

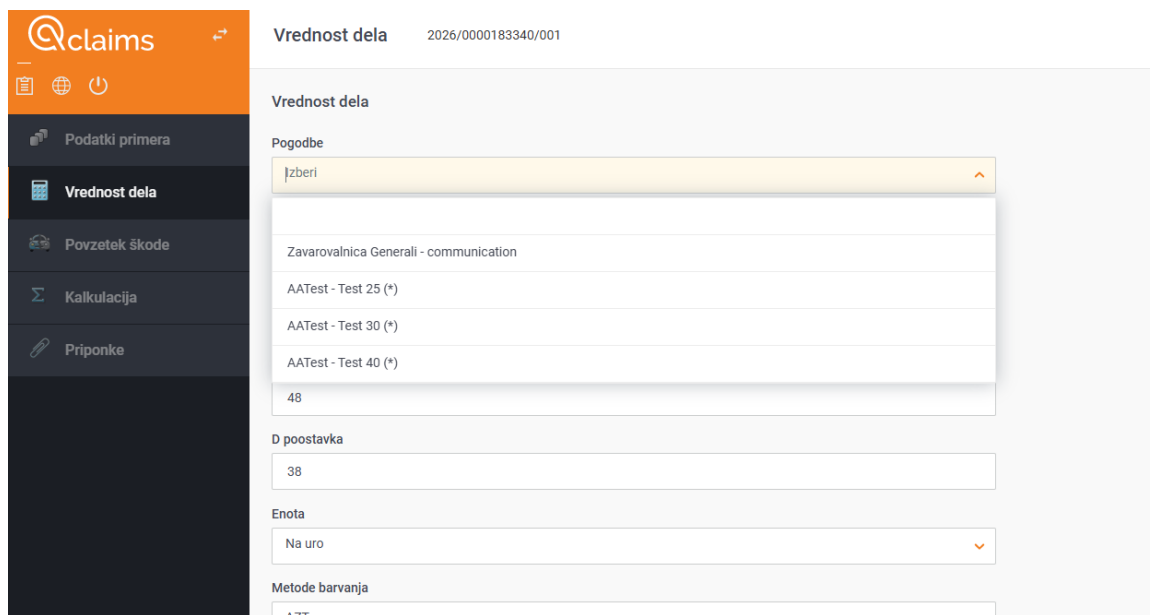
Navodila za določitev ličarskega materiala AZT v programu Audatex

Vsebina

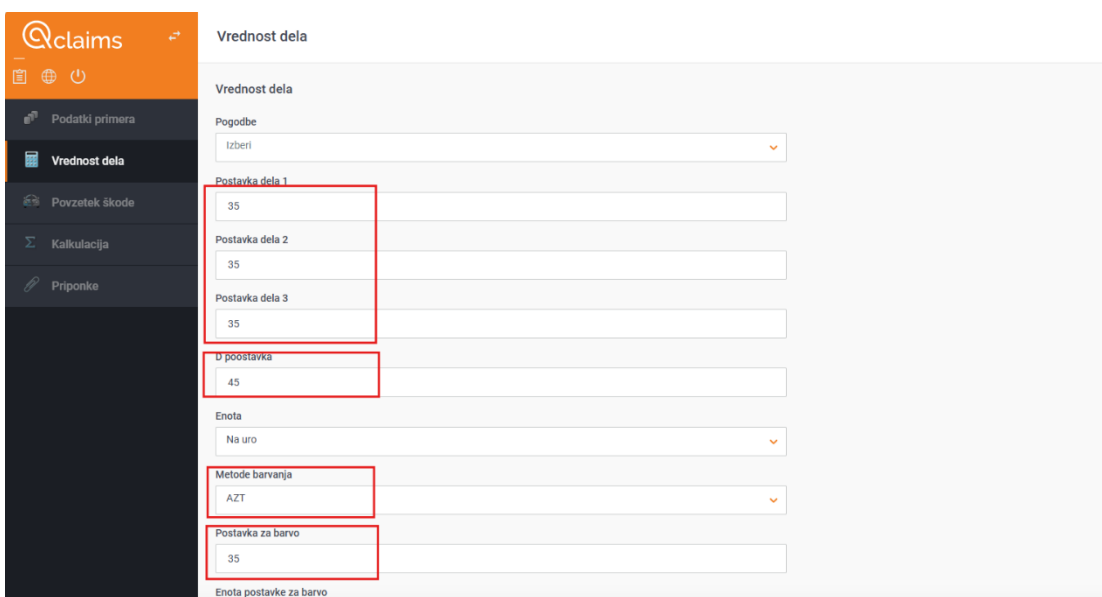
Izbira AZT in mejne kode	2
Formula za plastiko.....	7
AZT točkasto lakiranje	8
Vrste lakiranja plastike po AZT.....	11
Določitev priprave v primeru več kalkulacij istočasno na istem vozilu.....	13
Izračun.....	14

