

# MITA circle 450 reflector

## direct / indirect soft

ceiling

074-7561038B



Projekt / Typ

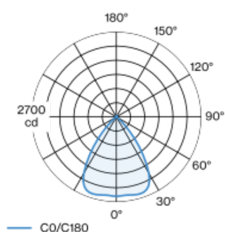
Notizen

Anzahl / Datum

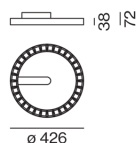


Ringförmiger Leuchtenkörper aus Aluminiumdruckguss; extrem schlanke Bauform; Oberfläche Schwarz pulverbeschichtet; Leuchtenkörper von der Decke abgesetzt; elektronisches Betriebsgerät im Anbaugehäuse verbaut; Anbaugehäuse vom Ring ins Zentrum ausgerichtet; Blindabdeckung, mittels Magnet im Innenausschnitt befestigt, als Zubehör erhältlich; Zubehör wird separat angeführt; Lichtfarbe 3000 K; Binning initial MacAdam  $\leq 3$  SDCM; CRI  $\geq 90$ ; 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  $65^\circ \leq 1500 \text{ cd/m}^2$ ; 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



### Allgemein

Decke, Aufbau

Schwarz, RAL 9005<sup>1</sup>

Reflektor Chrom dunkel

IP20

indirekt 81 lm

direkt 3390 lm

gesamt 3470 lm

### LED

3000 K

CRI  $\geq 90$

L90 / 50000 h

initial MacAdam  $\leq 3$  SDCM

R<sub>g</sub>: 99, R<sub>r</sub>: 91, R<sub>t(1-15)</sub>: 89

MR 0.61

MDER 0.55

### Optisch

Reflektor

symmetric

UGR  $\leq 19$ ,  $\geq 65^\circ < 1500 \text{ cd/m}^2$

PstLM  $\leq 1.0^2$

SVM  $\leq 0.4^2$

### Elektrisch

DALI-2

220-240 V

System 40 W

System 87 lm/W<sup>3</sup>

SK1

1 DALI Addr.

### Abmessungen

Durchmesser 426 mm

Höhe 72 mm

<sup>1</sup> RAL Code

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

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

### Montageanleitung



### Beleuchtungsrechner

