





MÁQUINAS DE BORDAR

COMPUTADORIZADAS

MANUAL DO PROPRIETÁRIO



Dahao Sistemas de Bordado Sistema de controle de bordado Supervisão, revisão, tradução e diagramação Orlando Pereira. Novembro - 2008

Certificado No. 06-018-03-094

CERTIFICADO DE CONFORMIDADE DA QUALIDADE DE GERENCIAMENTO DE SISTEMAS DE BORDADO

CERTIFICAÇÃO

Este é o certificado de qualidade concedido à Beijing Xingdahao Technology Co., Ltd.

Em comformidade com: GB/T 19001-2000 idt ISO 9001:2000 Standard.

Este certificado é valido para os seguites produtos e serviços: Desenho e manufatura de sistemas computadorizados Sistema de controle de equipamentos

> Registro No.:0203Q15748R2M MEMBRO CREDENCIADO MIA para QMS

ESTE MANUAL É PARTE INTEGRANTE DAS MÁQUINAS E EQUIPAMENTOS DMP, SUA REPRODUÇÃO POR QUALQUER MEIO É PROIBIDA, À DMP CABE O DIREITO DE ALTERAR O SEU CONTEUDO A QUALQUER HORA SEM PREVIO AVISO.

CAPITULO I CONHECENDO O SEU PAINEL:



01 – **DISPLAY LCD** (MOSTRA TODAS AS OPERAÇÕES FEITAS NO PAINEL)

02 - SELETOR +/- (INTRODUS UM SINAL NEGATIVO(-))

03 – SELETOR DE TAREFAS (NAVEGA ENTRE AS TELAS ABERTAS NO PAINEL)

04 – TECLADO DIGITAL (UTILIZADO PARA SELECIONAR UM MENU OU INTRODIZIR UM PARAMETRO)

05 – <mark>SETAS DE MOVIMENTAÇÃO</mark> (MOVE MANUALMENTE O FRAME – NAVEGA ENTRE OS MENUS)

06 – CHAVE DE VELOCIDADE DO FRAME (O ÍCONE 🌌 INDICA

ALTA VELOCIDADE, O ÍCONE **MARCE INDICA BAIXA VELOCIDADE**)

07 – AJUSTE DE VOLIDADE (O BOTÃO ^[m] DIMINUI AVELOCIDADE

E O BOTÃO SÃO USADOS PARA ALTERNAR ENTRE PÁGINAS)

08 - ENTER (É USADO PARA CONFIRMAR AS OPERAÇÕES)

09 – SAIR (É USADO PARA ABANDONAR UMA OPERAÇÃO)



01 – **RASTREADOR EM TEMPO REAL** (MOSTRA A EXEUÇÃO DO DESENHO EM 3D)

02 – INFORMAÇÃO DO DESENHO (DETALHA AS INFORMAÇÕES SBRE O DESENHO)

03 - INDICADOR DE VELOCIDADE (MOSTRA A VELOCIDADE DO EQUIPAMENTO)

04 - CONTADOR DE PONTOS (MOSTRA NUMERO DO PONTO CORRENTE NA EXECUÇÃO DO BORADO)

05 – INDICDOR DE STATUS DA MÁQUINA (OS ÍCONES NESTE PONTO INDICAM RESPECTIVAMENTE)

A - VELOCIDADE DO FRAME ALTA OU LENTA





15 - GERENCIADOR DE DISCOS.
16 - GERENCIADOR DE DESENHOS.

OUTRO ASPECTO DO MESMO PAINEL:



- 17 MODO DE BORDADO ESPECIAL.
- 18 Tassistente de gerencismanto da máquina
- 19 POSICIONADOR.
- 20 *E* RECONHECIMENTO DE ÁREA.
- 21 P posição do bordado.
- $22 \stackrel{\texttt{M}}{\rightarrow}$ ESTATUS DA TROCA DE COR E PARTIDA:



NOTA:

OS MENUS MARCADOS COM 💋 OU 🐼, NÃO PODE SER ACESSADOS.

OS MENUS MARCADOS COM 🍬 OU 🌌 PODEM SER ACESSADOS E MODIFICADOS

OS MENUS MARCADOS COM ¹¹²</sup> SÓ PODEM SER ACESSADOS MEDIANTE A SENHA DO ADMINISTRADOR.

