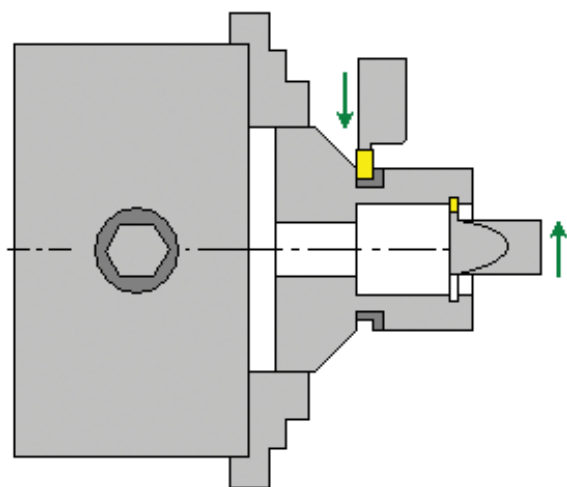
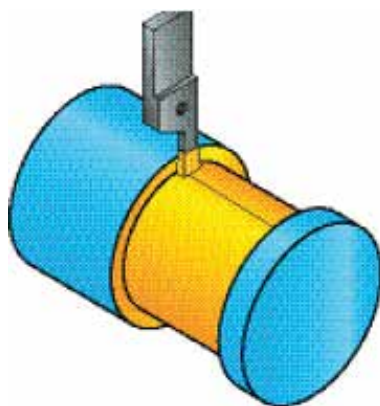


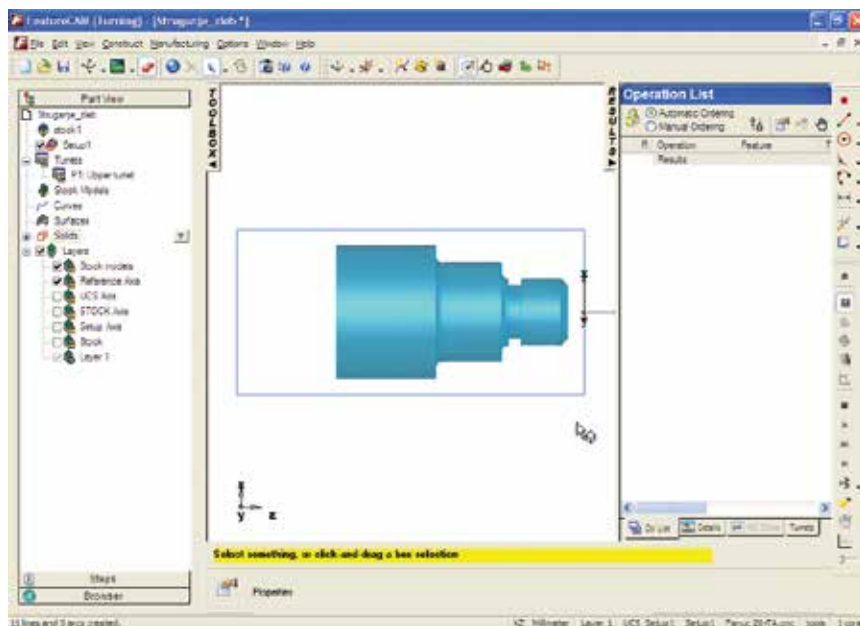
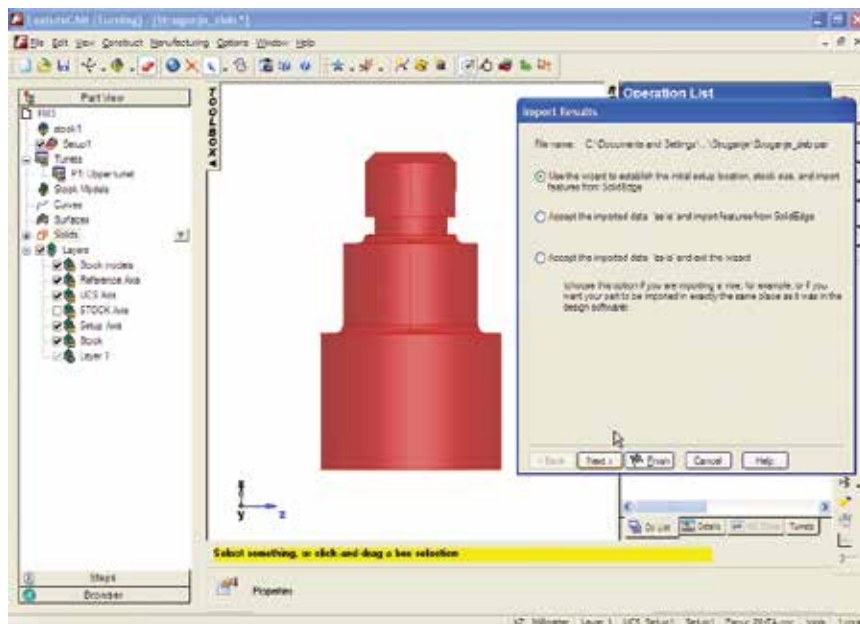
POGLAVLJE 8

