

DEEP POUR WATER™ INSTRUCTIONS

CW4510 and CW4511



**WOODLAND
SCENICS®**



KIT CONTENTS

- 8 fl oz (236 mL) Water Base
- 4 fl oz (118 mL) Activator
- 2 Mixing Cups
- 2 Stick-On Graduated Labels
- 4 Gloves
- 2 Stir Sticks
- 1 Sealable Plastic Bag

Contents make 12 fl oz (354 mL)



CAUTION: Deep Pour Water generates heat as it cures. The deeper the single pouring depth, the greater the heat produced. **Do not exceed 1/2" (12.7 mm) depth in a single pour.** Do not leave the Water Base and Activator standing in the mixing cup longer than 20 minutes. The maximum working time is 20 minutes, which is the amount of time Deep Pour Water remains pourable after the Water Base and Activator are added to the cup. Gloves are provided for skin sensitivity. Use gloves when handling. Direct contact with Deep Pour Water during the curing process may cause burns. Gloves are not heat barriers.



MODELING AND CARE INFORMATION

Product may stain or cause damage. Take care to cover project area and clothing appropriately. Clean up uncured spills immediately using a disposable rag soaked in denatured alcohol. If the spill has cured, carefully scrape it off the surface.

INSTRUCTIONS

Read through all instructions before beginning. Follow all instructions carefully. Watch how-to videos at woodlandscenics.com. Deep Pour Water is made of two parts, the Water Base and Activator. When they are mixed together, Deep Pour Water is formed. The approximate cure time is 24 hours (the amount of time Deep Pour Water takes to fully harden).

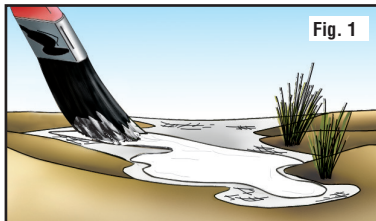
Before you begin, review the Optional Techniques and Quick Fixes:

- Surface Film Quick Fix – page 6
- Large Water Features – page 6
- Tinting Deep Pour Water – page 7
- Layering – page 8
- Underwater Terrain Features – page 8
- Open-ended Water Features – page 8
- Floating Objects – page 9

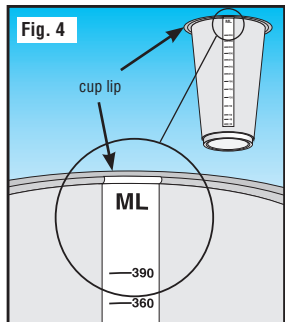
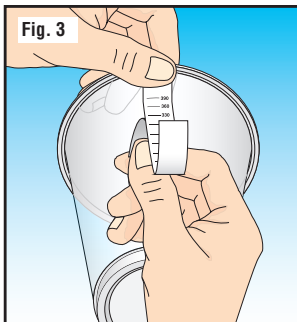
PREPARATION

Prepare the water cavity as described in Steps 1-2.

1. Seal the water cavity with plaster (**Fig. 1**). If modeling with Shaper Sheet® (C1178-C1179), seal it with an even, continuous coat of Shaper Sheet Plaster (C1180). If the water cavity is formed with other materials, seal it with Plaster Cloth (C1203, C1191-C1193). Fill all holes to prevent leaks. Allow the plaster to dry completely.



2. Color and seal the plaster water cavity with Water Undercoat™ (CW4530–CW4535) or 100% acrylic paint (Fig. 2). Blend colors to create the illusion of shallow (light colors) and deep (dark colors) areas. Let dry. **NOTE:** Seal Earth Colors™ Liquid Pigment (C1216–C1223, C1228, C1229) with Scenic Cement™ (S191).
3. Place the graduated label (included) on the Mixing Cup, as shown (Fig. 3 and 4).
4. Determine the depth of your water feature. **Maximum depth in a single pour is 1/2" (12.7 mm).** However, Deep Pour Water can be layered in 1/2" (12.7 mm) increments to achieve any depth (see Layering section, on page 8).
5. Determine how much Deep Pour Water is needed by visiting our online Water Volume Estimator. Go to woodlandscenics.com. Click on "Free Apps," then choose "Water Volume Estimator." Follow the prompts.
6. Compare the estimated volume to the graduated label on the mixing cup. If the estimated number does not match one of the numbers on the label, round it up. Milliliters are used for ease of measuring and greater accuracy. **IMPORTANT:** If the water feature requires more than one box of Deep Pour Water, and is less than 1/2" (12.7 mm) deep, see Large Water Features section on page 6.



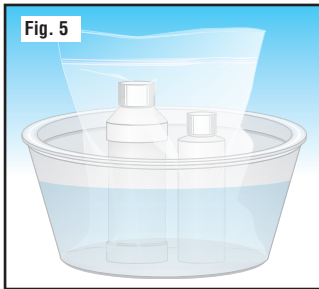
7. The mixing ratio is 2 parts Water Base to 1 part Activator. Reference the **Mixing Chart** to determine how much of each is needed to make the estimated volume. Write down the amounts for later reference.

APPLICATION TO WATER CAVITY

Wear gloves. Do not allow air, especially cool air, to blow on or near uncured Deep Pour Water. Exposure to cool air will cause a film to develop on the surface. **Close all air-conditioning vents in the room or near the area for approximately 4 hours. If vents cannot be closed, set the thermostat for 72°F - 75°F (22.2°C - 23.8°C).** Check for surface film approximately 15-20 minutes after pouring. See Surface Film Quick Fix on page 6.

Warm Water Base and Activator Bottles

8. Secure Water Base and Activator caps tightly on bottles. Place both bottles in sealable plastic bag.
9. Place sealed bag in a large container and fill with hot tap water (120°F/48.8°C) (**Fig. 5**). **Do not use scalding hot or boiling water. If it's too hot to touch, it's too hot to use.** Do not warm the bottles with any electrical heating source.
10. Remove bottles from the water and bag after 15 minutes. The bottles should feel warm, not hot (let cool if hot). Slowly tilt the bottles back and forth for 5 seconds to ensure contents are an even temperature. Do not shake. **Use immediately.**



MIXING CHART

All Values are in Milliliters

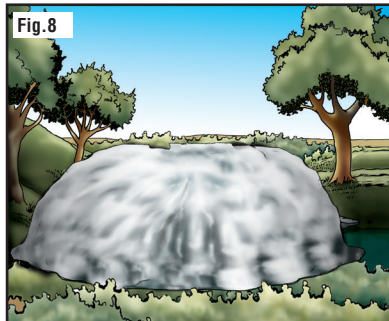
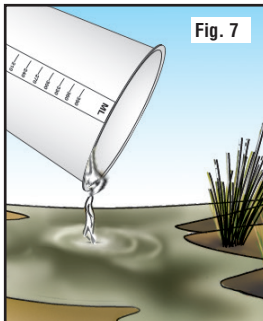
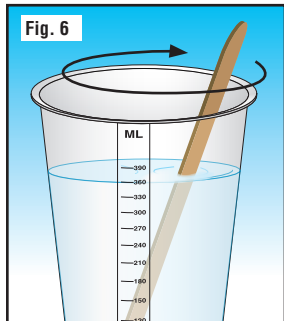
Total Needed	Water Base	Activator
390	260	130
360	240	120
330	220	110
300	200	100
270	180	90
240	160	80
210	140	70
180	120	60
150	100	50
120	80	40
90	60	30
45	30	15

Mix Water Base and Activator

11. Pour the warmed Water Base into the mixing cup, to the predetermined amount. Close the container.
12. Pour the correct ratio of Activator in the mixing cup. Close the container and quickly begin next step.
13. Gently stir the Water Base and Activator together for 10 minutes (**Fig. 6**). **Mix thoroughly.** While stirring, scrape the sides and bottom of the cup. Do not stir vigorously. The mixture will be thick, cloudy, and some bubbles may be present. It will thin and clear as you stir. Bubbles will dissipate as it cures.

Pouring and Curing Deep Pour Water

14. Pour the Deep Pour Water into the prepared water cavity (**Fig. 7**). It is now curing and will self-level. A warm environment aids the curing process. To encourage this, use aluminum foil to make a dome that covers the entire water feature (**Fig. 8**). Shape it along the edges for a good seal, but do not let it touch Deep Pour Water. The air under the dome will warm as it cures. Keep it covered for 4 hours. This also prevents dust from settling on the surface. **Do not use a dome if the ambient air temperature is greater than 75° (23.8° C).**
15. **Disposal:** If less than 1/2" (12.7 mm) remains in the cup, let it cure in the cup. If more than 1/2" (12.7 mm) is left, line a shallow container with aluminum foil (without seams) and pour the excess into the container to cure. Once cured, the excess can be disposed in the trash.



16. Deep Pour Water cures to a hard surface in 24 hours. After it has cured, detail can be added. For subtle ripples or windswept water, use Water Ripples (CW4515). For waves, splashes or a waterfall, use Water Waves (CW4516). For whitecaps, apply White Water Highlight™ (CW4529) to ripples or waves. Clean the water feature with Dust Dabber® (CW4539). Deep Pour Water is compatible with Realistic Water™ (C1211) and Water Effects® (C1212).

OPTIONAL TECHNIQUES AND QUICK FIXES

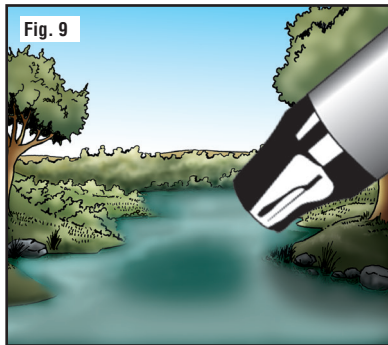
SURFACE FILM QUICK FIX

If cold air blows across the surface of freshly poured Deep Pour Water, a cloudy white film may develop. It may start out looking like dust particles floating on the surface. Check for a film approximately 15-20 minutes after pouring. If a film occurs, use a hair dryer on its lowest setting to warm the Deep Pour Water. Slowly move the hair dryer back and forth (**Fig. 9**). Continue for about 5 minutes until it warms and there is no sign of the cloudy film. Be careful not to “push” the Deep Pour Water out of the water feature.

