



Bereken **handig en snel** het aantal vierkante meters poedercoaten

Altijd zekerheid

Bij The Coatinc Company hanteren we vaste regels voor het bepalen van de vierkante meters van poedercoatwerk. Om vooraf gemakkelijk en snel duidelijkheid te krijgen, kunt u gebruik maken van onze rekenmethodes. Wij leggen u stap voor stap uit hoe het werkt. Zo zijn er geen verrassingen.

Alle getoonde berekeningen zijn gebaseerd op de netto maten van onze productielijnen, te weten:

14.500 x 2.900 x 750mm (l x h x b) en 6.000 x 2.500 x 1.800mm (l x h x b).

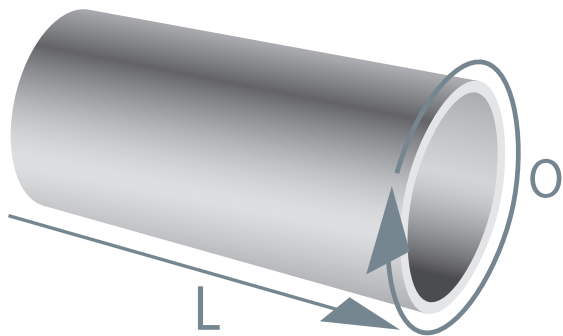


Snel naar

- [Buizen en kokers](#)
- [H- en U-profielen](#)
- [Hoekprofielen](#)
- [Samengestelde profielen](#)
- [Profielen met lipjes en voetplaat](#)
- [Samengestelde profielen](#)
- [Spijlenhekwerken](#)
- [Traphekwerken](#)
- [Striphekwerken](#)
- [Samenstelling van frames](#)
- [Plaatwerk](#)
- [Gezette platen](#)
- [Samengestelde trappen](#)
- [Hekwerken met één vleugel](#)
- [Hekwerken met twee vleugels](#)
- [3D samenstellingen](#)
- [Samenstellingen van frames met aangelaste delen](#)
- [Kubusvormen](#)
- [Kooivormen](#)
- [Kas spanten](#)
- [Splittrapvormen en andere complexere werkstukken](#)



Buizen en kokers



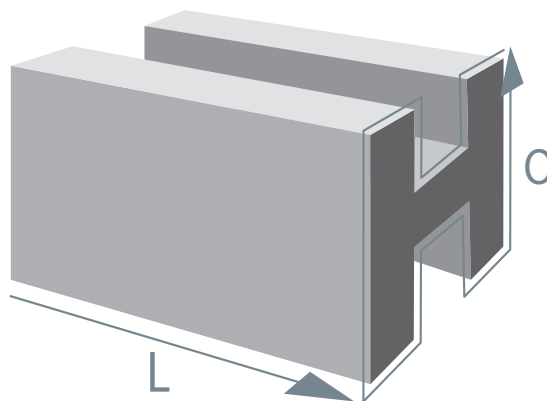
$$M^2 = H \times O$$

Meet de lengte. Meet vervolgens de omtrek. Vermenigvuldig beide getallen met elkaar. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Wij hanteren een minimum profielomtrek van 0,15m² per meter.

Voor aangelaste delen met een oppervlakte tot 8% van het hoofdobject hanteren wij een toeslag van 5%. Bij oppervlaktes groter dan 8% wordt het exacte aantal vierkante meters berekend.

H- en U-profielen



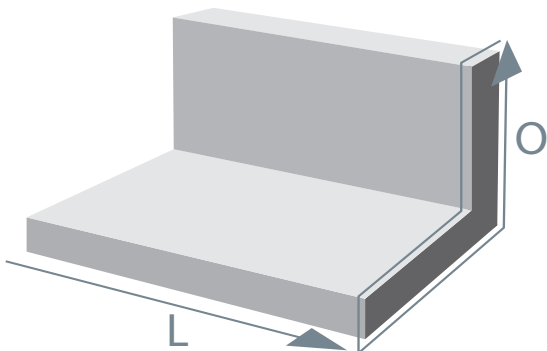
$$M^2 = L \times O$$

Meet de lengte. Meet vervolgens de omtrek. Vermenigvuldig beide getallen met elkaar. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Wij hanteren een minimum profielomtrek van 0,15m² per meter.

Voor aangelaste delen met een oppervlakte tot 8% van het hoofdobject hanteren wij een toeslag van 5%. Bij oppervlaktes groter dan 8% wordt het exacte aantal vierkante meters berekend.

