



BOYALAR VE KAPLAMALAR PIGMENT KONSANTRELERİ



TİTANYUM BEYAZI, %70

TİTANYUM BEYAZI, %70

	BİLEŞEN	KONSANTRASYON [%]
1	Water	20,6
2	EXOdís PC800	3,5
3	EXOplast OTE3	5,0
4	Pigment White 6	70,0
5	Defoamer	0,6
6	Hydrophilic fumed silica	0,2
7	Biocide	0,1



Viskozite

Brookfield, S34, 20rpm

1400 mPa·s

prosedür:

- Köpük kesicinin 1–3 ve 2/3 bileşenlerini karıştırın.
- Pigmenti ve silikayı (inorganik pigmentler için) yavaş yavaş karıştırarak ilave edin ve homojen bir sıvı elde edinceye kadar karıştırın.
- İstenilen incelik elde edilene kadar öğütün.
- Köpük kesicinin kalan 1/3'ünü ve biyositi ekleyin ve 10 dakika karıştırın.



Bu belgedeki metin makine çevirisinden geçirilmiştir. Hatalar içerebilir.

Katalogdaki bilgilerin doğru olduğuna ve bilgimiz dahilinde olduğuna inanılmaktadır, ancak yalnızca tanıtım amaçlı olarak düşünülmelidir. Ürünler hakkında detaylı bilgi TDS ve MSDS'de mevcuttur. Ürün uygulamaları için öneriler, bilginizin en iyisine dayanmaktadır.

Ürünlerin önerilen uygulamaya uygun olarak veya başka bir şekilde kullanılması ve ürünün kendi amaçlarına uygunluğunun belirlenmesi sorumluluğu kullanıcıya aittir.

Tüm telif hakları, ticari marka hakları ve diğer fikri ve sınai mülkiyet hakları ile bu yayının ve içeriğinin kullanım hakları PCC Rokita SA, PCC EXOL SA ve PCC Group'un diğer şirketlerine veya lisans verenlerine devredilmiştir. Tüm hakları saklıdır.

Kullanıcılar/okuyucular bu yayını kısmen veya tamamen çoğaltma hakkına sahip olmadıkları gibi (kişisel kullanım için çoğaltma hariç) çoğaltma veya üçüncü şahıslara aktarma hakkına da sahip değildir.

Kişisel kullanım için çoğaltma izni, diğer yayınlarda, elektronik bilgi sistemlerinde veya diğer medya yayınlarında kullanılan veriler için geçerli değildir. PCC Rokita SA ve PCC EXOL SA, kullanıcılar tarafından yayınlanan verilerden sorumlu olmayacaktır.

Boya ve vernik ürünlerinin tamamını incelemek için grubun iş platformunu ziyaret edin.

www.products.pcc.eu

PCC Grup
Sienkiewicza 4
56-120 Brzeg Dolny
Polonya

e-mail: products@pcc.eu