If it has fully cured with a cloudy white fog, it can still be fixed. Remove all the cloudy white material by sanding the surface with 120-grit sandpaper. Clean all sanding debris from the surface using a little rubbing alcohol. Let dry. Pour a thin layer of Deep Pour Water over the water feature. This will cover up scratch marks.

LARGE WATER FEATURES

If the water feature requires more than one box of Deep Pour Water, and is 1/2" (12.7 mm) deep (or less), mix and pour all the Deep Pour Water boxes consecutively. Mix and pour one box, then immediately mix and pour the next box. Create an assembly line and repeat until the water cavity is filled. Use the provided Mixing Cups and mix boxes separately. Do **NOT** mix two boxes together in one container.



TINTING DEEP POUR WATER

Yellow Silt



Murky



Olive Drab



Sage Green



Moss Green



Turquoise



Navy Blue

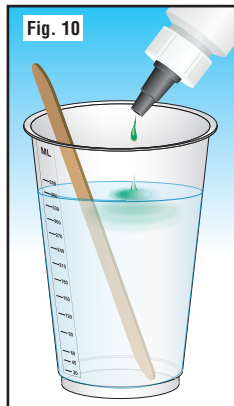


Deep Pour Water can be tinted with Water Tints (CW4519-CW4525) to create realistically colored water features. To tint, carefully add the Water Tint to the Water Base and Activator after stirring for 1 minute. Add the Tint one drop at a time and stir between drops to check transparency (**Fig. 10**). **For the best results, test the tint color and transparency before application.** Do NOT mix other colorants with Deep Pour Water.

Transparency: The less Water Tint used, the more transparent the Deep Pour Water will be—allowing underwater features to be visible. The deeper it is, the darker the tint will appear. To achieve the look of opacity in depths and transparency in shallows on a water feature that has varying depths, the best formula is 1 drop of Water Tint added to 30 mL (1.01 fl oz) of Deep Pour Water poured 1/2" (12.7 mm) deep. Opacity will be achieved at 4 drops per 30 mL (1.01 fl oz) of Deep Pour Water poured 1/2" (12.7 mm) deep. Do not exceed 8 drops per 30 mL (1.01 fl oz) of Deep Pour Water as this amount can prevent curing.

Color and Transparency Test: Fill a clear, disposable cup with the same amount of tap water as is required for your water feature. Add a drop of Water Tint to the tap water and stir. This is the Water Tint color. To test transparency, pour the tinted tap water into a separate container to the desired depth of your water feature. This simulates the transparency of the tinted Deep Pour Water. If desired, add landscaping in the test container to check visibility and detail. **TIP!** Mix different Water Tints to create custom colors.

Fig. 10



LAYERING

To create water features that are deeper than 1/2" (12.7 mm), you can pour additional layers of Deep Pour Water any time after the first layer's consistency has become sticky (approximately 4 hours after pouring). Adding a layer during the sticky state helps the layers bond. However, another layer can be added after the previous layer is fully cured (**Fig. 11**). **TIP!** Use this technique to subtly adjust the tint color after Deep Pour Water has cured (**Fig. 12**).

To Test for the Sticky State: Take a pin or toothpick and gently touch it to the surface of the Deep Pour Water in an inconspicuous area. Slowly pull it away from the surface. If a string of Deep Pour Water comes off of the surface (instead of a drop), it has reached the sticky state and is ready for another layer.

UNDERWATER TERRAIN FEATURES

Underwater landscaping enhances realism (**Fig. 12**). However, landscaping materials are porous and trap air that can cause bubbles in Deep Pour Water. Follow these steps to reduce the chance of bubbles:

1. Install landscaping materials on the colored water cavity using Scenic Glue™ (S190), Static-Tac® (FS644), Tuft-Tac® (FS643) or Scenic Cement. Let dry.
2. Coat the landscaping materials with Scenic Cement. Let dry completely.
3. Mix enough Deep Pour Water to coat the bottom of the water cavity and the landscaping materials in as thin a layer as possible (1/8" / 3.17 mm deep, or less). Drizzle it over the entire water cavity. This thin layer will allow trapped air to dissipate. Let it cure then add layers to achieve the desired depth (see Layering section, page 8).

OPEN-ENDED WATER FEATURES

Open-ended water features allow modelers with limited space to model large rivers, oceans and lakes (**Fig. 12**). Create this effect by making a removable dam. Install dam **after** sealing the water cavity with plaster but **before** coloring it.

1. Use a glassy smooth, firm sheet of styrene or polyethylene plastic (common in packaging) to make the dam. Do not use printed or textured plastic as the texture or printing can transfer. Cut the dam material to fit the open side of the water cavity.



2. Run a bead of Low Temp Foam Glue (ST1445/ST1446), Foam Tack™ Glue (ST1444), Water Effects, or Water Waves along the open edge of the water cavity. Press the dam into the adhesive. Fill all gaps to seal and prevent leaks. Let dry completely.
3. Mix and pour the Deep Pour Water. Allow it to cure 24 hours. Then gently peel off the dam. Scrape off any glue residue with a hobby knife. Cover up any scratches by painting a thin layer of Deep Pour Water over the open edge.

FLOATING OBJECTS

Real bodies of water have floating plants, logs or debris. Create this effect by pouring in layers.

1. Place the landscaping material on a non-stick surface and coat it with Scenic Cement to seal. Let dry.
2. Pour a layer of Deep Pour Water in the prepared cavity. When it reaches the sticky state (see Layering, page 8), press the object into the surface using Gentle Grips® (A200) or tweezers to avoid contact. **NOTE:** If it has hardened, glue the object on the surface with Scenic Glue, Static-Tac, Tuft-Tac or Scenic Cement. Let dry.
3. Pour another layer of Deep Pour Water around the object and to the desired depth. Let it cure. The object will be permanently adhered.



Fig. 12

CONTENU DU KIT

236 ml de base aqueuse (Water Base)

118 ml d'activateur (Activator)

2 gobelets de mélange

2 étiquettes autocollantes graduées

4 Gants

2 Bâtons à mélanger

1 sac en plastique hermétique

Le contenu fait : 354 ml



ATTENTION : le produit Imitation d'Eau Profonde (Deep Pour Water) génère de la chaleur lorsqu'il durcit. Plus l'épaisseur d'une unique coulée est importante, plus la chaleur produite est importante. **Ne pas dépasser la profondeur de 12,7 mm en une seule coulée.** Ne pas laisser la base aqueuse (Water Base) et l'activateur (Activator) dans le gobelet mélangeur pendant plus de 20 minutes. Le temps de travail maximum est de 20 minutes, ce qui correspond à la durée pendant laquelle le Deep Pour Water peut encore être versée après que la base aqueuse et l'activateur ont été ajoutés dans le gobelet. Des gants sont fournis pour la protection de la peau. Utiliser des gants lors de la manipulation. Le contact direct avec le produit pendant le processus de durcissement peut causer des brûlures. Les gants ne sont pas des barrières thermiques.



PRÉCAUTIONS À PRENDRE : le produit peut tacher ou causer des dommages. Veiller à couvrir la zone du projet et les vêtements de manière appropriée. Nettoyer immédiatement les éclaboussures non durcies à l'aide d'un chiffon jetable imbibé d'alcool dénaturé. Si les éclaboussures ont durci, gratter soigneusement la surface.

INSTRUCTIONS

Lire toutes les instructions avant de commencer. Suivre attentivement toutes les instructions. Regarder des vidéos explicatives sur woodlandscenics.com.

L'imitation d'Eau Profonde (Deep Pour Water) est composée de deux parties, la base aqueuse (Water Base) et l'activateur (Activator). Lorsqu'ils sont mélangés ensemble, le Deep Pour Water est formée. Le temps de durcissement est d'environ 24 heures (le temps nécessaire à l'eau pour durcir complètement).

Avant de commencer, passer en revue les techniques optionnelles et les solutions rapides :

- Solutionner l'apparition d'un film de surface - page 14
- Grandes étendues d'eau - page 14
- Teindre de Deep Pour Water - page 15
- Superposition de couches - page 16
- Décors du terrain sous-marin - page 16
- Eau en bordure du diorama - page 16
- Objets flottants - page 17

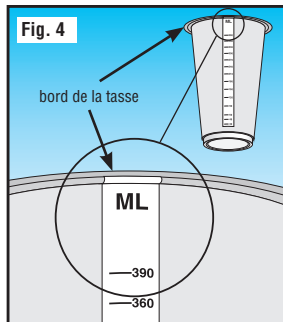
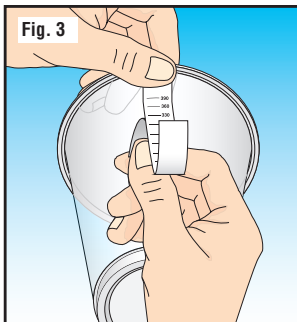
PRÉPARATION

Préparer l'étendue d'eau comme décrit dans les étapes 1-2 ci-dessous.

1. Tapisser l'étendue d'eau avec du plâtre (voir Fig. 1). Si le diorama est réalisé avec la feuille de mise en forme « Shaper Sheet » (C1178-C1179), recouvrir la feuille avec une couche uniforme et continue de plâtre « Shaper Sheet Plaster » (C1180). Si l'étendue d'eau est formée avec d'autres matériaux, la tapisser avec des bandes plâtrées « Plaster Cloth » (C1203, C1191-C1193). Boucher tous les trous pour éviter les fuites. Laisser le plâtre sécher complètement.



