

[Afficher tous les 44 produits de la même famille.](#)

10mm x 10mm, Sablage 220, Diffuseur Dépoli en Verre



Stock #62-615 **20+ In Stock**

⊖ 1 ⊕ €21⁵⁰

AJOUTER AU PANIER

Prix sur Quantité	
Qté 1-10	€21,50 prix unitaire
Qté 11+	€18,25 prix unitaire
Need More?	Demande de Devis

ⓘ Les prix sont indiqués hors TVA et droits applicables.

Espace téléchargement

Caractéristiques du produit

Ground Glass Diffuser **Type:**

Sandblasted on first surface **Remarque:**

Propriétés physiques et mécaniques

±0.76 **Tolérance Dimensionnelle (mm):**

10.00 x 10.00	Dimensions (mm):
Cut	Bords:
220	Sablage: <input type="checkbox"/>
1.60	Épaisseur (mm):
10.00	Largeur (mm):
10.00	Longueur (mm):

Propriétés optiques

Uncoated	Traitement:
Float Glass	Substrat: <input type="checkbox"/>
350 - 2000	Gamme de Longueur d'Onde (nm):

Conformité réglementaire

Conforme	RoHS 2015:
Visionner	Certificate of Conformance:
Conforme	Reach 247:

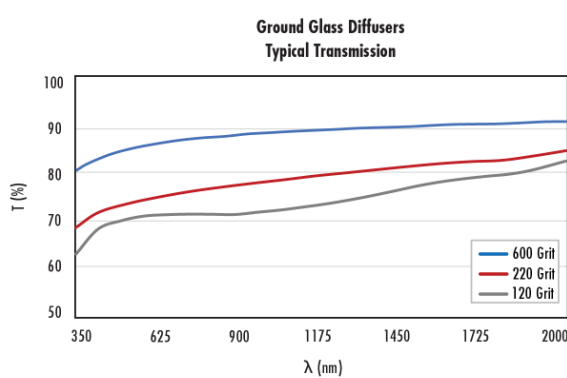
Description produit

- Tailles s'étendant de 5 mm de diamètre à 250 mm carrés
- Faible perte par diffusion
- Surface dépolie uniforme pour une diffusion uniforme
- [Substrat de Silice Fondue](#) disponible

Les Diffuseurs en Verre Dépoli sont constitués de verre dépoli haute tolérance, de qualité, qui les rend parfaits pour des applications industrielles. Le substrat en verre flotté présente une excellente transmission dans le visible et est idéal pour les applications générales de diffusion. Un sablage au grain 120 ou 220 ou 600 (comme indiqué) est utilisé pour créer une surface diffuse sur le verre. Les Diffuseurs en Verre Dépoli ont une diffusion uniforme sur toute la surface grâce à deux passages orthogonaux au cours du processus de sablage. La diffusion est un compromis entre une faible perte par dispersion et une diffusion moyenne. Les applications typiques sont les écrans, la diffusion de l'éclairage et les mires.

Vous ne trouvez pas ce dont vous avez besoin ? Obtenez un [devis rapide et personnalisé](#).

Informations techniques



Quote Your Size

Montures compatibles