

## ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

1. Снимите желобок с основания, открутив гайку для регулировки угла.
2. Поместите сверло в желобок. Отрегулируйте упор для кромок так, чтобы он немного выступал за режущий край сверла. (Рис. 3, 4) Выдвиньте сверло в соответствии с таблицей величин вылета. Отрегулируйте кронштейн каретки, чтобы удерживать сверло в этом положении, затяните винт фиксирующей планки и зафиксируйте упор для кромок.



Рис. 3



Рис. 4

### ВЫЛЕТ СВЕРЛА

Угол при вершине	Вылет	Использование
88° (176°)	1,6 мм	Тонкие листы, очень твердые материалы
68° (136°)	1/2 диаметра сверла	Сверление в больших объемах
59° (118°)	1/2 диаметра сверла	Сверление общего назначения
49° (98°)	1 диаметра сверла	Мягкие материалы (например, медь, дерево, пластик)
41° (82°)	любой	Зенковки; дерево, твердая резина, волокно и т. д.

3. Поместите желобок обратно. Установите угол заточки сверла винтом регулировки угла.
4. Используя основание приспособления, переместите его так, чтобы расстояние между вершиной сверла и плоской поверхностью шлифовального круга было не более 0,5мм. Зафиксируйте основание.
5. Включите шлифовальный станок. Медленно пододвигайте сверло вперед с помощью гайки подачи до касания шлифовального круга. Легкими движениями поворачивайте стойку влево-вправо на шарнирном штифте (около 60°). Если шарнирный штифт затянут, ослабьте один натяжной винт на заводской табличке. Избегайте шлифовать слишком много за один проход, так как это может привести к обгоранию сверла.
6. Продвигайте сверло постепенно, используя подающий винт, пока вся поверхность не будет отшлифована.
7. Включите шлифовальный станок. *Не* снимайте сверло и *не* меняйте регулировки.
8. Чтобы отшлифовать вторую кромку, поверните стойку в сторону от шлифовального круга. Ослабьте винт фиксирующей планки и вращайте сверло до тех пор, пока противоположная режущая кромка не будет плотно прилегать к упору, как и раньше. Снова затяните винт.
9. Включите шлифовальный станок и зашлифуйте вторую кромку сверла, так чтобы режущие кромки были одинаковой длины.