Hoekprofielen



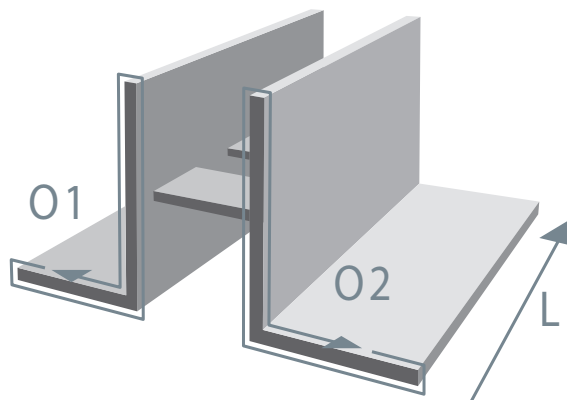
$$M^2 = L \times O$$

Meet de lengte. Meet vervolgens de omtrek. Vermenigvuldig beide getallen met elkaar. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Wij hanteren een minimum profielomtrek van 0,15m² per meter.

Voor aangelaste delen met een oppervlakte tot 8% van het hoofdobject hanteren wij een toeslag van 5%. Bij oppervlaktes groter dan 8% wordt het exacte aantal vierkante meters berekend.

Samengestelde profielen



$$M^2 = L \times (O1 + O2)$$

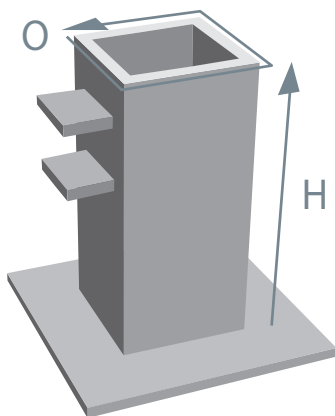
Meet de lengte. Meet de omtrek van het eerste hoekstuk. Meet vervolgens de omtrek van het tweede hoekstuk. Tel de omtrek van het eerste en tweede hoekstuk bij elkaar op en vermenigvuldig dit met de lengte. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Wij hanteren een minimum profielomtrek van 0,15m² per meter.

Voor aangelaste delen met een oppervlakte tot 8% van het hoofdobject hanteren wij een toeslag van 5%. Bij oppervlaktes groter dan 8% wordt het exacte aantal vierkante meters berekend.



Profielen met lipjes en voetplaat



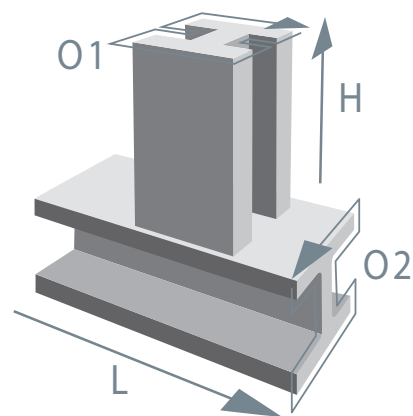
$$M^2 = H \times O$$

Meet de hoogte. Meet de omtrek van het profiel en vermenigvuldig dit met de hoogte. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Wij hanteren een minimum profielomtrek van 0,15m² per meter.

Voor aangelaste delen met een oppervlakte tot 8% van het hoofdobject hanteren wij een toeslag van 5%. Bij oppervlaktes groter dan 8% wordt het exacte aantal vierkante meters berekend.

Samengestelde profielen



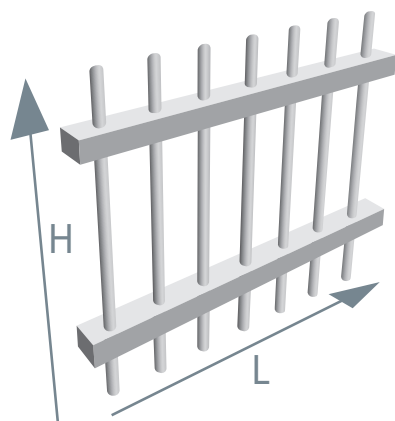
$$M^2 = (H \times O1) + (L \times O2)$$

Tenzij $L \times H$ x één van de zijden meer is, dan wordt de werkelijke oppervlakte berekend.

Meet van het eerste profiel de hoogte. Meet ook de omtrek en vermenigvuldig dit met de hoogte. Dit is het oppervlak van het eerste profiel. Meet van het tweede profiel de lengte. Meet ook de omtrek en vermenigvuldig dit met de lengte. Dit is het oppervlak van het tweede profiel.

Tel de oppervlakten van het eerste en tweede profiel bij elkaar op. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt. Wij hanteren een minimum profielomtrek van 0,15m² per meter.

