



FICHE TECHNIQUE ENCRE A EFFET FLUORESCENT

IMPORTANT :

Pour obtenir l'effet fluorescent désiré, il est essentiel de vérifier tout d'abord la quantité d'azurant optique contenu dans le support à imprimer.

Si lors de l'exposition à une lumière UV (lumière noire) l'azurant optique réagit de façon très intense, il est possible qu'un marquage fait en fluorescent invisible soit « noyé » dans l'azurant.

Si la quantité d'azurant est trop importante, nous recommandons l'utilisation d'une encre absorb UV (voir gamme). Ce vernis absorbera les UV à l'endroit où il sera imprimé et donc laissera apparaître en contraste un gris ou un noir.

Mélange :

Les produits utilisés pour un marquage à révélation UV peuvent se mélanger aisément dans quasiment n'importe quel liant.

1/ Fluorescents invisibles :

Dans le cas des encres offset, il convient d'être prudent car trop de pigment poudre ou pâte pourrait altérer le transfert de l'encre (10 % de poudre (sauf Azur 0,5-2 %), 20 à 30 % de pâte maximum).

Dans le cas des encres liquides, le mélange doit être brassé en permanence en raison de problème de sédimentation possible.

2/ Absorb UV :

La quantité est à adapter en fonction du niveau de « gris » souhaité (2-10 %)

Attention à l'utilisation dans les vernis ou base UV. Adapter la quantité à ajouter à la vitesse de séchage souhaitée.

3/ Fluorescents visibles :

- a) Pour offset et typo conventionnelle : 50 parts de base pour 50 parts de pâte fluorescente
- b) Pour encre UV : 70 parts de base pour 30 parts de pigments fluorescents
- c) Pour encre à l'eau et solvant : 70 parts de base pour 30 parts de pigments fluorescents

Les ratios sont à moduler en fonction du comportement machine et de l'intensité désirée.

Pour améliorer l'opacité, on peut ajouter jusqu'à 5 % de blanc de la gamme.

/4 Conseils pratiques pour fluorescents visibles :

Afin de limiter les stocks en fluorescents, on peut faire quasiment toutes les teintes fluorescentes avec du pigment fluo jaune, du pigment fluo rose (on peut aussi utiliser du fluo rouge pour certaines teintes) et du pigment fluo invisible bleu/blanc (1-2% maxi).

Encre fluorescente :

Base 70-85%

Pigment Fluo Rose (FR) et/ou Fluo Jaune (FJ) 30-15%

Quelques Couleurs basés sur un mélange 85-15:



Vert PMS802 : FJ 15% + 1-2% Cyan de la gamme
Jaune PMS803 : FJ 14-13% + FR 1-2%
Orange PMS804 : FJ 10% + FR 5%
Orange PMS805 : FJ 5-4% + FR 10-11%
Rose PMS806 : FR 15% (+0.2-0.5% Cyan de la gamme si nécessaire)
Jaune PMS809 : FJ 15%
Pour les teintes fluo violet, 1-2% de Cyan de la gamme dans le Rose fluo

Cas de l'encre Fluo Bleu PMS801:

Cyan +/- 49%
Base +/- 49%
Pigment Fluo Invisible Bleu/Blanc 1-2%
Ou
Cyan +/- 66%
Blanc +/- 33%
Pigment Fluo Invisible Bleu/Blanc 1-2%

Ces formules peuvent s'appliquer en encres à solvants, UV, à l'eau et plastisol.

Les pigments Fluorescents étant peu solides en extérieur on peut ajouter dans les formules 2% (encres UV) à 5%(encres à solvants) d'additif Absorb UV pour augmenter un peu la longévité du pigment.

De la même manière, on peut rajouter 5% de couleurs quadri dans les fluos (sauf bleu fluo) afin qu'il reste un peu de couleur même si les fluos sont "passés" (ex: Yellow dans le Jaune Fluo, Magenta dans le rose fluo...)

Conseil pour l'impression :

Se référer à la fiche technique de la gamme qui sert de support au pigment en pensant que plus le dépôt sera important et plus l'effet sera visible.

Gamme :

- Fluorescents invisibles : Jaune, Orange, Bleu, Blanc, Rouge, Azur
- Absorb UV
- Fluorescents visibles : gamme Pantone complète et couleurs fluorescents classiques