



- podświetlenie stopnia led

Projektowane oświetlenie schodów wewnętrznych na krawędziach stopni (sytemowe rozwiązanie profili krawędziowych), pas led wpuszczony na nosku stopni, barwa światła 4000-5000 K (biała), zalecana intensywność oświetlenia 2lx, zailacz chowany w stopniach
Zapotrzebowanie 24 mb
- LED

Projektowane oświetlenie led wpuszczane w sufit podwieszany na fragmencie sufitów pełnych g-k. Barwa światła neutralna 3000-3500K
Zapotrzebowanie 65,5 mb
- O.16-17

Projektowane oprawy oświetlenia wpuszczane w sufit podwieszany, modułowy. Barwa światła neutralna 3000-3500K
Zapotrzebowanie 32 sztuki



PRZEDMIOT INWESTYCJI	PROJEKT WNĘTRZ BUDYNKU WIELOFUNKCYJNEGO		
INWESTOR	URZĄD GMINA GOŁCZA GOŁCZA 80 32-075 GOŁCZA		
ADRES INWESTYCJI	ULINA WIELKA 31 32-075 ULINA WIELKA		
BRANŻA	ARCHITEKTURA / WNĘTRZA		
STADIUM	PROJEKT WNĘTRZ		
TYTUŁ RYSUNKU	PIĘTRO 1/2 - SCHEMAT OŚWIETLENIA		
ZESPÓŁ PROJEKTOWY	MGR KAROLINA MIZIŃSKA		
	MGR INŻ. ARCH. SONIA WAŁACHOWSKA		
	MGR INŻ. ARCH. MEDARD GRABOWSKI		
STADIUM	SKALA	DATA	NR RYSUNKU
WN.	1:100	2023.10.18	AW2b

Prawa autorskie zastrzeżone.
Projekt ten jest chroniony prawem zgodnie z ustawą o prawie autorskim, kopiowanie, powielanie, odstępowanie i dokonywanie zmian bez zgody autora jest zabronione i podlega karze.
Niniejsze opracowanie dotyczy aranżacji wnętrza na piętrze.
Obowiązkiem wykonawcy jest zapoznać się ze stanem istniejącym na placu budowy, wszystkie wymiary należy sprawdzić na budowie przed wykonaniem robót. Zarządzający budową powinien być powiadomiony w formie pisemnej o wszystkich niezgodnościach wymiarów.
Nie odczytywać wymiarów ze skali.
Wszystkie materiały wykonawcze zlokalizowane w przestrzeni korytarza ewakuacyjnego muszą być trudnozapalne i nierozprzestrzeniające ognia.
Wszystkie materiały wykonawcze użyte w projekcie przedstawić do akceptacji architekta.
W przypadku braku informacji na rysunku podstawowym, sprawdzić z rysunkami szczegółowymi wg. oznaczeń lub skontaktować się z projektantem.
Rysunki warsztatowe przedstawić do akceptacji architekta.