



Modellieren mit Pulver-Flüssigkeit Tipps & Tricks

Geübte Naildesigner schätzen die Materialkontrolle, die das Pulver-Flüssigkeit-System ermöglicht. Für Anfänger ist die Arbeit mit Acryl eine Herausforderung. Was man beachten sollte, um typische Fehler zu vermeiden, verrät Silvia-Anne Müller



LIVE-ONLINE-SEMINAR

Sie möchten mehr zum Thema erfahren? Im Live-Online-Seminar „Pulver-Flüssigkeit“ am Mittwoch, den 12. August 2015, um 20.15 Uhr gibt Ihnen Silvia-Anne Müller praktische Tipps und steht für Ihre Fragen zur Verfügung.

Mehr Infos und Anmeldung unter www.nailpro.de/online-seminare

Eigentlich sieht es ganz leicht aus: den Pinsel ins Liquid tauchen, etwas Acrylpulver aufnehmen und dann modellieren. Aber genau das erfordert sehr viel Übung.

Im Gegensatz zu UV-Gel, das gebrauchsfertig vorliegt, müssen die Monomerflüssigkeit und das Acrylpulver immer erst angemischt werden, um eine modellierfähige Masse zu erhalten.

Die Herausforderung besteht darin, stets das richtige Mischungsverhältnis zu erzielen. Der optimale Acrylball hat eine

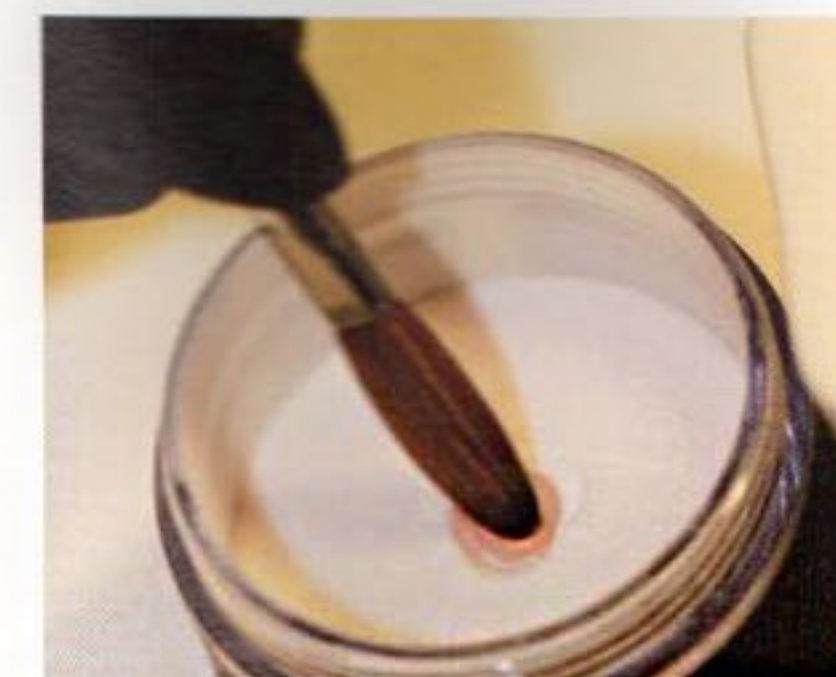
sahnige Konsistenz. Wenn er wie ein Tropfen fällt, ist er zu nass, wenn er kleine „Pickel“ hat bzw. Pulverreste an ihm zu sehen sind, ist er zu trocken.

Materialaufnahme

Das Dappendish (Liquidglas) sollte so groß sein, dass man den Pinsel auf seinem Boden auffächern kann, um Luftbläschen entweichen zu lassen. Dies ist wichtig bei der Liquidaufnahme. Wenn sich Luft im Pinsel befindet, sind diese Luftbläschen auch im Produktball.



Wichtig ist, den Pinsel aufzufächern, damit Luftbläschen entweichen können. Danach wird der Pinsel am Rand des Glases ausgestrichen.



Richtig: Der mit ausreichend Liquid getränkte Pinsel wird leicht seitlich in das Acrylpulver getaucht, damit sich ein Produktball formen kann.



Falsch: Beim Aufnehmen darf man das Material weder ziehen noch schieben! Sonst erzielt man keine brauchbare, gleichmäßige Konsistenz des Materials!

Wichtig bei der Produktaufnahme ist auch, dass genug Liquid im Pinsel ist. Er wird leicht seitlich und ohne Druck ins Pulver getaucht. Nicht ziehen, schieben oder senkrecht eintauchen!

Materialverarbeitung

Ein weiterer Unterschied zur Arbeit mit Gel ist, dass man beim Modellieren ständig den Kontakt zum Produkt unterbricht. Eine Regel ist: drücken, lackieren, drücken, lackieren, immer kurz das Produkt verlassen, niemals schieben!

Wenn man das Material schiebt, gelangt zu viel Modelliermasse zwischen die Pinselborsten. Trocknen die Produktreste im Pinsel, wird er unbrauchbar. Daher ist es auch sehr wichtig, Produktreste immer sofort während des Modellierens kurz vom Pinsel zu wischen. Küchenpapier ist ungeeignet, da die Perforierung

dem Pinsel schaden; seine Spitze wird struppig. Am besten verwendet man weiße Servietten; bitte keine bunten nehmen, denn das Liquid löst die Farben an und wenn der Pinsel sie aufnimmt, wird das Bällchen verunreinigt. Auch vor der Aufnahme eines neuen Produktballs ist es immer notwendig, den Pinsel gründlich zu reinigen, damit keine Produktreste darin verbleiben.

Materialkontrolle

Eine weitere Herausforderung besteht darin, das Material schnell genug zu verarbeiten. Die Polymerisation beginnt sofort nach dem Mischen. Während seiner Aushärtung durchläuft das Material verschiedene Phasen. Diese kann man für sich nutzen, indem man z.B. für eine Verlängerung auf Schablone das Bällchen länger am Pinsel behält, bevor man

es absetzt, um die Spitze zu modellieren. So erhält es etwas mehr Festigkeit und lässt sich gezielter formen. Beim letzten Bällchen am Nagelwall hingegen wartet man nicht so lange mit dem Absetzen, um einen randlosen Übergang zu erzielen, und arbeitet zügig und ohne großen Druck zu Ende.

Sobald man ein Gefühl für das Verhalten des Materials entwickelt hat, lässt es sich sehr gut kontrollieren und eröffnet viele Möglichkeiten, z.B. 3D-Designs.

Silvia-Anne Müller ist Geschäftsführerin von „nothing but nails“. Mit mehr als 25 Jahren Berufserfahrung schult sie an ihrer eigenen Akademie, referiert auf Messen und schreibt regelmäßig für Fachmagazine.



Richtig: Dieser Produktball hat das korrekte Mischungsverhältnis und die optimale Konsistenz für die Modellage.



Falsch: Dieses Bällchen ist eindeutig zu trocken und lässt sich nicht verarbeiten. Pulverreste dürfen nicht sichtbar sein.



Falsch: Hier ist Mischung viel zu feucht. Das Bällchen tropft fast vom Pinsel und ist für die Modellage ungeeignet.