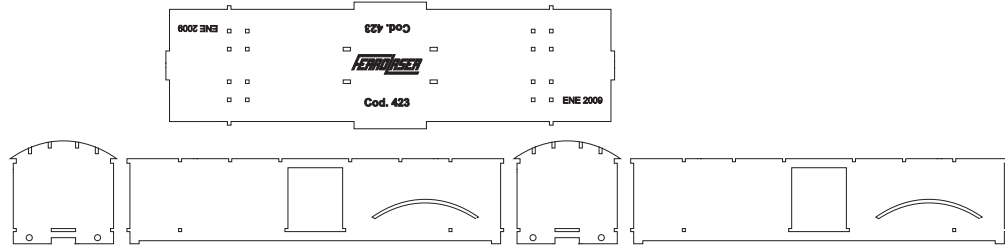


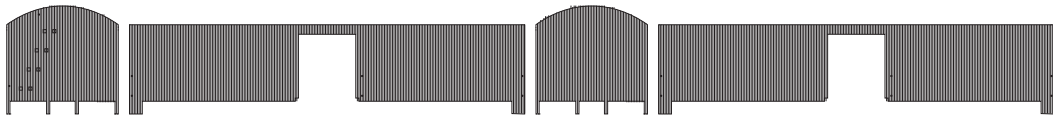
SECUENCIA DE ARMADO DEL VAGON COD. 423

1) Sobre la misma plancha donde se presenta el Kit del vagón, se puede lijar suavemente con lija fina grano 600 y luego con grano 1.000 o mayor, hasta dejarlo muy suave al tacto.

2) Destroquelar primeramente el piso, los laterales y los frentes, lijar las uniones de las piezas con la plancha del kit. Se puede encolar el perímetros del piso, para luego colocar los laterales y los frentes. No es necesario utilizar escuadra para este modelo.



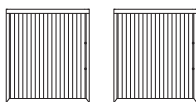
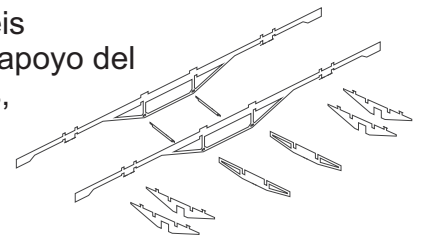
3) Paso seguido se colocarán las retículas de madera de los frentes y laterales. Los frentes se alinean con las cuatro aristas del entablonado, es decir que ambos tienen las mismas dimensiones. Los laterales se alinean por la arista superior, y la saliente del piso en los banos de los portones.



4) Para cerrar la caja, ya se puede armar la estructura del techo, si se va a pegar completo, es el momento de pegarle algo de peso, salvo que se arme la estructura del techo, y se pegue solamente los largueros con los transversales, sin fijarlos a los laterales, dejando un techo de quita y pon.

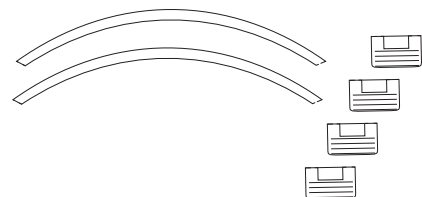


5) Los bajos del vagón está constituido por dos largueros, y seis transversales, cuatro de ellos forman los bolsters o puente de apoyo del vagón sobre los boguies. Todas estas piezas son encastrables, de forma de no incurrir en error en la ubicación de los mismos.



6) Las puertas, abiertas o cerradas, se alinean con la base del piso, es decir que la saliente de la placa del piso queda al ras con la base

7) Terminación: con los aleros, techos y paragolpes, dejamos listo el modelo para pasarlo a la sección pintura.



8) Pintura: dependiendo de el grado de lijado que se haya dado, es la terminación al tacto y a la vista que se logrará.

Se recomienda utilizar Imprimación gris en aerosol

Luego se revisará si alguna de las uniones es necesario masillar, (para los metálicos), y queda listo para una segunda mano, (si es necesario), o para darle el color del