



L'Artisan des Lumières

Oblong. *à poser 30 cm / 400 lm*



Absolu, à poser 30 cm / 900 lm / 12 W



Oblong. à poser 30 cm / 400 lm / 7 W / Contrôle gestuel



Galet, *à poser 32 cm / 400 lm / 5 W*



Absolu, à poser 35 cm / 900 lm / 12 W



Arcade, à poser 30 cm / 400 lm / 7 W / Contrôle gestuel



Boucle, *chêne clair 30 cm / 450 lm / 7 W*



Boucle, pierre de Castries 50 cm / 400 lm / 7 W



Coeurs, 30 cm / 500 lm / 8 W



Nuage, 150 cm x 125 / 3500 lm / 60 W



Galet, 145cm / 4500 lm / 60 W



Absolu, *suspension 70 cm / 5000 lm / 80 W*



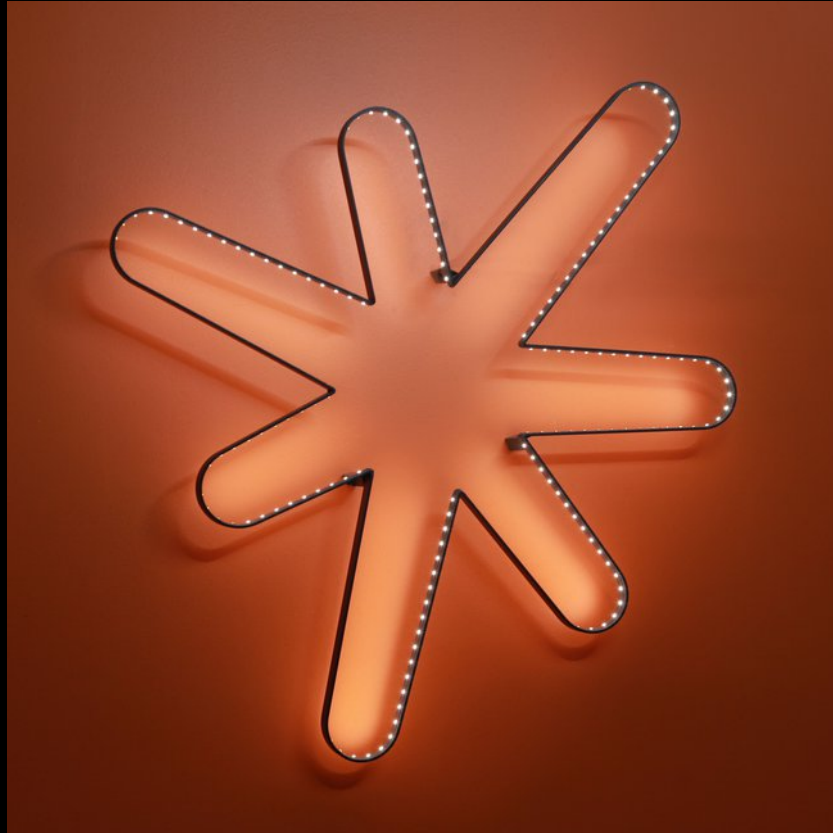
Ovale, 150 cm x 45 / 3500 lm / 60 W



Oblong. 140 cm / 3500 lm / 60 W



Vague, *indirecte 140 cm / 1400 lm / 25 W*



Soleil, applique 70 cm / 1800 lm / 22 W



Oblong, applique 30 cm / 400 lm / 7 W



Arcade, *lampadaire*

*190 cm / 2200 lm / 35 W
Contrôle gestuel*



Oblong. *lampadaire*

*180 cm / 4000 lm / 65 W
Contrôle gestuel*



HaloLed

190 cm / 3000 lm / 50 W



Totem

120 cm / 2000 lm / 50 W

Ce catalogue montre des exemples de réalisations.

Toutes sortes de variantes sont possibles :

- couleur,
- dimension,
- puissance et température de l'éclairage (par défaut 3000K - blanc chaud),
et suivant les modèles,
- le type de support (bois, pierre, béton, brique ...),
- la teinte de la lame de bois,
- ...

Suspensions :

Elles sont livrées avec un boîtier compatible DCL intégrant le transformateur électronique basse tension et le récepteur de télécommande radio.

Elles peuvent également être suspendues à une platine discrète avec déport du transformateur, sur demande.

Possibilité de contrôle gestuel sur le modèle Oblong.

Lampes à poser et lampadaires :

Ils sont livrés avec un adaptateur basse tension et un variateur sensitif ou à bouton.

Possibilité de contrôle gestuel sur les modèles Oblong et Arcade.

Appliques :

Livrées avec adaptateur basse tension, à définir à la commande.

L'Artisan des Lumières

Eclairages contemporains
Fabrication artisanale
Conception sur demande

www.lartisanedeslumieres.fr
contact@lartisanedeslumieres.fr