Obrada žlebova

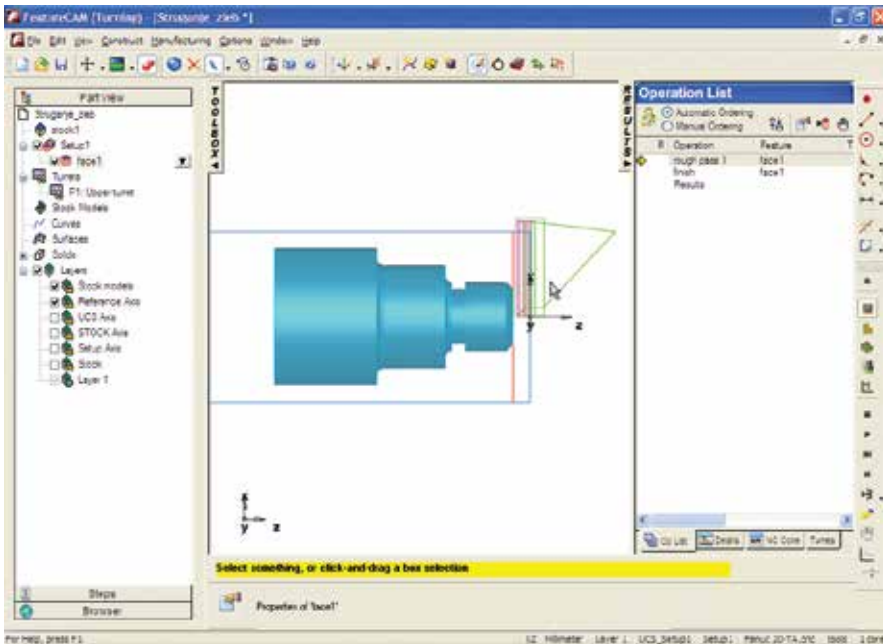


Izrada spoljašnjih žlebova

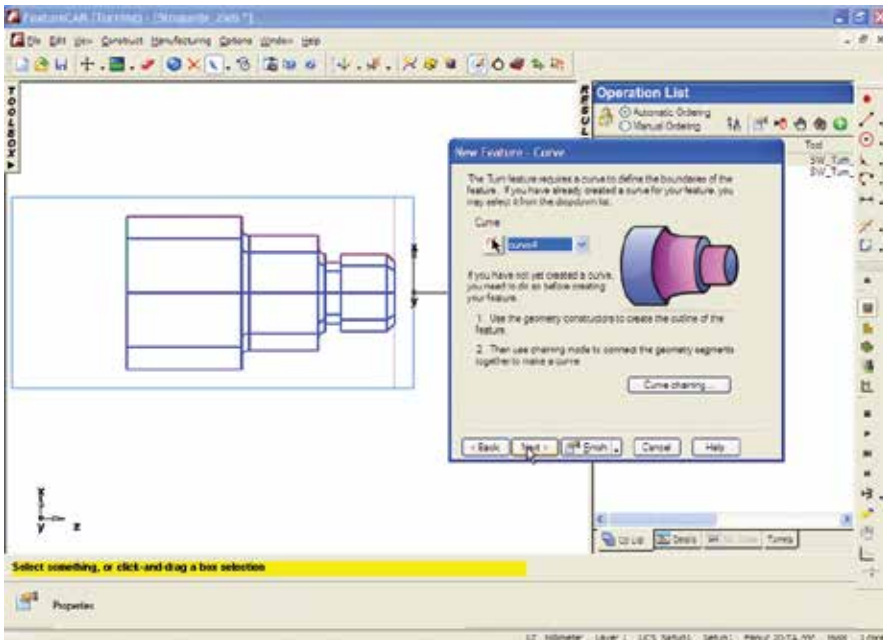
Žlebovi mogu biti na spoljašnjoj ili unutrašnjoj površini komada. Obradu komada sa žlebovima na spoljašnjoj površini počecemo uvozom 3D modela, određivanjem pripremk, orijentisanjem i postavljanjem koordinatnog sistema na ranije opisan način.



