



“无尘干磨工艺代表的是更高效、健康、安全的工作方式。费斯托工具在开拓汽车后市场时,非常精准、前瞻性地把握住了‘无尘’和‘干磨’这两大技术亮点。我们向客户推荐无尘干磨工具系统,可以帮助他们利用高效节能的工具来降低劳动负荷,更加高效、安全地完成工作。”费斯托工具中国市场经理周敏在接受本刊采访时如此表示。

# 把高效、安全、健康的工作方式传授给用户

## ——访费斯托工具中国市场经理周敏

◆文/本刊记者 马骏

记者:打磨工艺对汽车涂装作业的施工效率、质量有哪些影响?

周敏:在汽车涂装作业的施工过程中,打磨是非常重要的工序。中国汽车后市场的形成与发展晚于欧美国家,在施工工艺方面,也经历了从水磨到干磨的重大转变。这正是德国费斯托工具来到中国的契机。德国费斯托工具是成立于1925年的家族式企业,全球已拥有25家子公司和40家合作进口商,是全球领先的电动、气动工具系统及解决方案供应商,主要服务于汽车、木工、涂装及建筑行业。面向汽车行业,费斯托工具汽车产品系统可以提供完整的解决方案,如无尘干磨、喷枪、抛光、管路、集尘系统和施工工艺,全方面满足客户在表面处理上的应用需求。

记者:传统打磨方式对环境、施工人员会造成哪些伤害?

周敏:在进入中国市场伊始,走在大街上,其实维修站的数量也屈指可数,规模上更不可能与今日的豪华展厅、旗舰展厅级别的4S站同日而语。在我们的员工进入车间的时候,放眼望去,水桶、砂纸、手磨板等物件都在积水的地面上随处摆放,离水塘不远处可能还能看到电线,甚至有的已经有部分沾湿了。在这样一个环境中,员工的安全都是一个很大的疑问,加上常年双手浸在污水之中,非常容易感染疾病,效率与品质更是难以保证。试想一下,一个工人一双手,拿着手掌大的砂纸纯手工地来来回回打磨一个车门,是何等费时费力,更不用提打磨引擎盖了。除了效率低下,水磨的工作品质也非常不容乐观,存在接触腐蚀、底材不平整等问题。

在这样的现状面前,费斯托工具勇于成

为汽车修复涂装工艺领域中“第一个吃螃蟹的人”,我们向客户推荐使用无尘干磨工具系统,以高效节能的工具来减轻劳动负荷,更为高效、安全地完成工作。

记者:与手工水磨、传统干磨相比,无尘干磨的优势体现在哪儿?

周敏:无尘干磨系统以机器作业代替手工作业,效率提升,帮助维修站有能力去接更多的维修业务;机器作业对漆工的人为依赖因素较低,在漆工受过一定的技能培训以后,都能掌握使用方法,机器在打磨时的力度、速度都更为均匀,表面的品质更平整细腻;车间内作业断水,避免了滑到、水流导电等安全隐患;漆工的手不用天天浸在污水里面,减低了职业病的伤害;使用连接集尘设备的干磨机工作,迅速抽吸掉作业粉尘,保护呼吸系统。

因此,从长远发展来看,无尘干磨工艺代表的是更高效、健康、安全的工作方式。费斯托工具在开拓汽车后市场时,非常精准、前瞻性地把握住了“无尘”和“干磨”这两大技术亮点。

记者:欧美的很多国家已经淘汰手工水磨、全面使用无尘干磨技术。与其相比,国内目前该市场的现状如何?以及可预测的未来发展前景?

周敏:由于欧美的汽车市场起步更早,而且法律对劳动者的保护以及企业的环保义务有非常与时俱进的限定(例如VOC排放条例),因此他们在很多技术上面都先于中国,这也不单单是后市场的状况。

中国地域广阔,而且地域间的发展程度也存在明显差距。因此,中国市场的现状是:在一线城市,经过我们多年实实在在的、持

续不断的努力耕耘,干磨的普及率超过了80%;二、三线城市甚至是更偏远一些的地区,将是我们近几年乃至今后多年内会逐步扩大影响力的区域。作为一家拥有90多年历史的德国家族企业,我们始终清醒地意识到企业的责任之一,即把高效、安全、健康的工作方式传授给所有终端用户。我们面向的是专业领域内的专业人士,我们有义务让他们对自己所从事的工作感到自豪和骄傲。

记者:在推广无尘干磨技术时,贵公司如何更好地为汽修企业提供技术支持?

周敏:整个行业在发展,客户的需求也在变化,我们面临着越来越精彩的挑战,这也促成了我们不断改善产品与技术,以便为客户提供更好的方案,为客户想得更多、更远。

工艺会不断改进,我们给客户的建议是,在车间建立并执行标准化的工艺流程。

在进入中国的岁月里,我们一直秉持着产品与技术并重的理念,先后在上海、北京开设培训中心,旨在更快捷周到地为全国的客户提供他们所需的服务。

记者:在中国市场发展和推广无尘干磨设备及技术,会遇到哪些阻力和难题?怎么克服这些困难?

周敏:任何新生事物、理念都需要面对人们传统观念的转变。如何去扭转一些比较根深蒂固的观念,是企业的必修课。正如十几年前无尘干磨在国内是个新名词一样,让漆工们断水同样令他们无所适从,但如果让他们半途而废,可能就无法体验无尘干磨带来的便利,因此,我们不仅需要坚持重复一些基础的技术培训,也需要得到维修企业的信任与支持,大家一同把干磨事业推广开来植入习惯之中。M