

家具五金打磨海绵砂块 潮州海绵砂块 江顺磨具

产品名称	家具五金打磨海绵砂块 潮州海绵砂块 江顺磨具
公司名称	深圳市宝安区松岗新立研磨材料行
价格	面议
规格参数	
公司地址	广东省深圳市宝安区松岗街道沙浦工业区
联系电话	13530211326 13530211326

产品详情

如何延长砂带的使用寿命

磨钝：

在磨削过程中，虽然磨粒还全部存在，但锋利度已经很差了。这是由于磨粒切削刃因磨耗而变钝，这种现象称为磨钝。正常的磨钝是砂带寿命的结束，墙面打磨海绵砂块，显然我们这里所指的‘磨钝’是在磨粒尚未消耗完时，主要是砂带选择或使用不当而造成的情况。

较软的接触轮或压板难以使磨粒切入工件，从而造成刃部磨平。

磨削压力的不足同样易使砂带磨钝，而且磨料难以自锐。

当工件较硬时，选择砂带的不合适，或者砂带速度较高，也难以切入工件而磨钝。

砂带的不正常磨损，海绵砂块批发价格，严重影响着砂带的使用寿命，大大增加加工成本，因而不可忽视。

堵塞：

堵塞是在磨粒切削刃还没有完全磨钝之前磨粒间隙就很快被切屑复盖和塞满，从而使砂带丧失其切削能力。

造成堵塞的原因很多，多因使用、被加工材料和砂带选择等的不当而造成的：

接触轮或压板太软，造成磨粒难以切入工件之中，砂带以磨削状态为主，加工区温度因摩擦而发热，使切屑‘焊’到砂带上，造成堵塞。解决方法应采用硬的接触轮和压板，或者采用峰齿背的接触轮和压板，还可以采用小直径接触轮等等。

砂带速度过高也难以使磨粒有效地切入工件，同样会出现堵塞及工件，此时应降低砂带速度。

被加工材料太软（如铝、铜等有色金属）易造成砂带表面堵塞，解决方法应为：采用疏植砂带；在满足粗糙度要求条件下采用粗粒度砂带。采用脆性较大的碳化硅磨料砂带；采用加磨削助剂的方法，如使用润滑剂等。

易堵塞材料的加工面光滑，对这类材料不能采用润滑脂和粗粒度等易造成划伤的砂带，应采用超涂层砂带，该产品有良好的排屑和防堵塞性能。

水砂纸在生活中有什么用处？

水砂纸在生活中可以用水砂纸打磨梳子的齿。有些梳齿太尖，梳头的时候弄的头皮很不舒服。可以用水砂纸打磨梳齿，使梳齿变圆滑。

水砂纸可以作画，可以用油画棒在水砂纸上作画。水砂纸的粗糙表面更能衬出来油画棒的鲜艳细腻的颜色。砂纸画很适合小朋友的一种作画方法。

如果你平时不注意雨刮器的保养，家具五金打磨海绵砂块，特别是在灰尘很大的情况下使用雨刮器，那么不久你就发现雨刮器起毛无法刮干净玻璃，并会留下很多细水痕。这时不用急，你只要找一张2000号的水砂纸(1500号的也行，水砂纸一般在五金店就可买到，很便宜的)，在雨刮器胶片的两面来回仔细打磨一下。特别是对照一下在玻璃上留下划痕的地方多打磨几下，这样雨刮器就能恢复如初了。还有就是如果车停在大太阳下暴晒时，切记要把雨刮器支起来，这样雨刮器胶片就不会受力，能够减缓胶片的老化。有些人喜欢每天早上一上车就打几下雨刮器，这时一定要多打几下拨杆，让雨刮液多喷几下，这样可减少玻璃及雨刮器胶片上的灰尘，减少胶片被小沙石及尘土划伤的机率。注意以上几点，保你的雨刮器用上三、五年还和新的一样。

砂纸的正确用法

砂纸：在原纸上胶着各种研磨砂粒而成的一种供研磨的材料。根据不同的研磨物质，有金刚砂纸、玻璃砂纸等多种。一般分为海绵砂纸、干磨砂纸、水磨砂纸和无尘网砂纸。海绵砂纸适用于手工打磨家具，塑胶产品表面抛光，汽车维修补漆处打磨，金属锈斑及塑料的表面处理。

干磨砂纸（木砂纸）用于磨光木、竹器表面。

耐水砂纸（水砂纸）用于在水中或油中磨光金属或非金属工件表面。

无尘网格砂纸适用于木材、金属曲面研磨抛光。

那么在木蜡油施工中砂纸是的材料，基材处理需要打磨光滑木材表面，在施工中略有逆向毛刺也是需要轻轻打磨光滑再进行第二遍涂刷，目数越大的那么碳化硅的颗粒越小，打磨的越细。

海绵砂纸是砂磨工艺的主要工具，适合打磨圆滑部分，各种材料均可。具有耐水，耐酸碱等显著特点。特点:柔软干磨、湿磨均可，可重复使用。海绵砂纸用于家具能磨出高光洁度的表面在精磨和超精磨中更是能使用到海绵砂，因此在家具生产中得到广泛的应用，潮州海绵砂块，家具产品的终表面质量与砂磨工艺有着密切的关系。

干磨砂纸以合成树脂为粘结剂将碳化硅磨料粘接在乳胶之上，并涂以抗静电的涂层制成产品，具有防堵塞、防静电、柔软性好，耐磨度高等优点。被广泛应用于木材加工，石材加工，精密模具打磨，合成材料加工等各行业和工种，广泛应用于家具、装修等行业。有无孔和带孔的粒度号齐全，适用于干磨，打磨金属表面、木材表面、腻子涂层。

家具五金打磨海绵砂块-潮州海绵砂块-江顺磨具(查看)由深圳市宝安区松岗新立研磨材料行提供。深圳市宝安区松岗新立研磨材料行实力不俗，信誉可靠，在江西南昌的磨具、磨料等行业积累了大批忠诚的客户。江顺磨具带着精益求精的工作态度和不断的完善创新理念和您携手步入辉煌，共创美好未来！