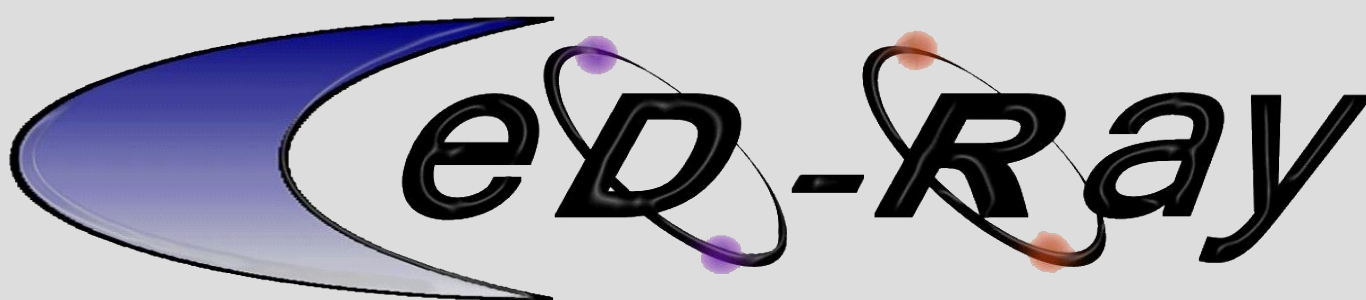


La Maîtrise du Rayonnement UV et IR



ED-Ray

Atelier : Espace La Chartrie – 21 bis, avenue François Mitterrand
37160 Descartes

tél : +33 (0)2 47 94 58 12 – fax : +33 (0)2 47 94 58 91

Siège social : Les 3 Moulins – 86220 Dangé Saint Romain

www.ed-ray.com

Qui sommes-nous ?

- ➔ **Notre société a pour vocation la mise en œuvre de process spécifiques Infrarouge et Ultraviolet.**
- ➔ **De la simple mise en œuvre d'un sécheur IR ou UV sur une ligne existante à l'étude, la création et la réalisation d'une machine spéciale sur mesure, nous sommes à votre écoute afin de trouver, avec vous, la meilleure solution d'intégration dans un objectif technique et économique optimisé.**
- ➔ **Nous opérons dans tous les domaines d'activités concernés, par un apport énergétique de surface par rayonnement infrarouge, par une amélioration de process thermique précédemment traités en convection ou en conduction, par un traitement de polymérisation UV d'un produit de finition contenant un photo-initiateur (encre, peinture, vernis), par un traitement germicide et de débactérisation.**

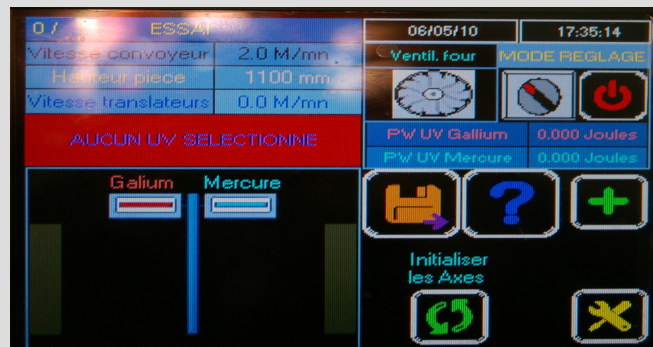
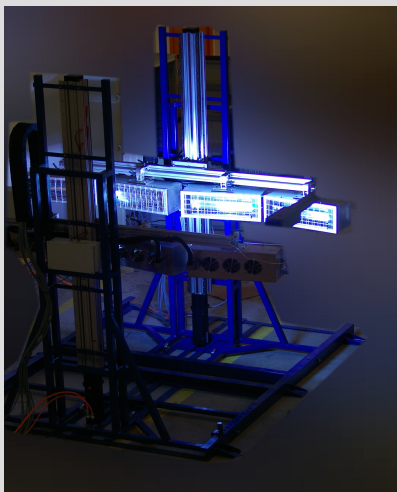
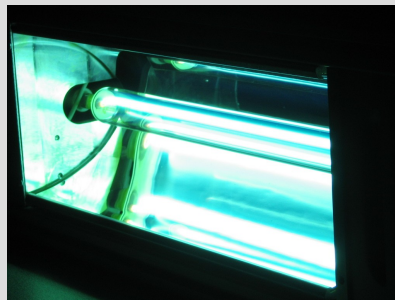
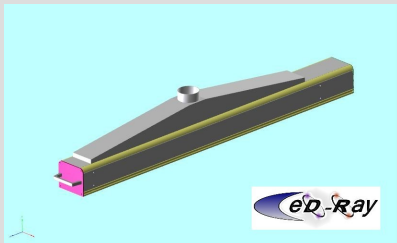
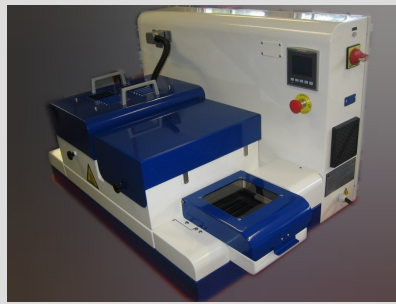
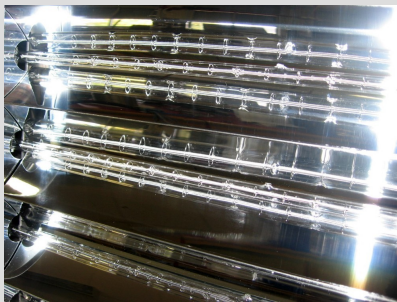
Une équipe à votre écoute

Notre équipe Bureau d'Etude Mécanique permet de vous présenter une visualisation précise de votre process final, permettant un lancement rapide en fabrication pour une réalisation fidèle du matériel proposé.

Notre Bureau d'Etude Electrique et automatisme vous offre toutes les possibilités de personnalisation et de paramétrage de votre matériel dans un but d'optimisation du process, de sa fiabilité et de sa consommation électrique.

Nos partenaires fabricants de lampes et de radiants nous permettent d'effectuer le meilleur choix pour répondre précisément à votre besoin.

Quelques exemples



0 /	ESSAI	06/05/10	17:35:14
Vitesse convoyeur	2.0 M/mn	Ventil. four	MODE REGLAGE
Hauteur piece	1100 mm		
Vitesse translateurs	0.0 M/mn	PW UV Gallium	0.000 Joules
AUCUN UV SELECTIONNE		PW UV Mercure	0.000 Joules
Galium	Mercure		
		Initialiser les Axes	