2. Colorer et étanchéifier le plâtre avec la peinture « Water Undercoat » (CW4530-CW4535) ou de la peinture 100% acrylique (voir Fig. 2). Mélanger les couleurs pour créer l'illusion de zones peu profondes (couleurs claires) et profondes (couleurs foncées). Laisser sécher. **REMARQUE** : protéger la peinture « Earth Colors Pigment liquide » (C1216-C1223, C1228, C1229) en vaporisant dessus de la colle « Scenic Cement » (S191).
3. Placer l'étiquette graduée (incluse) sur le gobelet de mélange, comme indiqué (voir Fig. 3 et 4).
4. Déterminer la profondeur de votre étendue d'eau. **La profondeur maximale en une seule coulée est de 12,7 mm.** Cependant, le Deep Pour Water peut être superposée par couche de 12,7 mm pour obtenir n'importe quelle profondeur (voir la section Superposition de couches, page 16).
5. Déterminer la quantité de produit nécessaire en visitant notre estimateur de volume d'eau en ligne. Se rendre sur le site woodlandscenics.com. Cliquer sur l'onglet « Free Apps », puis choisir « Water Volume Estimator ». Suivre ensuite les instructions.
6. Comparer le volume estimé à l'étiquette graduée sur le gobelet mélangeur. Si le volume estimé ne correspond pas à l'un des chiffres de l'étiquette, arrondir. Les millilitres sont utilisés pour faciliter la mesure et améliorer la précision. **IMPORTANT** : si le plan d'eau nécessite plus d'une boîte de Deep Pour Water, et a une profondeur inférieure à 12,7 mm, alors lire la section sur les grandes étendues d'eau à la page 14.



7. Le rapport de mélange est de 2 parties de base aqueuse pour 1 partie d'activateur. Consulter le **tableau de mélange** pour déterminer la quantité nécessaire de chaque composant pour obtenir le volume estimé. Noter les quantités comme référence ultérieure.

APPLICATION À LA ZONE AQUATIQUE

Porter des gants. Ne pas laisser l'air, en particulier l'air froid, souffler sur ou près de la coulée de Deep Pour Water non durcie. L'exposition à l'air froid provoque le développement d'un film à la surface. **Fermer toutes les ouvertures de climatisation dans la pièce ou à proximité pendant environ 4 heures. S'il n'est pas possible de les fermer, régler le thermostat entre 22,2°C et 23,8°C.** Vérifier s'il y a un film de surface environ 15 à 20 minutes après avoir versé le produit. Voir la solution rapide pour éliminer le film de surface à la page 14.

Bidons tièdes de base aqueuse et d'activateur

8. Sécuriser la base aqueuse et l'activateur en serrant bien les bouchons sur les bidons. Placer les deux bidons dans un sac en plastique hermétique.
9. Placer le sac hermétique dans un grand récipient et le remplir d'eau chaude du robinet (48,8°C) (**voir Fig. 5**). **Ne pas utiliser de l'eau trop chaude ou bouillante. Si elle est trop chaude au toucher, elle est trop chaude pour être utilisée.** Ne pas chauffer les bidons avec une source de chaleur électrique.
10. Retirer les bidons du bac d'eau et du sac hermétique après 15 minutes. Les bidons doivent être chauds au toucher, et non brûlants (les laisser refroidir s'ils sont chauds). Incliner lentement les bidons d'avant en arrière pendant 5 secondes pour vous assurer que le contenu est à une température uniforme. Ne pas secouer. **Les utiliser immédiatement.**

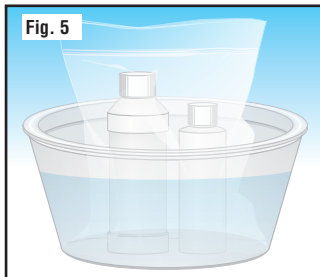


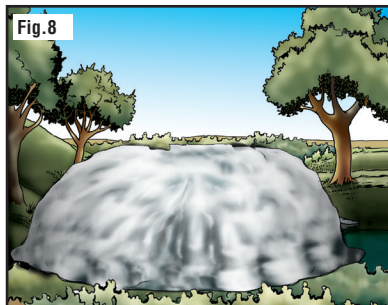
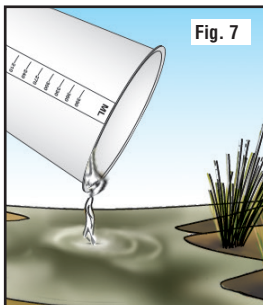
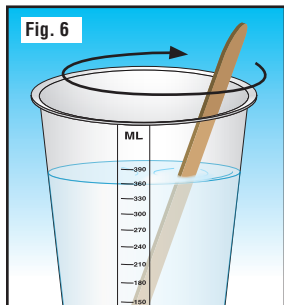
TABLEAU DE MÉLANGE Toutes les valeurs sont en millilitres		
Total requis	Base aqueuse (Water Base)	Activateur (Activator)
390	260	130
360	240	120
330	220	110
300	200	100
270	180	90
240	160	80
210	140	70
180	120	60
150	100	50
120	80	40
90	60	30
45	30	15

Mélanger la base aqueuse et l'activateur

11. Verser la base aqueuse chaude dans le gobelet mélangeur, jusqu'à la quantité prédéterminée. Fermer le récipient.
12. Verser la bonne proportion d'activateur dans le gobelet mélangeur. Fermer le récipient et passer rapidement à l'étape suivante.
13. Mélanger doucement la base aqueuse et l'activateur pendant 10 minutes (**voir Fig. 6**). Bien mélanger. Tout en remuant, racler les côtés et le fond du gobelet. Ne pas remuer vigoureusement. Le mélange sera épais, trouble, et quelques bulles peuvent être présentes. Il s'amincit et devient plus clair à mesure que vous le remuez. Les bulles se dissiperont au fur et à mesure que le mélange durcira.

Verser et faire durcir le Deep Pour Water

14. Verser le Deep Pour Water sur l'étendue préparée à ce dessein (**voir Fig. 7**). Elle est maintenant en train de durcir et va s'auto-niveler. Un environnement chaud facilite le processus de durcissement. Pour favoriser ce processus, utiliser du papier d'aluminium pour fabriquer un dôme qui couvre toute la zone représentant l'eau (**voir Fig. 8**). Former le dôme le long des bords pour une bonne étanchéité, mais ne pas le laisser toucher le Deep Pour Water. L'air sous le dôme se réchauffera au fur et à mesure de son durcissement. Garder le dôme couvert pendant 4 heures. Cela permet également d'éviter que la poussière ne se dépose sur la surface représentant l'eau. Ne pas utiliser un dôme si la température de l'air ambiant est supérieure à 23,8° C.
15. **Élimination du résidu** : s'il reste moins de 12,7 mm dans le gobelet, le laisser durcir dans le gobelet. S'il reste plus de 12,7 mm, recouvrir un récipient peu profond de papier d'aluminium (sans joint) et verser l'excédent dans le récipient pour qu'il durcisse. Une fois durci, l'excédent peut être jeté à la poubelle.



16. Le Deep Pour Water durcit sur une surface dure en 24 heures. Une fois qu'elle a durci, on peut y ajouter des détails. Pour des ondulations subtiles ou de l'eau balayée par le vent, utiliser le produit « Water Ripples » (CW4515). Pour les vagues, les éclaboussures ou une chute d'eau, utiliser « Water Waves » (CW4516). Pour l'écume, utiliser la peinture « White Water Highlight » (CW4529) sur les ondulations ou les vagues. Nettoyer le plan d'eau avec « Dust Dabber » (CW4539). Deep Pour Water est compatible avec les produits « Realistic Water » (C1211) et « Water Effects » (C1212).

TECHNIQUES FACULTATIVES ET SOLUTIONS RAPIDES

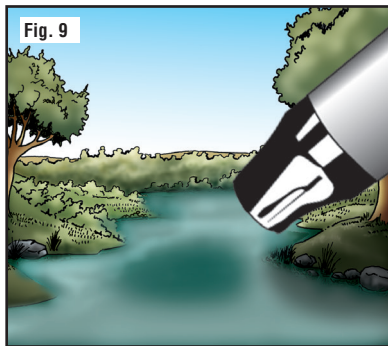
FILM DE SURFACE - SOLUTION RAPIDE

Si de l'air froid souffle à la surface de la coulée de le Deep Pour Water fraîchement versée, un film blanchâtre trouble peut se développer. Il peut ressembler à des particules de poussière flottant à la surface. Vérifier la présence d'un film environ 15 à 20 minutes après avoir versé l'eau. Si une pellicule se forme, utiliser un sèche-cheveux à son réglage le plus bas pour réchauffer le Deep Pour Water versée. Déplacer lentement le sèche-cheveux d'avant en arrière (**voir Fig. 9**). Continuer pendant environ 5 minutes jusqu'à ce que l'eau se réchauffe et qu'il n'y ait plus aucun signe du film blanchâtre. Faire attention à ne pas refluer le Deep Pour Water hors de sa zone.

Si elle a complètement durci avec un film blanchâtre, elle peut encore être réparée. Enlever tout le matériau blanchâtre en ponçant la surface avec du papier de verre de grains 120. Nettoyer tous les débris de ponçage de la surface en utilisant un peu d'alcool à brûler. Laisser sécher. Verser une fine couche de Deep Pour Water sur l'étendue à réparer. Cela permettra de couvrir les rayures.

GRANDES ÉTENDUES D'EAU

Si l'étendue d'eau nécessite plus d'une boîte de Deep Pour Water, et qu'il a une profondeur de 12,7 mm ou moins, mélanger et verser toutes les boîtes de Deep Pour Water successivement. Mélanger et verser une boîte, puis mélanger et verser immédiatement la boîte suivante. Créer une chaîne de montage et répéter l'opération jusqu'à ce que l'étendue d'eau soit remplie. Utiliser les gobelets de mélange et les boîtes de mélange fournis séparément. **Ne PAS** mélanger deux boîtes ensemble dans un même récipient.



