Os produtos Fire Scale Colors são concebidas para ter um pigmento extra-fino, de acabamento mate e secagem rápida, para que garante uma pintura perfeita mesmo para os modelistas menos experientes.

Tintas acrilicas Fire Scale Colors são pré-diluídas para uso directo em aerógrafo e não necessitam de diluição.

Preparação

Lave sempre o modelo para eliminar a alguma gordura do molde e deixe secar o modelo naturalmente

Aplique sempre um primário Fire Scale Color em camadas finas e suaves e deixe secar aproximadamente 10 a 15 minutos, em seguida passe uma lixa grão 2000 molhada para alisar o primário e deixe secar.

Agite o frasco até a tinta estar bem misturada e use uma pipeta para adicionar no aerógrafo.

Para uma excelente pintura recomendamos 3 a 4 camadas finas cruzadas o tempo de secagem entre camadas 5 a 10 min. aproximadamente. Pressão recomendada de 1 bar a 1.5 bar a uma distância de 10 a 15 cm aproximadamente.

Tempo de secagem após as camadas, 30 a 45 min, sendo o recomendado 1 hora, após a secagem poderá aplicar máscaras e pintar outra cor.

Dicas:

- Use sempre uma base branca (fsc002) para cores metalizadas, excepto as cores alumínio que deve usar uma base cor preta.
- Verniz Fire Scale Colors 2k (VFC001 ou VFC002) misture numa proporção de 2-1-1 exemplo: 10ml de verniz + 5ml diluente acrilico + 5 ml de activador, tempo de secagem de 24 horas.

Alerta:

Não é recomendado utilizar estas tintas em ambientes frios ou com muita humidade, verifique sempre as condições do espaço onde irá pintar.

Para diluir, se necessário use o Thinner Fire Scale Modeler. NÃO use White Spirt, acrílico Thinners ou diluente celuloso, não são adequados a esta tinta.

Limpeza das ferramentas use acetona, nunca utilize diluente celuloso ou álcool.

Tintas Fire Scale Colors suportam outras tintas ou outros vernizes, mas não são compatíveis com tintas acrilicas aguosas.

Trabalhe numa área bem ventilada e sempre com máscara e mantenha afastado das crianças. Aperte a tampa para segurança após cada uso.



Fire Scale Colors