

# 335 questions sur la sérigraphie

question 372 à 387 à remplir avec "Le rayonnement UV".

Les 335 questions sont une aide à l'étude du cours complet de sérigraphie (<http://www.renoud.com/cours>). Les questions correspondent par séries aux chapitres du cours.

**Sur le questionnement** : ce travail vous permettra de tester, dans un premier temps, vos connaissances, puis il vous mettra dans une démarche qui consistera à vous poser aussi des questions, ce sont les interrogations qui vous donneront l'intelligence du métier de sérigraphe tout autant que la réponse à ces mêmes interrogations. Dans votre vie professionnelle vous allez être appelé à répondre continuellement à des questions que vous poserez vos clients, vos fournisseurs, (et vos formateurs) et que vous vous poserez parce qu'elles émaneront du travail lui-même que vous aurez à faire en fonction de sa nouveauté et de sa complexité. À votre disposition vous aurez un ensemble gigantesque de source d'information, papier, humaine, et électronique. Vous devrez donc savoir poser les bonnes questions par écrit et oralement, tout autant qu'y répondre.

372.- Quel rayonnement ultraviolet pénètre plus les supports ?

373.- Pourquoi est-il nécessaire de laisser la vitre de protection sur une lampe halogène ?

374.- Qu'est-ce qu'une lampe ?

375.- Dans une ampoule ultraviolette, quel gaz produit le rayonnement ?

376.- A quoi sert le gaz xénon dans une ampoule ultraviolette ?

377.- Quelle est la durée de vie d'une lampe UV ?

378.- Pourquoi le préchauffage est nécessaire ?

379.- Quels paramètres doit-on connaître pour apprécier l'irradiation ultraviolette ?

380.- Qu'est-ce qu'un réflecteur ?

381.- Quelles sont les fonctions d'un réflecteur ?

382.- Tracez deux formes de réflecteur.

383.- En quoi la chaleur gêne-t-elle les sérigraphes ?

384.- Donnez le nom du composant de l'encre UV responsable de la polymérisation.

385.- Qu'est-ce que l'ozone ?

386.- Quel risque y a-t-il à travailler dans une atmosphère saturée d'ozone ?

387.- Comment manipule-t-on une lampe UV ?