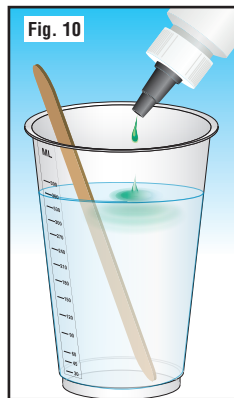
TEINTER DE DEEP POUR WATER



Le Deep Pour Water peut être teintée avec les colorants « Water Tints » (CW4519-CW4525) pour créer des caractéristiques d'eau colorées de façon réaliste. Pour teinter, ajouter soigneusement le colorant à la base aqueuse et à l'activateur après avoir remué pendant une minute. Ajouter la teinte goutte par goutte et remuer entre les gouttes pour vérifier la transparence (**voir Fig. 10**). **Pour obtenir les meilleurs résultats, tester la couleur et la transparence de la teinte avant de l'appliquer.** Ne PAS mélanger d'autres colorants avec le produit Deep Pour Water.

Transparence : moins il y a de colorant utilisé, plus l'eau est transparente, ce qui permet de voir les caractéristiques sous-marines. Plus l'eau est profonde, plus la teinte sera foncée. Pour obtenir l'aspect d'opacité en profondeur et de transparence en eau peu profonde sur une étendue d'eau de profondeur variable, la meilleure solution est d'ajouter une goutte de colorant « Water Tint » à 30 ml de Deep Pour Water pour une coulée de 12,7 mm. L'opacité sera obtenue à raison de 4 gouttes par 30 ml d'imitation de Deep Pour Water pour une coulée de 12,7 mm. Ne pas dépasser 8 gouttes par 30 ml de Deep Pour Water, car cette quantité peut empêcher le durcissement.

Test de couleur et de transparence : remplir un gobelet transparent jetable avec la même quantité d'eau du robinet que celle nécessaire pour votre installation. Ajouter une goutte de colorant « Water Tint » à l'eau du robinet et remuer. C'est la couleur de la teinte de l'eau. Pour tester la transparence, verser l'eau du robinet teintée dans un récipient séparé jusqu'à la profondeur souhaitée correspondante à votre projet de diorama. Cela simule la transparence de le Deep Pour Water teintée. Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter un aménagement paysager dans le récipient d'essai pour vérifier la visibilité et les détails. **CONSEIL :** mélanger différentes teintes d'eau pour créer des couleurs personnalisées.



SUPERPOSITION DE COUCHES

Pour créer des plans d'eau plus profonds que 12,7 mm, vous pouvez verser des couches supplémentaires de Deep Pour Water à tout moment après que la consistance de la première couche soit devenue collante (environ 4 heures après avoir versé). L'ajout d'une couche pendant l'état collant aide les couches à se lier. Cependant, une autre couche peut être ajoutée après que la couche précédente ait complètement durci (**voir Fig. 11**). **CONSEIL** : utiliser cette technique pour ajuster subtilement la couleur de la teinte après le durcissement de la coulée de Deep Pour Water (**voir Fig. 12**).

Pour tester l'état collant : prendre une épingle ou un cure-dent et toucher délicatement la surface de Deep Pour Water à un endroit peu visible. Retirer lentement la pointe de la surface. Si un filet d'eau s'élève de la surface (au lieu d'une goutte), c'est que la coulée a atteint l'état collant et elle est prête pour une autre coulée.

DÉCORS DU TERRAIN SOUS-MARIN

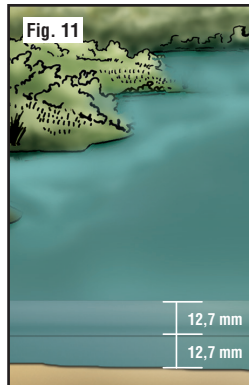
Les décors sous-marins renforcent le réalisme (**voir Fig. 12**). Cependant, les matériaux de décor sont poreux et emprisonnent l'air, ce qui peut provoquer des bulles dans la coulée de Deep Pour Water. Suivre les étapes ci-dessous pour réduire les risques d'apparition de bulles :

1. Installer les matériaux de décor sur l'étendue d'eau colorée en utilisant la colle « Scenic Glue » (S190), « Static-Tac » (FS644), « Tuft-Tac » (FS643) ou « Scenic Cement ». Laisser sécher.
2. Vaporiser les matériaux de décor avec la colle « Scenic Cement ». Laisser sécher complètement.
3. Mélanger suffisamment de Deep Pour Water pour recouvrir le fond de l'étendue d'eau et les matériaux de décor en une couche aussi fine que possible (3,17 mm de profondeur, ou moins). Verser sur toute l'étendue d'eau. Cette fine couche permettra à l'air emprisonné de se dissoudre. Laisser durcir puis ajouter des couches pour obtenir la profondeur souhaitée (voir la section « Superposition de couches », page 16).

EAU EN BORDURE DU DIORAMA

Les étendues d'eau ouvertes permettent aux maquettistes disposant d'un espace limité de réaliser de grands fleuves, océans et lacs (**voir Fig. 12**). Créer cet effet en réalisant un barrage amovible. Installer le barrage **après** avoir colmaté l'étendue d'eau avec du plâtre mais **avant** de la colorer.

1. Utiliser une feuille de styrène ou de plastique polyéthylène lisse et ferme (communément utilisée dans les emballages) pour réaliser le barrage. Ne pas utiliser de plastique imprimé ou texturé, car la texture ou l'impression peut être transférée. Couper le matériau du barrage pour qu'il s'adapte au côté ouvert de l'étendue d'eau.



- Appliquer un cordon de colle thermofusible (Low Temp Foam Glue Gun/Low Temp Foam Glue, ST1445/ST1446), de colle pour mousse (Foam Tack Glue, ST1444), de colle « Water Effects » ou de gel « Water Waves » le long du bord ouvert de l'étendue d'eau. Presser le barrage dans la colle. Remplir tous les espaces pour sceller et empêcher les fuites. Laisser sécher complètement.
- Mélanger et verser le Deep Pour Water. Laisser durcir 24 heures. Ensuite, retirer doucement le barrage. Gratter les résidus de colle avec un couteau de bricolage. Couvrir les éraflures en peignant une fine couche de Deep Pour Water sur le bord ouvert.

OBJETS FLOTTANTS

Les véritables étendues d'eau contiennent des plantes flottantes, des rondins ou des débris. Créer cet effet en versant différentes couches.

- Placer le matériau de décor sur une surface antiadhésive et la vaporiser de colle « Scenic Cement » pour la rendre imperméable. Laisser sécher.
- Verser une couche de Deep Pour Water dans l'étendue d'eau préparée. Lorsqu'elle atteint l'état collant (voir « Superposition de couches », page 16), presser l'objet dans la surface à l'aide par exemple de la pince brucelles (Gentle Grips, A200) pour éviter tout contact. **REMARQUE** : si la coulée a durci, coller l'objet sur la surface avec la colle « Scenic Glue », « Static-Tac », « Tuft-Tac » ou « Scenic Cement ». Laisser sécher.
- Verser une autre couche de Deep Pour Water autour de l'objet et jusqu'à la profondeur souhaitée. Laisser durcir. L'objet sera collé de façon permanente.



Fig. 12

CONTENIDO DEL KIT

236 ml Base acuosa (Water Base)

118 ml Activador (Activator)

2 vasos mezcladores

2 etiquetas adhesivas graduadas

4 guantes

2 palitos para revolver

1 bolsa de plástico sellable

El contenido rinde 354 ml

PRECAUCIÓN: Deep Pour Water genera calor a medida que cura. A mayor profundidad de vertido, mayor será el calor producido. **No exceda 12.7 mm de profundidad en un solo vertido.** No deje la base acuosa y el activador en el vaso mezclador durante más de 20 minutos. El tiempo máximo de trabajo es de 20 minutos, que es la cantidad de tiempo que Deep Pour Water permanece vertible después de agregar la base acuosa y el activador al vaso mezclador. Los guantes son proporcionados para evitar la sensibilidad en la piel. Use guantes al manipular el producto. El contacto directo con Deep Pour Water durante el proceso de curado puede causar quemaduras. Los guantes no son barreras térmicas.

INFORMACIÓN DE MODELADO Y CUIDADO: el producto puede manchar o causar daños. Asegúrese de cubrir el área del proyecto y la ropa de manera adecuada. Limpie inmediatamente los derrames sin curar con un trapo desechable empapado en alcohol desnaturalizado. Si el derrame se ha curado, raspe cuidadosamente la superficie.

INSTRUCCIONES

Lea todas las instrucciones antes de comenzar. Siga todas las instrucciones cuidadosamente. **Vea videos instructivos en woodlandscenics.com.** Deep Pour Water se compone de dos partes, la base acuosa (Water Base) y el activador (Activator). Cuando se mezclan, se forma Deep Pour Water. El tiempo de curado aproximado es de 24 horas (el tiempo que tarda Deep Pour Water en endurecerse por completo).

Antes de comenzar, revise las técnicas opcionales y las soluciones rápidas:

- Arreglo rápido de la película superficial - página 22
- Elementos grandes de agua - página 22
- Teñido de Deep Pour Water - página 22
- Capas - página 23
- Elementos de terreno subacuático - página 24
- Elementos de aguas abiertas - página 24
- Objetos flotantes - página 24

PREPARACIÓN

Prepare la cavidad de agua como se describe en los Pasos 1 y 2.

1. Selle la cavidad de agua con yeso (**Fig. 1**). Si modela con Shaper Sheet (C1178-C1179), séllelo con una capa uniforme y continua del yeso Shaper Sheet (Shaper Sheet Plaster, C1180). Si la cavidad del agua está formada por otros materiales, séllela con una venda de yeso (Plaster Cloth, C1203, C1191-C1193). Rellene todos los agujeros para evitar fugas. Deje que el yeso se seque por completo.

