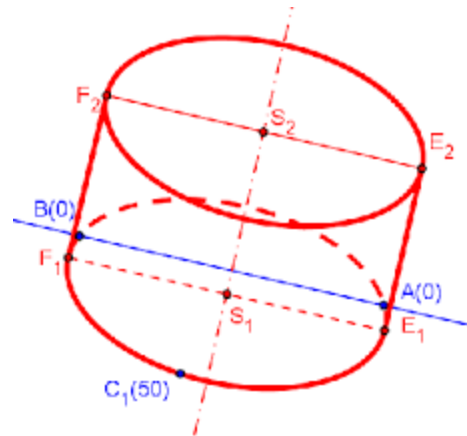


KÓTOVANIE SÚČIASTOK VÝKRESOV



InG.DRGO PAVEL, 20.marec 2019,18:34,stredu,TRENČÍN vs NITRA

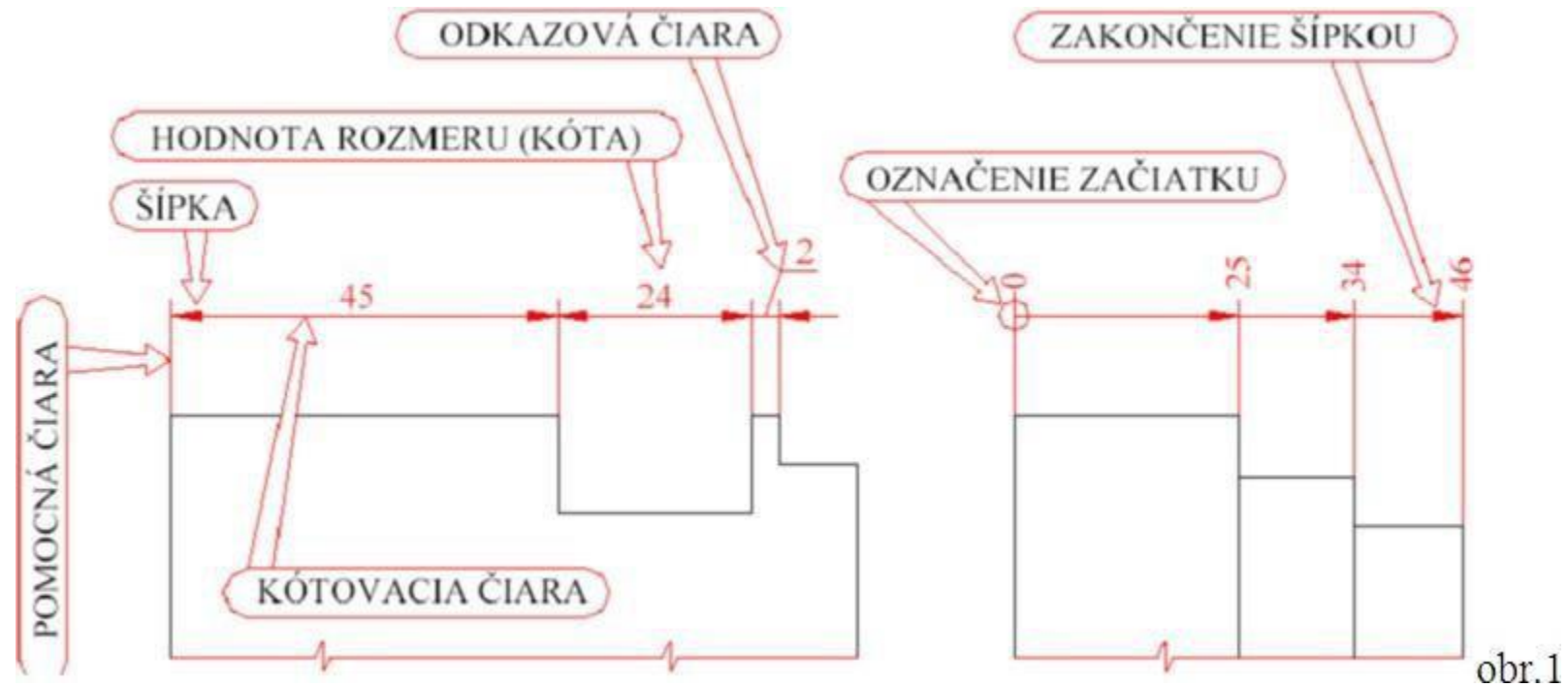
ZNAČKY POUŽÍVANÉ PRI KÓTOVANÍ

- priemer ϕ
- polomer R
- priemer gule $S \phi$
- polomer gule SR
- štvorec \square
- oblúk \cap (pred kótou)
- hrúbka t (t = 2)

DÔVODY KÓTOVANIA

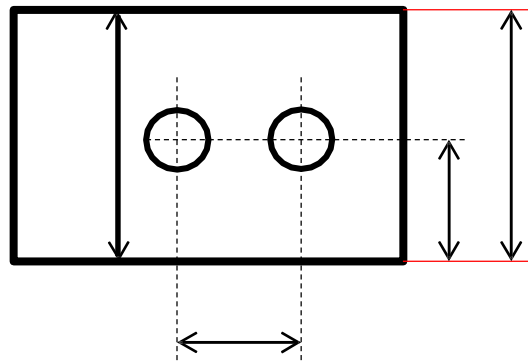
- určovanie rozmerov súčiastky, jej tvarov
- uľahčuje čítanie výkresov, výrobu, montáž
- zaručuje vymeniteľnosť súčiastky
- znižuje nepodarkovosť

PRVKY KÓTOVANIA

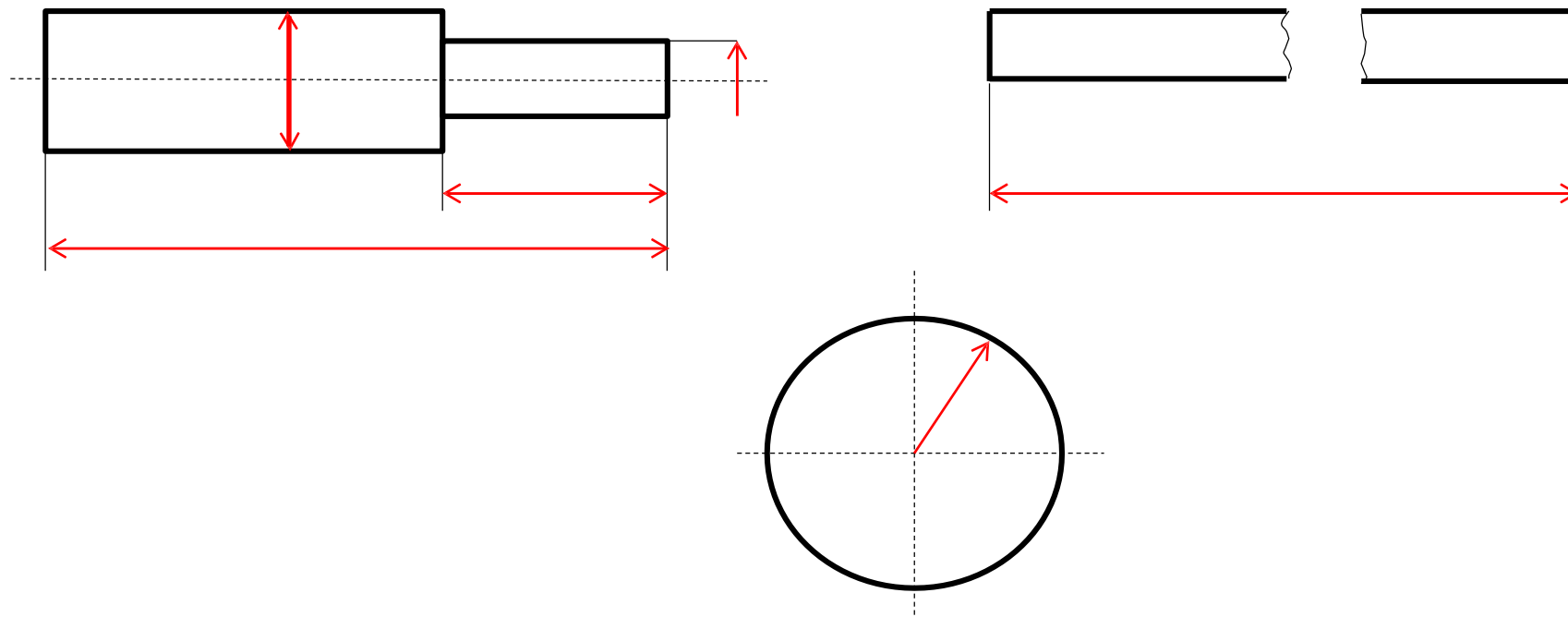


PRVKY KÓTOVANIA

- Pomocné čiary – tenké súvislé čiary, kreslia sa kolmo na kótovaný rozmer / niekedy šikmo/, sú navzájom rovnobežné, predlžujú sa za kótovacie čiary /max.3mm/, nemali by sa pretínať s inými čiarami, môžu sa použiť osi alebo obrysové čiary



- **Kótovacie čiary** – tenké súvislé čiary väčšinou sú dlhé ako kótovaný rozmer, pri rozmeroch menších ako 12mm sa predlžujú za pomocnú čiaru, môžu sa zakresľovať priamo do obrazu, pri prerušovanom obraze sa neprerušujú, pri kótovaní rotačných alebo súmerných predmetov sa môžu kresliť skrátene s jednou šípkou. Ukončenie kótovacej čiary je šípkou, šikmou úsečkou.