Spijlenhekwerken

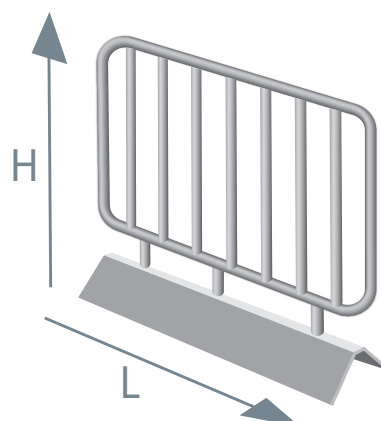


$$M^2 = L \times H$$

Tenzij het werkelijk te behandelen oppervlakte groter is.

Meet de lengte. Meet de hoogte. Vermenigvuldig de lengte met de hoogte. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Traphekwerken

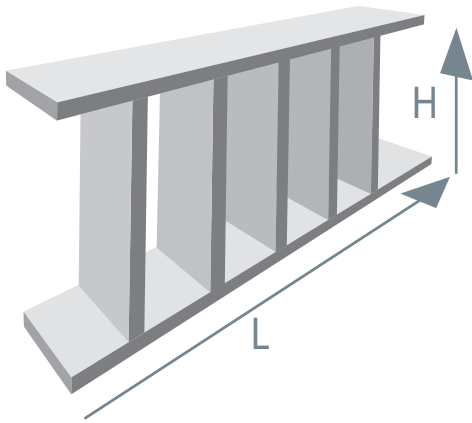


$$M^2 = L \times H$$

Tenzij het werkelijk te behandelen oppervlakte groter is.

Meet de lengte. Meet de hoogte. Vermenigvuldig de lengte met de hoogte. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Striphekwerken

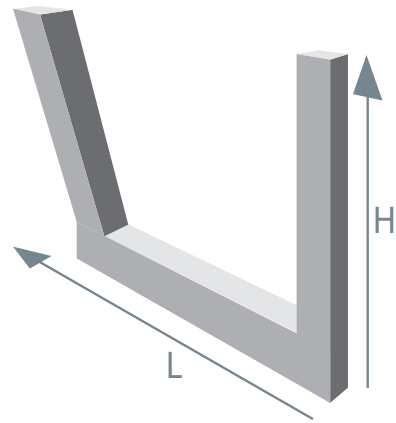


$$M^2 = L \times H$$

Tenzij het werkelijk te behandelen oppervlakte groter is.

Meet de lengte. Meet de hoogte. Vermenigvuldig de lengte met de hoogte. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Samenstelling van frames

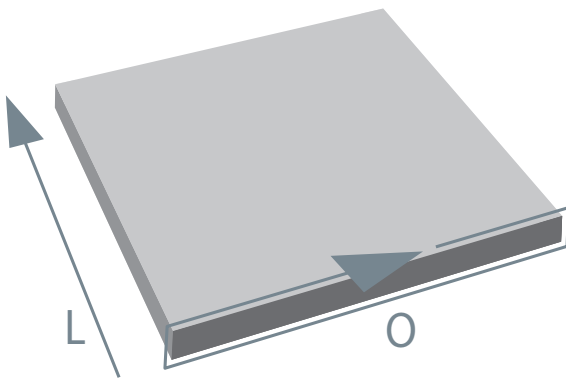


$$M^2 = L \times H$$

Tenzij het werkelijk te behandelen oppervlakte groter is.

Meet de lengte. Meet de hoogte. Vermenigvuldig de lengte met de hoogte. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Plaatwerk

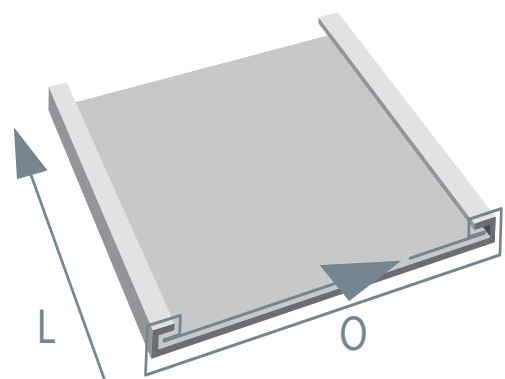


$$M^2 = L \times O$$

Meet de lengte. Meet de totale omtrek. Vermenigvuldig de lengte met de omtrek. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

In overleg kan -bij grote aantallen- bij enkelzijdige behandeling van plaatmateriaal met dezelfde afmeting ook enkelzijdig worden berekend.