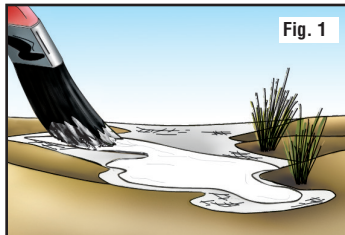
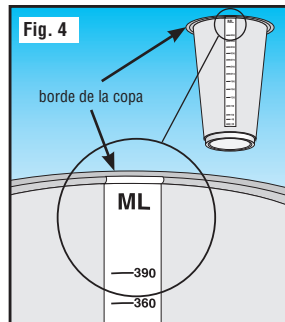
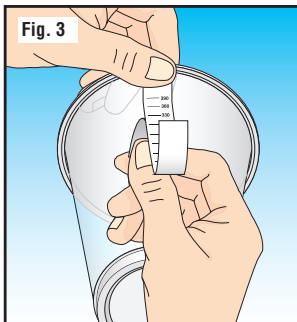


Fig. 1

- Coloree y selle la cavidad de agua de yeso con Water Undercoat (CW4530 – CW4535) o pintura 100 % acrílica (**Fig. 2**). Mezcle colores para crear la ilusión de áreas superficiales (colores claros) y profundas (colores oscuros). Deje secar.
NOTA: Selle el pigmento líquido Earth Colors (C1216 – C1223, C1228, C1229) con Scenic Cement (S191).
- Coloque la etiqueta graduada (incluida) en el vaso mezclador, como se muestra (**Fig. 3 y 4**).
- Determine la profundidad de su elemento de agua. **La profundidad máxima en un solo vertido es 12,7 mm.** Sin embargo, Deep Pour Water se puede colocar en capas, en incrementos de 12,7 mm, para lograr cualquier profundidad (consulte la sección de capas, página 23).
- Para determinar cuánto Deep Pour Water se necesita, visite nuestra calculadora de volumen de agua en línea. Diríjase a woodlandscenics.com. Haga clic en «Aplicaciones gratuitas» (Free Apps), luego elija «Calculadora de volumen de agua» (Water Volume Estimator). Siga las indicaciones.



- Compare el volumen estimado con la etiqueta graduada en el vaso mezclador. Si el número estimado no coincide con uno de los números de la etiqueta, redondee. Los mililitros se utilizan para facilitar la medición y para brindar una mayor precisión.
IMPORTANTE: Si el elemento de agua requiere más de una caja de Deep Pour Water y tiene menos de 12,7 mm de profundidad, consulte la sección de elementos grandes de agua, en la página 22.



7. La proporción de mezcla es de 2 partes de base acuosa por 1 parte de activador. Consulte la **Tabla de mezcla** para determinar cuánto de cada uno se necesita para lograr el volumen estimado. Anote las cantidades para su posterior referencia.

APLICACIÓN A LA CAVIDAD DE AGUA

Use guantes. No permita que el aire, especialmente el aire frío, sople sobre Deep Pour Water sin curar o cerca de él. La exposición al aire frío hará que se desarrolle una película sobre la superficie. **Cierre todos los conductos de aire acondicionado en la habitación o cerca del área durante aproximadamente 4 horas. Si los conductos de ventilación no se pueden cerrar, ajuste el termostato a 22,2 °C - 23,8 °C.** Verifique la película superficial aproximadamente 15 a 20 minutos después del vertido. Consulte la sección «Arreglo rápido de la película superficial» en la página 22.

Botellas calientes de base acuosa y activador

8. Cierre firmemente las tapas de las botellas de base acuosa y activador. Coloque ambas botellas en una bolsa de plástico sellable.
9. Coloque la bolsa sellada en un recipiente grande y llénela con agua caliente del grifo (48,8 °C) (**Fig. 5**). **No utilice agua muy caliente o hirviendo. Si está muy caliente como para tocarlo, está muy caliente para utilizarlo.** No caliente las botellas con ninguna fuente de calor eléctrica.
10. Retire las botellas del agua y la bolsa después de 15 minutos. Las botellas deben sentirse tibias, no calientes (déjelas enfriar si están calientes). Inclínelas lentamente hacia adelante y hacia atrás durante 5 segundos para asegurarse de que el contenido tenga una temperatura uniforme. No las sacuda. **Use el producto inmediatamente.**

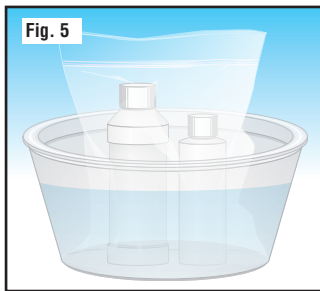


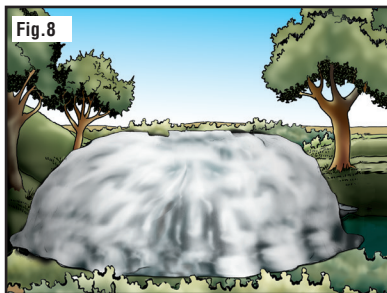
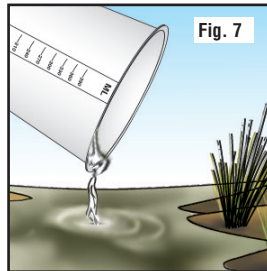
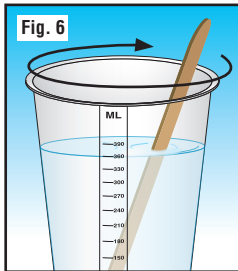
TABLA DE MEZCLA		
Todas las medidas están en milímetros		
Necesidad total	Base acuosa (Water Base)	Activador (Activator)
390	260	130
360	240	120
330	220	110
300	200	100
270	180	90
240	160	80
210	140	70
180	120	60
150	100	50
120	80	40
90	60	30
45	30	15

Mezcla de la base acuosa y el activador

11. Vierta la base acuosa calentada en el vaso mezclador, hasta la cantidad predeterminada. Cierre el recipiente.
12. Vierta la proporción correcta de activador en el vaso mezclador. Cierre el recipiente y comience rápidamente el siguiente paso.
13. Mezcle suavemente la base acuosa y el activador durante 10 minutos (**Fig. 6**). **Mezcle bien**. Mientras revuelve, raspe los lados y el fondo del vaso. No revuelva frenéticamente. La mezcla estará espesa, turbia y pueden aparecer algunas burbujas. Se diluirá y aclarará a medida que revuelva. Las burbujas se disiparán a medida que se cure.

Vertido y curado del Deep Pour Water

14. Vierta Deep Pour Water en la cavidad de agua preparada (**Fig. 7**). Ahora se está curando y se nivelará solo. Un ambiente cálido ayuda al proceso de curado. Para fomentar esto, use papel de aluminio para formar una cúpula que cubra todo el elemento de agua (**Fig. 8**). Dele forma a lo largo de los bordes para un buen sellado, pero no permita que toque el producto. El aire debajo de la cúpula se calentará a medida que se cure. Manténgalo cubierto durante 4 horas. Esto también evita que el polvo se asiente en la superficie. **No utilice un domo si la temperatura ambiente es superior a 75° (23,8 °C)**.
15. **Eliminación:** si queda menos de 12,7 mm en el vaso, déjelo curar allí. Si queda más de 12,7 mm, forre un recipiente poco profundo con papel de aluminio (sin uniones) y vierta el exceso en el recipiente para que se cure. Una vez curado, el exceso se puede tirar a la basura.
16. Deep Pour Water se cura y convierte en una superficie dura en 24 horas. Una vez que haya curado, se pueden agregar detalles. Para ondas sutiles o agua azotada por el viento, use Water Ripples (CW4515). Para olas, salpicaduras o una cascada, use Water Waves (CW4516). Para detalles en blanco, aplique White Water Highlight (CW4529) en ondas u olas. Limpie la fuente de agua con el limpiador de polvo Dust Dabber (CW4539). Deep Pour Water es compatible con Realistic Water (C1211) y Water Effects (C1212).



TÉCNICAS OPCIONALES Y ARREGLOS RÁPIDOS

ARREGLO RÁPIDO DE LA PELÍCULA SUPERFICIAL

Si sopla aire frío en la superficie de Deep Pour Water recién vertido, se puede generar una película blanca turbia. Puede comenzar a verse como partículas de polvo flotando en la superficie. Verifique si aparece una película aproximadamente 15 a 20 minutos después de verter. Si se forma una película, use un secador de pelo en su ajuste más bajo para calentar el producto. Mueva lentamente el secador de pelo hacia adelante y hacia atrás (Fig. 9). Continúe así durante unos 5 minutos hasta que se caliente y no haya signos de esa película turbia. Tenga cuidado de no «empujar» el producto fuera del elemento de agua.

Si se ha curado completamente con una neblina blanca turbia, aún se puede reparar. Elimine todo el material blanco turbio lijando la superficie con papel de lija de grano 120. Limpie todos los restos de lijado de la superficie con un poco de alcohol isopropílico. Deje secar. Vierta una capa fina de Deep Pour Water sobre el elemento de agua. Esto cubrirá las marcas del lijado.

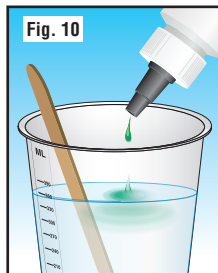
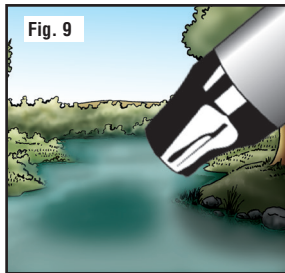
ELEMENTOS GRANDES DE AGUA

Si el elemento de agua requiere más de una caja de Deep Pour Water y tiene 12,7 mm de profundidad (o menos), mezcle y vierta todas las cajas de Deep Pour Water consecutivamente. Mezcle y vierta una caja, luego mezcle y vierta inmediatamente la siguiente caja. Cree una línea de montaje y repita hasta que se llene la cavidad de agua. Use los vasos mezcladores incluidos y mezcle el contenido de las cajas por separado. **NO** mezcle dos cajas juntas en un recipiente.