CAPITULO II

1 - CARREGANDO UM DESENHO A PARTIR DO PEN DRIVER (USB)





OBSERVE O SIGNIFICADO DOS ITENS QUE COMPÕE A NOVA TELA:



01 – LISTA DE ARQUIVOS.

02 – PREVISUALIZADOR *PERMITE QUE VOCÊ VISUALIZE OS DESENHOS.*

03 – SELEÇÃO MULTIPLA 🎹 OU SIMPLES 🎹 PERMITE QUE SEJA SELECIONADO UM SÓ ARQUIVO OU VARIOS ARQUIVOS PARA VISUALIZAÇÃO. SELECIONA TODOS OS ITENS 04 - SELECIONAR TUDO CONTIDOS NA PASTA. 05 – CARREGAR DESENHO **PERMITE CAREGAR O DESENHO** SELECIONADO DO PEN DRIVER PARA A MEMÓRIA DA MÁQUINA. 06 – GRAVAR DESENHO 🏾 🥙 PERMITE GRAVAR UM DESENHO DA MEMÓRIA DA MÁQUINA PARA O PEN DRIVER. PERMITE FAZERUM BACK UP DO 07 – BACK UP DE DIRETÓRIO DIRETÓRIO. **08 – ATUALIZAR DIRETÓRIO** ATUALIZA OS ARQUIVOS DE UM DIRETÓRIO. 09 – NOVA PASTA PERMITE CRIAR UMA NOVA PASTA. 10 – APAGAR DOCUMENTO **X PERMITE APAGAR UM DESENHO OU** AROUIVO. 11 – FORMATAR DISCO PERMITE FORMATAR O PEN DRIVER. 12 – MONOGRAMA PERMITE ACESSAR AS FONTES PARA CRIAR MONOGRAMAS PARA BORDAR. EXIBE UMA TELA DE AJUDA PARA O OPERADOR. 13 – AIUDA 14 - AROUIVO CORRENTE. 15 – PÁGINA DE INFORMAÇÕES – INFORMA A PÁGINA CORRENTE E O TOTAL DE PÁGINAS EXISTENTES. 16 – INFORMAÇÕES DE ESPAÇO EXISTENTE NO DISCO 17 – DADOS DOS AROUIVOS DE DESENHOS – SE ESTIVER VAZIO NÃO EXISTE DESENHO GRAVADO.

18 – NÚMERO DE PONTOS DO DESENHO.

19 – NOME DOS OBJETOS.

20 – ICONES DOS OBJETOS:



AGORA QUE VOCÊ JÁ CONHECE OS ITENS QUE COMPÕES ESTA TELA VAMOS AO QUE INTERESSA.



AGUARDE A LEITURA DO PEN DRIVER.

APARECERA A SEGUINTE TELA:



USE AS SETAS $\Box \bigtriangledown \Box \Box$ para navegar pela tela e selecionar o desenho desejado.



design preview window DesignName 06.DST Total Sti: 3125 Color No: 5 Junp No: 25 X+: 426 Y-: -356 Y+: 356

A SEGUINTE TELA DE MENSAGEM APARCERA:

ONDE VOCÊ TERA TODAS AS INFORMAÇÕES DO DESENHO EM QUESTÃO.

PARA CARREGAR O DESENHO PARA A MÁQUINA PRESSIONE



O SISTEMA IRA EXIBIR ASEGUINTE CAIXA DE DIÁLOGO:

Design Impor	t
=🎯 Design No.:	45
≡© Design Name:	06
12: Input data, 🕶: OK,	🖽: Escape.

ONDE O USUÁRIO PODERA ESCOLHER O NUMERO O QUAL SERA SALVO O DESENHO E O NOME O QUAL SERA SALVO O DESENHO.

O SISTEMA IRA PROVIDENCIAR AUTOMATICAMENTE UM NUMERO E NOME, QUE O USUÁRIO PODERA USAR SE DESEJAR.

NESTE CASO É SÓ PRESSIONAR ENTER 🗂 DUAS VEZES.

PRONTO, O DESENHO JÁFOI CARREGADO PARA A MEMÓRIA DA MÁQUINA.

CAPITULO III

3 – CHAMANDO UM DESENHO DA MEMÓRIA DA MÁQUINA PARA BORDAR.

