

Рецепт выделки шкур морзверя. - Мир Меха

Автор: Administrator

21.07.2010 12:33 - Обновлено 28.12.2010 13:12

Выделка шкур морзверя проводится при ЖК=12

Отмачивание 1 проводится при температуре 30°C, время отмачивания 8-12 часов. На 1 литр воды:

Соль NaCl 10 г/л

WETTER HAC 1 г/л

ELBRO 100C 1,5 г/л

Мездрение шкур производится на дисковом станке.

Пикелование шкур проводится при температуре раствора 32°C в течении 8-12 часов

Соль NaCl 50 г/л

WETTER HAC 1 г/л

ELBRO SR 2 г/л

Спустя 2 часа 30 минут добавить

5 мл/л муравьиной кислоты

Спустя 1 час добавить

TANNING OIL G 2 мл/л

Оставить до утра.

Дубление шкур проводится при температуре 35°C в течении ночи. На 1 литр воды

соль NaCl 50 г/л

алюмоаммонийные квасцы 20 г/л

Спустя 2 часа добавить

Хромовый дубитель 4 г/л (1 гр Cr2O3)

Спустя 1 час добавить

MOUTOTAN из расчёта 4 г/л

Спустя 1 час добавить

TANNING ASSIST B 1 г/л (вначале растворить) 0,75 гр бикарбонат натрия NaHCO3

Спустя 1 час добавить

TANNING ASSIST B 1 г/л (вначале растворить) 0,75 гр бикарбонат натрия NaHCO3

Спустя 1 час добавить

бикарбонат натрия NaHCO3 1 г/л

Спустя 1 час добавить

TANNING OIL G 2 мл/л

NU OIL 2 мл/л

Проверка уровня pH =3,7

На утро (через 8-12 часов)- центрифуга.

Растяжка- правка на скобе

Сушка шкур проводится при температуре t=30-35°C, без осуществления растяжки.

Жирование шкур осуществляется мялковым жиром, пролежка 8-12 часов.

Мялка в течении 1-1,5 часов (не для крупных шкур).

Откатка проводится в барабанах с применением использованных опилок в течении 1 часа.

Протряхивание

Расправка-тяжка шкур

Строжка

Жировка производится

Рецепт выделки шкур морзверя. - Мир Меха

Автор: Administrator

21.07.2010 12:33 - Обновлено 28.12.2010 13:12

мялковым жиром, строжка осуществляется по необходимости.

Химчистка-откатка проводится в течении 1 часа, добавить 1 литр воды на 1 мешок сухих опилок (если необходимо).

Растяжка шкур:

на длину и ширину.

Подготовил Складанов Е.В. При создании статьи использовались "Приложения рецепты выделки компании"Lowenstein".