TEÑIDO DE DEEP POUR WATER

Deep Pour Water se puede teñir con tintes de agua (Water Tints, CW4519-CW4525) para crear elementos de agua con colores realistas. Para teñir, agregue con cuidado el tinte de agua (Water Tint) a la base acuosa y el activador después de agitar durante 1 minuto. Agregue el tinte una gota a la vez y revuelva entre gotas para comprobar la transparencia (Fig. 10). **Para obtener mejores resultados, pruebe el color y la transparencia del tinte antes de la aplicación.** NO mezcle otros colorantes con Deep Pour Water.

Transparencia: cuanto menos tinte de agua se use, más transparente será Deep Pour Water, lo que permitirá que las características submarinas sean visibles. Cuanto más profundo sea, más oscuro parecerá el tinte. Para lograr la apariencia de opacidad en profundidades y la transparencia





en aguas poco profundas en un elemento de agua que tiene distintas profundidades, la mejor fórmula es 1 gota de Water Tint agregada a 30 ml de Deep Pour Water vertido en una profundidad de 12,7 mm. La opacidad se logrará con 4 gotas por cada 30 ml de Deep Pour Water vertido en una profundidad de 12,7 mm. No exceda las 8 gotas por cada 30 ml de Deep Pour Water, ya que esta cantidad puede evitar el curado.

Prueba de color y transparencia: llene un vaso transparente desechable con la misma cantidad de agua del grifo que se requiere para su elemento de agua. Agregue una gota de tinte de agua al agua del grifo y revuelva. Este es el color del tinte de agua. Para probar la transparencia, vierta el agua del grifo teñida en un recipiente separado hasta la profundidad deseada de su elemento de agua. Esto simula la transparencia del Deep Pour Water teñido. Si lo desea, agregue elementos del paisaje en el recipiente de prueba para verificar la visibilidad y los detalles. **¡CONSEJO!** Mezcle diferentes tintes de agua para crear colores personalizados.

CAPAS

Para crear características de agua que sean más profundas que 12,7 mm, puede verter capas adicionales de Deep Pour Water en cualquier momento después de que la consistencia de la primera capa se haya vuelto pegajosa (aproximadamente 4 horas después de verter). Agregar una capa durante el estado pegajoso ayuda a que las capas se unan. Sin embargo, se puede agregar otra capa después de que la capa anterior esté completamente curada (**Fig. 11**). **¡CONSEJO!** Utilice esta técnica para ajustar sutilmente el color del tinte una vez que Deep Pour Water haya curado (**Fig. 12, página 9**).

Para comprobar el estado pegajoso: tome un alfiler o un palillo y toque suavemente la superficie de Deep Pour Water en un área poco visible. Retírelo lentamente de la superficie. Si sale un hilo de la superficie de Deep Pour Water (en lugar de una gota), ha alcanzado el estado pegajoso y está listo para otra capa.



ELEMENTOS DE TERRENO SUBACUÁTICO

El paisajismo subacuático mejora el realismo (**Fig. 12, página 9**). Sin embargo, los materiales de paisajismo son porosos y atrapan el aire, lo que puede causar burbujas en el producto. Siga estos pasos para reducir la aparición de burbujas:

1. Instale materiales de paisajismo en la cavidad de agua coloreada con Scenic Glue (S190), Static-Tac (FS644), Tuft-Tac (FS643) o Scenic Cement. Deje secar.
2. Recubra los materiales de paisajismo con Scenic Cement. Deje secar completamente.
3. Mezcle suficiente Deep Pour Water como para cubrir el fondo de la cavidad de agua y los materiales de paisajismo en una capa lo más fina posible (3,17 mm de profundidad o menos). Rocíelo sobre toda la cavidad de agua. Esta fina capa permitirá que el aire atrapado se disipe. Déjelo curar y luego agregue capas para lograr la profundidad deseada (consulte la sección de capas, página 23).

ELEMENTOS DE AGUA CON EXTREMOS ABIERTOS

Los elementos de agua con extremos abiertos permiten a los modeladores con espacio limitado modelar grandes ríos, océanos y lagos (**Fig. 12, página 9**). Cree este efecto formando un dique removible. Instale el dique **después** de sellar la cavidad del agua con yeso pero **antes** de colorearla.

1. Use una lámina firme y suave de estireno o plástico de polietileno (común en los envases) para formar el dique. No utilice plástico impreso o texturizado ya que la textura o la impresión pueden transferirse. Corte el material del dique para que se ajuste al lado abierto de la cavidad de agua.
2. Pase una gota de pegamento de espuma de baja temperatura (Low Temp Foam Glue, ST1445 / ST1446), Foam Tack Glue (ST1444), Water Effects o Water Waves a lo largo del borde abierto de la cavidad del agua. Presione el dique en el adhesivo. Rellene todos los huecos para sellar y evitar fugas. Deje secar completamente.
3. Mezcle y vierta Deep Pour Water. Déjelo curar 24 horas. Luego, despegue el dique suavemente. Quite cualquier residuo de pegamento con un cuchillo. Cubra los rayones pintando una capa delgada de Deep Pour Water sobre el borde abierto.



OBJETOS FLOTANTES

Los cuerpos de agua reales tienen plantas flotantes, troncos o escombros. Cree este efecto vertiendo capas.

1. Coloque el material de paisajismo en una superficie antiadherente y cúbralo con Scenic Cement para sellar. Deje secar.
2. Vierta una capa de Deep Pour Water en la cavidad preparada. Cuando alcance el estado pegajoso (consulte la sección «Capas» en la página 23), presione el objeto contra la superficie con las agarraderas suaves Gentle Grips (A200) o pinzas para evitar el contacto.
NOTA: Si se ha endurecido, pegue el objeto en la superficie con Scenic Glue, Static-Tac, Tuft-Tac o Scenic Cement. Deje secar.
3. Vierta otra capa de Deep Pour Water alrededor del objeto y hasta la profundidad deseada. Déjelo curar. El objeto quedará adherido de forma permanente.

ANWEISUNGEN

Lesen Sie sich die komplette Anleitung durch, bevor Sie beginnen. Befolgen Sie die Anweisungen sorgfältig. Sehen Sie sich Videos mit Anleitungen auf woodlandscenics.com an. Deep Pour Water besteht aus zwei Teilen, der Water Base (Wasserbasis) und dem Activator (Aktivator). Werden diese vermischt, ergeben Sie das Deep Pour Water. Die ungefähre Aushärtungsdauer liegt bei 24 Stunden (die Zeit, die Deep Pour Water zur vollständigen Aushärtung benötigt).

Bevor Sie beginnen, sehen Sie sich auch die optionalen Techniken und Notlösungen an:

- Notlösung bei Filmbildung – Seite 29
- Großflächige Gewässer – Seite 29
- Deep Pour Water Einfärben – Seite 29
- Schichtung – Seite 30
- Unterwasser-Geländeeigenschaften – Seite 31
- Unbegrenzte Gewässer – Seite 31
- Treibgut – Seite 31

VORBEREITUNG

Bereiten Sie die Wassermulde vor, wie in den Schritten 1-2 beschrieben.

1. Versiegeln Sie die Wassermulde mit Gips (**Fig. 1**). Falls Sie mit Shaper Sheet (Geländeformblättern) (C1178-C1179) arbeiten, versiegeln Sie die Fläche mit einer ebenen, ununterbrochenen Schicht aus Shaper Sheet Plaster (Gips) (C1180). Falls die Mulde aus anderen Materialien gemacht ist, versiegeln Sie den Hohlraum mit Plaster Cloth (Gipsbinden) (C1203, C1191-C1193). Füllen Sie alle Löcher, um Auslaufen zu verhindern. Lassen Sie den Gips vollständig trocknen.



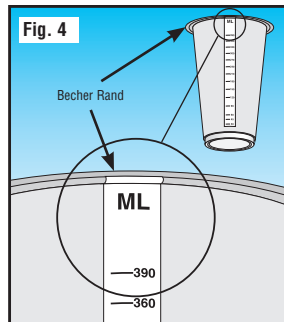
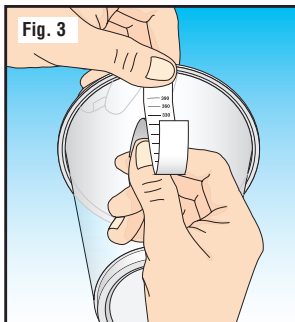
INHALT

- 236 ml Water Base (Wasserbasis)
 - 118 ml Activator (Aktivator)
 - 2 Mischbecher
 - 2 Aufkleber mit Maßeinheiten
 - 4 Handschuhe
 - 2 Rührstäbchen
 - 1 Verschleißbare Plastiktüte
- Inhalt ergibt 354 ml*

VORSICHT: Deep Pour Water erzeugt beim Aushärten Wärme. Je tiefer die Gusstiefe der einzelnen Schichten ist, desto mehr Wärme wird erzeugt. **Übersteigen Sie nicht die Tiefe von 12,7 mm eines einzelnen Gusses.** Lassen Sie die Wasserbasis und den Aktivator nicht länger als 20 Minuten in den Mischbechern stehen. Die maximale Bearbeitungszeit liegt bei 20 Minuten, innerhalb dieser Zeitspanne bleibt das Deep Pour Water gießfähig, nachdem man die Wasserbasis und den Aktivator in den Bechern vermischt hat. Handschuhe sind zum Schutz der Haut beigelegt. Tragen Sie die Handschuhe im Umgang mit dem Produkt. Direkter Kontakt mit dem Deep Pour Water während der Aushärtung kann zu Verbrennungen führen. Die Handschuhe bieten keinen Schutz vor Hitze.

