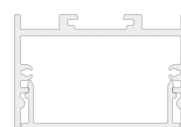
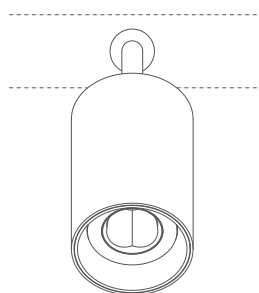
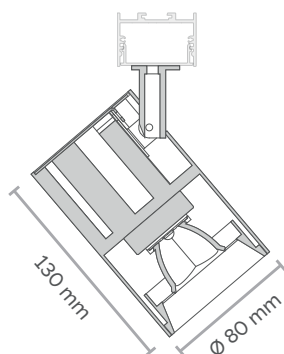


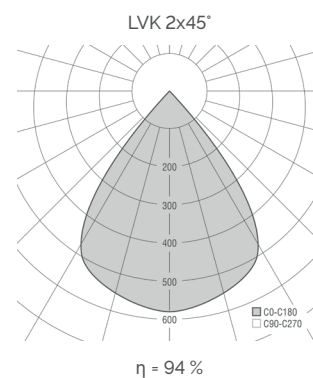
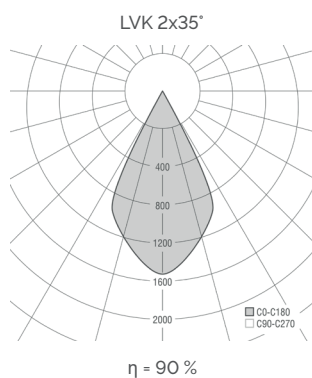
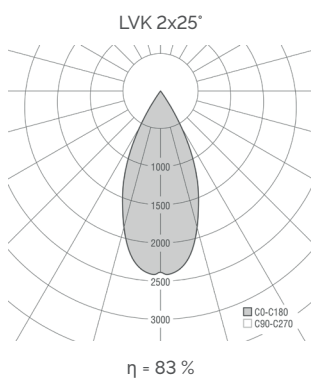
DATENBLATT – LOOK@ME

25° / 35° / 45° AUFBAUSTRALER FÜR BASE PROFILE



Profil Beispiel Base 32

Mögliche Base Profile
auf der nächsten Seite



Montageart:	Aufbaustrahler mit Gelenk
Oberfläche:	eloxsilber, schwarz oder weiß pulverbeschichtet RAL oder NCS Farbtöne auf Anfrage
LED Modul	COB bzw. PCB Lichtfarben 2700 K I 3000 K I 4000 K oder tunable white 2700 I 5700 K CRI 90
Reflektor	Aluminium bedampft, Gold-Beschichtung auf Anfrage

Ausstrahlwinkel:	2x 25° I 2x 35° I 2x 45°
Abmessungen:	Gehäuse DM 80mm L 130mm mit Gelenk
Schutzart:	IP20
Gewicht:	ca. 650 g

Entsprechender LED Konverter im Profil integriert.



DATENBLATT – LOOK@ME

25° / 35° / 45° AUFBAUSTRALER FÜR BASE PROFILE

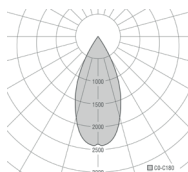
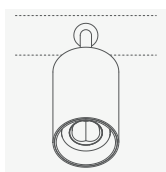


PROFILANWENDUNG

	BASE 32	BASE 33	BASE 42	BASE 52	BASE 65	BASE 66	BASE 70	BASE 85
look@me mit Gelenk	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓

Aufbaustrahler nur in Kombination mit Base Profil lieferbar.

look@me 25° Aufbaustrahler mit Gelenk



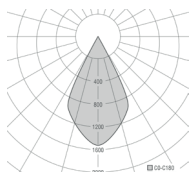
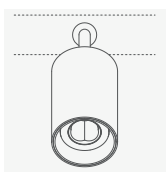
	IP	W	K CRI 90	φ LED lm	η	φ Nutz LM
LOW OUTPUT	20	13	2700	1340	83%	1112
	20	13	3000	1400	83%	1162
	20	13	4000	1480	83%	1228
HIGH OUTPUT	20	18	2700	2040	83%	1693
	20	18	3000	2160	83%	1793
	20	18	4000	2280	83%	1892
	20	11	TW 2700/5700	1150/1350	73%	840/986

DATENBLATT – LOOK@ME

25° / 35° / 45° AUFBAUSTRAHLER FÜR BASE PROFILE

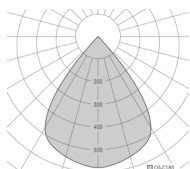
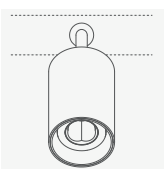


look@me 35° Aufbaustrahler mit Gelenk



	IP	W	K CRI 90	φ LED lm	η	φ Nutz LM
LOW OUTPUT	20	13	2700	1340	90%	1206
	20	13	3000	1400	90%	1260
	20	13	4000	1480	90%	1332
HIGH OUTPUT	20	18	2700	2040	90%	1836
	20	18	3000	2160	90%	1944
	20	18	4000	2280	90%	2052
	20	11	TW 2700/5700	1150/1350	80%	920/1080

look@me 45° Aufbaustrahler mit Gelenk



	IP	W	K CRI 90	φ LED lm	η	φ Nutz LM
LOW OUTPUT	20	13	2700	1340	94%	1260
	20	13	3000	1400	94%	1316
	20	13	4000	1480	94%	1391
HIGH OUTPUT	20	18	2700	2040	94%	1918
	20	18	3000	2160	94%	2030
	20	18	4000	2280	94%	2143
	20	11	TW 2700/5700	1150/1350	84%	966/1134