



REFLEX®

Fiche Technique

PRESENTATION :

- Finition synthétique opaque ou métallisée à brillant direct, applicable sur tous primaires frais ou primaires anciens poncés légèrement et dépolissés. Séchage rapide et brillant durable, peut être modifié synthétique uréthane.

DESTINATIONS :

- Pour finitions économiques sur véhicules lourds ou légers, recommandé aussi pour boiseries lorsqu'on recherche un aspect brillant et un séchage rapide.
- **Reflex** offre un excellent rapport qualité prix.

CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

| | |
|---|---|
| Aspect | Brillant- film tendu |
| Couleur | Selon carte RAL |
| Densité (opaque) | 1,1 ± 0.05kg/L |
| Densité (métallisé) | 0,95 ± 0.05 kg/L |
| Nombre de composants | 1 ou 2 (selon destination) |
| Séchage à 20°C et 65% (Humidité relative) | 30 minutes (peut être recouvert après 6 heures) |
| Extrait sec en volume (opaque) | 48% ± 2% |
| Extrait sec en volume (métallisé) | 46% ± 2 % (blanc) |
| Viscosité d'emploi CF 4 à 20°C | 25 à 30 secondes |
| Viscosité d'emploi couleur | 20 à 25 secondes |
| Rendement théorique (indicatif) = 8m²/kg environ à 50µm sèc DFT (le rendement est fonction de la rugosité, des pertes durant l'application et des méthodes d'application) | |



REFLEX[®]
Fiche Technique

Proportions de mélange en volume :

Dosages en volume où en masse :

- ✓ **Reflex** : 100 parts
- ✓ Diluant : 30 parts → Diluant SH- **Intercolor**
- ✓ Durcisseur : 15 parts (selon destinations) Durcisseur RF 50 - **Intercolor**
Durcisseur D802 - **Intercolor**

Durée de vie (mélange avec durcisseur) = 7h

Matériels d'application = pistolet pneumatique, (Brosse ou Rouleau pour utilisation spéciale).

La température du support métallique ne devra pas excéder 50°C.

Ce produit est inflammable

- Éviter tout contact avec flamme ou chaleur intense
- Maintenir les boîtes fermées-
- Utiliser dans un espace ventilé
- Faire circuler l'air durant l'application.
- Utiliser des masques protecteurs et des lunettes spéciales.

Pour d'autres informations, consulter nos services techniques.