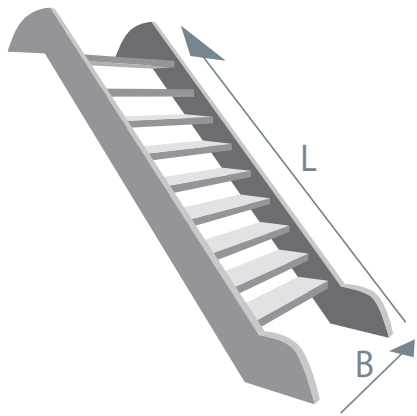
Gezette platen



$$M^2 = L \times O$$

Meet de lengte. Meet de totale omtrek. Vermenigvuldig de lengte met de omtrek. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Samengestelde trappen

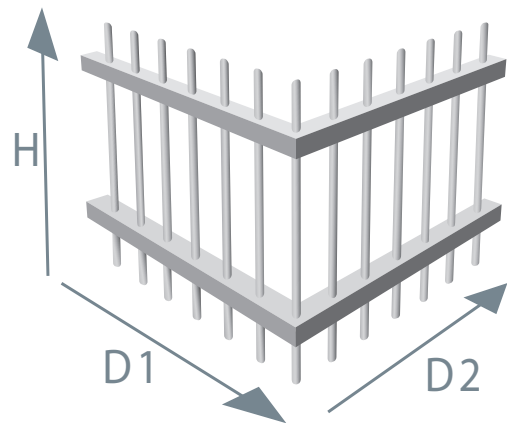


$$M^2 = B \times L$$

Tenzij het werkelijk te behandelen oppervlakte groter is.

Meet de lengte. Meet de breedte. Vermenigvuldig de lengte met de breedte. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Hekwerken met één vleugel

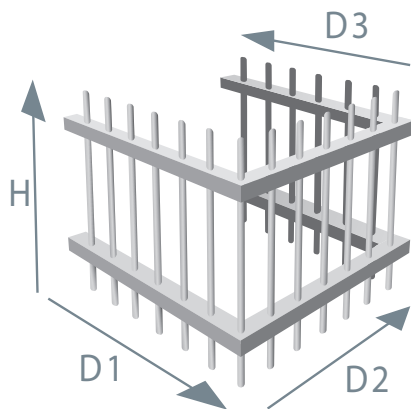


$$M^2 = H \times (L + D)$$

Tenzij het werkelijk te behandelen oppervlakte groter is.

Meet de hoogte. Meet de diepte van de eerste vleugel. Meet de diepte van de tweede vleugel. Tel de dieptes van beide vleugels bij elkaar op en vermenigvuldig dit met de hoogte. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Hekwerken met twee vleugels

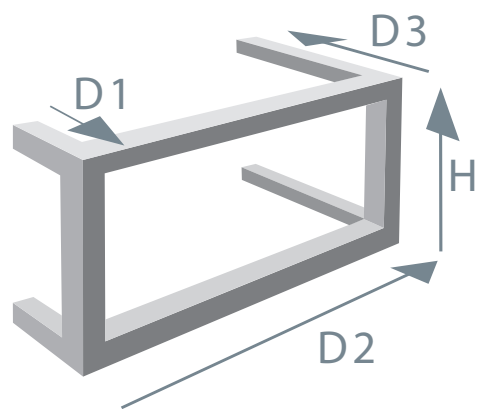


$$M^2 = H \times (D1 + D2 + D3)$$

Tenzij het werkelijk te behandelen oppervlakte groter is.

Meet de hoogte. Meet de diepte van de eerste vleugel. Meet de diepte van de tweede vleugel. Meet de diepte van de derde vleugel. Tel de drie dieptes bij elkaar op en vermenigvuldig dit met de hoogte. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

3D samenstellingen

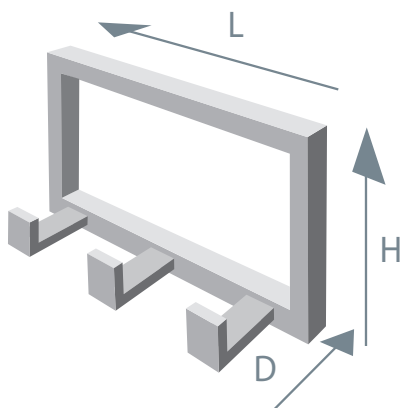


$$M^2 = H \times (D1 + D2 + D3)$$

Tenzij het werkelijk te behandelen oppervlakte groter is.