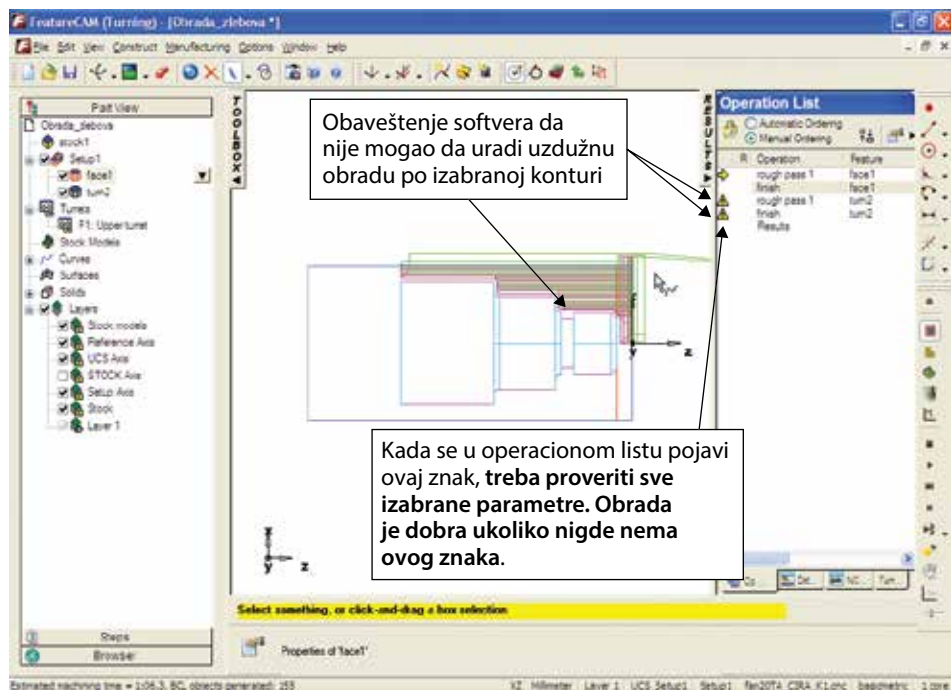
Prvo moramo komad obraditi poprečno.



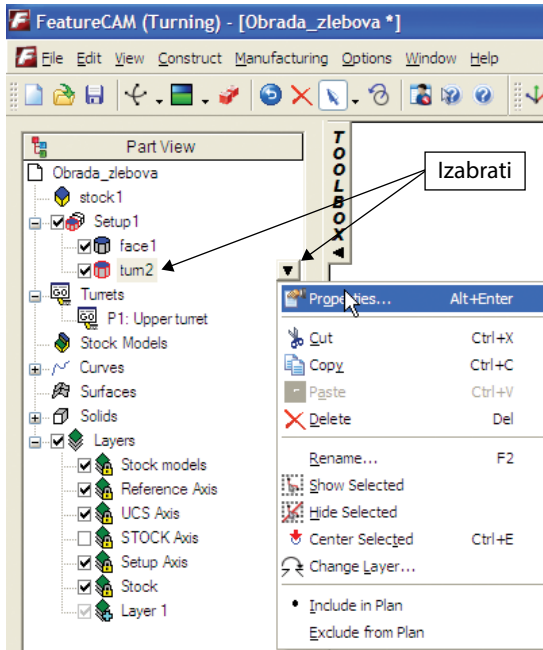
Sledi uzdužna obrada kako bismo posle mogli da obradimo žleb.



Proces obrade se odvija kao što je ranije opisano. Nakon puštanja simulacije u desnom prozoru, koji prikazuje detalje operacija, pojaviće se znak uzvika, što pokazuje da nešto nije dobro. U takvim slučajevima, preporuka je da se vratimo i probamo da promenimo oblik noža.