Izbira AZT in mejne kode

Po ustvarjanju nove kalkulacije in opredelitvi vozila v koraku **Vrednost dela** izberemo pogodbe iz spustnega menija.

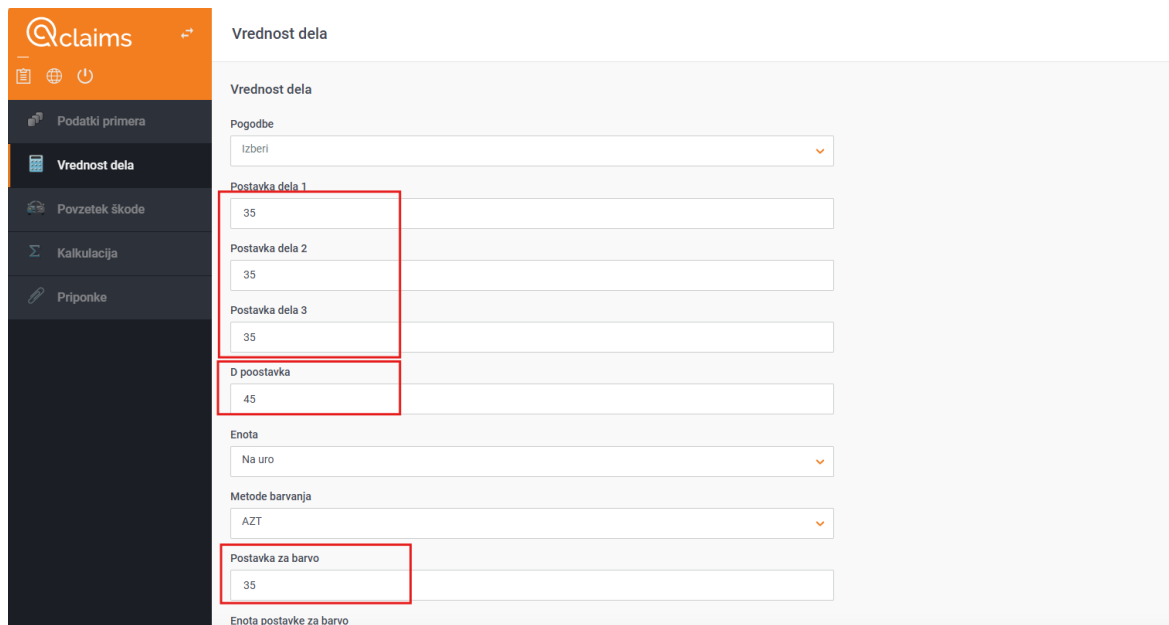


Z izbiro pogodbe določimo urne postavke in metodo barvanja, v tem primeru AZT lakiranje .



Če ročno vnašamo urno postavko in metodo lakiranja, sledimo naslednjim korakom.

