

Peinture permanente base eau, réf. AQUAR



AQUAR BLK



AQUAR BLU



AQUAR GRN



AQUAR RED



AQUAR WHT



AQUAR YEL

► Description

- Cette nouvelle génération de peinture en phase aqueuse garantit à l'utilisateur une application en diminuant les risques notamment pour des marquages en intérieur.
- La résistance mécanique de cette résine haut de gamme est équivalente à une peinture en phase solvant de même qualité.
- La seule précaution à prendre est d'effectuer une préparation de sol plus rigoureuse notamment sur les sols gras.
- L'utilisation de ce produit contribue à limiter l'utilisation des solvants.
- Cette peinture s'utilise pour le marquage permanent de vos sols afin d'assurer une signalisation claire et visible.
- Le large choix des couleurs permet de s'adapter au mieux à vos besoins et à votre espace.

► Caractéristiques techniques

- **Matériau** : type alkyde acrylique modifié à base eau, avec un additif (alcool isopropylique).
- **Finition** : satiné / brillant.
- **Conditionnement** : en aérosol.
- **Volume** : 500 ml.
- **Capacité** : environ 45 m avec un aérosol.
- **Temps de séchage (à une température de 20°C et 50 % d'hygrométrie)** : - Au toucher : 60 minutes ;
- Circulable : 24 heures.
- **Résistance** : - A l'abrasion : très bonne ;
- Chimique : bonne.
- **Conditions de stockage** : ne pas exposer à une température supérieure à 50°C (gaz propulseur : DME - diméthyl ether). Les aérosols sont à conserver dans un endroit sec et bien ventilé, à une température entre 5 et 25°C.
- **Application** : en intérieur et en extérieur.
- **Mode d'emploi** : - Agiter l'aérosol au minimum pendant 1 minute ;
- Ne pas appliquer par une température inférieure à 10°C et un taux d'hygrométrie inférieure à 60% ;
- Appliquer la peinture sur un fond sec, dépoussiéré, dégraissé et si nécessaire avec une surface préparée (ponçage, grenailage ou sablage) ;
- Application de la peinture manuellement ou à l'aide de nos différents matériels de traçage ;
- Purger l'aérosol tête en haut après chaque utilisation.