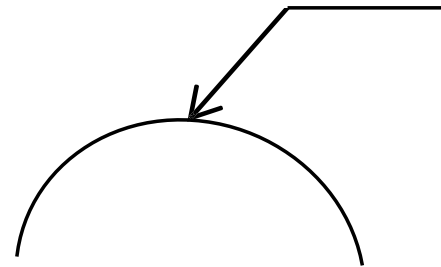
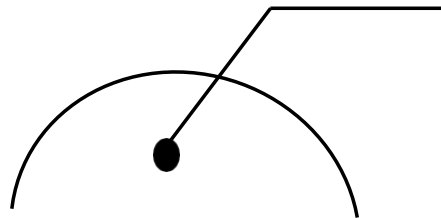
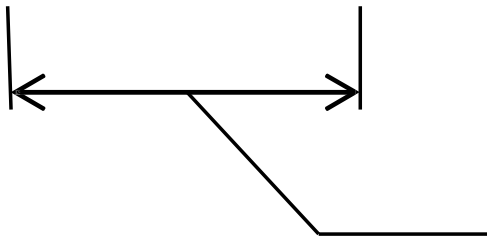


Odkazové čiary – plná tenká čiara, ktorá vychádza:

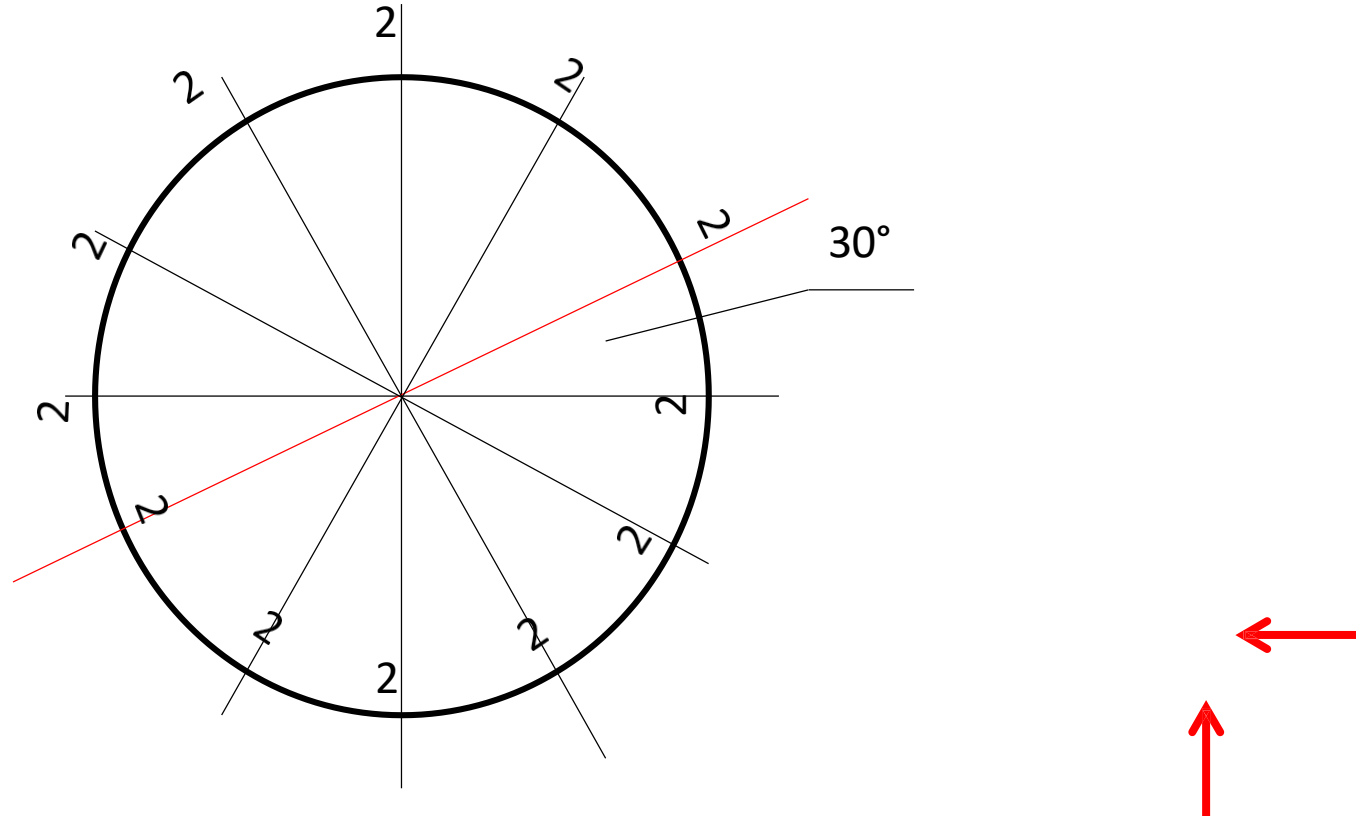
Od kótovacej čiary

Zvnútra označenej plochy / v ploche je ukončená bodkou

Od viditeľnej /neviditeľnej/ hrany obrysu, na hrane je ukončená šípkou

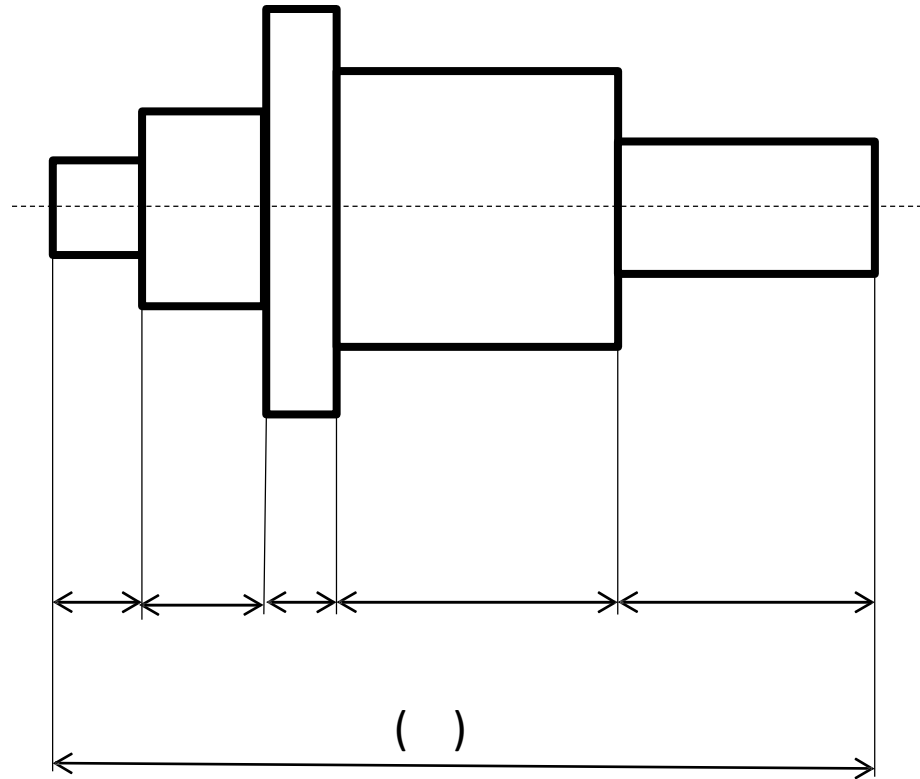


- **Kóty** – udávajú skutočné rozmery, bez zreteľa na mierku. Umiestňujú sa nad kótovaciu čiaru /pohľad zo spodku alebo z pravej strany /, do stredu, napísané sú technickým kolmým písmom.

