



eshop.amacstanghellini.it

di Stanghellini



PA-70

Pasta abrasiva



Descrizione completa

La PA-70 Pasta abrasiva si usa insieme ai Dischi in cuoio Tormek. Le particolari proprietà del cuoio unite alla pasta abrasiva rimuoveranno in modo efficace la bava sviluppata durante l'affilatura senza danneggiare il tagliente. La pasta luciderà al contempo il bisello garantendo una finitura più fine.

Perché scegliere la PA-70 Pasta abrasiva?

- Utilizzabile con tutti i dischi in cuoio Tormek.
- Garantisce una finitura fine e lucida.
- Grana media 3 micron.
- Idrata il cuoio del disco.
- Contiene 70 g di pasta abrasiva.

Ottieni una levigatura ottimale

La PA-70 Pasta abrasiva contiene una combinazione di componenti lucidanti e micro-abrasivi e ha una grana media di 3 micron. Per risultati ottimali, utilizzare sempre la pasta abrasiva durante la levigatura con il disco in cuoio. Una sola applicazione è sufficiente per circa 5-10 utensili. Il cuoio diventerà più morbido ed efficace a ogni utilizzo. I tuoi utensili resteranno sempre perfettamente affilati.





eshop.amacstanghellini.it

di Stanghellini

Pasta abrasiva

Prima di avviare la macchina, applicare uno strato sottile di PA-70 Pasta abrasiva sul disco in cuoio. Ruotare manualmente il disco. Avviare la macchina e distribuire la pasta esercitando una leggera pressione con l'utensile sul disco. Attendere che la pasta penetri nel cuoio.

Se il disco in cuoio è nuovo, impregnarlo prima con l'olio lubrificante leggero incluso affinché raggiunga la giusta consistenza e riesca ad assorbire la pasta abrasiva. Se si lavora in climi secchi, dopo un certo tempo occorrerà impregnare nuovamente il disco in cuoio con alcune gocce di olio prima di procedere a una nuova applicazione della pasta abrasiva. Non lasciare seccare la pasta sul disco in cuoio. Se necessario, applicare una maggiore quantità di olio.

Specifiche e dettagli

Peso

Peso di trasporto 0,09 kg

Colore

Giallo

Materiale

Ossido di alluminio, distillato di petrolio, ammoniaca
Tubetto in alluminio

