



## StarDust

Dostępne kolory



### Dodatki kolorystyczne Kar-Bon i Aqua 2G

Komponenty **StarDust** dodawane do bazy zarówno rozcieńczalnikowej, jak i wodorocieklicznej pozwalają stworzyć oryginalne i najbardziej skomplikowane kolory OEM z efektami wizualnymi, jak np. KIA D5U czy Ford 724. Zmieniają one kolorystykę powłoki w zależności od kąta obserwacji. **StarDust** to także oferta umożliwiająca tworzenie indywidualnych kolorów.

Dodatki dostępne w rozlaniu o pojemności 0,1 litra.

OPAKOWANIE	
Pojemność	Opakowanie zbiorcze
0,1 L	4 szt.



UNIwersALNOŚĆ



CIĘKAWA KOLORYSTYKA



EKONOMICZNY



INDYWIDUALNY KOLOR



MAŁE OPAKOWANIE



#### ZALECANE ROZMIARY SITKA LAKIERNICZEGO

125-190 μm



#### WYDAJNOŚĆ

8-9 m<sup>2</sup>/L



#### CZAS PRZYDATNOŚCI UŻYCIA MIESZANKI

Produkt gotowy do natrysku



#### DOSTĘPNA KOLORYSTYKA:

- E20 żółto-niebieski
- E40 fioletowo-zielony
- E60 zielono-czerwony
- E65 zielono-pomarańczowy



#### PRZYKŁADOWE ZASTOSOWANIE

- I etap  
lakierowanie na podkład akrylowy koloru czarnego (**S72**)
- II etap  
lakierowanie mieszanką żywicy bazowej **B01** i **StarDust** (np. 95% **B01** + 5% **StarDust E40**)
- III etap  
lakierowanie lakierem bezbarwnym



#### TERMIN MINIMALNEJ TRWAŁOŚCI

36 miesięcy w oryginalnie zamkniętym opakowaniu



#### LZO/VOC

Dz.U.2016r., poz. 1353,  
kat.B/5(840) 713

PRZEBIEG

PROCESU

↓



#### PRZYGOTOWANIE PODŁOŻA

Przygotowany podkład, na który aplikujemy warstwę bazową odtłuszczamy **CP 015** i zmywamy **CP 011**



#### PROPORCJE MIESZANIA

**StarDust** dodajemy do bazy rozcieńczalnikowej **Kar-Bon** oraz bazy wodnej **Aqua 2G**.  
W przypadku kodów OEM, ilość dodatku określa receptura w programie recepturowym.  
W przypadku kolorów własnych dodajemy maksymalnie 10% **StarDust**



#### USTAWIENIA PISTOLETU

Rozmiar dyszy: 1,4-1,8 mm;  
ciśnienie robocze: HVLP/RP 1,8-2,0 bara



#### APLIKACJA

Aplikacja uzależniona od technologii i koloru, w którym występuje dodatek



#### CZAS ODPAROWANIA PO APLIKACJI

W temp. 20°C i wilg. względnej 65%: 5-10 min po nałożeniu warstwy