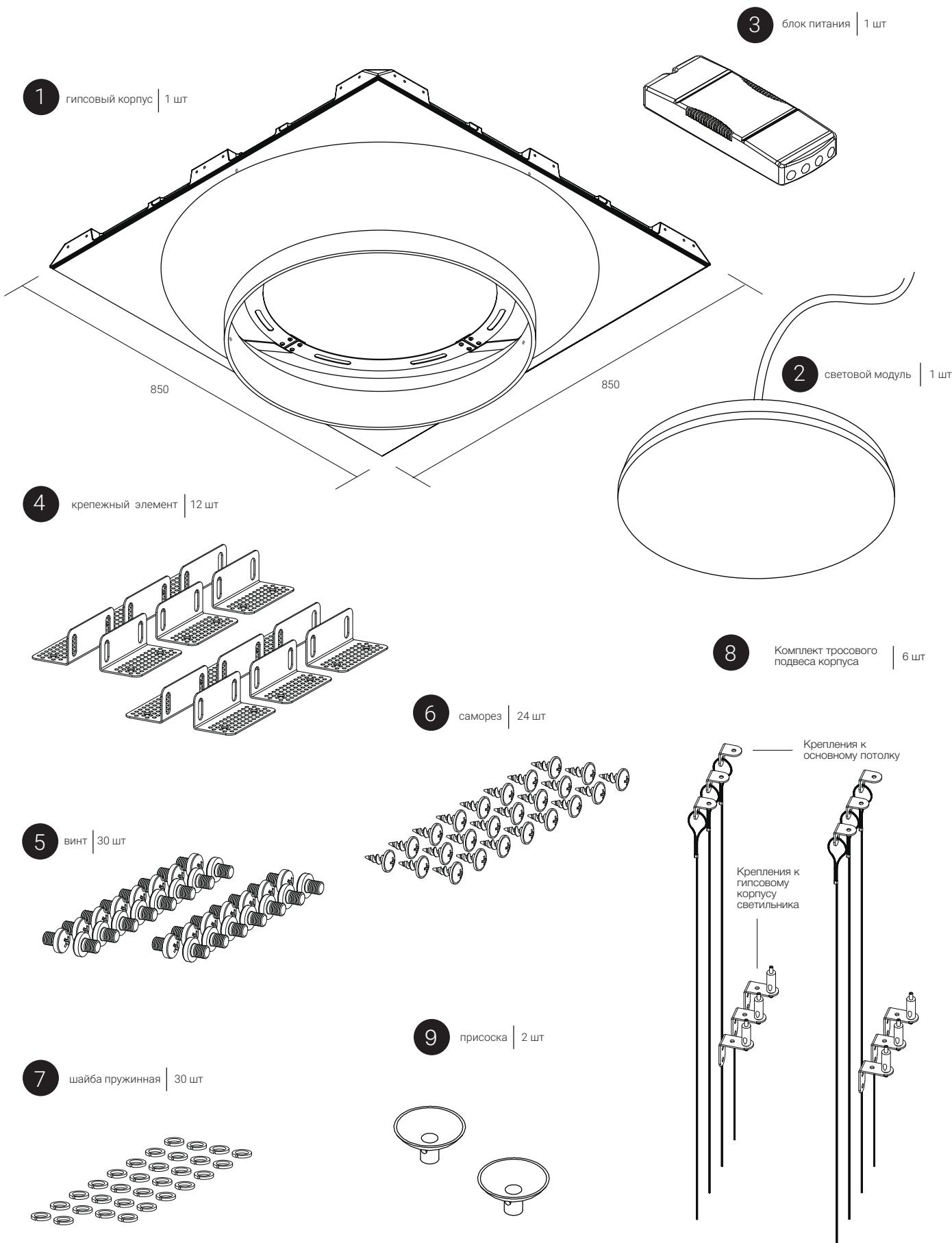


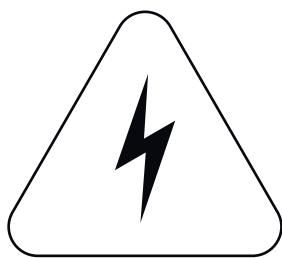
# ИНСТРУКЦИЯ ПО МОНТАЖУ

Для модели Luno MAX C160 D550

денис

## Комплектация

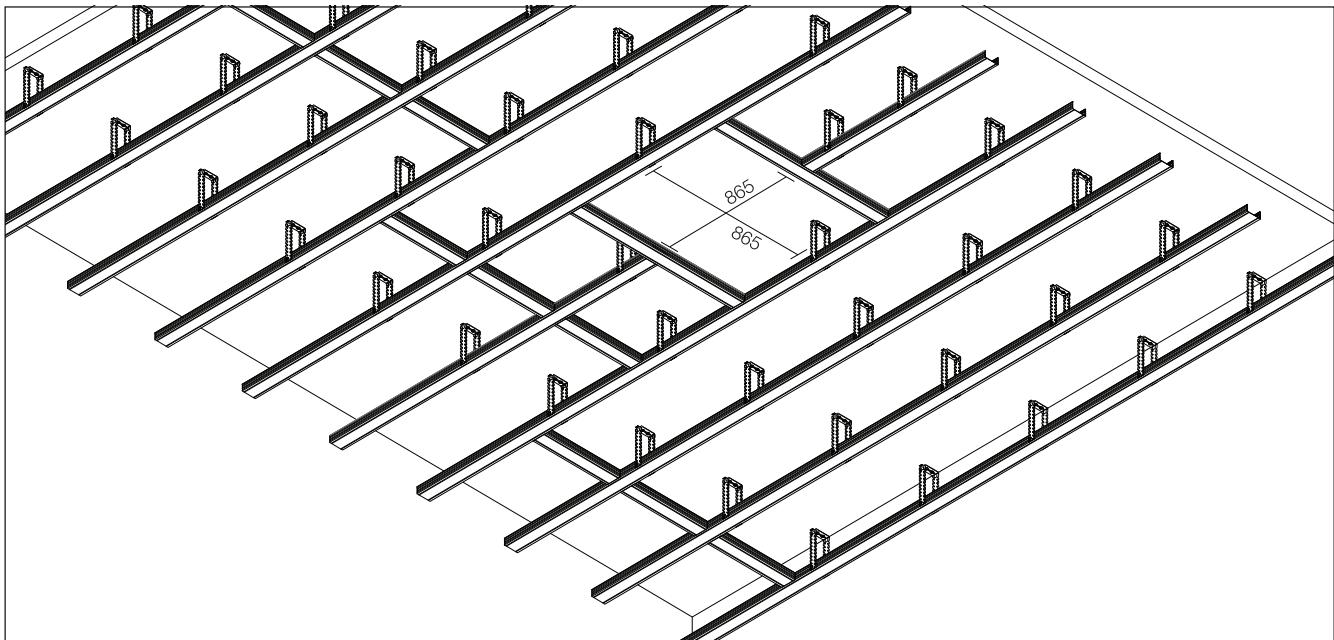




**Внимание!**

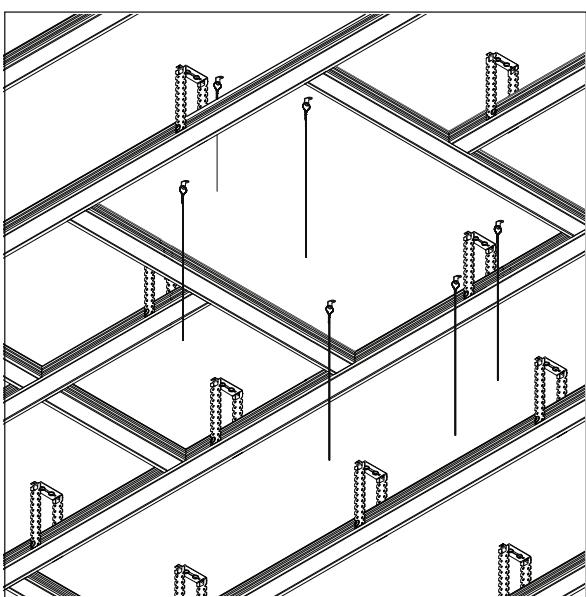
Не забудьте перед работой отключить напряжение!