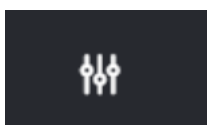
1. Vnesemo cene delovnih ur 1, 2 in 3 (kleparsko in mehanično delo)
2. D postavka (hladno popravilo)
3. Postavka za barvo (ličarsko delo)



V "ID za popuste in doplačila" najdemo popuste in odstotek AZT. Vrednost se lahko poljubno spremeni.

ID za popuste in doplačila			
Parameter izračuna	Opis	Enota	Vrednost
☐ 20	Popust na celoten znesek nadomestnih delov	%	5
☐ 33	Zmanjšanje stroškov dela avtokleparja v odstotkih	%	10
☐ 51	AZT lakiranje	%	115
☐ 59	Zmanjšanje stroškov dela avtoličarja v odstotkih	%	10
☐ 111	Popust na ličarski material	%	8

Po izbiri vrednosti del. ur ali ročnega vnosa nadaljujemo na povzetek škode in pričnemo z izdelavo kalkualcije. V grafiki izberite "Opcije modelov" s klikom na ikono



Nadaljujemo k možnosti AZT PRIPRAVA BARVANJA

MOTOR/MENJALNIK
PODVOZJE
LAKIRANJE
AZT PRIPRAVA BARVANJA
PREDEFINIRANE OPCIJE MODELOV

V tem meniju vnesemo naslednje priprave:

1. Ugotovitev bavne kode (v primeru, če na vozilu ni tablice/nalepke z barvo)
2. Doplačilo za mešanje barv
3. Barvni vzorec in določitev barve
4. Razmastitev in čiščenje
5. 2-barvno barvanje

Privzeto vrednosti teh priprav lahko vidimo, če kliknemo na Pridobi privzete vrednosti v zgornjem desnem kotu

Pridobi privzete vrednosti

Delovne enote	Znesek	edit	apply
---------------	--------	------	-------

Aktiviramo jih tako, da premaknemo drsnik na desni strani v stolpcu Apply, kot na sliki.

S klikom na  v polje "multiply" vnesemo število barv (dvojno mešanje v primeru 3.slojne barve)

description	multiply	divide	Delovne enote	Znesek	edit	apply
Ugotovitev barvne kode	1	1	1 WU	0		☐
Doplačilo za mešanje barv	1	1	3 WU	0		☐
Barvni vzorec in določitev barve	1	1	3 WU	4.1		☒
Razmastitev in čiščenje	1	1	4 WU	0		☐
2-barvno barvanje	1	1	1 WU	23.9		☐
Doplačilo za prekrivanje plastičnih delov	1	1	2 WU	2.2		☐
Doplačilo za prekrivanje oken	1	1	0 WU	0		☒
Doplačilo za prekrivanje lepljenih stekel	1	1	0 WU	0		☐

Druga možnost, ki jo ponuja AZT, je barvanje dela na vozilu ali pred montažo na vozilo. Te možnosti omogočimo z izbiro segmenta "Lakiranje".