MODELLIERUNG UND PFLERGEHINWEISE: Das Produkt kann Flecken oder Schäden verursachen. Decken Sie Ihren Arbeitsbereich und Ihre Kleidung daher sorgfältig ab. Wischen Sie noch nicht ausgehärtete Flecken mit einem in vergälltem Alkohol getränkten Einwegtuch auf. Sollte der Fleck ausgehärtet sein, schaben Sie ihn vorsichtig von der Oberfläche ab.

2. Bemalen und versiegeln Sie die Gipsmulde mit Water Undercoat (Wasser Grundierung) (CW4530–CW4535) oder 100 % Acrylfarbe (**Fig. 2**). Verblenden Sie die Farben miteinander, um den Effekt von seichten (helle Farben) oder tiefen (dunkle Farben) Bereichen zu kreieren. Trocknen lassen. **HINWEIS:** Versiegeln Sie Earth Colors Flüssigpigmente (C1216–C1223, C1228, C1229) mit Scenic Cement (S191).
3. Bringen Sie den Aufkleber mit den Maßeinheiten (beigelegt) an dem Mischbecher wie abgebildet (**Fig. 3 und 4**) an.
4. Entscheiden Sie, welche Tiefe Ihr Gewässer haben soll. **Die Maximaltiefe eines Gusses beträgt 12,7 mm.** Deep Pour Water kann jedoch in 12,7 mm Schritten geschichtet werden, um eine beliebige Tiefe zu erreichen (siehe Abschnitt Schichtung, Seite 30).
5. Finden Sie heraus, wie viel Deep Pour Water Sie benötigen, indem Sie unsere online Wasservolumen Schätzfunktion (Water Volume Estimator) nutzen. Besuchen Sie woodlandscenics.com. Klicken Sie auf "Free Apps" (Kostenlose Apps) und wählen Sie "Water Volume Estimator" aus. Folgen Sie den Anweisungen.
6. Vergleichen Sie das geschätzte Volumen mit dem Etikett auf dem Mischbecher. Sollte die Schätzung keiner der Zahlen auf dem Etikett entsprechen, runden Sie auf. Es werden Milliliter verwendet, zur größeren Genauigkeit und zur Erleichterung der Messung. **WICHTIG:** Sollte das Gewässer mehr als eine Packung Deep Pour Water benötigen und weniger als 12,7 mm tief sein, sehen Sie sich den Abschnitt „Großflächige Gewässer“ auf Seite 29 an.



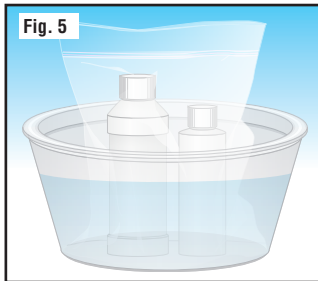
7. Das Mischverhältnis liegt bei zwei Teilen Wasserbasis und einem Teil Aktivator. Verwenden Sie die **Mischtablette** als Referenz, um herauszufinden, welche Menge Sie für das geschätzte Volumen benötigen. Notieren Sie sich die Mengen zur späteren Kontrolle.

ANWENDUNG IN DER WASSERFORM

Ziehen Sie Handschuhe an. Lassen Sie keine Luft, vor allem keine kalte auf oder in der Nähe des unausgehärteten Deep Pour Water blasen. Die Aussetzung an kühle Luft bildet einen Film auf der Oberfläche. **Schließen Sie alle Lüftungsklappen der Klimaanlage im Raum oder in der Nähe des Arbeitsbereichs für ca. 4 Stunden. Falls diese nicht geschlossen werden können, stellen Sie das Thermostat auf 22.2 °C - 23.8 °C ein.** Prüfen Sie die Oberfläche auf Filmbildung, ungefähr 15-20 Minuten nach dem Guss. Sehen Sie sich hierzu die Notlösung bei Filmbildung auf Seite 29 an.

Warmwasser Basis und Aktivator Flaschen

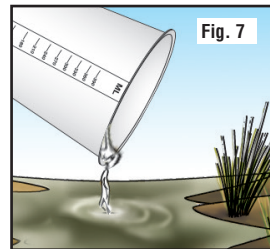
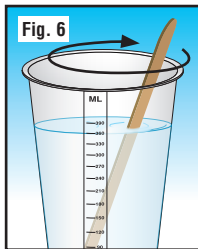
1. Verschließen Sie die Flaschen der Wasserbasis und des Aktivators fest und bewahren Sie diese in einer verschließbaren Plastiktüte auf.
2. Legen Sie die verschlossene Tüte in einen großen Behälter und füllen Sie ihn mit heißem Leitungswasser (48,8 °C) (**Fig. 5**). **Verwenden Sie kein siedendes oder kochendes Wasser. Wenn es zu heiß ist, um es zu berühren, ist es zu heiß, um es zu verwenden.** Erwärmen Sie die Flaschen nicht mithilfe elektronischer Geräte.
3. Entnehmen Sie die Flaschen nach 15 Minuten. Die Flaschen sollten sich warm anfühlen, nicht heiß (ansonsten abkühlen lassen). Schwenken Sie die Flaschen nun sanft für 5 Sekunden, um sicher zu stellen, dass der Inhalt gleich temperiert ist. Nicht schütteln. **Sofort verwenden.**



MISCHTABELLE Alle Werte in Milliliter		
Benötigte Menge	Wasserbasis (Water Base)	Aktivator (Activator)
390	260	130
360	240	120
330	220	110
300	200	100
270	180	90
240	160	80
210	140	70
180	120	60
150	100	50
120	80	40
90	60	30
45	30	15

Wasserbasis und Aktivator mischen

1. Gießen Sie die erwärmte Wasserbasis in den Mischbecher, bis zur vorher bestimmten Menge. Schließen Sie den Behälter.
2. Gießen Sie nun die entsprechende Menge des Aktivators in den Mischbecher. Schließen Sie den Behälter und fahren Sie schnell mit dem nächsten Schritt fort.
3. Verrühren Sie behutsam die Mischung aus der Wasserbasis und dem Aktivator für 10 Minuten (**Fig. 6**). **Gut vermengen.** Fahren Sie an den Seiten des Bechers und dessen Boden entlang, während Sie umrühren. Nicht kräftig rühren. Die Masse sollte dickflüssig und trüb sein, es können einzelne Blasen auftreten. Beim Rühren wird sie flüssiger und klarer werden. Die Blasen werden sich beim Aushärten auflösen.



Deep Pour Water Gießen und Aushärten

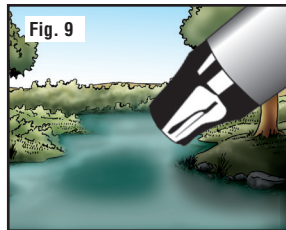
1. Gießen Sie das Deep Pour Water in die vorbereitete Wasserform (**Fig. 7**). Es beginnt nun auszuhärten und wird von selbst eben. Eine warme Umgebung begünstigt den Aushärtungsprozess. Um diesen noch weiter zu unterstützen, können Sie das gesamte Wasserspiel mit aufgewölbter Aluminiumfolie bedecken (**Fig. 8**). Dichten Sie die Ränder ab, aber lassen Sie die Alufolie nicht das Deep Pour Water berühren. Die Luft unter dem Aluminiumgewölbe wird sich aufwärmen beim Aushärten. Lassen Sie die Abdeckung für 4 Stunden darauf. So verhindert man auch, dass sich Staub auf der Oberfläche absetzt. **Verwenden Sie keine Aluminiumfolie zur Abdeckung, wenn die Raumtemperatur über 23,8 °C liegt.**
2. **Entsorgung:** Sobald weniger als 12,7 mm im Becher verblieben sind, diesen Rest einfach im Becher aushärten lassen. Wenn es mehr als 12,7 mm sind, legen Sie einen Behälter mit Aluminiumfolie (nahtlos) aus und gießen Sie den Rest hinein zum Aushärten. Nach dem Aushärten kann das überschüssige Material im Müll entsorgt werden.
3. Deep Pour Water härtet innerhalb von 24 Stunden zu einer soliden Oberfläche aus. Danach können Details hinzugefügt werden. Für leichte Wellen oder windgepeitschtes Wasser verwenden Sie Water Ripples (Bewegtes Gewässer) (CW4515). Benutzen Sie Water Waves (Wellen) (CW4516) für Wellen, Spritzer oder Wasserfälle. Schaumkronen erhalten Sie, indem Sie White Water Highlight (Wildwasser Highlight) (CW4529) auf Kräuselungen und Wellen auftragen. Entstauben Sie die Oberfläche mit dem Dust Dabber (Staubentferner) (CW4539). Deep Pour Water ist kombinierbar mit Realistic Water (Realistisches Wasser) (C1211) and Water Effects (Wassereffekte) (C1212).



OPTIONALE TECHNIKEN UND NOTLÖSUNGEN

NOTLÖSUNG BEI FILMBILDUNG

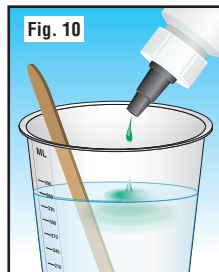
Wenn die Oberfläche des frisch gegossenen Deep Pour Water mit kalter Luft in Berührung kommt, kann sich ein milchiger Film darauf bilden. Zu Beginn sieht es so aus, als wären es Staubpartikel, die auf der Oberfläche schwimmen. Überprüfen Sie den Prozess 15-20 Minuten nach dem Guss. Falls es zur Filmbildung kommt, nutzen Sie einen Haartrockner auf der niedrigsten Stufe, um das Deep Pour Water zu erwärmen. Bewegen Sie den Föhn hierzu langsam vor und zurück (**Fig. 9**). Fahren Sie damit für ungefähr 5 Minuten fort, bis die Oberfläche erwärmt wurde und sich der milchige Film aufgelöst hat. Seien Sie dabei vorsichtig, Deep Pour Water nicht aus der Mulde zu „drücken“.