1



При установке металлоконструкции потолка осуществите монтаж каркаса для крепления гипсового корпуса светильника: предусмотрите расстояние между направляющими 865x865 мм.

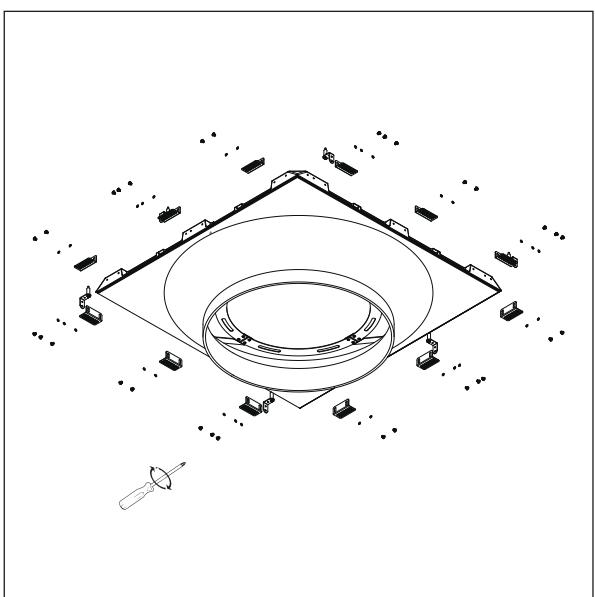
2



Закрепите тросовые подвесы для корпуса светильника (поз. 8) к основному потолку.

