

Materia 3D
 è un sistema decorativo
 che attraverso
 una pasta densa,
 da modellare con attrezzi
 decorativi dedicati,
 permette di ottenere
 effetti materici
 tridimensionali
 di grande impatto
 e dalla forte personalità.



PREPARAZIONE DEL FONDO

Il sistema applicativo prevede la pulizia e la preparazione della superficie fino ad ottenere un supporto omogeneo, asciutto e privo di polvere.

Applicare una mano di Fondo Quarzato Bianco, diluito al 20% in volume con acqua, utilizzando lo specifico Rullotto L o un plafone.

APPLICAZIONE DELLA FINITURA

A Fondo ben essiccato, caricare, con l'apposito Rullotto NA, una ripresa abbondante di Materia 3D, bianco o colorato, senza diluizione.

Procedere per fasce verticali, alte come l'intera parete e larghe circa 50 cm, avendo cura di lasciare materiale in abbondanza per creare un marcato ed omogeneo effetto bucciato.

Raggiunta l'applicazione di circa 1 - 2 m², creare il decoro desiderato con l'accessorio Linea Estro specifico.

Lasciare sul bordo una zona verticale non decorata, da lavorare successivamente, per creare una striscia di contatto con la fascia successiva fino a completare l'intera area da trattare.

EFFETTO MINERALE

Dopo aver applicato uno strato abbondante di Materia 3D colorato, lasciare delicatamente le creste con Spatola M inumidita, per ottenere una superficie il più possibile omogenea. Dopo questo passaggio, MATERIA 3D può essere lasciato tal quale nel colore scelto. La finitura rimarrà uniforme e opaca oppure potrà essere resa brillante con una passata di Vetrificante Lucido Estro, applicato con Spalter M, per un effetto più particolare e di design.

Per un effetto più naturale e cromaticamente mosso, ad essiccazione profonda del prodotto applicare in semicoprenza una ripresa di Anticante Estro con Spalter S, nel colore consigliato in cartella e nel rapporto indicato in tabella.

Uniformare a prodotto bagnato e pennello scarico tutta la superficie. Poco dopo, utilizzare la Spugna ML per distribuire l'Anticante in maniera ancora più morbida sulla superficie.

Poco dopo, ripassare la superficie con Spatola M, per pulire eventuali eccessi di prodotto dalle parti in rilievo.

EFFETTO PELLAME

Dopo aver applicato uno strato abbondante di Materia 3D colorato, passare delicatamente la Spatola M per ottenere una superficie il più possibile liscia. Dopo circa 20 minuti, il prodotto inizia ad appassire e deve essere trattato con l'apposito Attrezzo Pellame, rullando omogeneamente la superficie per creare dei micro-avvallamenti. Lasciare la superficie con la Spatola M inumidita al fine di eliminare eventuali residue sporgenze.

A completa essiccazione, applicare in semicoprenza una ripresa di Anticante Estro con Spalter S, nel colore consigliato in cartella e nel rapporto indicato in tabella.

Uniformare a prodotto bagnato e pennello scarico tutta la superficie. Poco dopo, utilizzare la Spugna ML per distribuire l'Anticante in maniera ancora più morbida sulla superficie.

Poco dopo, ripassare la superficie con Spatola M, per eliminare ancora eventuali eccessi di prodotto dalle parti in rilievo, avendo cura di tenere ben pulito l'attrezzo con un pezzo di carta.

EFFETTO TESSUTO

Dopo aver applicato uno strato abbondante di Materia 3D nel colore Bianco, rigare la superficie con lo specifico Attrezzo Tessuto. Lasciare appassire il prodotto e rifinire la superficie con la Spatola M inumidita al fine di eliminare gli eccessi di prodotto o le sporgenze.

A completa essiccazione, applicare in semicoprenza una ripresa di Anticante Estro con Spalter S, nel colore consigliato in cartella e nel rapporto indicato in tabella. Uniformare a prodotto bagnato e pennello scarico tutta la superficie. Poco dopo, ripassare la superficie con la Spugna ML leggermente umida, per togliere gli eccessi dalle creste e distribuire in maniera ancora più morbida l'Anticante.

EFFETTO LEGNO

Dopo aver applicato uno strato abbondante di Materia 3D colorato, modellare la superficie con lo specifico Attrezzo Legno, modificando l'angolo di incidenza attraverso i movimenti del polso. Lasciare appassire il prodotto e rifinire delicatamente la superficie con la Spatola M inumidita al fine di eliminare eventuali eccessi di prodotto o sporgenze. A completa essiccazione applicare una ripresa di Anticante Estro con Spalter S, nel colore consigliato in cartella e nel rapporto indicato in tabella, seguendo le venature del legno. Uniformare il tutto con Spalter S scarico di prodotto. Dopo una ventina di minuti, passare delicatamente la Spugna ML leggermente umida per uniformare ulteriormente l'effetto. Lasciare quindi la superficie con Spatola M, per eliminare gli eccessi di prodotto dalle creste, avendo cura di tenere ben pulita la Spatola con un pezzo di carta.

Effetto Minerale
Materia 3D in tinta: 869A



con Anticante in tinta: 865A

Effetto Pellame
Materia 3D in tinta: 868A



con Anticante in tinta: 869A



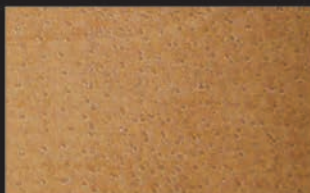
con Anticante base micacea



con Anticante in tinta: 831A



con Anticante in tinta: Bianco



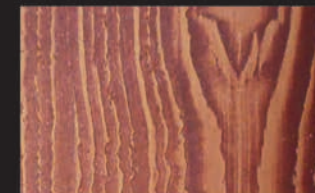
con Anticante in tinta: 868A

Effetto Tessuto
Materia 3D BASE BIANCA

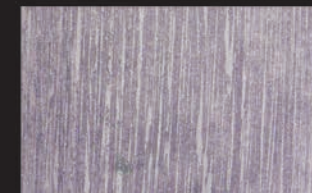


con Anticante in tinta: 806A

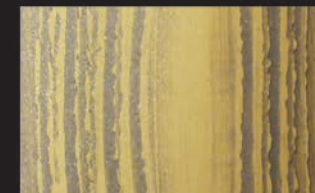
Effetto Legno
Materia 3D in tinta: 833A



con Anticante in tinta: 831A



con Anticante in tinta: 807A



con Anticante in tinta: 810A



con Anticante in tinta: 810A



con Anticante in tinta: 868A

I colori della presente cartella sono stati realizzati tipograficamente in quadricromia e sono pertanto da considerarsi puramente indicativi.

COLORAZIONE DELLA FINITURA

Materia 3D può essere applicato bianco o colorato in funzione del tipo di effetto finale che si vuole ottenere.

Se il prodotto deve essere colorato seguire le quantità indicate in tabella e miscelare con cura il prodotto.

Pezzatura Base	Dose toner: A	Dose toner: B	Dose toner: C
750 ml	20 ml	10 ml	5 ml
3 litri	80 ml	40 ml	20 ml



DECORDESIGN
effetti di tendenza

Materia
3D