Wenn die Oberfläche komplett mit einem weißen Nebel ausgehärtet ist, kann man das Projekt trotzdem noch retten. Entfernen Sie den milchigen Film, indem Sie die Oberfläche mit Sandpapier mit 120er Körnung abschleifen. Die Schleifreste können Sie mit Reinigungsalkohol entfernen. Trocknen lassen. Gießen Sie nun eine dünne Schicht Deep Pour Water über die Wasseroberfläche. Dies sorgt dafür, dass Kratzer abgedeckt werden.

GROBFLÄCHIGE GEWÄSSER

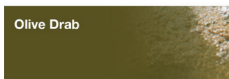
Wenn Ihr Projekt mehr als eine Packung Deep Pour Water benötigt und 12,7 mm (oder weniger) tief ist, dann mischen Sie alle Deep Pour Water Packungen nacheinander an. Mischen und gießen Sie eine Packung und mischen und gießen Sie unmittelbar die nächste Packung. Am besten erstellen Sie eine Art Fließbandsystem und wiederholen die Schritte, bis Ihre Wassermulde gefüllt ist. Verwenden Sie die mitgelieferten Mischbecher separat für jede Packung. Mischen Sie **NICHT** zwei Packungen miteinander in einem Behälter.



DEEP POUR WATER EINFÄRBN

Deep Pour Water kann mit den Water Tints (Wasser Farben) (CW4519-CW4525) eingefärbt werden, zur Nachempfindung realistischer Gewässerfärbung. Zur Einfärbung geben Sie vorsichtig Water Tint zur Wasserbasis und dem Aktivator hinzu, nachdem Sie diese eine Minute lang umgerührt haben. Fügen Sie die Farbe tropfenweise hinzu und rühren Sie nach jedem Tropfen um, so können Sie die Transparenz prüfen (**Fig. 10**). **Testen Sie den Farbton und die Transparenz vor der Applikation für die besten Resultate.** Mischen Sie **KEINE** anderen Farbmittel mit Deep Pour Water.

Transparenz: Umso weniger Water Tint benutzt wird, desto transparenter wird das Deep Pour Water sein – Unterwasserdetails können dadurch sichtbar bleiben. Umso tiefer es ist, desto dunkler wirkt die Farbe. Um den Anschein von Trübung in Tiefen und Transparenz in seichten Bereichen in einem Gewässer mit unterschiedlichen Tiefen zu erzielen, lautet die beste Formel: 1 Tropfen



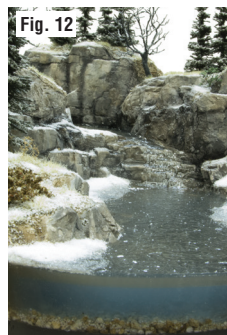
Water Tint auf 30 ml Deep Pour Water, bei einer Tiefe von 12,7 mm. Opazität (Lichtundurchlässigkeit) erreicht man mit 4 Tropfen pro 30 ml Deep Pour Water, bei einer Tiefe von 12,7 mm. Gehen Sie nicht über 8 Tropfen pro 30 ml hinaus, dadurch kann der Aushärtungsprozess verhindert werden.

Farb- und Transparenztest: Füllen Sie einen durchsichtigen Einwegbecher mit derselben Menge an Leitungswasser, die Sie für Ihre Wassermulde benötigen. Geben Sie einen Tropfen Water Tint hinzu und rühren Sie um. Dies entspricht Ihrem Farbton am Ende. Um die Transparenz zu testen, füllen Sie das gefärbte Wasser in einen Behälter um, der dem Volumen Ihrer Wassermulde entspricht. So können Sie die Transparenz des eingefärbten Deep Pour Water nachempfinden. Falls gewünscht, fügen Sie im Testcontainer Landschaftszubehör hinzu, um Sichtbarkeit und Detailgrad zu prüfen. **TIPPI!** Mischen Sie verschiedene Water Tint Farbtöne, um personalisierte Farbtöne zu kreieren.

SCHICHTUNG

Für Gewässer tiefer als 12,7 mm können Sie jederzeit zusätzliche Schichten des Deep Pour Water auftragen, sobald die Konsistenz der ersten Schicht klebrig geworden ist (ungefähr 4 Stunden nach dem Guss). Das Gießen einer zweiten Schicht, während die erste noch klebrig ist, hilft dabei, die beiden Schichten zusammenzufügen. Jedoch kann auch eine weitere Schicht hinzugefügt werden, wenn die erste Schicht vollständig ausgehärtet ist (**Fig. 11**). **TIPPI!** Wenden Sie diese Technik an, wenn Sie den Farbton Ihres Deep Pour Water leicht verändern möchten, nachdem alles ausgehärtet ist (**Fig. 12, Seite 9**).

Auf Klebrigkeit testen: Nehmen Sie eine Nadel oder einen Zahnstocher und berühren Sie behutsam die Oberfläche des Deep Pour Water an einer unauffälligen Stelle. Ziehen Sie nun die Nadel langsam von der Oberfläche weg. Zieht die Oberfläche einen Faden (anstatt eines Tropfens zu hinterlassen), ist das Material klebrig genug und bereit für eine weitere Schicht.



UNTERWASSER-GELÄNDEEIGENSCHAFTEN

Die Unterwasser-Landschaftsgestaltung verstärkt den Realitätsgrad (**Fig. 12, Seite 9**). Jedoch sind Landschaftsmaterialien porös und schließen Luft ein, was zu Blasenbildung im Deep Pour Water führen kann. Folgen Sie diesen Schritten, um die Wahrscheinlichkeit von Blasenbildung zu reduzieren:

1. Befestigen Sie das Landschaftsmaterial auf der grundierten Wassermulde mit Scenic Glue (S190), Static-Tac (FS644), Tuft-Tac (FS643) oder Scenic Cement. Trocknen lassen.
2. Bedecken Sie die Materialien mit einer Schicht Scenic Cement. Vollständig trocknen lassen.
3. Mischen Sie so viel Deep Pour Water an, dass der Boden der Wassermulde und die Landschaftsmaterialien in einer möglichst dünnen Schicht bedeckt sind (3,17 mm tief oder weniger). Beträufeln Sie den kompletten Hohlraum. Diese dünne Schicht ermöglicht es eingesperrter Luft zu entweichen. Lassen Sie diese Schicht aushärten und tragen Sie danach weitere Schichten auf, um die gewünschte Tiefe zu erreichen (Siehe Schichtung Abschnitt, Seite 30).

UNBEGRENZTE GEWÄSSER

Offene oder unbegrenzte Gewässer ermöglichen es Modellbauern auf limitiertem Raum große Flüsse, Ozeane und Seen zu gestalten (**Fig. 12, Seite 9**). Kreieren Sie diesen Effekt, indem Sie einen abnehmbaren Damm bauen. Platzieren Sie den Damm, **nachdem** Sie den Wasserhohlraum mit Gips ausgekleidet, aber **bevor** Sie diesen grundiert haben.

1. Verwenden Sie eine glatte, feste Platte aus Styrol oder Polyethylen-Kunststoff (üblich bei Verpackungen), um den Damm herzustellen. Nehmen Sie hierzu keine bedruckten oder strukturierten Platten, da die Musterungen übertragen werden können. Schneiden Sie das Dammmaterial auf die Größe der offenen Seite Ihrer Wassermulde zu.
2. Verteilen Sie einen Tropfen Low Temp Foam Glue (Niedrigtemperierte Schaumstoff-Klebstoff) (ST1445/ST1446), Foam Tack Glue Klebstoff (ST1444), Water Effects (Wasser Effekte), oder Water Waves (Wellen) entlang der offenen Kante der Wassermulde. Drücken Sie den Damm in den Klebstoff. Füllen Sie alle Lücken, um Auslaufen zu verhindern. Alles vollständig austrocknen lassen.
3. Mischen und gießen Sie das Deep Pour Water. Lassen Sie es 24 Stunden aushärten. Ziehen Sie danach den Damm vorsichtig ab und kratzen Sie mit einem Hobbymesser Kleberrückstände ab. Decken Sie die Kratzer ab, indem Sie eine dünne Schicht Deep Pour Water über die offene Kante pinseln.

TREIBGUT

Auf echten Gewässern treiben Pflanzen, Treibholz oder Schutt. Dieser Effekt kann erzielt werden durch das Gießen von Schichten.

1. Legen Sie das Landschaftsmaterial auf eine nicht-haftende Oberfläche und überziehen Sie es mit Scenic Cement zur Versiegelung. Trocknen lassen.
2. Gießen Sie eine Schicht Deep Pour Water in die vorbereitete Mulde. Sobald das Klebrigkeitsstadium erreicht ist (siehe Schichtung, Seite 30), drücken Sie das Objekt in die Oberfläche mit den Gentle Grips (Pinzette) (A200) oder einer Pinzette, um den Kontakt zu vermeiden. **HINWEIS:** Falls es ausgehärtet ist, kleben Sie das Objekt mit Scenic Glue, Static-Tac, Tuft-Tac oder Scenic Cement an der Oberfläche fest. Trocknen lassen.
3. Gießen Sie eine weitere Schicht Deep Pour Water um das Objekt und auf die gewünschte Tiefe. Aushärten lassen. Das Objekt ist dauerhaft befestigt.

WATER SYSTEM

Let your ideas flow when creating water features with our Water System. Whether you are producing a tranquil lake, rolling stream, cascading waterfall or a simple mud puddle, our Water System is designed for ease of use.

The base is sealed and colored with Water Undercoats™. Deep Pour Water Clear or Murky can be combined with Water Tints to create a unique water source in just one pour. Surface Waters give you the tools to create a variety of effects from glistening ripples to crashing waves. Dust Dabber® will keep your water feature clean and won't leave residue.

There are 21 products in our water system just waiting for your imagination!

