

水包水多彩涂料保护胶 GS 6586

● 化学名称/组成

GS6586 是一种合成的片状硅酸盐。它不溶于水但可以在水中水合膨胀形成无色透明的胶体。当在水中的浓度为 2%，甚至更高时，可以形成高触变性的胶体。

● 概述

水包水多彩涂料保护胶 GS 6586 在多种水性配方体系中具有极佳的触变性。这些配方可应用于家用和工业用表面涂料，清洁剂，陶瓷釉料，农业，油田和园艺的产品。

● 技术数据/特性（不作为产品规格）

以下数据为产品的典型性能，不得视为产品规格

外观:	自由流动的白色粉末
堆积密度:	1000 kg/m ³
比表面积 (BET):	370 m ² /g
pH (2% 水分散液):	9.8
化学组分 (干粉比例) SiO ₂ :	59.5 %
化学组分 (干粉比例) MgO:	27.5 %
化学组分 (干粉比例) Li ₂ O:	0.8 %
化学组分 (干粉比例) Na ₂ O:	2.8 %
化学组分 (干粉比例) 烧失量:	8.2 %
凝胶强度:	22g min, QA Test Code: ELP-L-1H
过筛率:	2% Max >250 microns, QA Test Code: ELP-L-6A
含水量:	10% Max, QA Test Code: ELP-L-5A

● 使用方法

将保护胶 GS 6586 制成 6%浓度的保护胶溶液：将 GS 6586 按照固体重量 6% 称重后，边搅拌边缓慢加入去离子水中，高速剪切 30 分钟，使其充分润涨备用，形成流动性很好的透明液体。

水的电导率对保护胶性能、粘度稳定性产生影响，建议水的电导率小于 6。

● 操作要点:

基础漆造粒有二种方法:

剪切造粒（通过调节转速来调整造粒的大小，慢则大，快则小）和过筛网造粒（筛网目数可以 10、20、60、80 等，按照造粒大小决定目数大小）

简要原理:

充分利用纤维素的长链性将调好色的色团吸附以及阴离子保护胶（必须用去离子水，自来水杂质多影响效果）吸附产生的负电荷，利用同性电荷的相斥性提高色粒之间的稳定性。

如果使用反应性的乳液如 6710、6720、6715、6725 等可以不需要加增稠剂，加了反而会影响更佳效果；如果是使用普通的乳液就可以适当添加增稠剂调整粘度施

- 所有资料，包括配方均是真实的。但是客户必须在自己的试验室或设备上进行试验来确认，供应商不能做出任何承诺。客户必须遵守当地的专利法规。供货商有权对自己的产品进行改进，其规格有任何改动，恕不提前通知。

工。

● **示例基础漆 2KG 实验流程:**

称取 1.1KG 去离子水和 16 克纤维素一起在 400 转速搅拌，再加入丙二醇助溶剂 20 克，PH 调节剂 AMP-95 加 4 克，分散剂 Dispersant CW 240/280 加入 4 克，成膜助剂 C12 加入 30 克，消泡剂 Defoamer CW 1135 加入 4 克，在 PH 值大约 8 碱性环境下溶解好，提高转速 1200 转左右高速分散，高速分散 10 分钟-----达到没颗粒状（检验时用搅拌棒粘出没颗粒就可以），加入水洗高岭土 1250 目的（800 目的也可以）300 克，再高速分散 10 分钟均匀没颗粒就可以；最后加硅丙乳液 6710 为 550 克，低速搅拌分散 5 分钟后，再加入 6586/6560 保护胶 6%的溶液（6586 比 6560 稳定性更好点）100 克倒入以上的基础漆里，再分散搅拌 5 分钟至分散均匀。

调色：加入色浆进行调色，加多少视色彩的情况而定，分散均匀，基础色漆做好了。

● **造粒:**

称取 200 克 6%的 6586/6560 溶液于容器中，再加入已做好的三种（或者多种颜色基础漆）基础漆色漆共 200 克，则水包水保护胶 6586 与基础漆色漆的比率为 1:1；利用低速控制颗粒比较大，高速剪切的颗粒较小，由应用者根据需要决定剪切速率；造好粒后再加乳液 6720 硅丙乳液 400 克，包覆乳液与造好粒的比率也是 1:1，（加好包覆乳液的水包水多彩涂料稳定性很好，可放置一年），反应性乳液与保护胶的反应过程放置 20 分钟以上后粘度提高，并且达到施工粘度，分布均匀即为成品，放置时间长后粘度会有提高，可以加入少量的水调整到施工粘度；如果加入的包覆乳液为普通型的乳液，需要加入适量的增稠剂调整好施工粘度

● **注意及运贮**

存储环境应保持干燥、阴凉、通风良好，包装容器须保持密闭。

● **储存有效期**

12 个月。此后经检验合格后方可继续使用

● **包装**

20kg/桶

● 所有资料，包括配方均是真实的。但是客户必须在自己的试验室或设备上试验来确认，供应商不能做出任何承诺。客户必须遵守当地的专利法规。供货商有权对自己的产品进行改进，其规格有任何改动，恕不提前通知。