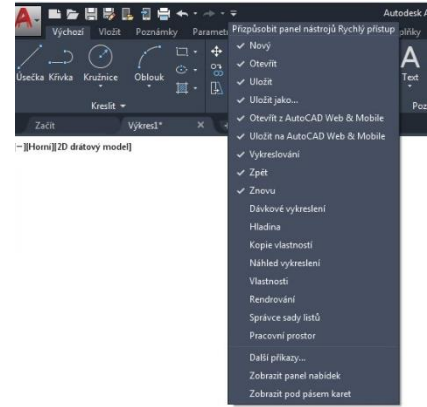


2. 5 Kótování

2.5.1 Karta kóty

- Součástí každého výkresu jsou kóty.
- V levém horním rohu vedle ikony – Zpět a znova je rozbalovací šipka.
- Rozbalte a zobrazit panel nabídek
- Naskočí roletové menu Soubor,Kóty
- V kótách jsou všechny možnosti kótování
- Při řetězovém kótování je třeba první kótu udělat přímou a na ni řetěžit další.



2.5.2 Kótovací styl

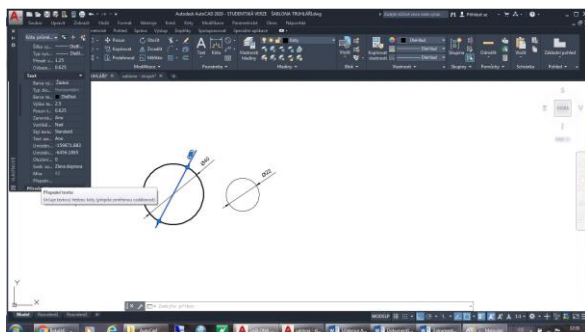
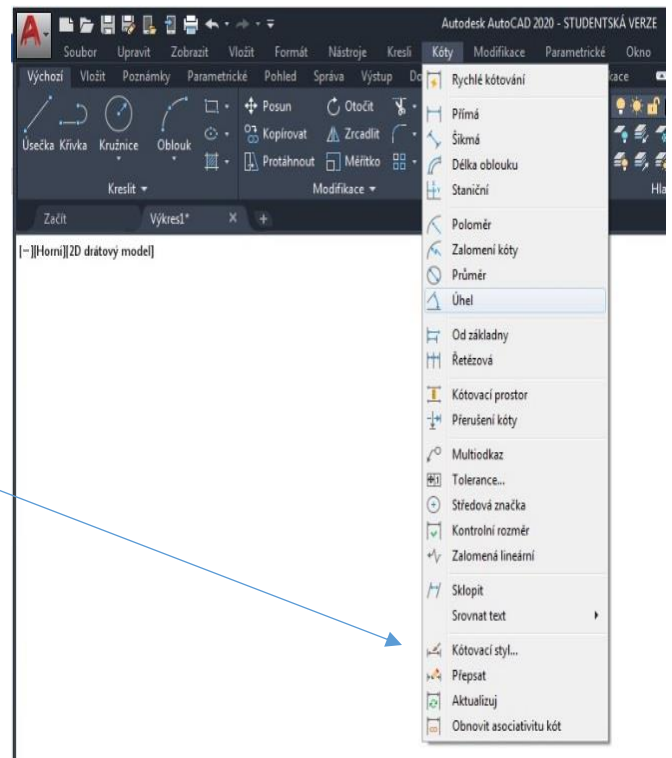
Pro kótování je nastaven výchozí kótovací styl ISO -25. Na mail třídy pošlu výkres Šablona strojaři, kde již máte nastavené hladiny a kótovací styl Kóta. Od této chvíle se budou všechny výkresy kreslit v Šabloně a ukládat vždy pod novým názvem.

