



#### Sobre-Lubricación



- La lubricación impropia es una de las causas mas comunes del fallo de los rodamientos.
- Si usa practicas de lubricación estándar basada en tiempo, sus rodamientos están en riesgo de sobre-lubricación.

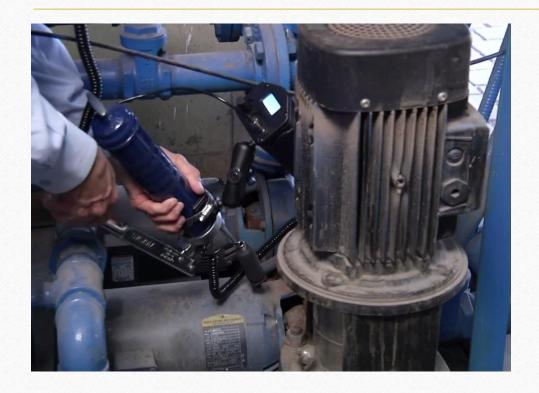








### Lubricación por Ultrasonido



- Use lubricación basada en condiciones con el mejor instrumento, UP 401 Grease Caddy Digital para prevenir fallas prematuras de los rodamientos.
- A continuación explicaremos brevemente el proceso:









## Proceso de Lubricación por Ultrasonido

- Identifique rodamientos con necesidad de lubricación con rutinas de monitoreo.
- Cree una ruta de lubricación
- Lubrique el rodamiento que indique la ruta, observando la pantalla y escuchan en los auriculares.
- Pare de agregar lubricante, cuando se observe la caída en el nivel de intensidad.











# Características Principales

A	D	L	U	E
Identificacion				
del punto	Maquina	Punto	Fecha	Frec.
1	BHAPIOH2	RODMLL	8/15/2014 9:30:34 AM	30
2	BHAPIOH2	RODMLA	8/15/2014 9:31:08 AM	30
3	BHAPIBB3	RODBLA	8/15/2014 9:35:02 AM	32
4	BHAPIBB3	RODBLL	8/15/2014 9:41:25 AM	32
5	BIPNFPA	RODMLA	8/15/2014 9:52:38 AM	30

		Alarma	Alarma	Estado de	Tipo de	
dB	Sens.	baja	alta	alarma	lubricado	Lubricado
47	70	38	46	high		NO
37	70	36	44	low		NO
52	70	50	58	low		NO
62	70	52	60	high		NO
38	70	34	42	low		NO

- Hasta 400 puntos de inspección.
- Graba la cantidad de lubricante añadido.
- Carga puntos actualmente en alarma para lubricar.
- Se pueden crear rutas de lubricación desde DMS.









# Lubricación Optimizada

- Permite establecer planeación de bombeos para el punto inspeccionado.
- Mide la masa real inyectada y se pueden asociar costos por gramos de masa añadida.
- Se puede establecer el tipo de grasa y su viscosidad.

Bombeos Reales	Masa Inyectada				
3	9				
Bombeos Planeados Tipo de Grasa					
2	Mineral Base ▼				
Masa Por Bombeo	Viscosidad de la Gra				
3	150				
Costo Por Masa	Costo Inyectado				
0.15	1.35				
Fecha de Cal. Pistola de Grasa					
4:24:06.821 PM 3/17/2016					