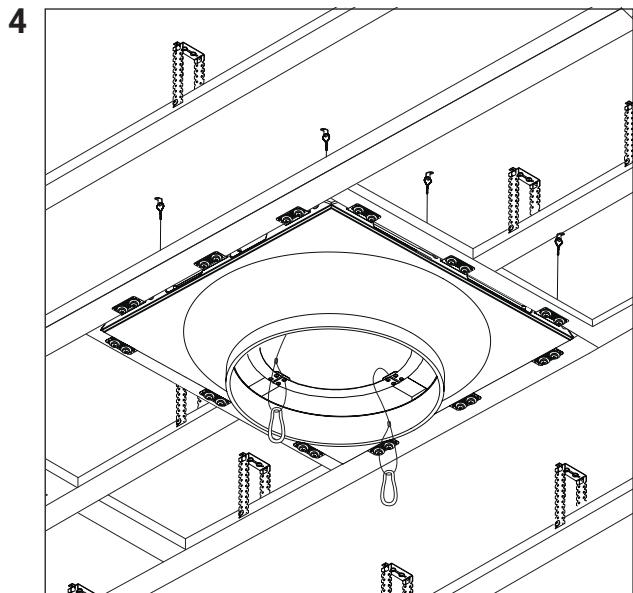
\*Элементы крепления подвеса не входят в комплект поставки и должны быть выбраны в соответствии с типом основного потолка.

3

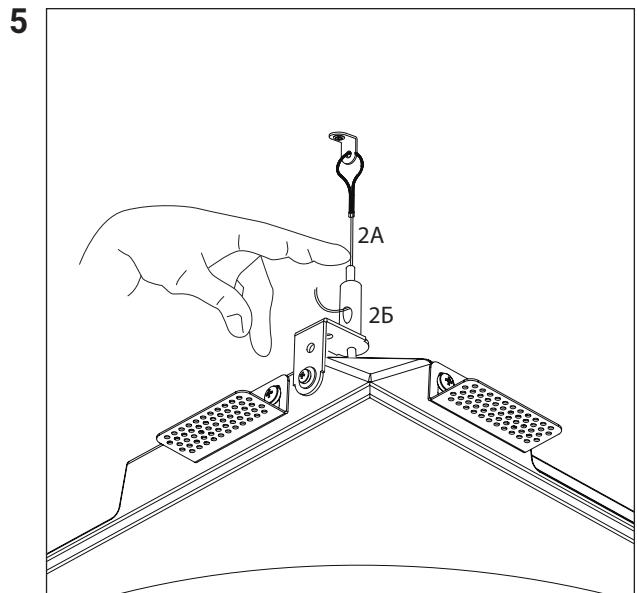


Закрепите на корпусе крепежные элементы (поз. 4) с помощью винтов (поз. 5) и шайб (поз. 7), идущих в комплекте.

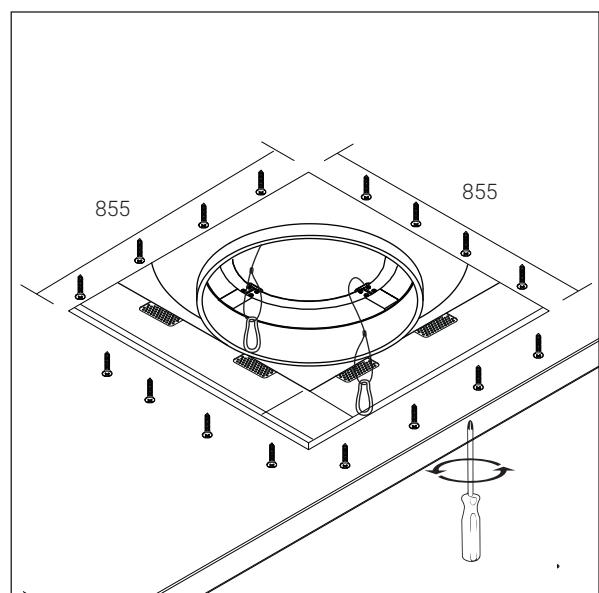
Закрепите на корпусе нижние крепления тросового подвеса (поз.8).



