канавки:

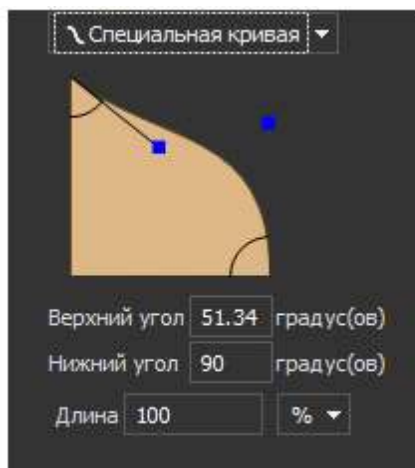
-  **Нет** — инструмент сразу врезается в материал.
-  **Линейно** — профиль является прямой линией от начальной глубины  к конечной глубине




 **Кривая** — профиль идет по кривой от начальной глубины **1** к конечной глубине **2**.



 **Специальная кривая** — используйте синие маркеры управления, чтобы задать форму кривой, или введите значения для верхнего и нижнего угла в соответствующих полях.



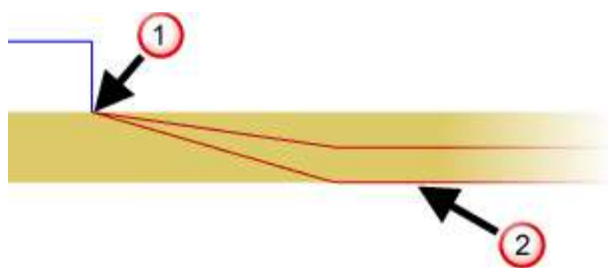
 **Длина** — введите значение, чтобы задать длину канавки. Значения можно ввести в процентах или в миллиметрах. Если ввести проценты, например, **20**, то длина канавки будет составлять 20% от длины вектора.


## Панель Нарезка канавок - Конечная канавка

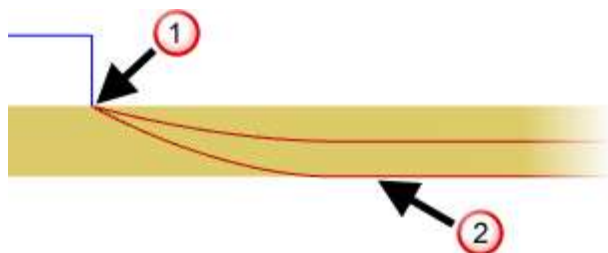
В области Конечная канавка выберите опцию из списка, чтобы задать профиль конечной канавки, затем введите значение для длины канавки:


 **Нет** — инструмент сразу отводится из материала.

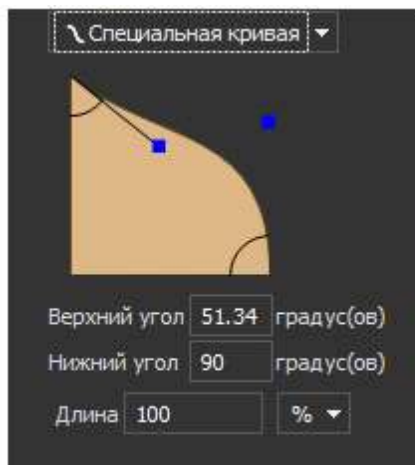
 **Линейно** — профиль является прямой линией от начальной глубины **1** к конечной глубине **2**.




 **Кривая** — профиль идет по кривой от начальной глубины **1** к конечной глубине **2**.



 **Специальная кривая** — используйте синие маркеры управления, чтобы задать форму кривой, или введите значения для верхнего и нижнего угла в соответствующих полях.



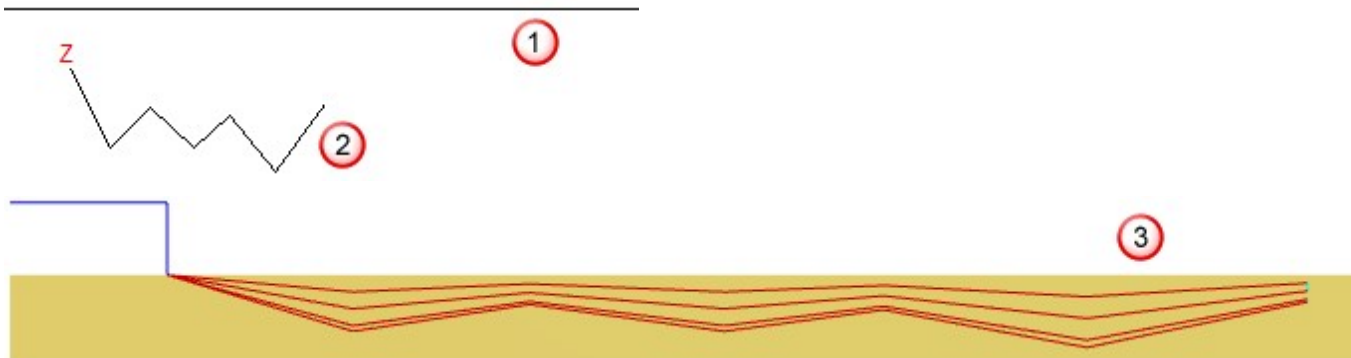
 **Длина** — введите значение, чтобы задать длину канавки. Значения можно ввести в процентах или в миллиметрах. Если ввести проценты, например, **20**, то длина канавки будет составлять 20% от длины вектора.

## Панель Нарезка канавок - Граница по Z

Если выбрать опцию **Использовать границу по Z** в области **Профиль канавки**, откроется область **Граница по Z**. Выберите векторы для управления обработкой канавки по оси Z.

Используйте курсор, чтобы выбрать вектор, который будет использоваться для контроля резания по Z, затем нажмите кнопку **Выбор**.

В случае выбора данной опции контрольный вектор отмечается символом **Z**. Таким образом, становится ясно, какой именно вектор выбран. После выбора контрольного вектора необходимо повторно выбрать вектор, по которому будет создана траекторию канавки.



① вектор

② контрольный вектор по Z

③ траектория, созданная вдоль ① с помощью ② для контроля резания по Z.

## Панель Нарезка канавок - Плетение

В области **Плетение** выберите опцию **Переплетения**, чтобы создать узоры из пересекающихся векторов.

*Опция Переплетения - выбрана*

*Опция Переплетения - погашена*