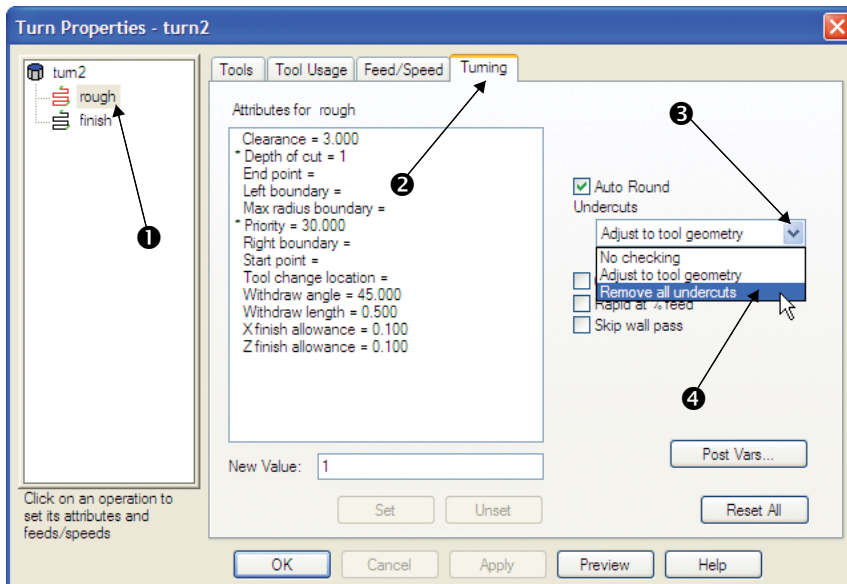


Ako se i pored promene geometrije noža ponovo pojavi znak uzvika, treba izabrati opciju Properties iz priručnog menija stavke turn:

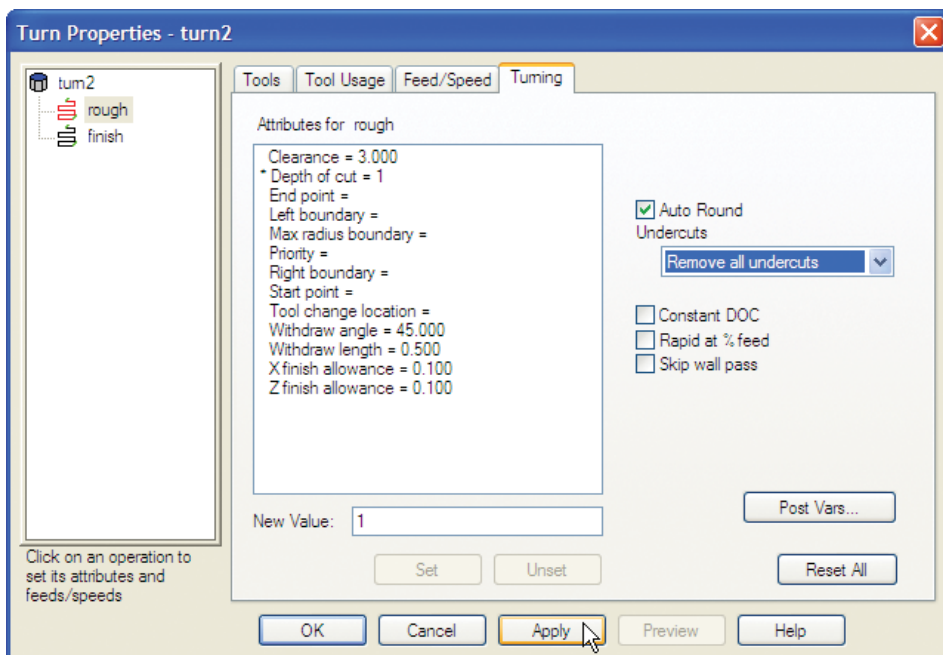


Otvoriće se prozor Turn Properties, u kome biramo vrstu obrade (1) i karticu Turning (2); na njoj otvaramo padajuću listu (3) i biramo odgovarajuću opciju (4).

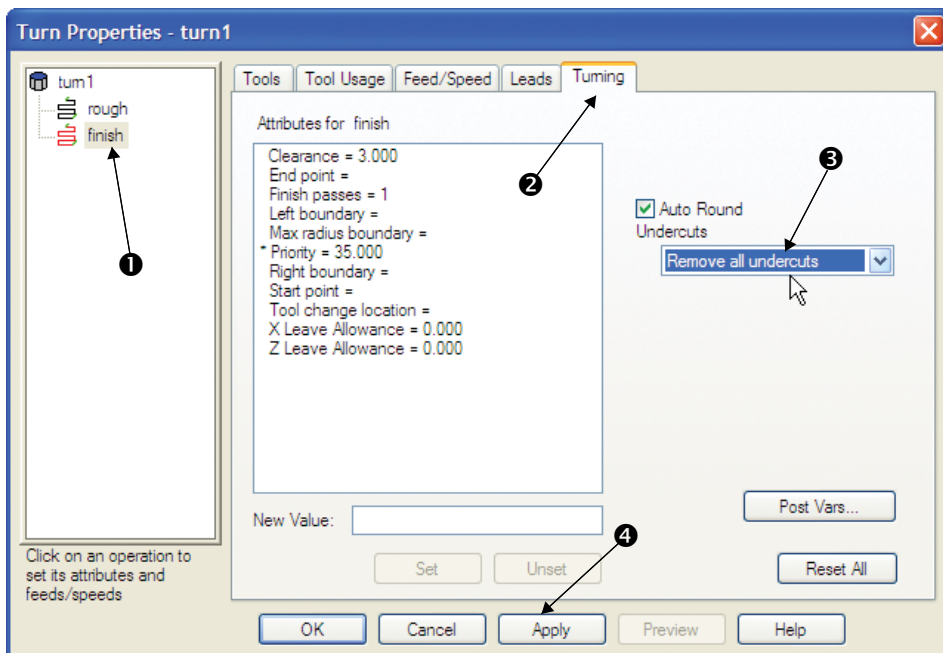
To praktično znači da će nož – kada naiđe na nešto što ne može da obradi – to preskočiti.