O ICONE EMB SET DEVE ESTAR DESABILITADO . PRESSIONE A TECLA F1 QUANDO ESTE ESTIVER SOB O ICONE

O SISTEMA IRA EXIBIR A SEGUINTE TELA:



***NOTE QUE A BARRA DE FUNÇÕES TAMBEM PODE CONTER OS SEGUINTES ICONES**



OU...

J	1	%	!!!	
-	•			
24	25	26	27	

ANTES DE CONTINUARMOS É NECESSARIO CONHECER OS ICONES E SUAS RESPECTIVAS FUNÇÕES:

- 01 PÁGINA DE INFORMAÇÕES.
- 02 NÚMERO TOTAL DE DESENHOS E TOTAL DE MEMÓRIA LIVRE.
- 03 INFORMAÇÃO SOBRE O DESENHO.
- 04 NAVEGADOR DE DESENHOS.
- 05 SELECIONAR DESENHO 🊧
- 06 PREVISUALUIZAR DESENHO
- 07 OPERAÇÕES COM DISCO
- 08 COPIAR SELECIONADO
- 09 EDITAR DESENHO 🍀
- 10 APAGAR DESENHO
- 11 COLOCAR APLIQUE 📑
- 12 COMPENSAR SATIN
- 13 COMBINAR DESENHOS
- 14 DIVIDIR DESENHO 🎏
- 15 UNIR DESENHOS
- 16 GERAR DESENHO DE ALTA VELOCIDADE 🐝.
- 17 CRIAR DESENHOS COMBINADOS
- 18 CRIA DESENHOS A PARTIR DE PARAMETROS
- 19 OFF SET 🏼
- 20 CRIAR LINHA EXTERNA AO DESENHO
- 21 COPIAR DESENHO COM VARIAÇÃO 🦯
- 22 CONFIGURAR PARAMETROS DE DESENHO ધ
- 23 CARREGAR ATRAVEZ DO COMPUTADOR

24 - CRIAR MONOGRAMAS 🗚.

25 – AJUDA 😢 .

26 – APAGAR TUDO 💐

AGORA QUE OS ICONES E SUAS RESPECTIVAS FUNÇÕES FORAM DESCRITAS VOLTAMOS AO ITEM EM QUESTÃO.

CHAMANDO UM DESENHO A H	PARTIR DAM	EMÓRIA	I:			
O ICONE EMB SET DEVE ESTAR DESAB	ILITADO 隊	ţ				
PRESSIONE A TECLA	A ESTIVER SC	B O ICO	ONE	3		
USE AS SETAS	NAVEGAR	PELA	TELA	Е		
SELECIONAR O DESENHO DESEJADO.						
PRESSIONE F1 QUANDO ESTIVER SOB O ICONE 🦑 .						

APARECERA A SEGUINTE TELA:

PRESSIONAR

	() 102 P: 1	-	(D) 101 D () 1 1	
	W AUG Direction	P	W ADE Frior Mode	Lotate
1	③ AD2 Rotate <0, 89>	0		
19	🕲 AD1 X Scales (50, 200)	100		
1	🚱 AD1 Y Scales (50,200)	100		
	🕲 AD6 Rep. Prior	X Prior		
	🕒 ADS Rey. Mode	Normal		
	₩ AD7 X Reps <1, 99>	1		
	() AD7 Y Reps <1, 99>	1		
1	🔇 AD8 X Interval <-999.9,999.9>	0.0		
	() ADS Y Interval <-999.9,999.9>	0.0		

QUE PERMITIRA A VOCÊ GIRAR, INCLINAR, REDIMENCIONAR, ESPELHAR, INVERTER E REPRTIR O DESENHO SELECIONADO. pressionar F1 quando estiver sob o icone N pressionar

ENTER DUAS VEZES E ESTE ICONE DEVERAFICAR ASSIM . APARECERA NA TELA UMA BARRA DE ESTATUS INDICANDO QUE O DESENHO ESTA SENDO CARREGADO E LOGO EM SEGUIDA UMA OUTRA INDICANDO QUE O DESENHO ESTA SENDO TRATADO. TERMINADA ESTA ETAPA, O DESENHO SERA EXIBIDO NA TELA DA MÁQUINA. INDICANDO QUE O MESMO JÁ PODE SER TRABALHADO.

CAPITULO IV

4 - PROGRAMANDO AS AGULHAS QUE EXECUTARÃO O TRABALHO.

PRESSIONAR A TECLA F^8 QUANDO ESTIVER SOB O ICONE $\overline{100}$.

±©Color Line Operation 1/4	
1 M Input Color Line	
(2) Modify Color Line	
3 Replace a Needle	
Set Color of Showing Design	
Input Color Line	

ONDE OS ITENS REPRESENTAM RESPECTIVAMENTE:

- 1 INTRODUZIR TODA UMA SEQUENCIA NOVA.
- 2 MODIFICAR UMA SEQUENCIA EXISTENTE.
- **3 MODIFICAR UMA COR ENTRE OUTRAS**
- 4 SELECIONAR AS CORES A SER MOSTRADAS.

SELECIONAR A OPÇÃO "1" E PRESSIONAR ENTER ^C. APARECERA A SEGUINTE TELA:

-	L 💼 💼 🕄 🖣	

÷∳	Replacing to Needle		1
			7
1	2: Input data, 🕶: UK,	ESC :	Escape.

ONDE VOCÊ DIGITA O NUMERO DA AGULHA QUE DESEJA MODIFICAR NA CAIXA DE CIMA E O NUMERO DA AGULHA

DESEJADA NA CAIXA DE BAIXO E PRESSIONA ENTER . SE O ITEM ESCLHIDO FOR DE NUMERO "4", ENTÃO APARECERA A SEGUINTE TELA:



DESLIZE O CURSOR SOBRE A PALETA DE CORES E PRESSIONE ENTER PARA CONFIRMAR A COR DESEJADA.

CAPITULO V

5 – FAZENDO O RECONHECIMENTO DE ÁREA



SELECIONE O ITEM "2" (MOVE THE FRAME ALONG THE BOUNDARY OF DESIGN) (MOVER O BASTIDOR PELO CONTORNO DO DESENHO).

PRESSIONE ENTER . APARECERA O SEGUINTE DIALOGO NA TELA:



VERIFIQUE E CERTIFIQUE-SE QUE NENHUM MATERIAL SE ENCONTRA SOBRE A MESA DA MÁQUINA NEM TAMPOUCO NENHUM CALCADOR OU APARELHO DE LANTEJOULA ESTAJA ABAIXADO.

PRESSIONE ENTER

NESTE MOMENTO O PANTOGRAFO IRA SE MOVIMENTAR FAZENDO UM TRAÇADO RETANGULAR OBSERVANDO O PERIMETRO DO DESENHO A FIM DE AUXILIAR NO RECONHECIMENTO DA ÁREA A SER BORDADA.

CAPITULO VI

6 - REPETIÇÃO ROTAÇÃO E ESCALONAMENTO

pressionar a tecla F9 quando estiver sob o icone 💞

APARECERA A SEGUINTE TELA:

gmagnity, notatessiepeat Setting		Winterdirie rarameter
ŊSet user−defined parameter	Direction Rotate	🕲 Selet user-defined parameter from all.
DEmbroidery Assistant Parameter	X Scales Y Scales	🕲 Purview of Machine Parameter Manage
Thread break detecting Parameter	r	🥸 Embroidery Machine Encrypt Manage
) Frame Parameter		🕲 Save All Parameters To Disk
ⓑMain shaft Parameter		Sead All Parameters From Disk
Ď Thread−trimming Parameter		
🖲 Seguin Parameter		
Special Embroidery Parameter		
🕲 Machine & Maintenance Parameter		
÷	Select, 🟳	Inter, 🎫 Quit.

SELECIONE O ITEM "1" E PRESSIONE ENTER

.	Magnify, Notate	dlepeat Setting 3/11	
() AD3 Direction	Р	🚳 AO4 Frior Mode	Rotate
🕲 AD2 Rotate <0, 89>	0		
7 🕲 AO1 X Scales <50, 200>	100		
🚱 AD1 Y Scales <50, 200>	100		
🕲 ADG Rep. Frior	X Frior		
🕒 AOS Rep. Mode	Normal		
⑦ AUT X Leps <1,99>	1		
() AD7 Y Reps <1, 99>	1		
🕲 AD8 X Interval <-999.9,999.9>	0.0		
0 ADS Y Interval <-999.9,999.9>	0.0		

CADA ITEM DESTE MENU TEM RESPECTIVAMENTE AS FUNÇÕES:

01 – DIREÇÃO, ONDE VOCÊ PODE GIRAR O DESENHO A CADA 90° OU ESPELHAR E ETC, CONFORME FIGURA ABAIXO:

DIREÇÃO	Ρ	٩	Р	σ	Ρ	σ	Ь	Р	Ρ
FORMA	F	LL	Г	П	ГГ	ГГ	F	F	F

02 – INCLINAÇÃO, ONDE VOCÊ PODE INCREMENTAR A INCLINAÇÃO DO DESENHO DE 1º ATE 89º CONFORME SUGERE A IMAGEM ABAIXO:



03 - REDIMENSIONAR EM "X"

04 - REDIMENCIONAR EM "Y"

ESTES VALORES PODEM SER AJUSTADOS ENTRE 50% E 200% CONFORME NECESSIDADE, A IMAGEM ABAIXO DEMONSTRA COMO ISTO FUNCIONA, OBSERVE:



```
05 – PRIORIDADE NA REPETIÇÃO:
PERMITE VOCÊ ESCOLHER SE A MÁQUINA IRA BORDAR PRIMEIRO
LINHAS OU COLUNAS DE BORDADO.
```

06 – INDICA O MODO DE REPETIÇÃO.

07 - NÚMERO DE REPETIÇÃO EM "X", PODE SER DE 1 a 99.

08 – NUMERO DE REPETIÇÃO EM "Y", PODE SER DE 1 a 99. Para todos os eixos X e Y os números de repetições deve ser incluído.



09 – INTERVALO ENTRE OS DESENHOS EM "X", PODE SER ENTRE -999,9 ATÉ 999,9.

10 – INTERVALO ENTRE OS DESENHOS EM "Y", PODE SER ENTRE -999,9 ATÉ 999,9.

11 – PRIORIDADE, PODE SER ESCOLHIDA ESTRE ESCALAR E NORMAL.

1 - PROGRAMANDO OFF SET. 01 - COM EMB SET LIGADO 02 - PRESSIONAR 03 - COM AS SETAS DE DIREÇÃO

PANTOGRAFO ATE O PONTO DESEJADO.

04 – PRESSIONAR ENTER

PRONTO, VOCÊ ACABOU DE PROGRAMAR A MÁQUINA PARA FAZER O OFF SET.

CAPITULO VIII



APARECERA A SEGUINTE TELA:



ONDE OS ITENS APRESENTADOS SÃO:

- 1 DISPLAY DO DESENHO
- 2 SEQUÊNCIA DE CORES
- **3 LISTA DE PONTOS**
- 4 LISTA DE TIPOS DE PONTOS
- 5 LISTA DE OPÇÕES
- 6 AJUDA
- 7 DISTANCIA DO APLIQUE (de 2 cm a 99 cm ou de -2 cm a -99 cm)

8 – SELECIONA POSIÇÃO DO APLIQUE 9 – SELECIONA FIM DE APLIQUE

FAZENDO A PROGRAMAÇÃO ATRAVES DAS TECLAS DE FUNÇÃO TEMOS:

F2 FAZ O APLIQUE (9) F3 NÃO FAZ O APLIQUE (9) F5 FAZ O OFF SET (8) F6 NÃO FAZ O OFF SET (8)

F8 AUMENTA A DISTANCIA (7)

F9 **DIMINUI A DISTANCIA** (7)

CAPITULO IX

SELECIONANDO O IDIOMA DO SEU PAINEL

O PAINEL C-18 POSSUI SUPORTE PARA VARIOS IDIOMAS COMO O TURCO, INGLÊS, ESPANHOL E CHINÊS.

PARA SELECIONAR O IDIOMA DESEJADO PRESSIONE A TECLA

MOVA O CURSOS ATE DISPLAY LANGUAGE E PRESSIONE ENTER

APARECERA A SEGUINTE TELA:



COM AS SETAS DE DIREÇÃO UV = 0, SELECIONE O IDIOMA

DESEJADO.

PRESSIONE ENTER

PRONTO, O IDIOMA DESEJADO JÁ FOI SELECIONADO.

CAPITULO X

MANUTENÇÃO PREVENTIVA E LUBRIFICAÇÃO

O (A) COMPRADOR (A) se compromete a preparar o local adequado para instalação desta máquina de acordo com as seguintes normas, e desde já reconhece que o responsável pela assinatura do TERMO DE INSTALAÇÃO, juntamente com a DMP ou de seu preposto, tem poderes para tal.

1 - A máquina deverá ser mantida a uma temperatura entre os 5° e 35° centígrados;

2 - A voltagem deverá ser estável, compatível com as especificações da máquina, tolerando-se uma variação de 5%;

3 - A instalação elétrica deverá ser aterrada, com um valor efetivo de resistência menor que 100Ω OHMS;

4 - O ambiente deve ter boas condições de limpeza, livre de poeira industrial, tal como resíduos de algodão e outras fibras;

5 - Se o local e as condições técnica e ambientais apresentadas pelo COMPRADOR (A) para instalação da máquina não forem apropriadas, a DMP fará constar as deficiências apuradas no TERMO DE INSTALAÇÃO, eximindo-se de eventuais falhas do equipamento, caso sejam provocados por tais irregularidades;

6 - O eventual mau funcionamento da máquina provocados por irregularidades previstas nos 5 itens acima descritos, não obrigará a DMP a prorrogar qualquer parcela deste contrato.

Abaixo,um mapa de lubrificação é mostrado bem como no corpo da máquina existe um ou mais mapas idêntico, que explica onde e qual o intervalo de tempo deve-se obedecer entre as lubrificações.



CAPITULO XI

TERMO DE INSTALAÇÃO

DECLARO QUE A MÁQUINA INDICADA NESTE MANUAL, ATRAVES DO TERMO DE GARANTIA, DEVIDADMENTE PREENCHIDO FOI INSTALADA NO ENDEREÇO ABAIXO E SE ENCONTRA EM PERFEITAS CONDIÇÕES.

END	
CIDADE	ESTADO
LIGAÇÃO AO TERRA	Ω (OHM), CONDIÇÃO
TENSÃO DE ENTRADA	VOLT, CONDIÇÃO
ESTABILIZADOR MODELO	POTENCIA
CONDIÇÕES AMBIENTAIS	
TEMPERATURA LOCAL	°C

INSTALAÇÃO REALIZADA POR:

TECNICO OU PREPOSTO AUTORIZADO

de _____de 20_____

LOCAL E DATA

PROPRIETARIO

MÁQUINA DMP

MODELO_____

NUMERO DE SERIE,_____

CAPITULO XII

MANUTENÇÃO E ASSISTENCIA TECNICA

DMP IND. E COM. DE MÁQUINAS E EQUIPAMENTOS LTDA

Certificado de Garantia

MÁQUINA MODELO_____ Nº DE SÉRIE ____

A **DMP** assume a garantia pelo bom funcionamento da máquina acima até o prazo de 06 (seis) meses, contados a partir da data de instalação da(s) mesma(s) período em que através de seus técnicos especializados, ou de seus prepostos autorizados, eliminará gratuitamente as falhas comprovadas de materiais ou de fabricação. Esta garantia será concedida somente caso o(a) COMPRADOR(A) tenha pagado as parcelas vencidas até o momento do chamado técnico, bem como cumprido todas as obrigações com a **DMP**.

A abertura da embalagem original da(s) máquina(s) somente poderá ser feita por um técnico autorizado pela **DMP** para sua instalação sob pena da perda da garantia.

O(a) COMPRADOR(A) não poderá em hipótese alguma, reparar, alterar ou substituir peças por outras que não pertençam a máquina, exceto com autorização por escrito da DMP. A não observância destes aspectos acarretará a perda da garantia.

As despesas de locomoção, estadia (caso seja necessária esta última) do técnico para chamado de assistência técnica, **MESMO DURANTE O PERÍODO DE GARANTIA**, correrão por conta do COMPRADOR(A).

A garantia prevista neste instrumento NÂO será gratuita para o(a) COMPRADOR(A) caso ocorrem danos e/ou mau funcionamento da(s) máquina(s), comprovadamente provocados por utilização e/ou operação indevida; inobservância aos cuidados quanto a limpeza e lubrificação previstos no manual e instruções; utilização de peças de procedência duvidosa e de baixa qualidade; alteração, reparo, montagem, instalação e colocação da(s) máquinas(s) em serviço por pessoas e/ou técnicos não autorizados pela DMP, bem como por acidentes naturais tais como queda de raios, enchentes, incêndios e outros.

O COMPRADOR(A) não poderá, em hipótese alguma, transferir a máquina de endereço, sem informação e autorização prévia da DMP. Esta clausula só se aplica no período de pagamento ou garantia, qual dos dois for maior. A DMP, oferece uma garantia adicional de 06 (seis) meses sobre mão de obra, porém todos os demais custos como peças, transporte, hospedagem, traslado e etc... correrão por conta do COMPRADOR(A).

de	de 20
Local e data	

Representante ou Preposto Autorizado

CAPITULO XIII

PLANO DE REVISÃO PROGRAMADA

PARA QUE SEU EQUIPAMENTO ESTEJA SEMPRE DENTRO DAS MELHORES CONDIÇÕES DE USO A DMP OFERECE AOS SEUS CLIENTES UM PLANO DE REVISÃO PROGRAMADA ASSIM BASTA AGENDAR A REVISÃO QUE VOCÊ TENHA SEU EQUIPAMENTO SEMPRE NOVINHO.

1° REVISÃO 8000 HORAS.

LEITURA DOS DADOS:	
POWER ON COUNTER=	
OVERALL WORKS=	TÉCNICO
OVERALL T.B=	
MEAN TIME OF T.B=:::	
ESTIMATED FINISH TIME =::	CLIENTE

2° REVISÃO 16000 HORAS.

LEITURA DOS DADOS:	
POWER ON COUNTER=	
OVERALL WORKS=	TÉCNICO
OVERALL T.B=	
MEAN TIME OF T.B=:::	
ESTIMATED FINISH TIME =::	CLIENTE

3° REVISÃO 24000 HORAS.

LEITURA DOS DADOS:	
POWER ON COUNTER=	
OVERALL WORKS=	TÉCNICO
OVERALL T.B=	_
MEAN TIME OF T.B=::	
ESTIMATED FINISH TIME =::	CLIENTE

ITENS A SER REVISADOS

(PERIODOS)

ÍTEM	8000 H		16000 H		24000H	
REGULAGEM						
BARRA DE AGULHA	()	()	()
LANÇADEIRA	Ì)	ĺ)	ĺ)
CORTE	Ì)	Ì)	Ì)
PANTOGRAFO	Ì)	Ì)	Ì)
PESCADOR	Ì)	Ì)	Ì)
SALTA PONTO	Ì)	Ì)	Ì)
TESTE						
PEN DRIVER	()	()	()
QUEBRA DE LINHA	Ì)	ĺ)	ĺ)
PAINEL	Ì)	Ì)	Ì)
PARTIDA	Ì)	Ì)	Ì)
LIMITE DE CAMPO	Ì)	Ì)	Ì)
SALTA PONTO	Ì)	Ì)	Ì)
CORTE	Ì)	Ì)	Ì)
PICKER	Ì)	Ì)	Ì)
PESCADOR	Ì)	Ì)	Ì)
ENCODER	()	()	()
REVISÃO						
CORREIA	()	()	()
MOTORES	()	()	()
ILUMINAÇÃO	Ì)	()	()
CHAPAS DE AGULHA	()	()	()

OBS.:

TODOS OS CUSTOS REFERENTES A REVISÃO CORREM POR CONTA DO COMPRADOR(A) MESMO ESTANDO A MÁQUINA NO PERIODO DE COBERTURA DA GARANTIA, UMA VEZ QUE A REVISÃO É PARA ASSEGURAR O BOM FUNCIONAMENTO DO EQUIPAMENTO BEM COMO A MANUTENÇÃO DAS CONDIÇÕES DE GARANTIA.

USE SEMPRE PEÇAS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS DMP



DMP IND. E COM. DE MÁQUINAS E EQUIPAMENTOS LTDA Rua João Jacinto, 60 – Bairro da Luz - São Paulo – SP CEP.: 01104-000 Telefone: (11) 3315-0651 www.dmpmaquinas.com.br vendas@dmpmaquinas.com.br