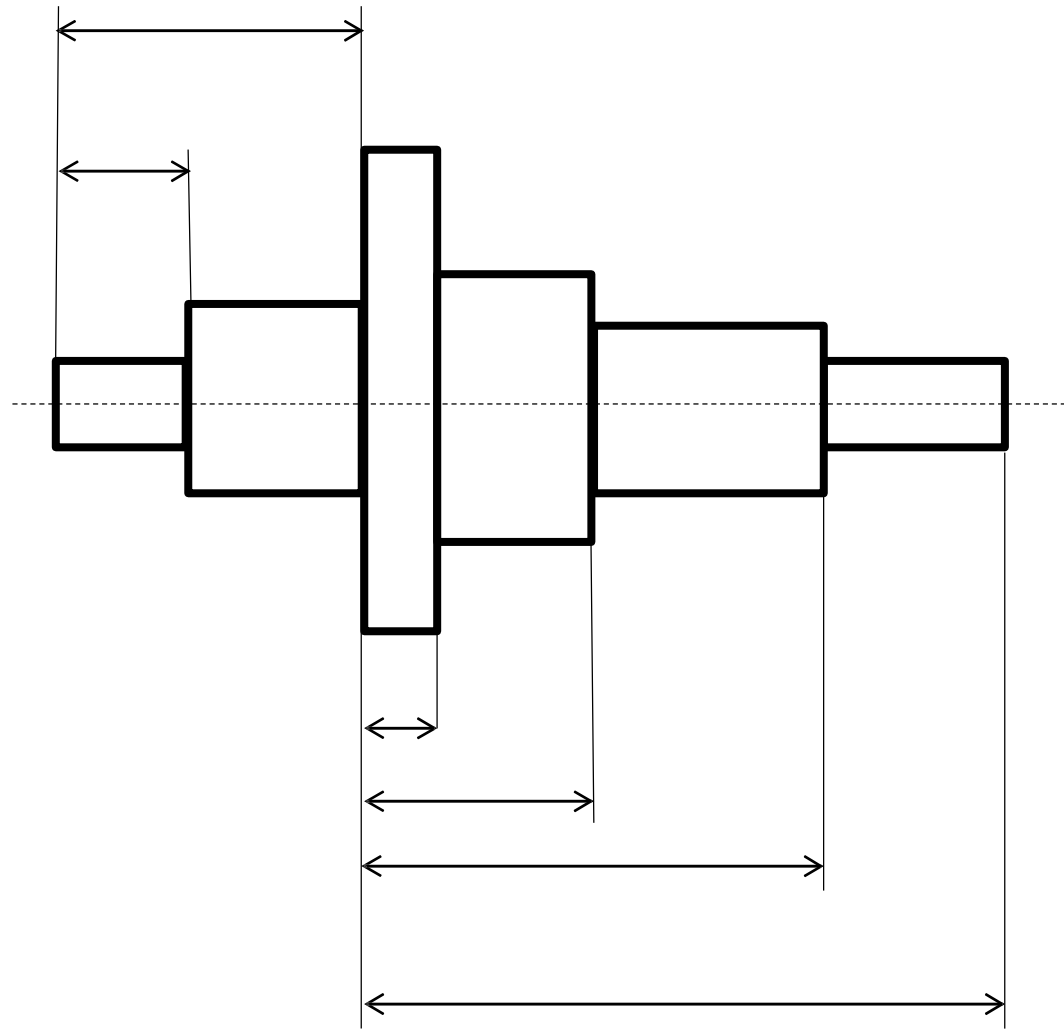


Spôsohy kótovania:

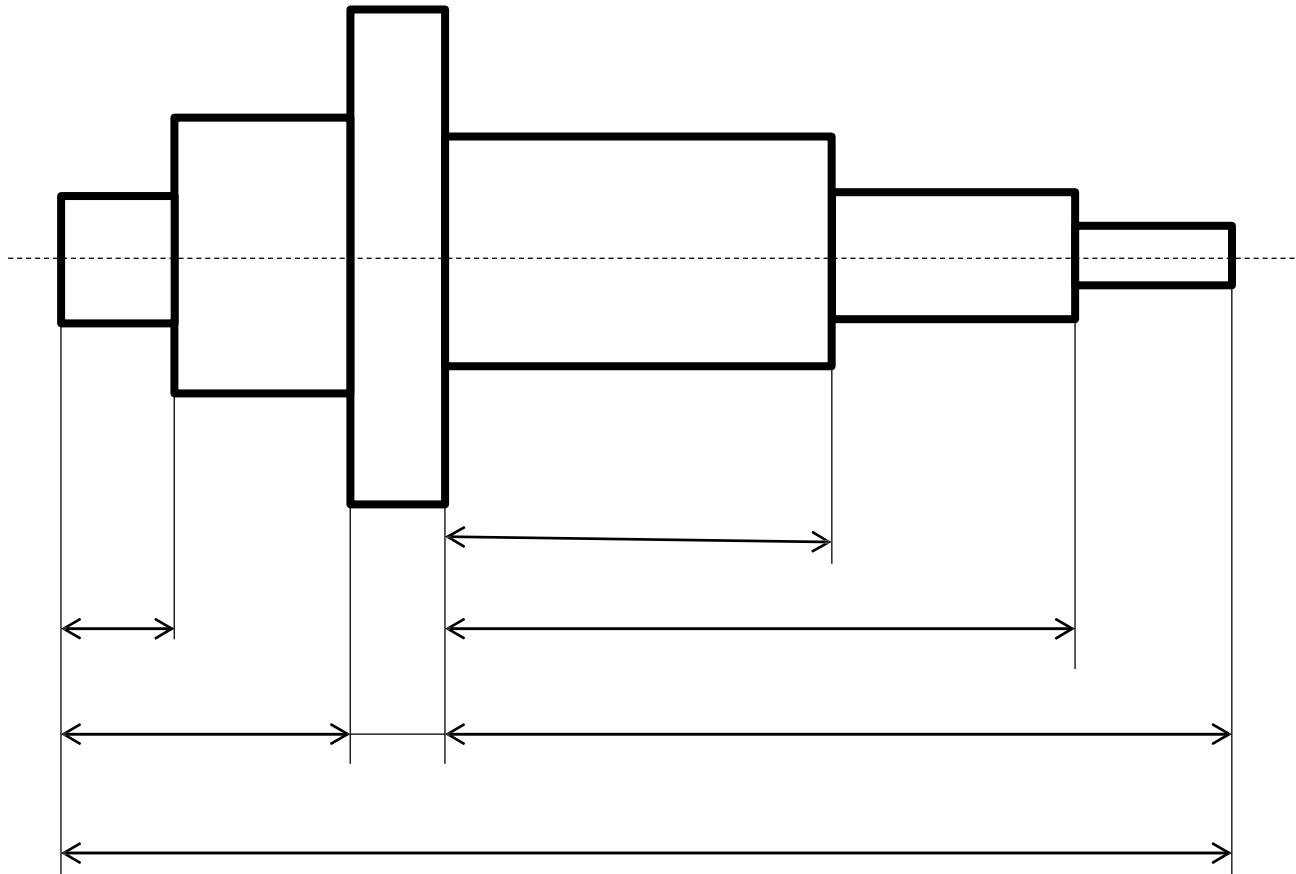
- **Reťazové kótovanie**



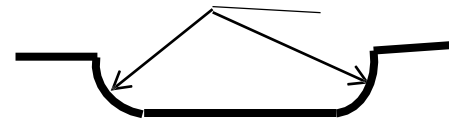
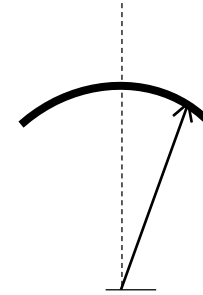
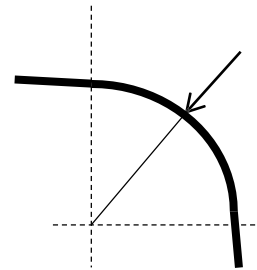
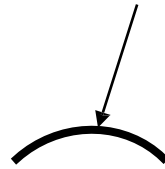
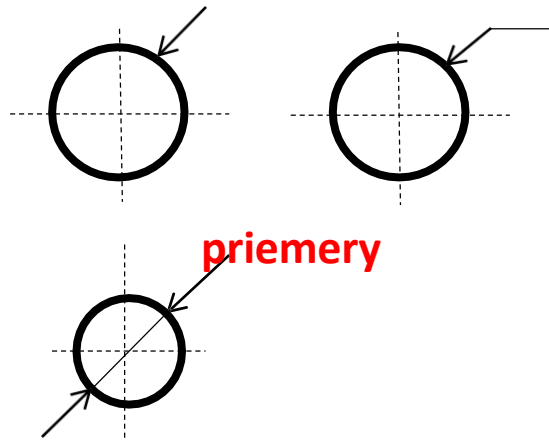
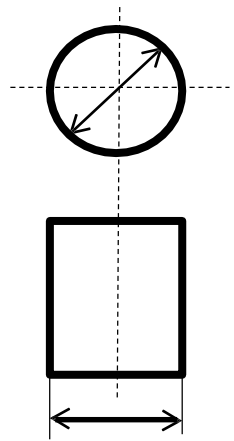
- **Kótovanie od spoločnej základne**



