

Instrukcja naklejania

langor+print

2020

Zalecenia dotyczące kładzenia langor+print są w większości podobne do instrukcji montażu zastosowanego podłoża, czyli winylowej okleiny ściennej firmy Vescom.

Uwaga: stosowanie Vescom langor+print w połączeniu z danym pomieszczeniem, w którym ma zostać naniesiony nadruk, wymaga dodatkowego namysłu i uwagi. Na przykład nadruk pokrywa również drzwi, logo musi znajdować się w określonym miejscu na ścianie, wymiary mogą się nie pokrywać itd.

ściana

- Powierzchnia ściany musi być gładka, czysta i sucha w głąb ściany, wolna od kurzu i tłuszczu. W przypadku niektórych rodzajów okleiny, ściana musi mieć jednolity kolor.
- Należy zamalować wszelkie napisy, usunąć zafuszczenia i inne zabrudzenia ściany typu kurz.
- Należy również usunąć stare tapety i podkłady malarskie.
- Powierzchnie o zwykłej chłonności takie jak zwykły tynk i tynk gipsowy należy zagruntować rozcieńczonym gruntem firmy Vescom 1 miarka gruntu i 3 miarki wody i pozostawić na czas 5 godzin do wyschnięcia.
- Powierzchnie mocno chłonne takie jak gipsowo kartonowe, betonowe, należy zagruntować nie rozcieńczonym gruntem firmy Vescom i pozostawić na 5 godzin do wyschnięcia.
- Ściany malowane należy dokładnie umyć używając odtłuszczających płynów.
- Powierzchnia ściany nie może się kruszyć i pylić. Takie powierzchnie mają zbyt słabą przyczepność.
- Płyty MDF i inne tego typu należy również ugruntować tak, jak powierzchnie normalnie chłonne.
- Jeżeli powierzchnia nie wchłania wilgoci np. plastik, metal lub ściana pomalowana nieprzepuszczalną dla wilgoci farbą nie należy jej gruntować. W tym przypadku należy zastosować klej Vescom 3000. Niczym nie powlekany metal należy wcześniej zabezpieczyć farbą gruntującą do metali.
- Minimalna temperatura pomieszczenia i ścian musi wynosić 10°C. Wilgotność ściany nie może przekroczyć 6%.

kleje Vescom

W celu otrzymania oczekiwanych rezultatów, używaj wyłącznie kleje Vescom. Vescom zaleca stosowanie langor+print z równą mieszanką (1: 1) Vescom 2000 i Vescom 3000.

Przed użyciem klej należy dokładnie wymieszać. W zależności od warunków np. temperatury lub warunków podłoża, rodzaju okleiny, klej Vescom 2000 można rozcieńczyć wodą max do 4% objętości. Kleju Vescom 3000 nie wolno rozcieńczać. Należy zawsze dokładnie zamykać pojemnik z klejem. Okres przydatności do użycia to 9 miesięcy od daty zakupu.

uwagi dodatkowe

- Zaleca się nakładać grunt firmy Vescom dużym pędzlem malarskim lub wałkiem z włosiem o średniej długości.
- Używanie nierozcieńzonego gruntu umożliwi podczas remontu oderwanie samej okleiny od ściany bez uszkodzenia jej powierzchni.

narzędzia

Do nakładania kleju w narożnikach oraz przy suficie należy użyć twardego wąskiego pędzla oraz syntetycznego wałka z krótkim włosiem do nakładania kleju na powierzchnie ścian.

wydajność kleju

	zużycie m ² /kg	
	Vescom 2000	Vescom 3000
Winylowych oklein ściennych	4 m ² /kg	5 m ² /kg

wydajność gruntu

	rozcieńczanie	zużycie
Normalny poziom wchłaniania wilgotności	1 część gruntu na 3 części wody	10 m ² /L
Ściany bardzo mocno wchłaniające wilgoć	Nie rozcieńczone	7 m ² /L

Powyższe dane są danymi orientacyjnymi. Faktyczne zużycie zależy od wielu czynników: chłonności ścian, wilgotności powietrza, temperatury oraz typu oklein.

kładzenie langor+print

Wydruk jest zwinięty na tubie w sposób wskazujący na kierunek instalacji od strony lewej do prawej. Część górna i dolna wskazane są na początku panela poprzez strzałki i tekst.

Następnie należy zamknąć łączenie a powstałą przestrzeń wygładzić szpachlą. Należy odciąć nadmiar przy suficie i listwach przypodłogowych przy pomocy nożyka i szpachli. Pozostałości kleju należy natychmiast zmyć przy pomocy czystej wody i osuszyć.

uwaga

W przypadku ich stwierdzenia należy niezwłocznie skontaktować się ze swoim dostawcą. Zgłoszone zbyt późno reklamacje mogą nie zostać przyjęte. Dane techniczne i inne informacje zawarte w niniejszej instrukcji obowiązują od daty ich wydania do czasu wydania nowej instrukcji.

czyszczenie

Wskazówki dotyczące czyszczenia przekazujemy na żądanie. www.vescom.com