

ALLES WICHTIGE ZUM THEMA KURZ UND KNACKIG ZUSAMMENGEFASST.

WIE SOLLTE DIE ZU FOLIERENDE OBERFLÄCHE BESCHAFFEN SEIN?

- ✓ möglichst glatt
- ✓ trocken
- ✓ ohne abweisende Versiegelung
- ✓ fettfrei
- ✓ silikonfrei
- ✓ nicht ausgasend

WELCHE FAHRZEUGOBERFLÄCHEN LASSEN SICH FOLIEREN?

Diese Frage sollte von einem professionellen Folierer immer im Einzelfall geklärt werden.
Generell gilt aber:

- ✓ Autolack (sofern unbeschädigt sowie ohne Nano-Versiegelung und Wachs)
- ✓ matter Autolack (sofern vom Folierer geprüft)
- ✓ lackierter Kunststoff (sofern die Haftkraft des Lacks ausreicht)
- ✓ rauher und strukturierter Kunststoff
(nur mit Folien, die speziell für diese Anwendung gemacht sind)
- ✓ Scheiben und Fenster (sofern aus Glas und ohne starke Antischmutzbeschichtung)

KANN MAN AUCH MÖBEL, WÄNDE UND BÖDEN FOLIEREN LASSEN?

Ja, dank spezieller Folien mit dem passenden Kleber ist das problemlos möglich. Farbfolien sind in Schwarz und Weiß verfügbar, Digitaldruckfolien mit vielfältigen Aufdrucken.
Die Folien eignen sich unter anderem für Putz, Tapete, Ziegelstein, Asphalt, Kacheln und Holz.

WIE WIRD EINE OBERFLÄCHE AUF DIE FOLIERUNG VORBEREITET?

Sie wird zuvor gereinigt und entfettet. Für PKWs bedeutet das eine gründliche Wäsche, bevorzugt per Hand, sowie die Entfettung mit speziellen Produkten. Möbel sollten feucht abgewischt, Böden und andere raue Oberflächen abgebürstet werden.

WIE KÖNNEN PROFESSIONELLE FOLIERER DAS RISIKO EINER BESCHÄDIGUNG DES UNTERGRUNDS AUF EIN MINIMUM REDUZIEREN UND DESSEN FOLIERBARKEIT PRÜFEN?

Dafür haben sie einige Möglichkeiten. Durch ihren großen Erfahrungsschatz und ihr Know-how können sie häufig bereits durch eine erste Begutachtung der Oberfläche Aussagen über deren Folierbarkeit machen. Aber auch Klebetests sowie das Einholen weiterer Informationen beim Hersteller der jeweiligen Oberfläche können helfen. Mit dem sogenannten „Oberflächenspannungs-Teststift“ kann der Folierer prüfen, ob der Untergrund bereit für die Folierung ist oder noch gereinigt und entfettet werden muss.