Přepnout do hladiny kóty

Mezi kótovacími styly se přepnete Kóty – Kótovací styl

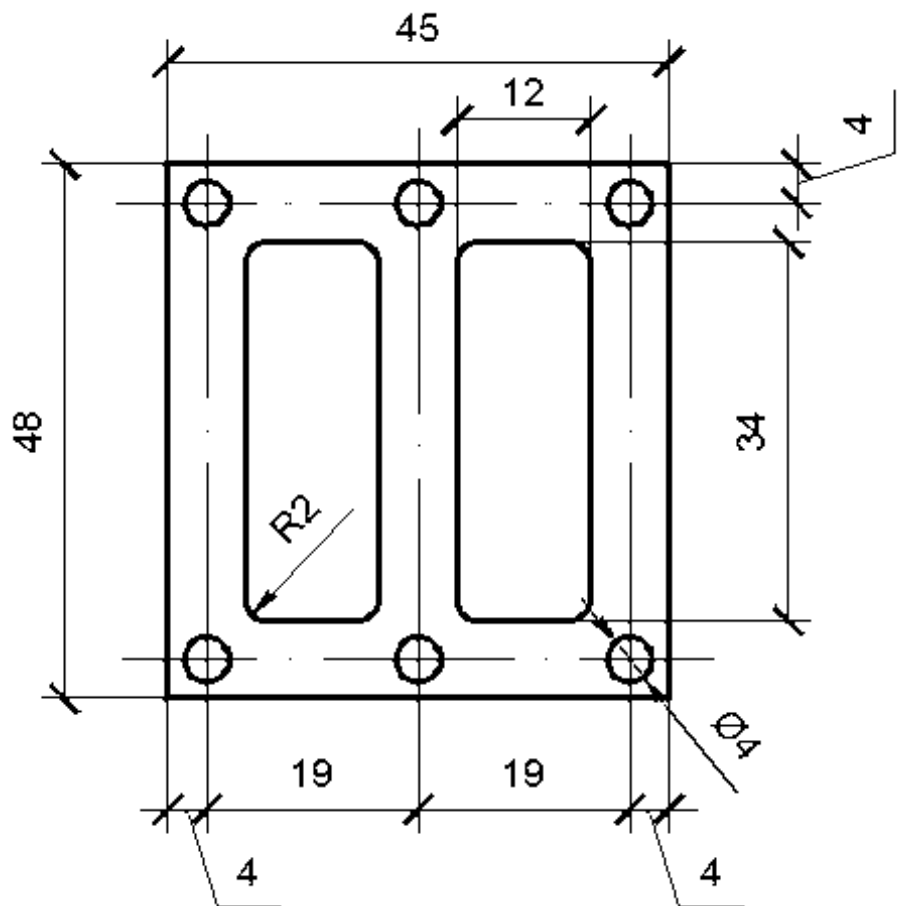
Zvolte kótovací styl Kóta

Úpravy v kótách se dají provádět i přes **Vlastnosti** této entity. LTM vyberu kótu a na PTM jsou Vlastnosti. Mohu zde změnit hodnotu, velikost písma, čárky, šipky, kótovací styl, dokonce i přepsat text atd. Stejně zobrazím vlastnosti i jiných entit / čar, obrazců, šraf.../



PŘÍKLAD 28

Nakreslete a vykótujte ve stylu Kóta



Ve vlastnostech kóty (přepsání textu) lze při zápisu nového textu do kót využít speciální znaky: - kombinace kláves %%c nakreslí značku průměru \varnothing

%%c značka průměru

%%d symbol stupně

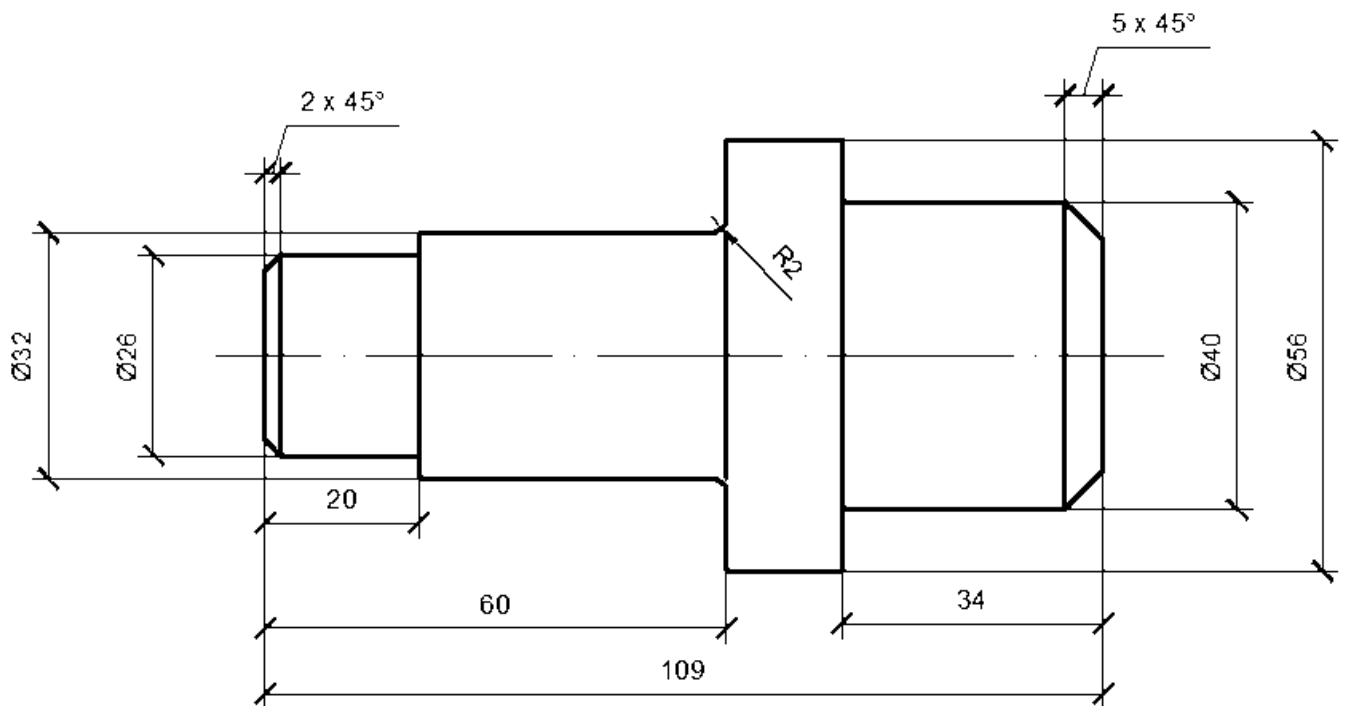
%%p symbol tolerance +/-

%%o nadtržený text

%%u podtržený text

PŘÍKLAD 29

Nakreslete s využitím příkazů – úsečka, zaobli, zkos (Zaobli, zkos jsem posílala minulý týden v dalších editacích) Vykótujte a ve vlastnostech upravte kóty průměrů, zaoblení a zkosení a využijte speciální znaky.



V RÁMCI PROCVIČOVÁNÍ POSTUPNĚ VYKÓTUJTE VŠECHNA CVIČENÍ, KTERÁ JSTE DOSUD POSÍLALI.

KÓTOVÁNÍ SI MŮŽETE PROHLÉDNOUT VE VIDEO ASI OD 10 MINUTY

<https://www.youtube.com/watch?v=p8yp1l45dA4>