



Vibia

Algorithm 0825

Oberfläche

- graphit-grau
- weiß

Technische Informationen

Land der Herstellung	 Spanien
Hersteller	Vibia
Designer	Toan Nguyen
Entwurfjahr	2015
Schutzart	IP20
Lieferumfang	LED
Material	Aluminium, Glas, Polycarbonat, Stahl
Dimmbarkeit	1-10 Volt dimmbar
Ra	>90
Lichtstrom in lm	3.122
Farbtemperatur in Kelvin	2.700 extra warmweiß
Baldachin Maße	19 cm
Leuchtmittelwechsel:	beim Hersteller / im Werk
Systemleistung	10 x 3,15 Watt
Maße	B 75 cm

Beschreibung

Die Vibia Algorithm 0825 Pendelleuchte besteht aus insgesamt zehn Leuchten, die in Form eines Dreiecks angeordnet sind. Die Aufhängung der zehn Pendelleuchten verfügt über eine Länge von 84 cm sowie eine Breite von 75 cm. Jedes Pendel an dieser Leuchte hat eine Länge von 120 cm Unterkante Glas / Aufhängung. Die mundgeblasenen Gläser der Leuchten haben je einen Durchmesser von 9 cm. Die Glasbefestigung aus Aluminium ist in einer graphit-grauen Oberfläche.

Der Baldachin wird auf die Decke montiert. Unterhalb diesem hängt die Aufhängung. Der Abstand zwischen Decke und Aufhängung kann zwischen 16 - 200 cm bei der Montage eingestellt werden. Die Kabellänge ist mit 120 cm vorgegeben und kann nicht selbst gekürzt werden. Bei Bedarf teilen Sie uns die gewünschte Kabellänge mit. Es ist auch ein Einbaubaldachin auf Anfrage erhältlich. Der Designer Toan Nguyen wurde für die Leuchten dieser Serie durch geometrische Muster aus der Natur inspiriert. 10 LEDs mit je einer Leistung von 3,15 Watt und einer Farbtemperatur von 2.700 Kelvin extra warmweiß sind inklusive. Auf Anfrage ist die Leuchte auch mit 3.500 Kelvin weiß erhältlich. Die LEDs sind bauseitig mit 1-10 Volt, DALI oder Push dimmbar. Auf Anfrage wird auch eine Leuchte angeboten, die mit einem Casambi Modul über ein Smartphone dimmbar ist. Mit einem Casambi Modul ist es möglich, die Leuchte per Smartphone oder Tablet über die Casambi App via Bluetooth zu bedienen. Die Casambi Technologie bietet darüber hinaus die Möglichkeit, die Leuchte über einen Timer zu bestimmten Zeiten zu schalten.