

# LÁMINA ALUZINC Y ALUZINC PREPINTADO

La lámina Aluzinc, Galvalume o Zincalum contiene un 55% de aluminio, un 43,4% de zinc y un 1.6% de silicio aplicado mediante un proceso continuo por inmersión en caliente. Esta lámina tiene un comportamiento mucho mejor que un recubrimiento normal de zinc en la mayoría de las aplicaciones, ofreciendo una excelente resistencia a la corrosión y su superficie brillante brinda acabados mucho más atractivos.

## Usos

Cubiertas, Tejas, Fachadas, Cerramientos, Paneles Perfilados, Estanterías, Bandejas, Portacables, Conductos, Perfiles para Puertas y Ventanas, Perfiles para Drywall, Placas Colaborantes, Puertas Industriales, Línea Blanca, Tableros Eléctricos, Cuartos Fríos entre otros.

## Servicios de Corte

- Corte Transversal (Ver página 74)
- Corte Longitudinal (Ver página 75)

## Normas

- ASTM A792 (Ver página 85)
- ASTM A755 (Ver página 86)

## Formula de peso

- $\text{Peso(kg)} = \text{Espesor(mm)} \times \text{Largo(mt)} \times \text{Ancho(mt)} \times 7.85(\text{factor})$



# VENTAJAS

- El recubrimiento de Aluzinc es más ligero que el de zinc, dando un mayor rendimiento en las diferentes aplicaciones.
- Buena resistencia a la abrasión gracias a la dureza superficial de este material.
- Excelentes propiedades de reflectividad térmica y lumínica.
- Mayor resistencia a la corrosión, casi el doble de una lámina galvanizada.
- Variedad de acabados en su superficie y también pre-pintados brinda una amplia gama de soluciones para las diferentes aplicaciones.

**Rojo RAL3001**

**Crema RAL9001**

**Azul RAL5017**

**Azul Marino RAL5021**

**Café RAL8002**

**Verde RAL6001**

**Crudo en Galvanizada o Aluzinc**

<< LÁMINA ALUZINC Y ALUZINC PREPINTADO >>

## TABLA DE PESOS Y LÁMINAS POR ATADO

Espesor		Peso(kg)		Láminas por Atado(und)	
Milímetros	Calibre	1000 x 2000	1220 x 2440	1000 x 2000	1220 x 2440
0,35	29	5,49	8,17	-	-
0,38	28	-	8,87	-	-
0,40	26	6,28	9,35	-	300
0,43	26	6,75	10,05	-	300
0,55	24	8,64	12,85	300	233
0,75	22	11,78	17,53	250	170
0,85	20	13,35	19,86	220	160