



TABELA DE LÍQUIDOS DE GRAVAÇÃO CONFORME O MATERIAL

Aplicação Referência	Aços Claros Temperados Retificados	Aços Claros Temperados Usinados	Aços Oxidados por Banho Quente	Aços Oxidados por Banho à Vapor	Latão Bronze - Cobre	Alumínio Usinado	Alumínio Chapa	Cromados Dourados	Zincado Niquelado Bicromatizado	Metal Duro Titâneo	Inox 300	Inox 400 Cutelaria	<ul style="list-style-type: none"> ● Chave de Gravação Posição A Normal Escura ○ Chave de Gravação Posição B Baixo Relêvo-Clara N Neutralizador TG aplicação obrigatória após gravação ∅ Aplicar Óleo Protetivo Tecnoil após Neutralizar 	
RSM 1	● ○ N ∅	● ○ N ∅						● ∅			● ○ N	● ○ N		
RSM 2					● ∅									
RSM 3			● ∅											
RSM 4			● ∅	● ∅										
RSM 6	● ○ N ∅	● ○ N ∅				○ N	○ N							
RSM 8										● N ∅				
RSM 9								● N				● ○ N		
RSM 10	● ○ N ∅	● ○ N ∅									● ○ N	● ○ N		
RSM 11	● ○ N ∅	● ○ N ∅						● N			● ○ N	● ○ N		
RSM 15								● N	● N					

MATERIAIS NÃO CONSTANTES DESTA LISTA, PEDIMOS CONSULTAR NOSSO DEPARTAMENTO TÉCNICO.
NO CASO DE MATERIAIS COM BANHOS, O LÍQUIDO CORRETO É O QUE ESTÁ INDICADO PARA O TIPO DE BANHO E NÃO O METAL - EX: NO CASO DE LATÃO CROMADO O LÍQUIDO CORRETO É O INDICADO PARA O CROMADO E NÃO PARA O LATÃO.
EXISTEM ALGUNS TIPOS DE LÍQUIDOS QUE GRAVAM O MESMO METAL. A DIFERENÇA NESTES CASOS É A VARIAÇÃO DA COLORAÇÃO MAIS ESCURECIDA OU MAIS CLARA.

NEUTRALIZAÇÃO

PARA TODOS OS MATERIAIS DEVE-SE APÓS A GRAVAÇÃO LIMPAR/NEUTRALIZAR COM O NEUTRALIZADOR TG, ATRAVÉS DE UM PANO LIMPO OU PAPEL DESCARTÁVEL.

IMPORTANTE

A GRAVAÇÃO ELETROQUÍMICA TEM UMA VARIAÇÃO EM SUA COLORAÇÃO DE CINZA CLARO A MARROM ESCURO, DEPENDENDO DO MATERIAL A SER GRAVADO, POIS TRATA-SE DE UMA REAÇÃO QUÍMICA.

ATENÇÃO

TUDO O PRODUTO QUÍMICO DEVE SER MANUSEADO LEVANDO-SE EM CONTA OS REQUISITOS BÁSICOS DE SEGURANÇA. NÃO UTILIZE OUTRAS FORMULAÇÕES OU MESMO NÃO MISTURE ESTES PRODUTOS. A RSM FABRICA ESTAS SOLUÇÕES PARA OS EQUIPAMENTOS DA TECNIGRAV, OUTROS PRODUTOS DE OUTRAS FABRICAÇÕES PODERÃO CAUSAR DANOS IRREPARÁVEIS AO EQUIPAMENTO, INCLUSIVE AO OPERADOR.

