



## NOIR MAT

### GÉNÉRAL

CODE	DÉSCRIPTION
AS100	Noir mat 500 ml



### DÉSCRIPTION

La noir mat de Gerko est une peinture décorative pour tout type de carrosserie. Convient pour la décoration individuelle de voitures et de motos. Idéal comme peinture de contraste et pour peinture partielle.

### PROPRIÉTÉS

- Séchage rapide
- Excellente adhérence sur de nombreuses surfaces et matériaux
- Pouvoir cachant exceptionnel
- Finition lisse
- Résistant aux produits chimiques et aux conditions météorologiques

### MODE D'EMPLOI

- Utilisation à température ambiante
- Bien agiter avant usage; au moins 2 minutes après que la balle tremblante se soit détachée
- Le substrat doit être sec et propre, exempt de saleté, de rouille, de graisse, etc.
- Un apprêt approprié est recommandé lors de la pulvérisation sur du métal nu ou du plastique
- Pulvériser de fines couches transversales sur l'objet ou la surface à revêtir
- Laisser évaporer/sécher
- Pour nettoyer la buse après utilisation et éviter le colmatage: retournez la canette et vaporisez jusqu'à ce que seul le gaz soit libéré

### TEMPS DE SÉCHAGE

En fonction de l'épaisseur de la couche, de la température et de la ventilation. Affichage: sec à la poussière environ 20 min. Séchage au toucher 40 min. Recouvrable: après 60 min.

### CONDITIONS DE TRAVAIL

- Température de l'air 15°C - 30°C
- Température de surface 15°C - 30°C mais au-dessus du point de condensation
- Température de la canette 18°C - 25°C
- Humidité relative: max 80%

### TEMPÉRATURE D'APPLICATION, °C

- 15 - 30

### CONDITIONS DE STOCKAGE

Refroidir (10°C - 20°C) et sécher

### SÉCURITÉ

Tenir à l'écart de la chaleur/des étincelles/des flammes nues/des surfaces chaudes. Ne pas fumer. Récipient sous pression: ne pas percer ni brûler, même après utilisation. Ne pas vaporiser sur une flamme nue ou sur toute autre source d'ignition. Évitez d'inhaler le brouillard de pulvérisation. Porter des gants de protection/une protection oculaire. Utiliser uniquement à l'extérieur ou dans un endroit bien ventilé.