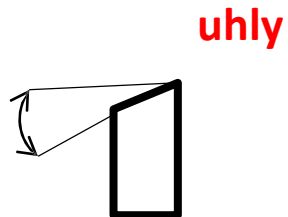
- Zmiešané kótovanie



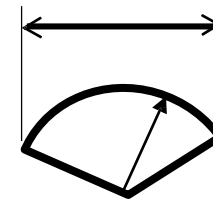
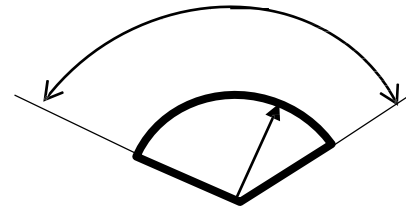
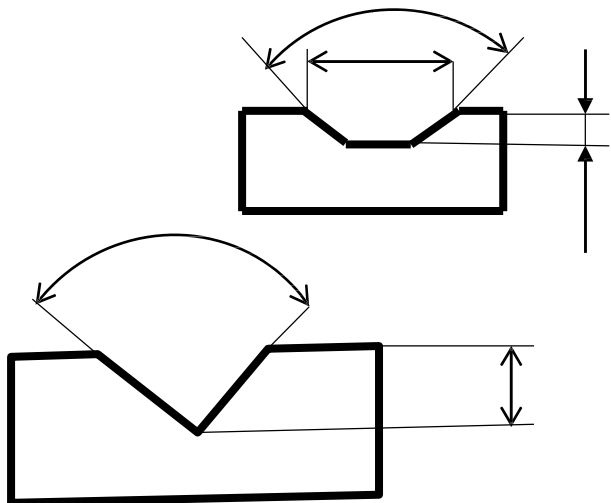
Kótovanie priemerov, polomerov, uhlov a oblúkov



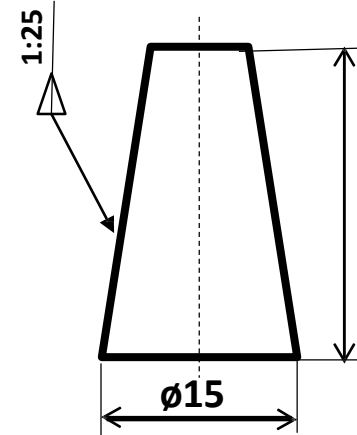
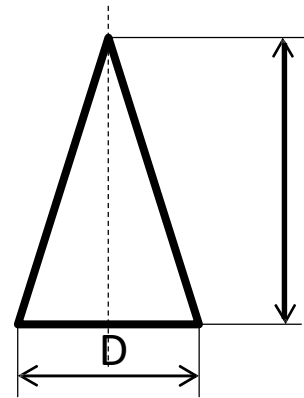
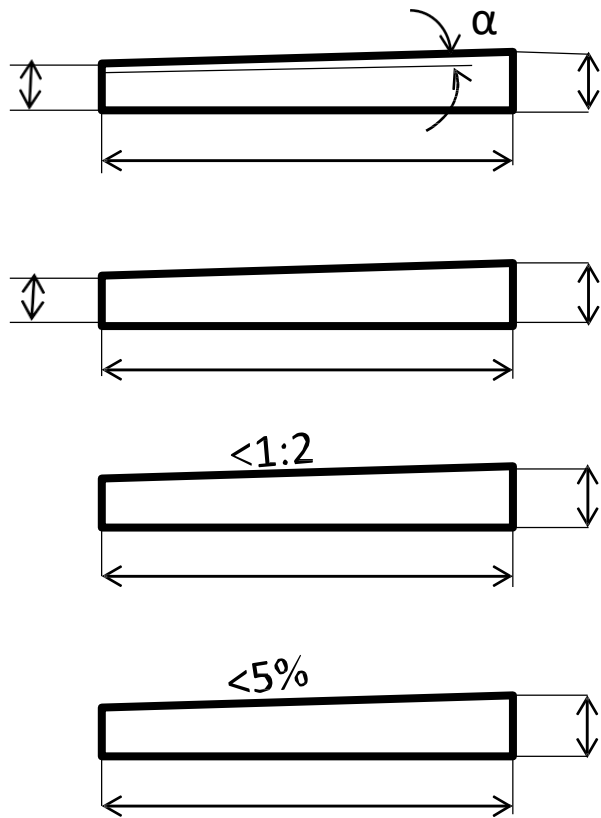
Polomery a oblúky



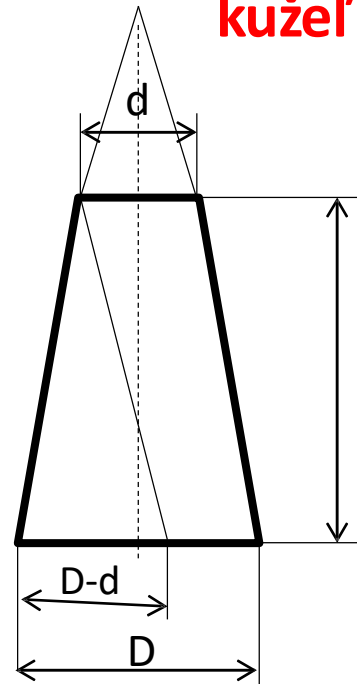
uhly



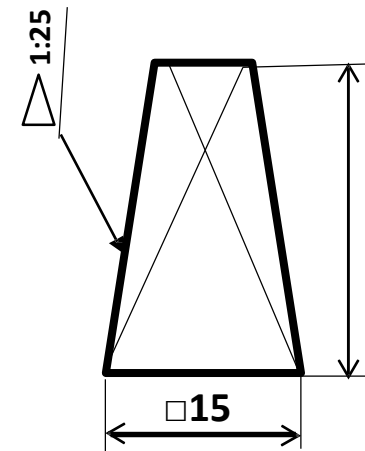
Kótovanie sklonu, kužeľovitosti a ihlanovitosti



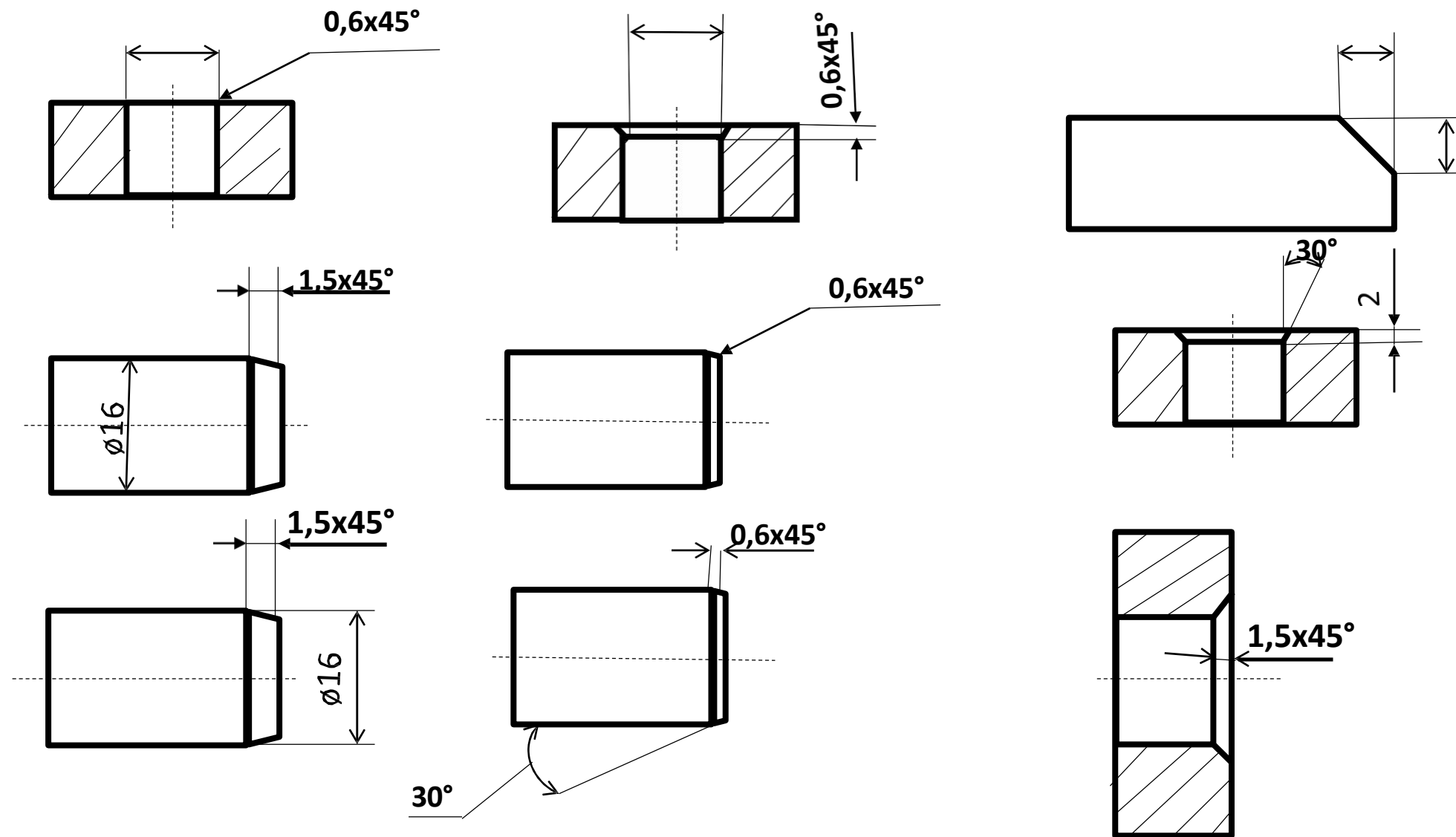
kužeľ



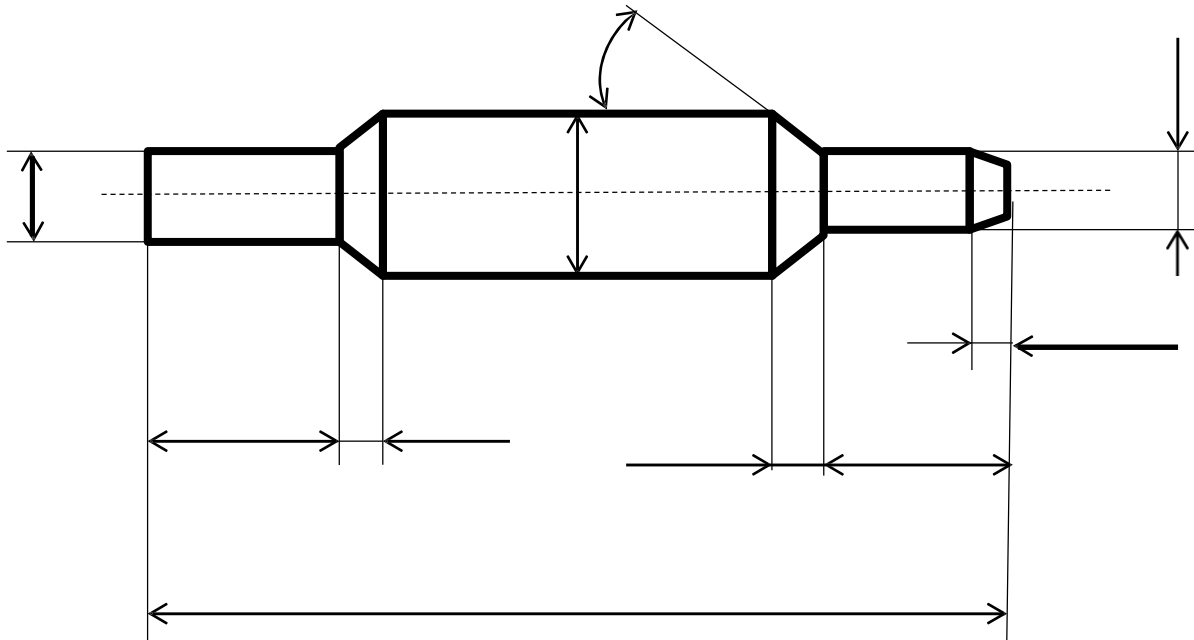
ihlan



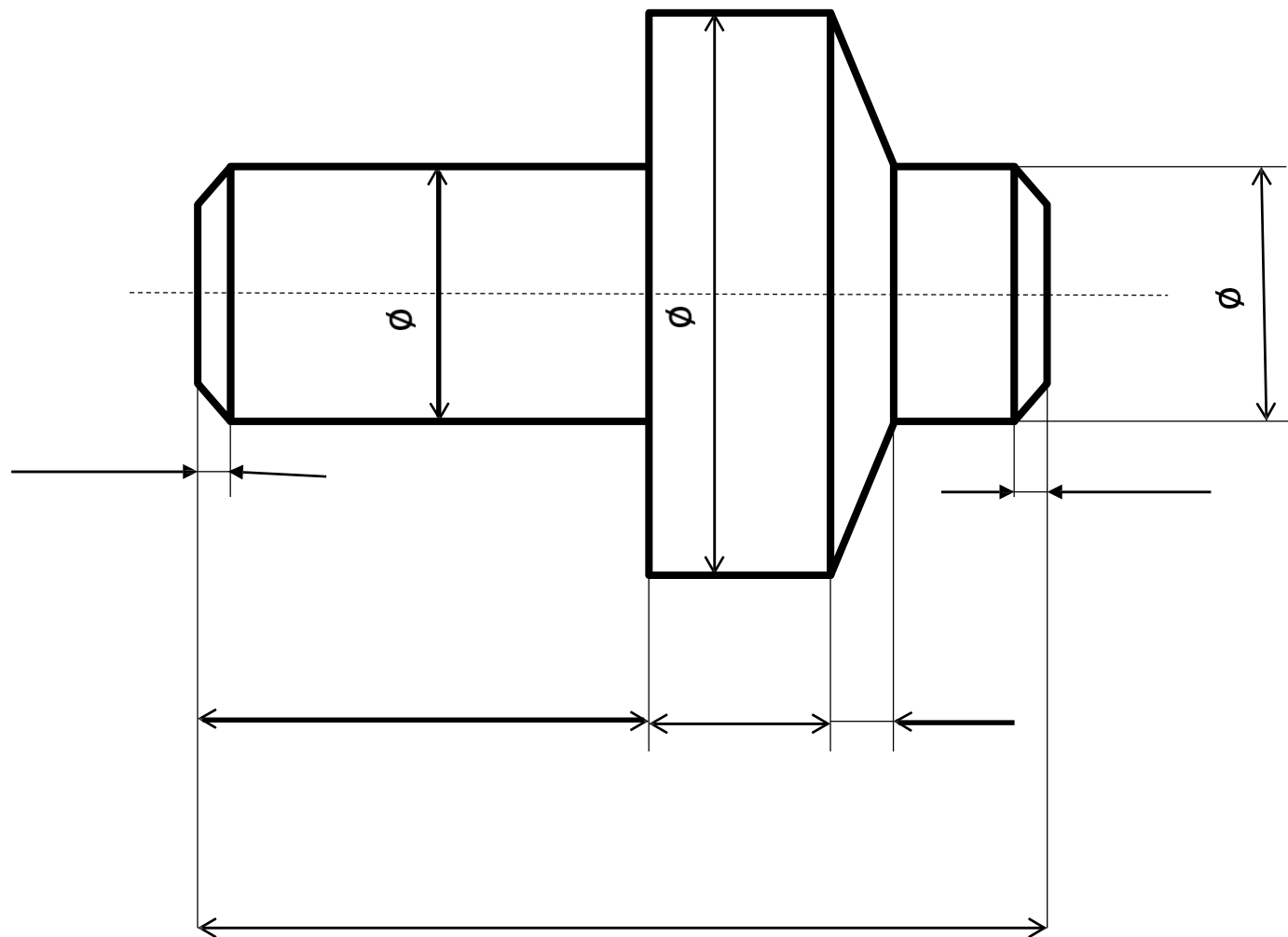
Kótovanie zrezania hrán

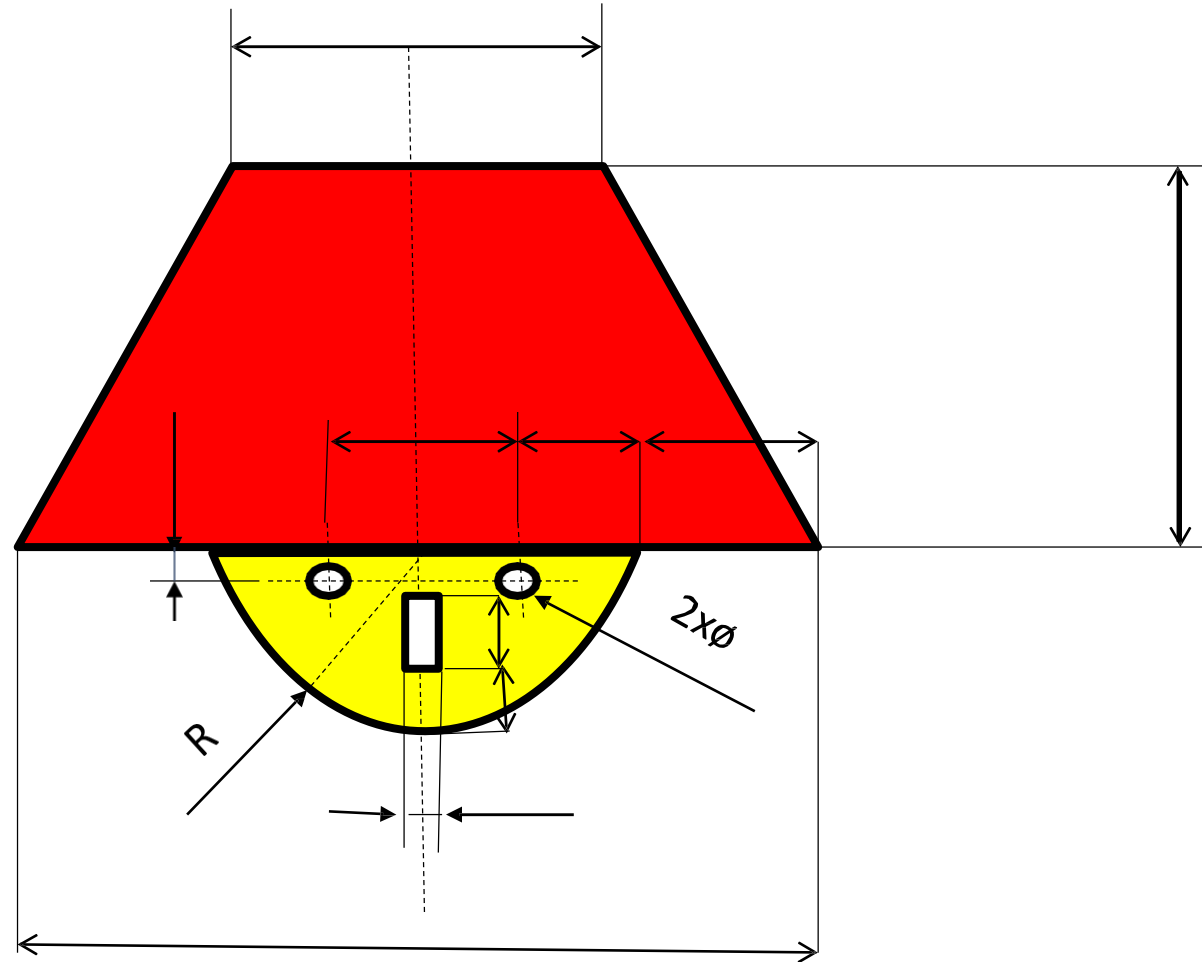


Okótujte zadanú súčiastku, prvé a tretie zrazenie z ľavej strany je pod uhlom 45° , druhé je pod uhlom 30° .
Pri voľbe kót zohľadnite postup výroby!

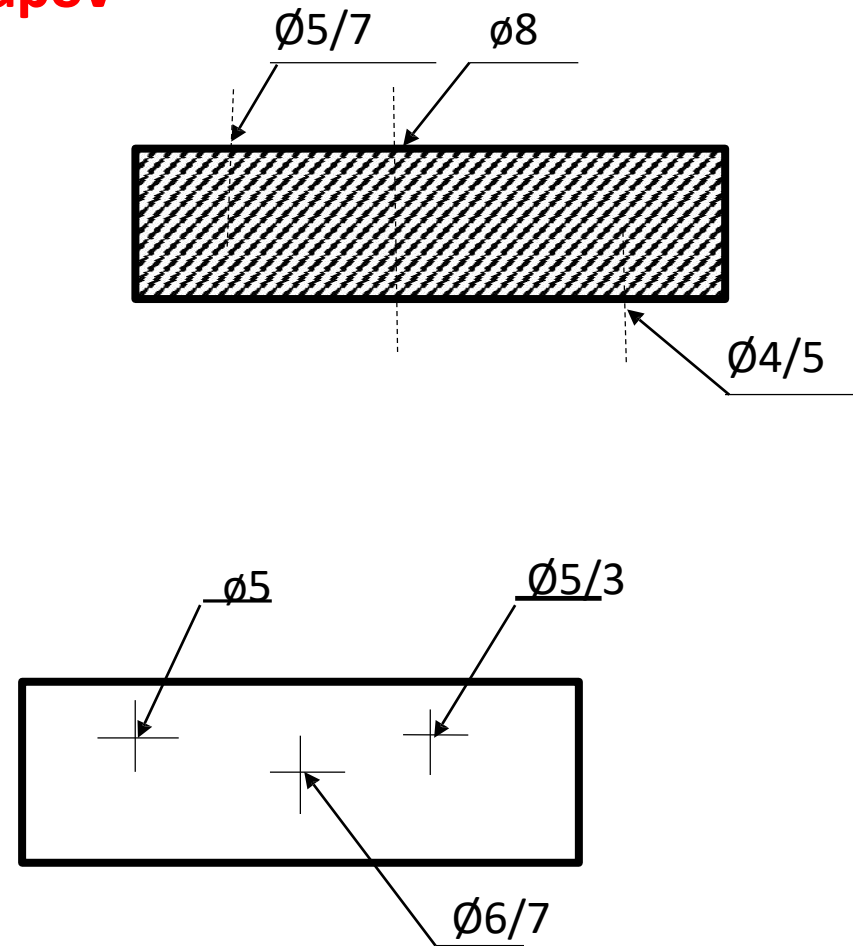
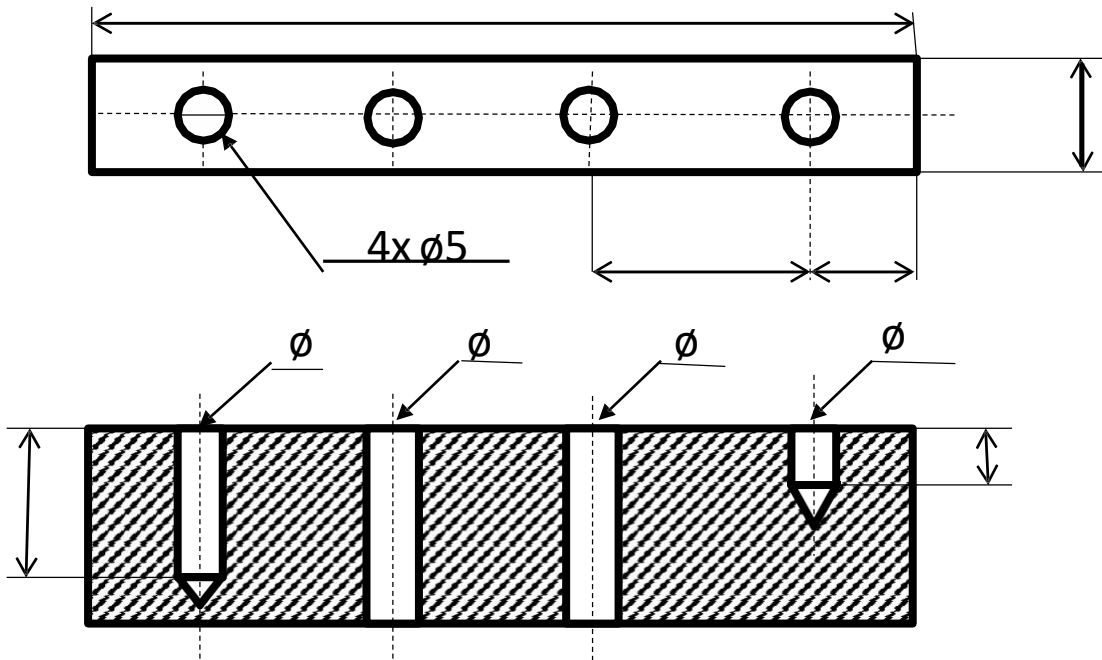


Okótuje súčiastku

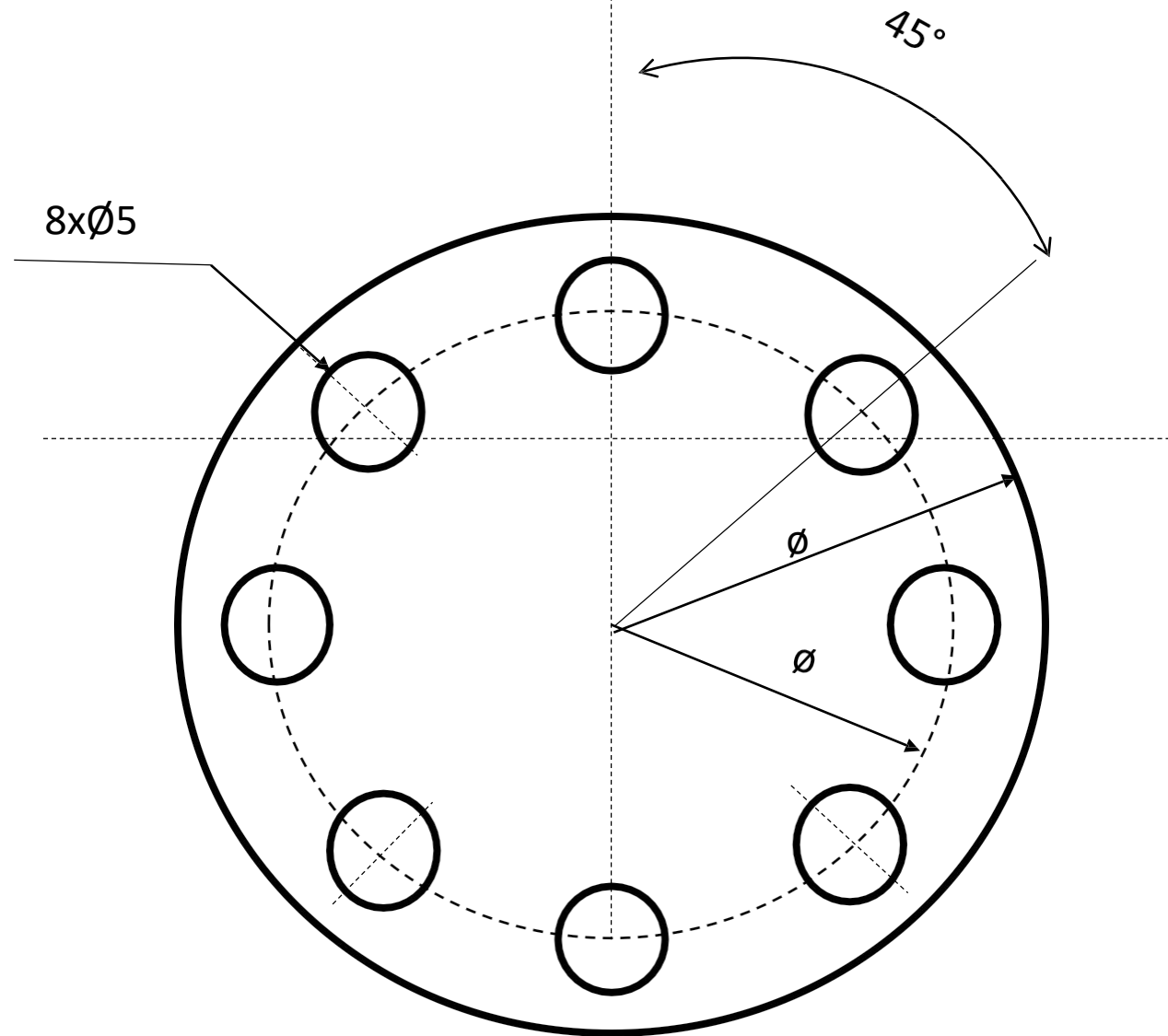




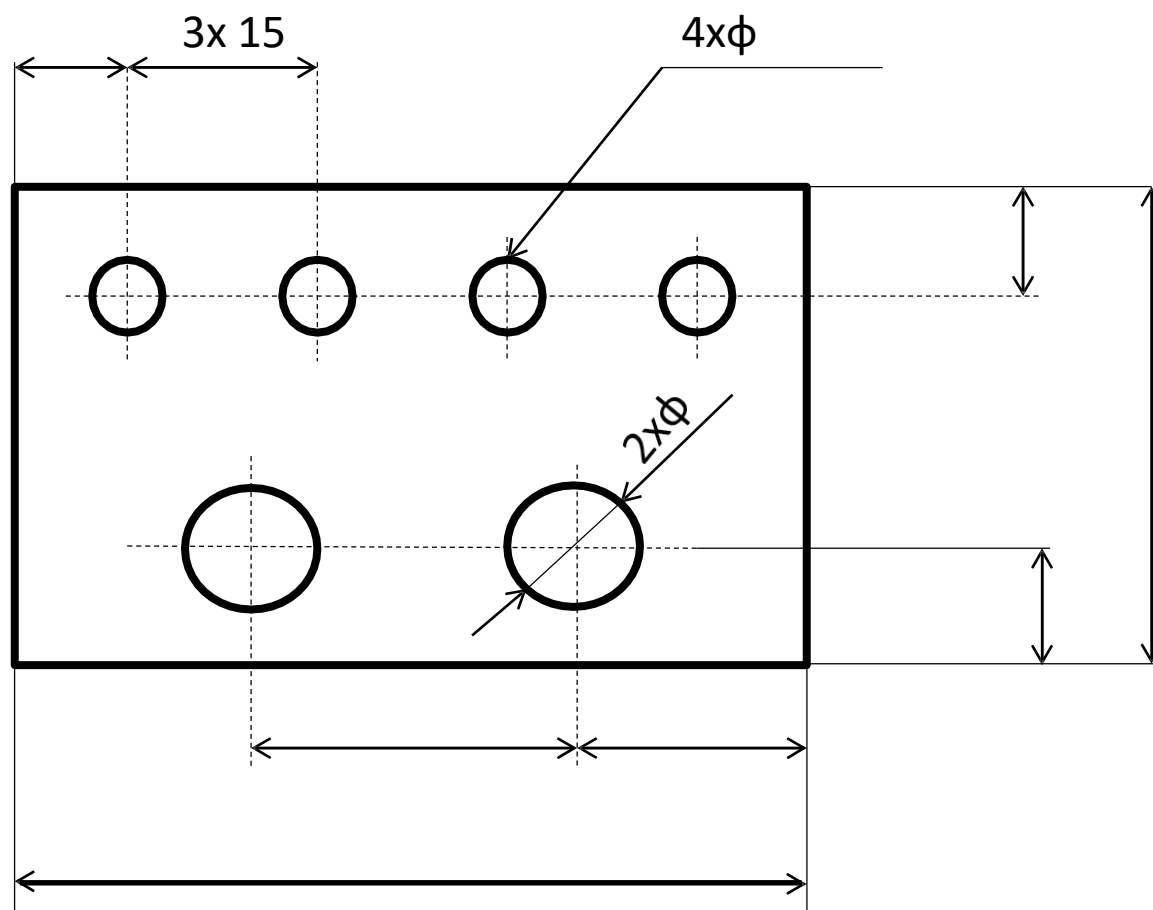
Kótovanie dier, opakujúcich sa prvkov, rozostupov



ΚΟΤΟΒΑΝΙΕ ΚΡΥΗΟΝΕΗΟ ΡΟΛΑ

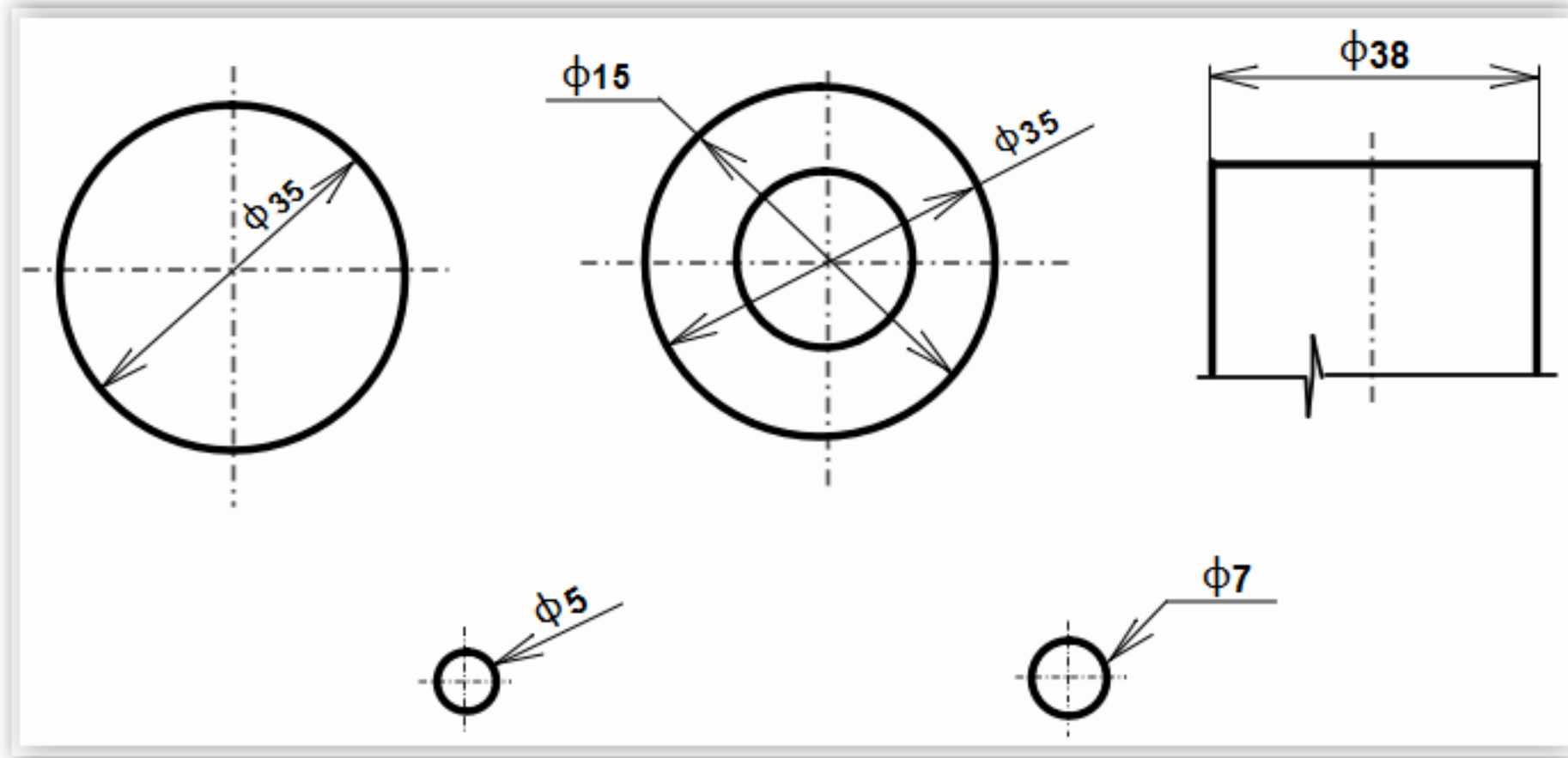


ΚΟΤΟΒΑΝΙΕ ΡΟΛΑ

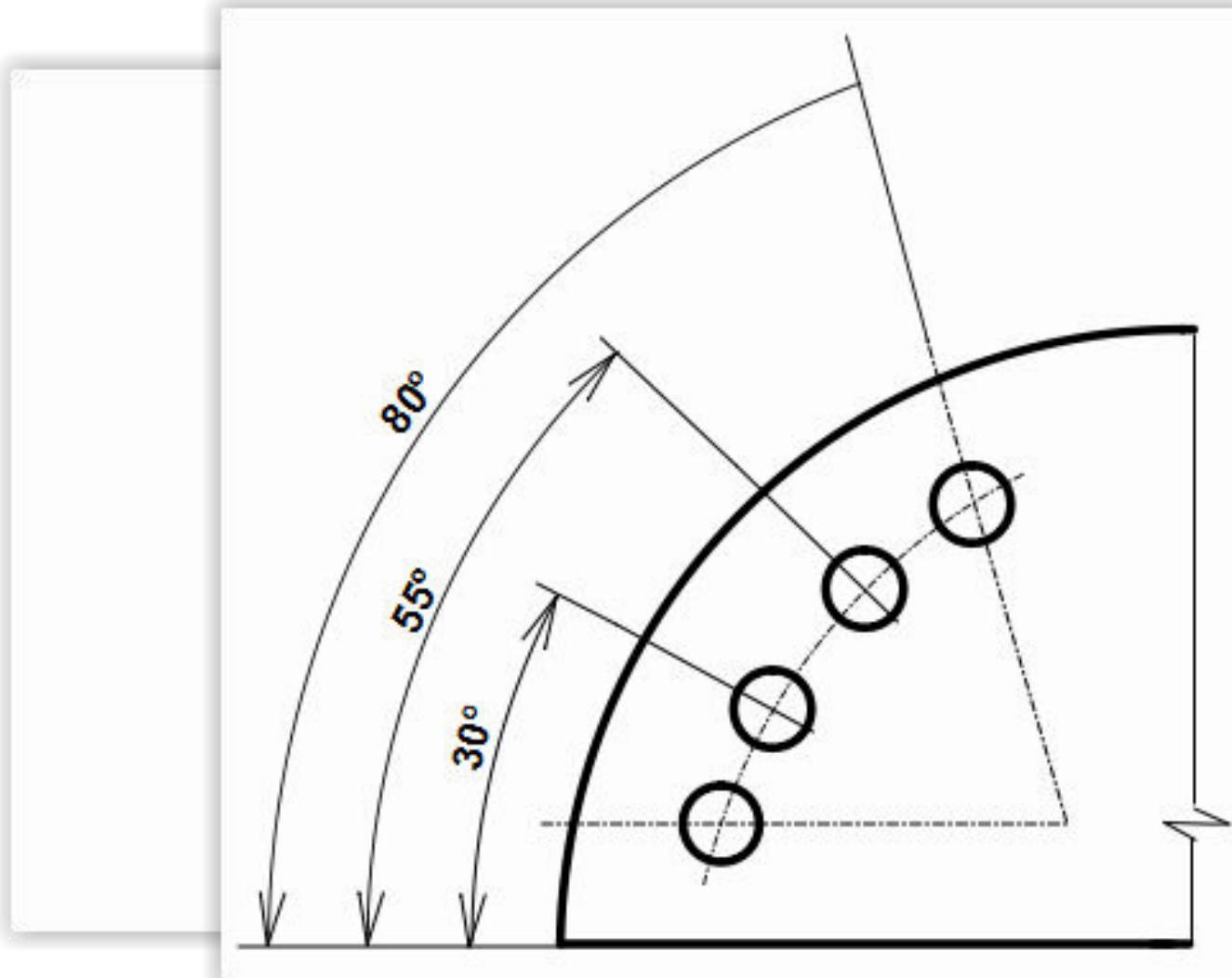


Narysujte a okótuajte nasledovné obrázky:

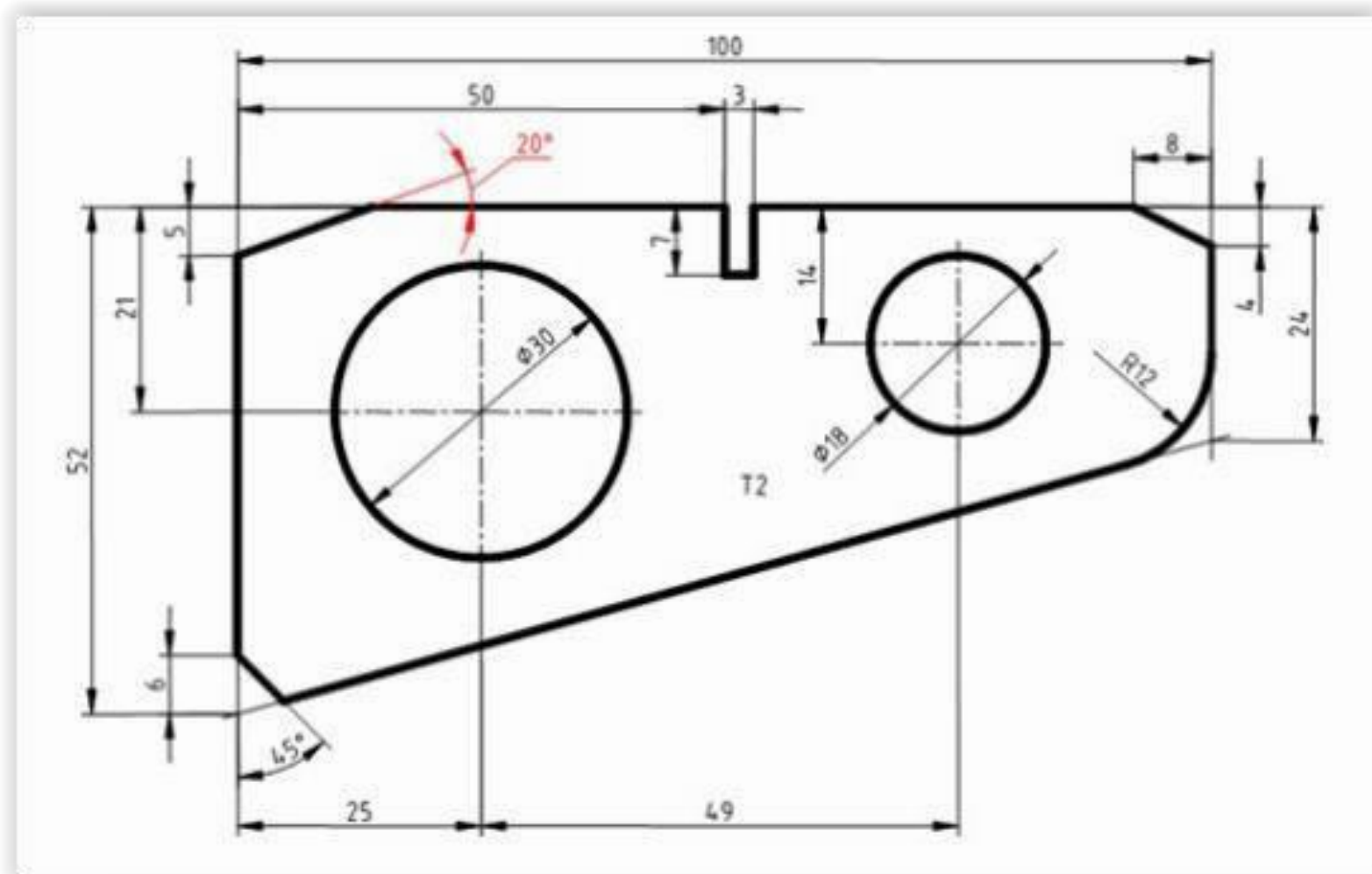
a) kružnica s priemerom 35 mm, kružnice s priemerom 35 mm, 15 mm,
valec s priemerom 38 mm, kružnicu s priemerom 5 mm, kružnicu s priemerom 7 mm



Kótovanie uhlov - okótuje nasledovný obrázok



Okótuje obrázok





KONIEC TÉMY KÓTOVANIE SÚCIASTOK VÝKRESOV....

DRGO, MAREC 2019