

TASK S direct / indirect soft

suspended

059-5254138K



Progetto / Tipo

Appunti

Quantità / Data



Generale

Soffitto | Sospeso

nero intenso | RAL 9005

IP20

indiretto 347 lm | diretto 2020 lm

totale 2370 lm

LED

4000 K

CRI ≥ 90

L90 / 50000 h

MacAdam iniziale ≤ 3 SDCM

R_g: 96 | R_f: 90 | R_{t(15)}: 87

MR 0.75 | MDER 0.68

Ottico

Microprismatic | microprismatic

UGR ≤ 19 | $\geq 65^\circ$ < 3000 cd/m²

PstLM ≤ 1.0 ¹ | SVM ≤ 0.4 ²

Dati elettrici

DALI-2 | 1 DALI Addr.

classe isolamento 1 | 220-240 V

sistema 19.5 W

sistema 122 lm/W³

Dati fisici

cavo 1500 mm

lunghezza 1180 mm | larghezza 180 mm | altezza 34 mm

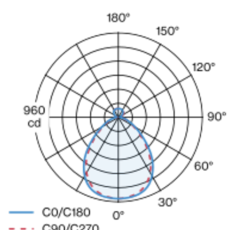
3.5 kg

¹ Valore del prodotto contenitore a pieno carico (non regolato)

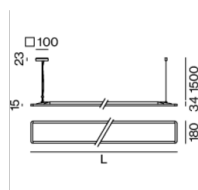
² incl. considerazione delle perdite ottiche e delle perdite dell'unità di controllo interna

³ incl. considerazione delle perdite ottiche.

Distribuzione della luce



Disegno prodotto



Istruzioni di montaggio



Calcolatore di illuminazione



TASK S direct / indirect soft

suspended

059-5254138K



Progetto / Tipo
Appunti
Quantità / Data

Fattore di manutenzione

Tempo di funzionamento [h]	10 000	20 000	30 000	40 000	50 000
LLMF	0.98	0.97	0.95	0.93	0.92
LSF	1	1	1	1	1

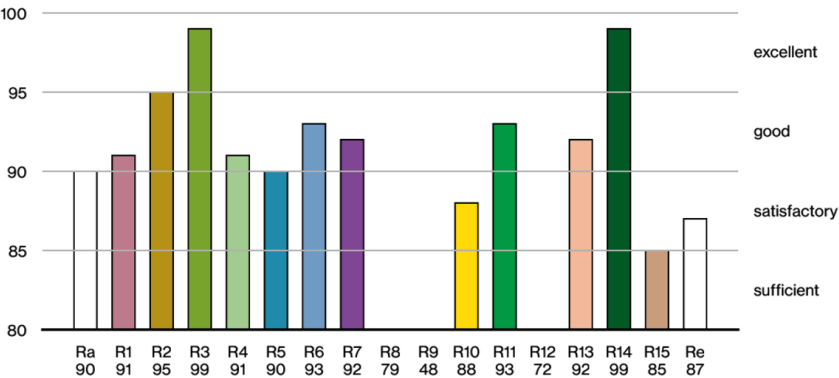
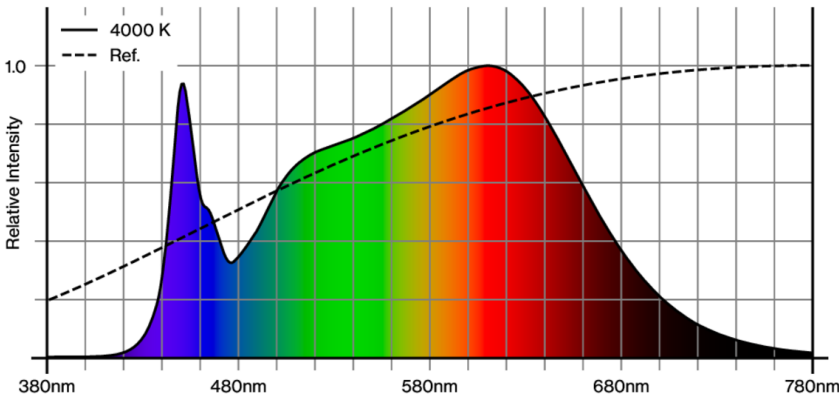
MF	LMF × RSMF × LLMF × LSF	RSMF ^a	Fattore di manutenzione del locale
MF	Fattore di manutenzione	LLMF	Fattore di manutenzione del flusso luminoso
LMF ^a	Fattore di manutenzione dell'apparecchio	LSF	Fattore di sopravvivenza della lampada

^a Secondo "CIE 97, Maintenance of indoor electric lighting systems", 2005, ISBN 3-900-734-34-8. I valori devono essere determinati dal pianificatore.

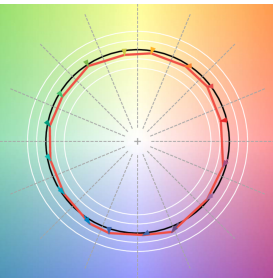
Tipi di interruttori di circuito

Tipo di interruttore automatico	Numero di apparecchi
B10	18
B13	23
B16	28
B20	35
C10	30
C13	38
C16	46
C20	58

Resa cromatica



TM30 colour vector graphic



The black line represents the black body reference. The red line indicates the results of the test light source. The deviation from the test light source to the reference is shown and is marked by arrows. The shorter the arrows, the higher the color rendering.

