

# MITA circle 450 reflector direct / indirect soft

ceiling

074-7561537B



Projekt / Typ

Notizen

Anzahl / Datum



## Allgemein

Decke | Aufbau

Verkehrsweiß | RAL 9016 <sup>1</sup>

Reflektor Chrom dunkel

IP20

indirekt 94 lm | direkt 3930 lm

gesamt 4020 lm

## LED

3000 K

CRI  $\geq 80$

L90 / 50000 h

initial MacAdam  $\leq 3$  SDCM

MR 0.56 | MDER 0.51

## Optisch

Reflector | symmetric

UGR  $\leq 19$  |  $\geq 65^\circ$   $< 1500$  cd/m<sup>2</sup>

PstLM  $\leq 1.0$  <sup>2</sup> | SVM  $\leq 0.4$  <sup>2</sup>

## Elektrisch

DALI-2 | 1 DALI Addr.

SK1 | 220-240 V

System 40 W

System 101 lm/W <sup>3</sup>

## Abmessungen

Durchmesser 426 mm | Höhe 72 mm

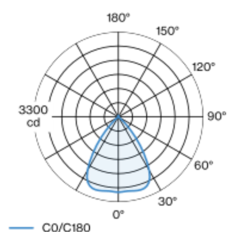
<sup>1</sup> RAL Code

<sup>2</sup> Wert von umgebendem Produkt bei Volllast (ungedimmt)

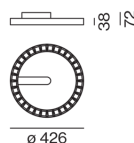
<sup>3</sup> inkl. Berücksichtigung von optischen, internen Steuergeräteverlusten & der Effizienz des Betriebsgeräts

Ringförmiger Leuchtenkörper aus Aluminiumdruckguss; extrem schlanke Bauform; Oberfläche Verkehrsweiß pulverbeschichtet; Leuchtenkörper von der Decke abgesetzt; elektronisches Betriebsgerät im Anbaugehäuse verbaut; Anbaugehäuse vom Ring ins Zentrum ausgerichtet; Blindabdeckung, mittels Magnet im Innenausschnitt befestigt, als Zubehör erhältlich; Zubehör wird separat angeführt; Lichtfarbe 3000 K; Binning initial MacAdam  $\leq 3$  SDCM; CRI  $\geq 80$ ; min. 90% des Lichtstromes nach 50000 Betriebsstunden; energieeffiziente LEDs mit hoher Farbwiedergabe; hochglänzender Reflektor mit Facettenoptik; Reflektor Chrom dunkel; UGR  $\leq 19$ ; bildschirmtaugliche Arbeitsplatzleuchte nach DIN EN 12464-1; Leuchtdichte über  $65^\circ \leq 1500$  cd/m<sup>2</sup>; direkt / indirekte Abstrahlcharakteristik für zusätzliche Akzentuierung der Decke; Schutzart IP20; SK1; 220-240 V; leuchteninterne Verdrahtung halogenfrei; inkl. DALI-2 Konverter; Lichtquelle durch autorisierte Fachleute austauschbar; Betriebsgerät durch autorisierte Fachleute austauschbar;

## Lichtverteilung



## Produktskizze



## Montage- anleitung



## Beleuchtungs- rechner

