TECHNICAL INFORMATION



アクセルスピカクリヤーTエコ Plus

初版: 2020/7/27 改訂: 2020/8/28

鏡面塗装仕様(ボカシ塗装)

Mirror finish Application (Spot repair)

Nº	工程	作業内容	ポイント
1	下処理	プラサフ塗装部をP800ペーパーで研磨し、全体を P1000で足付け研磨する クリヤーボカシ予定部はP2000ペーパーで研磨し、 コンパウンドで足付けを行う	◆ ボカシ塗装は極力目立ちにくい 狭い箇所で行う
2	脱脂作業	溶剤系脱脂剤 ワックスオフライト	◆ ワックスオフライトで油分・粉塵をきれい に除去する
3	カラーベース塗装	カラーベースの塗装は各種塗装仕様に準ずる	
4	セッティング	セッティング は各種カラーへ・一スの塗装仕様に準じ、十分にセッティング を取ること	
5	第1クリヤー調合・塗装	第1クリヤーはアクセルクリヤー各種を使用 塗装回数 2.5~3回 アクセル201ビーナスクリヤー アクセル301ルナクリヤー、301アホ [°] ロンクリヤー アクセル401シリウスクリヤー、401C85クリヤー アクセル1001クリヤー	 → コート間セッティング・タイムは十分に取ること ◆ コート間にエアブローはしないこと ◆ 推奨膜厚:30~60 μm/DRY (各クリヤーに準ずる) ◆ 塗装仕様は各クリヤーに準ずる
6	セッティング	23℃×5分以上	
7	乾燥	強制乾燥: 60°C×30分以上	
8	中研ぎ	P2000ペーパーにて研磨 ゴミ取りおよび足付け研磨を行う	◆ 室温まで冷却後に研磨すること
9	脱脂作業	溶剤系脱脂剤 ワックスオフライト	◆ ワックスオフライトで油分・粉塵をきれい に除去する
10	第2クリヤー調合	塗料調合 重量比 アクセルスピカクリヤーTエコPlus 100 7クセルマルチハート・ナー 50 ウレタンエコフ・レンタ・ー 0~20%	

_		,	
11	シーラー調合	塗料調合(ボカシシーラー) 重量比 アクセルスピカクリヤーTエコPlus 調合クリヤー 5 アクセルスピカクリヤーTエコ ボカシシンナー 95	◆ 調合クリヤーとは主剤とハードナーを 混合したものを指します
12	ボカシシーラー 塗装	ボカシシーラー塗装 クリヤーボカシ予定部にボカシシーラーを薄く2回塗装する	
13	第2かりヤー塗装	クリヤー塗装 塗装回数 2.5~3回 ① クリヤーをカラーへ、一ス塗装部を中心に塗装し、徐々に 塗り広げる(2~3回塗装) ② スプ・レーガンに入っている塗料に対してボカシシンナーを 50:50で混合して薄め、ボカシ際のミストをなじませる ③ 先ほどの残塗料に対してさらにボカシシンナーを 5:95で混合して薄め、ミストをなじませる ④ 最後にボカシシンナー単独でスプ・レーし、ボカシ際のミストをなじませ、塗り肌を整える	◆ 推奨膜厚:35~60 μ m/DRY
14	セッティング	23℃×15分以上	
15	乾燥	予備乾燥:40°C×10分 本乾燥:60°C×20分 以上	
16	ポ [°] リッシンク [*]	①コミ付着部・クリヤータレ部をチェックする。 ②P2000以上の細かいへ。一パー等でコミ付着部の 凸部を研磨し、平滑にする ③アブラロン2000以上の細かいもので水研ぎする ④アブラロン4000で目消しと肌調整する ⑤ウールハブフを用い、ポーラシャイン10で目消しをする ⑥スポンジ、バフを用い、ポーラシャインVF5で最終磨きを行う ⑦スポンジ、バフを用い、ポーラシャインVF5で最終磨きを行う	 ◆ 磨きの方向は補修部分から新車 塗膜に向かって軽く磨くこと ◆ ③以降は熱をこもらせないように 冷やしながら行う。 ◆ ボか部の磨きでキワが出る場合は 強制乾燥を20分追加するか 翌日まで乾燥させた後に磨くこと

スプレーガン設定

口径	エアー圧	吐出量	ガン距離	パターン重ね
1.2~1.4mm	0.15~0.2Mpa	1.5~2.5回転	15~25cm	3/5 - 4/5

ハート・ナーの選定(ボンネット・ドアパネル2枚程度の面積の場合)

ハーク の 医足 (
	5°C	10°C	15°C	20°C	25°C	30°C	35°C	40°C
ハートナー超速乾								
ハート・ナー速乾								
ハート・ナー標準								
ハート・ナー遅乾								
ハート・ナー超遅乾								

シンナーの選定(ボンネット・ドアパネル2枚程度の面積の場合)

	5°C	10°C	15°C	20°C	25°C	30°C	35°C	40°C
5ブレンダー								
10ブレンダー								
20ブレンダー								
30ブレンダー								
40ブレンダー								