MOTOR/MENJALNIK	
PODVOZJE	
LAKIRANJE	2
AZT PRIPRAVA BARVANJA	

In nato izbereš eno od možnosti

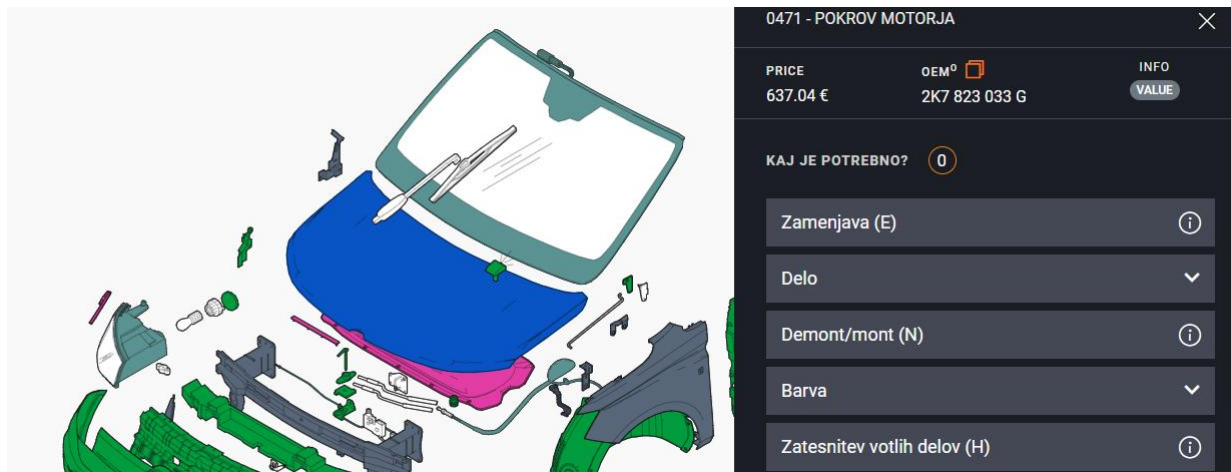
☐	Y8 - Montažne dele izgrajeno lakirati
☐	Z2 - Novi montažni deli izgrajeno lakirani i SAMO SKUPAJ Z LAKOM "PROIZVAJALEC"
☐	Y7 - Demont dele predlakirati i SAMO SKUPAJ Z LAKOM "AZT"
☐	Y2 - 1-slojno uni i SAMO SKUPAJ Z LAKOM "AZT"
☒	Z8 - 2-slojna uni

Če ne izberemo ene od teh dveh možnosti, se vse samodejno šteje, da se vozilo lakira v komori - nameščeni deli na vozilu.

Y8 – se uporablja v primeru lakiranja izgrajenih delov. Odbijači, pokrovi ogleda itd.

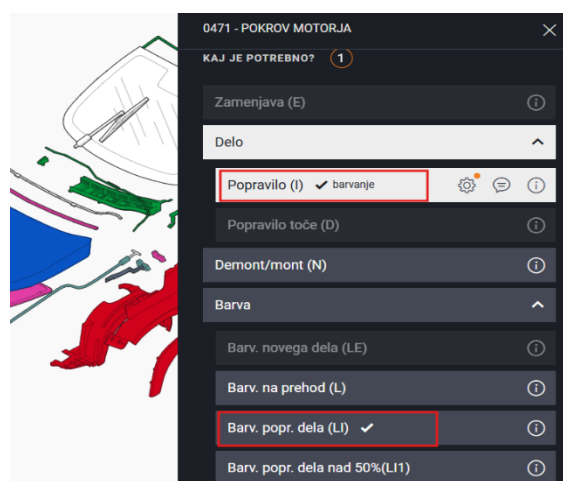
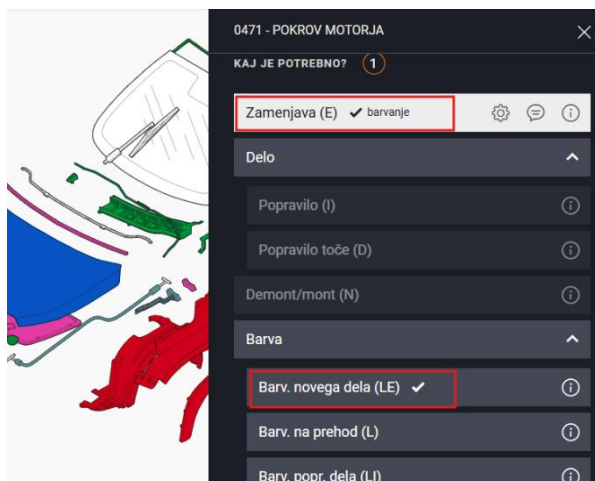
Y7 – se uporablja v primeru predlakiranja. Menjava blatnika itd.