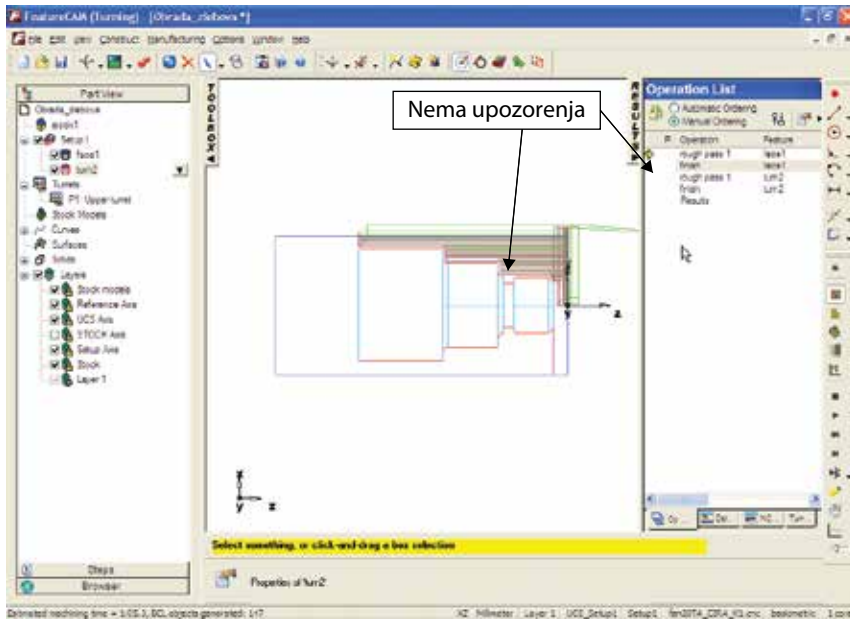
Izbor potvrđujemo pritiskom na dugme Apply:



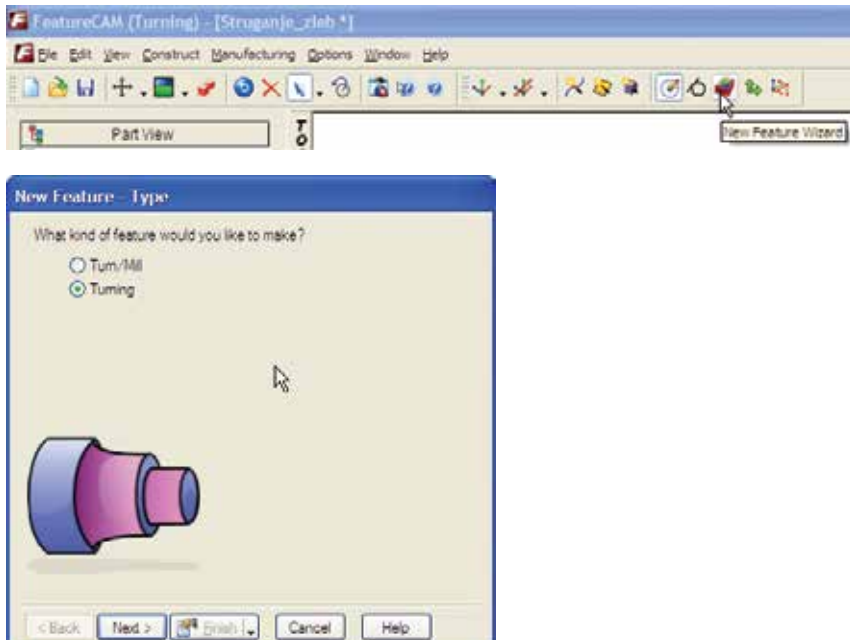
Isti postupak ponavljamo i za finu obradu:



Nakon toga, puštamo simulaciju.



Sledeća obrada je obrada žleba. Nju počinjemo izborom ikonice New Feature Wizard i vrste obrade:



Dalji postupak je ilustrovan na sledećim slikama:

