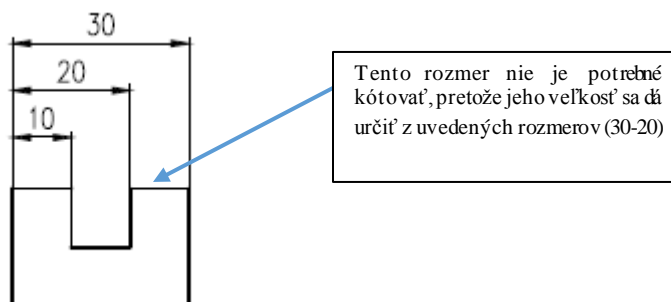


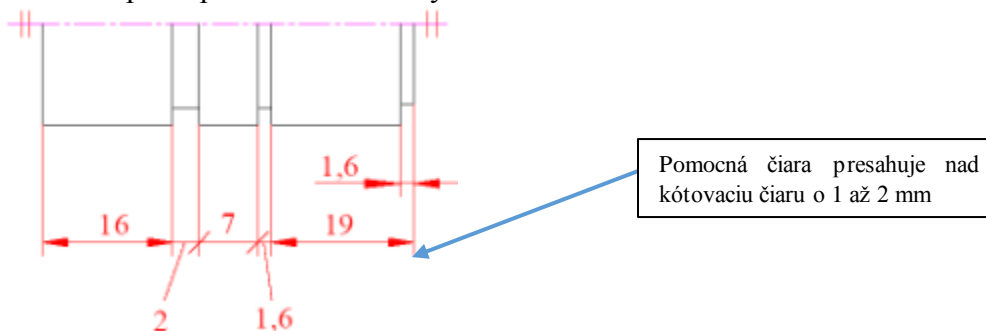
## Všeobecné zásady kótovania

- ❖ Na výkrese sa nemá uvádzať viac kót, ako je treba na určenie konečného výrobku. Ak je na výkrese kótovaný rozmer zobrazený viackrát, môže sa kótovať len raz.

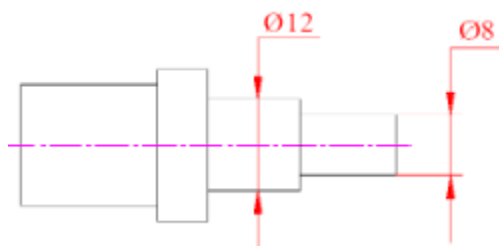


Obrázok 1

- ❖ Hodnoty rozmerov sa zapisujú na výkresoch v milimetroch. Značka mm sa v kóte nepoužíva
- ❖ Uhly sa kótujú v stupňoch, minútach a sekundách, pričom k číselným hodnotám treba pripisovať príslušné značky, napr.  $10^{\circ}11'20''$ . Ak je uhol menší ako  $1^{\circ}$ , musí sa napísať hodnota  $0^{\circ}$  potom ďalšie hodnoty uhla, napr.  $0^{\circ}27'57''$
- ❖ Pri zapisovaní čísiel s hodnotami s desatinnou čiarkou je vhodnejšie zapisovať čiarku a nie bodku napr. 12,7 nie 12.7
- ❖ Polohu kót treba často prispôbiť rôznym situáciám a preto číselný údaj možno písať pomocou odkazových čiar – obr1 a obr2

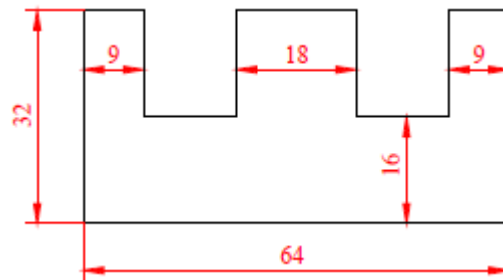


Obrázok 2 Zápis pri nedostatku miesta



Obrázok 3 Zápis nad vodorovné predĺženie kótovacej čiar

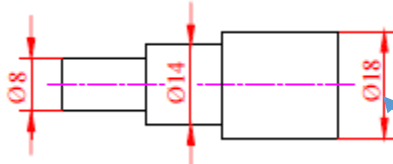
- ❖ V prípade, ak sa nedajú (alebo to nie je účelné) pri kótovaní prvku vyniesť pomocné čiary a použiť vonkajšiu kótu môže sa kresliť kótovacia čiara medzi obrysové čiary – obr4



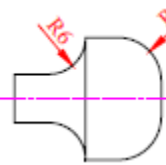
Obrázok 4

- ❖ Aby sa umožnilo rozlíšenie geometrického tvaru a zlepšila sa prehľadnosť výkresu, uvedú sa na kóte pred číselnou hodnotou rozmeru nasledujúce symboly:

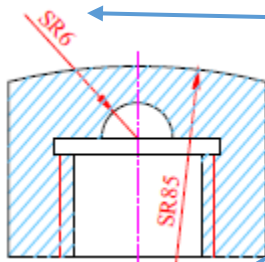
Ø Priemer kruhu



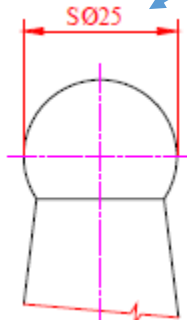
R Polomer kruhu



SR Polomer gule



SØ Priemer gule



Z obrázkov musí byť jasné, či sa jedná o plošný útvar – kruh (nie je uvedené písmeno S) alebo o priestorový útvar – guľa (vtedy sa uvádza písmeno S)

□ štvorec