Po izbiri želenih možnosti priprave se vrnemo v grafični del in določimo škodo na vozilu.



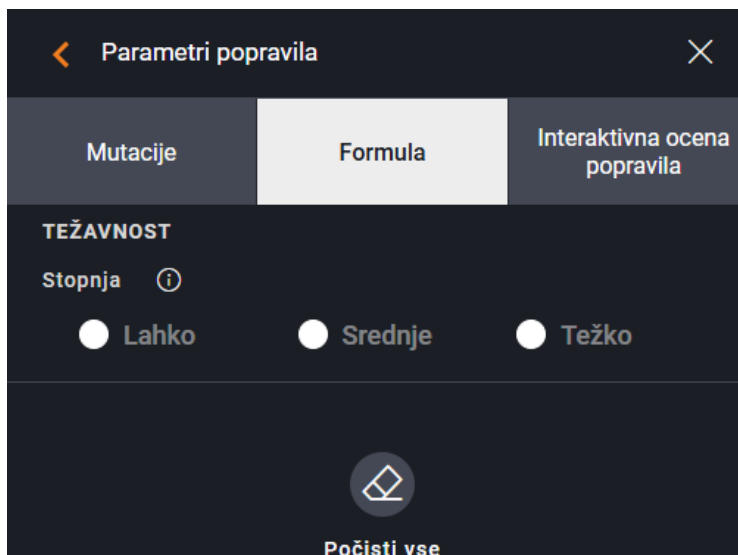
Izbira lakiranja za kovinske dele

Ko v grafičnem delu izberemo metodo popravila, nam stopnjo lakiranja določi avtomatično. To stopnjo lahko po želji spremenimo.



Formula za plastiko

AZT omogoča uporabo formule za plastiko. Z izbiro plastičnega dela kliknemo na Popravilo in nato na Formulo



Na voljo so tri možnosti: lahko, srednje in težko.

Lahko– Določimo čas za lakiranje in lakiranje materiala

Srednje– dobimo 0,6 ure za delo + čas za lakiranje

Težko– dobimo 1,1 ure za obdelavo + čas za lakiranje

Priporočila za uporabo:

Lahko– Manjše praske ne presegajo 1 mm

Srednje– praske globlje od 1 mm, manjše površinske deformacije, rahle razpoke, z dovoljenjem proizvajalca

Težko– razpoke in velike poškodbe plastike, z odobritvijo proizvajalca

Formulo aktiviramo tako, da kliknemo na stopnjo škode in na dnu izberemo "nadaljuj"

AZT točkovno lakiranje

Kdaj je mogoče uporabiti:

- je poškodba majhna in lokalno omejena
- ni potrebno lakirati celotnega dela
- se nova barva "zabriše" (fade-out/blending) v obstoječi lak
- se lakira le območje poškodbe z ustreznim prelivom

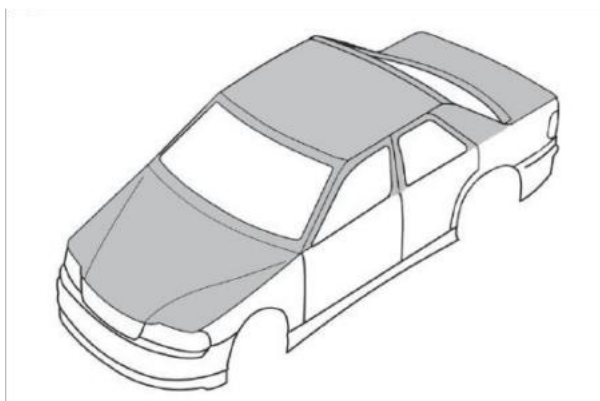
Prednosti:

- manjša poraba materiala
- krajši čas popravila
- nižji strošek
- ohranitev več originalnega laka
- manjša možnost razlik v odtenku

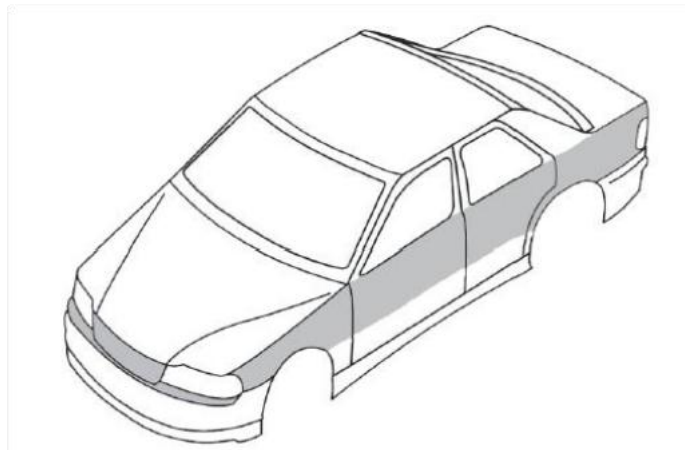
Kdaj se ne uporablja:

- če poškodba zavzema večji del poškodovanega dela
- pri močno bisernih ali tridimenzionalnih efektnih barvah, kjer je preliv zelo zahteven
- kadar proizvajalec predpisuje lakiranje celotnega elementa
- če je poškodovan rob ali več robov elementa

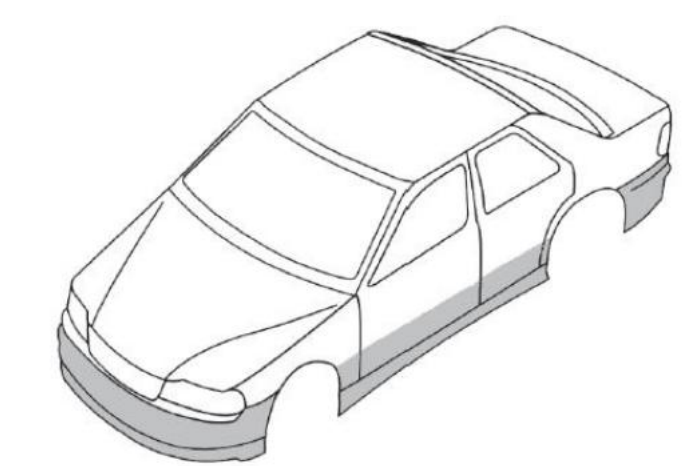
Za vodoravno nameščene dele, kot so pokrov motorja, pokrov prtljage, streha, **NE** uporabljamo AZT točkovno lakiranje.



Za navpične površine, kot so območja od stekla do sredine vrat, uporabljamo točkovno barvanje le, če je poškodba blizu roba in je barva primerna za točkovno barvanje.



Za druge površine je mogoče brez težav uporabiti Točkovno lakiranje, če to dopušča vrsta barve.



Aktiviramo ga preprosto s klikom na metodo.

1481 - VRAT SPR L

Zamenjava (E)

Delo

Demont/mont (N)

Barva

Zatesnitev votlih delov (H)

Kombinacije

AZT barvanje točke

Vrste lakiranja plastičnih delov po AZT

Način barvanja plastike je odvisen od dela.

LE1

Del je dobavljen s temeljnim premazom, nato pa naneseemo le površinski premaz.

Del je dobavljen brez temeljnega premaza, nato pa naneseemo vezivo in površinski premaz.

LE2

Del je dostavljen brez temeljnega premaza in polnila, nato naneseemo vezivo in polnilo ali temeljni premaz pred polnilom in na koncu površinski sloj.

LE3

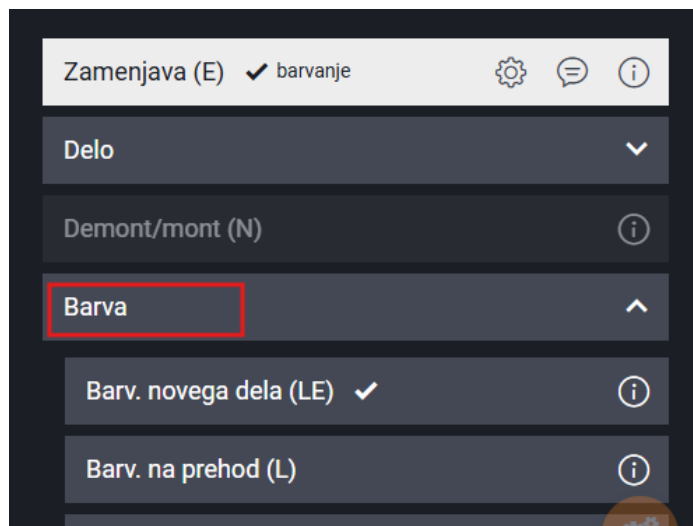
Del je dostavljen brez temeljnega premaza in polnila, čiste plastike, nato naneseemo vezivo in polnilo ali temeljni premaz pred polnjenjem, nato pa del posušimo in pobrusimo pred nanosom površinskega premaza.

LE4

Del iz mehke poliuretanske pene, nato temeljito očistimo, zapolnimo vse nepravilnosti in vdolbine, luknje, naneseemo vezivo in polnilo ali temeljni premaz pred polnjenjem ter posušimo in zbrusimo del, preden naneseemo površinski premaz.

Izbira vrste plastičnega barvanja poteka preko menija metod popravila z izbiro dela,

Izberemo način popravila, kliknemo na lak



Dobimo možnosti za barvanje plastike in z enim klikom izberemo ustrezno.

Barva	^
Barv. novega dela (LE) ✓	i
Barv. na prehod (L)	i
Barv. popr. dela (LI)	i
K1R-Barv. plastike (LE1)	i
K1N-Barv. plastike (LE2)	i
K1G-Barv. Plastike (LE3)	i
K1G/PUR-Barv. plastike (LE4)	i

Razporeditev priprave lakiranje v primeru več popravil na istem vozilu

Če imamo več škodnih primerov na vozilu, ki jih obdelujemo istočasno, lahko pripravo za vsak izračun razdelimo v določen odstotek. Za ta namen imamo dodatne mejne kode.

83 – AZT se pripravlja v odstotkih za kovinske dele

96 – AZT pripravlja v odstotkih za plastične dele

Primer:

Imamo vozilo s poškodbami odbijača, pokrova motorja, zadnjega odbijača in pokrova prtljažnika. Naredimo eno klakulacijo za odbijač, pokrov motorja in vso potrebno pripravo po AZT. Pri drugi kalkulaciji za pokrov prtljažnika in zadnji odbijač ponovno aktiviramo pripravo. Po pravilih velja ena priprava na vozilo, zato lahko te priprave razdelimo tako, da imamo 50 % priprave v vsaki kalkulaciji, ali enostavno z "0" izklopimo pripravo.

Torej gremo v korak **Vrednost dela** in polje **ID za popuste in doplačila** označimo in potrdimo. Za izklop priprave je že vpisano "0 %". Po želji to vrednost prilagodimo in spremenimo.

Vrednost dela

Povzetek škode

Kalkulacija

Priponke

Metode barvanja

AZT

Postavka za ličarsko delo

30

Enota postavke za barvo

Na uro

ID za popuste in doplačila

Parameter izračuna

Op

03

Dod

51

AZT

ID ZA POPUSTE IN DOPLAČILA

☐	91	Franšiza kot znesek (informativno)	EUR	0
☐	95	Znesek predhodne škode (vključeno)	EUR	0
12: ZMANJŠANJE / POVEČANJE STROŠKOV DELA				
☐	33	Zmanjšanje stroškov dela avtokleparja v odstotkih	%	0
☐	59	Zmanjšanje stroškov dela avtoličarja v odstotkih	%	0
☒	83	AZT priprava v odstotkih za kovinske dele	%	0
☒	96	AZT priprava v odstotkih za plastične dele	%	0
13: DODATNI STROŠKI				
☐	135	Strošek nadomestnega vozila	EUR	0
☐	67	Polliranje	EUR	0
☐	68	Stroški transporta	EUR	0
☐	69	Nujno popravilo	EUR	0
☐	76	Eko ravnanje z odpadki - % nad. delov	%	0
☐	78	Eko ravnanje z odpadki - % ličarskega mat.	%	0

PREKLIČI

DODAJ

Kalkulacija

Kako izgleda izračun lakiranja po AZT?

Na izpisu vidimo dele in delo izražene v delovnih enotah glede na način lakiranja. V spodnjem delu Vidimo dele in stroške lakiranega materiala na del, odvisno od metode lakiranja.

DELO ZA LAKIRANJE (AZT SISTEM) PAINT PRICES AS AT : 10.05.2026

KOD ST.	OPIS	- 2-SLOJN KOVINSK	ED
		- MONT DELI IZGRAD	

0281	ODBIJAČ SPR ZG	LAK-NOVI DEL K1R	8
1481	VRAT SPR L	POVRSINSKI/MESANI LA	8

MATERIAL ZA LAKIRANJE NA DEL

KODA	OPIS		STROS.MAT.
0281	ODBIJAČ SPR ZG	LAK-NOVI DEL K1R	68.63
1481	VRAT SPR L	POVRSINSKI/MESANI LA	54.21

Naslednji blok obsega povzetek časa za barvanje ter avtomatske in ročno izbrane priprave ter določitev stroškov lakiranega materiala. **15% AZT dodatek je prikazan ločeno.**

STROSKI DELA - LAKIRANJE	ED	STROS
FAKTOR 48.00 EUR/H		CENA
CAS (LAKIRANJE)	16	
PRIPRAVA ZA GLAVNO DELO KOVINA	5	
PRIPRAVA ZA SEST. DELO PLASTIKA	5	
PRIPRAVA BARVE	3	
PRIPRAVA VZORCA BARVE	3	
SKUPAJ 10 ED/H :	32	153.60

DELO ZA LAKIRANJE (AZT SISTEM) PAINT PRICES AS AT : 10.05.2026

STROSEK MATERIALA - LAK	CENA
LAKIRANJE NOVEGA DELA - PLASTIKA K1R	68.63
POVRSINSKI/MESANI LAK	54.21
KONSTANTA MAT. GLAVNO DELO KOVINA	38.90
KONSTANTA MAT. SEST. DELO PLASTIKA	15.50
KONST. MAT. ZA VZOREC BARVE	4.10
POVEČANO/ZMANJSANO OD	115.00 % 27.20
DODATEK ZA MINERALNI EFEKT	16.00 % 33.37

V končnem izračunu, v samem povzetku, imamo vse zgornje podrobnosti povzete in izražene kot stroški dela, stroški materiala in skupni znesek (brez DDV).

K O N C N A K A L K U L A C I J A	EUR	EUR

DELOVNI CAS - OSNOVA	10 ED = 1 H	
SKUPAJ 37 ED X 48.00 EUR/H	177.60	
POPUST DELO MEH / KLEP 10.00 %	17.76-	
SKUPAJ DELO.....		159.84
L A K I R A N J E D E L O		
STROSEK DELA	153.60	
STROSEK MATERIALA	241.91	
POPUST DELO MEH / KLEP 10.00 %	15.36-	
MATERIAL ZMANJSANJE 7.00 %	16.93-	
SKUPAJ LAK.....		363.22
D E L I	1 587.49	
ZMANJSANJE 7.00%	111.12-	
DROBNI MATERIAL (2.0%)	29.53	
SKUP. DELI.....		1 505.90
STROSEK POPRAVILA BREZ DDV		2 028.96

DDV 22.00 %		446.37
STROSEK POPRAVILA Z DDV		2 475.33