

"DIAMANTOVÁ OPTIKA"

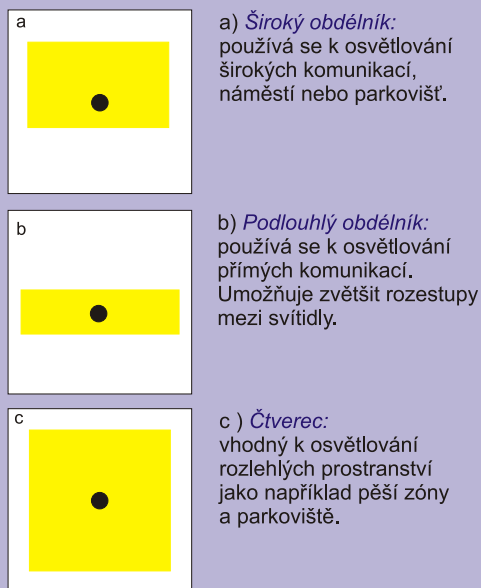
Multikonfigurační optika

Ve všech svítidlech je instalována mezinárodně patentovaná multikonfigurační optika nové generace s názvem DIAMANTOVÁ OPTIKA. Je to soustava čtyř nezávisle nastavitelných reflektorů, která umožňuje upravit vyzařovací diagram svítidla podle místa instalace.

Systém DIAMANTOVÁ OPTIKA umožňuje budovat osvětlení pouze po jedné straně komunikace a použít menší počet svítidel s nižším příkonem. Tím dochází k úsporám stavebních nákladů na rozvodu kabelů, vlastní kabeláže a provozních nákladů.

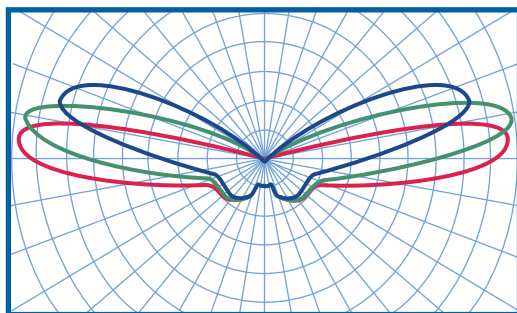
Patentovaná Diamantová optika umožňuje použít široký rozsah různých tvarů vyzařovací charakteristiky nastavením čtyř zrcadel.

Tři základní charakteristiky jsou:



Běžné dvoupaprskové reflektory prostě nejsou schopny takové flexibility.

obr. 1
Běžný dvoupaprskový reflektor - 3 polohy výbojky



Běžně používaná svítidla mají vestavěný dvoupaprskový reflektor, který vytváří vyzařovací charakteristiku podobnou dvěma prstům. Tento diagram přibližně odpovídá normální a rovné komunikaci. Avšak určitá část vyzařeného světla vždy dopadá mimo určenou oblast a způsobuje **světelné znečištění**. Některé typy svítidel umožňují pohyb světelného zdroje uvnitř reflektoru. Tak lze částečně ohýbat prsty vyzařovací charakteristiky a přizpůsobit se šířce komunikace (viz obr. 1). Nikdy ale nedochází ke změně jejího tvaru.

Na obrázku 2 jsou zobrazeny tři z mnoha efektivních konfigurací **Diamantové optiky**

a) Diamantová optika směřuje světlo převážně na komunikaci, podobně jako konvenční dvoupaprskový reflektor, ale navíc zvyšuje hladinu osvětlenosti na chodnících.

b) Světlo je rozloženo do šířky po obou stranách svítidla.

c) Světlo je rozloženo rovnoměrně okolo svítidla.

Mezi těmito třemi konfiguracemi je mnoho dalších nastavení, které dovolují jemné **přizpůsobení** tvaru vyzařovací charakteristiky svítidla charakteru osvětlované plochy. Vždy je možno dosáhnout **úsporného** a **rovnoměrného** nastavení.

obr. 2
Multikonfigurační optika - 3 nastavení reflektoru