Meet de hoogte. Meet de diepte van de eerste vleugel. Meet de diepte van de tweede vleugel. Meet de diepte van de derde vleugel. Tel de drie dieptes bij elkaar op en vermenigvuldig dit met de hoogte. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Samenstellingen van frames met aangelaste delen

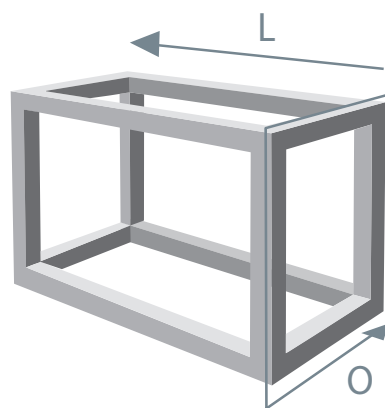


$$M^2 = L \times (H + D)$$

Tenzij het werkelijk te behandelen oppervlakte groter is.

Meet de hoogte. Meet de lengte. Meet de diepte. Tel de diepte en de hoogte bij elkaar op en vermenigvuldig dit met de lengte. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Kubusvormen

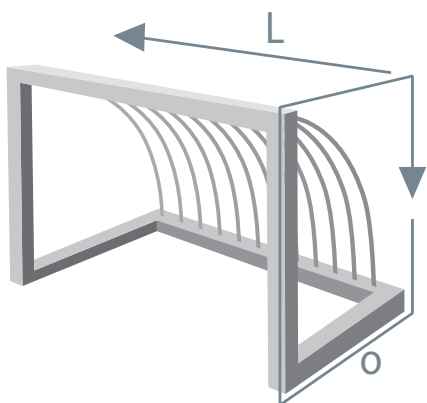


$$M^2 = L \times O$$

Tenzij het werkelijk te behandelen oppervlakte groter is.

Meet de lengte. Meet de totale omtrek. Vermenigvuldig de lengte met de omtrek. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Kooivormen



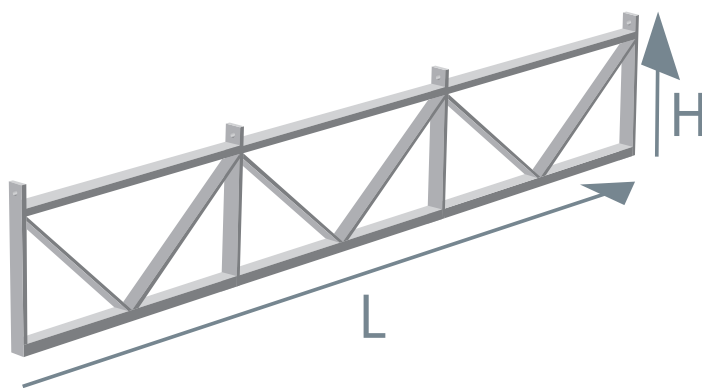
$$M^2 = L \times O$$

Tenzij het werkelijk te behandelen oppervlakte groter is.

Bij kooivormen wordt de te behandelen oppervlakte aan de hand van een kubusvorm berekend.

Meet de lengte. Meet de totale omtrek. Vermenigvuldig de lengte met de omtrek. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.

Kas spanten



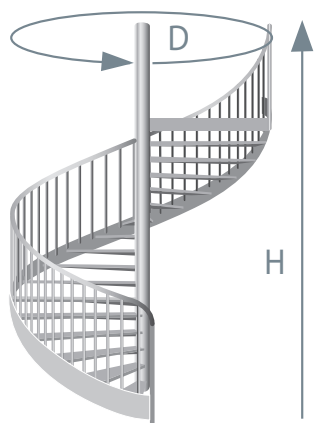
$$M^2 = L \times H$$

Tenzij het werkelijk te behandelen oppervlakte groter is.

Meet de lengte. Meet de hoogte. Vermenigvuldig de lengte met de hoogte. Dit is de totale oppervlakte die berekend wordt.



Spiltrapvormen en andere complexere werkstukken



Maatwerk

Bij spiltrapvormen en andere complexe vormen kunnen er snel fouten in berekeningen ontstaan. Wij adviseren u om bij dit soort vormen altijd vooraf door onze experts een berekening te laten maken.

Heeft u nog **vragen** over de berekeningen?

Heeft u een erg complex werkstuk? Of heeft u opdrachten met een repeterend karakter? Neem dan gerust contact op met onze adviseurs. Zij helpen u en maken graag een offerte op maat.

Coatinc Nederland, telefoon: +31 342419910

Coatinc Groningen, telefoon: +31 503176630

Coatinc Mook, telefoon: +31 246962041

Coatinc Alblasterdam, telefoon: +31 786913733

Coatinc De Meern, telefoon: +31 306664395

Coatinc Ninove, telefoon: +32 54325656



Inhoud