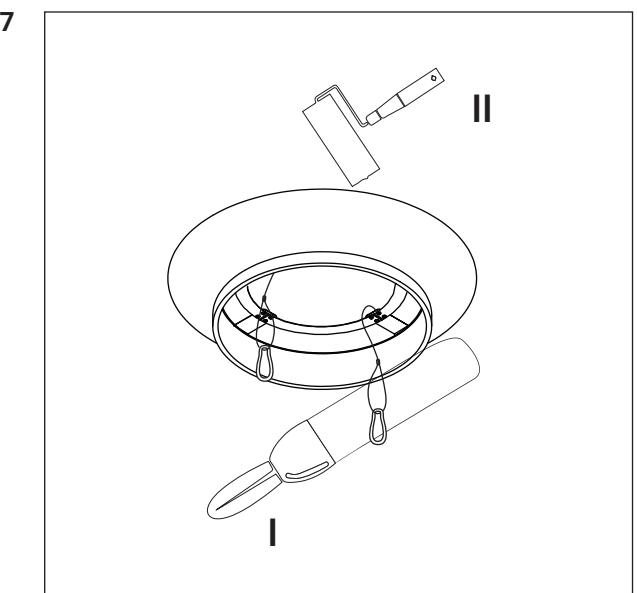
Закрепите гипсовый корпус (поз. 1) на направляющих при помощи саморезов-клопов (поз. 6). Закрепите крепления тросовых подвесов (поз. 8) между собой - см. шаг №5.



Проденьте тросик (поз. 2А) в цангу (поз. 2Б). Отрегулируйте длину тросика нажатием на верхний элемент цанги.

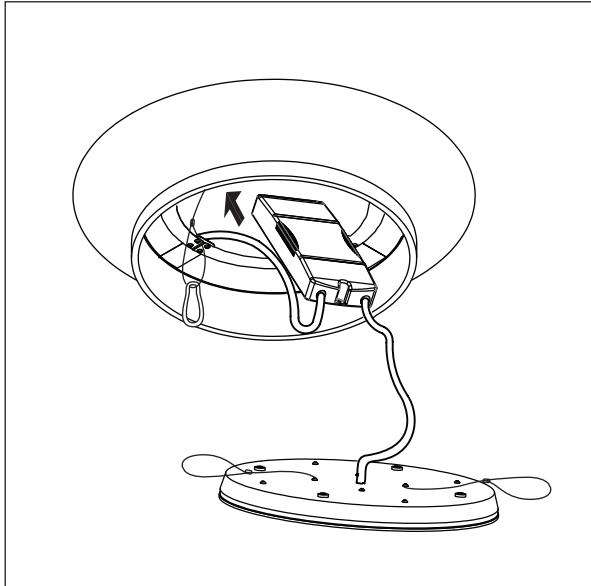


Сделайте отверстие в листе гипсокартона, соответствующее размерам выбранной модели светильника 855x855 мм.  
Прикрепите лист гипсокартона к металлическим направляющим с помощью саморезов.



После установки следует зашпаклевать швы, покрасить потолок и гипсовый корпус светильника.  
\*Рекомендуемая шпаклётка для заделки швов - Knauf Унифлот.

8



Подключите световой модуль (поз. 2) к блоку питания (поз. 3).

Подключите блок питания к электросети  
(см. схему подключения), а затем установите  
его за гипсокартонный потолок.

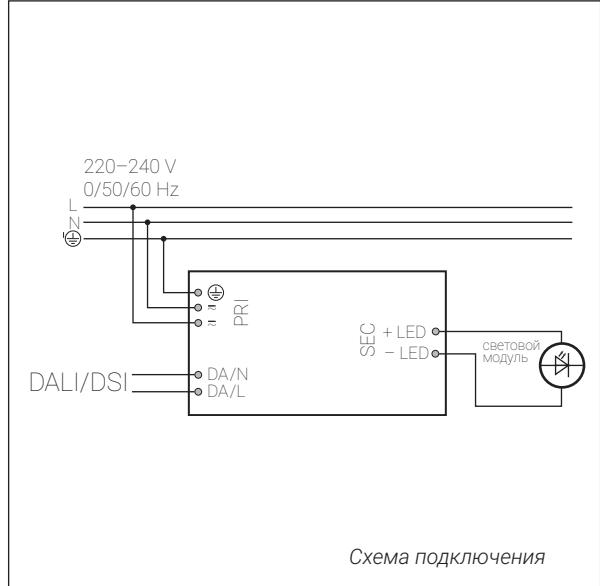
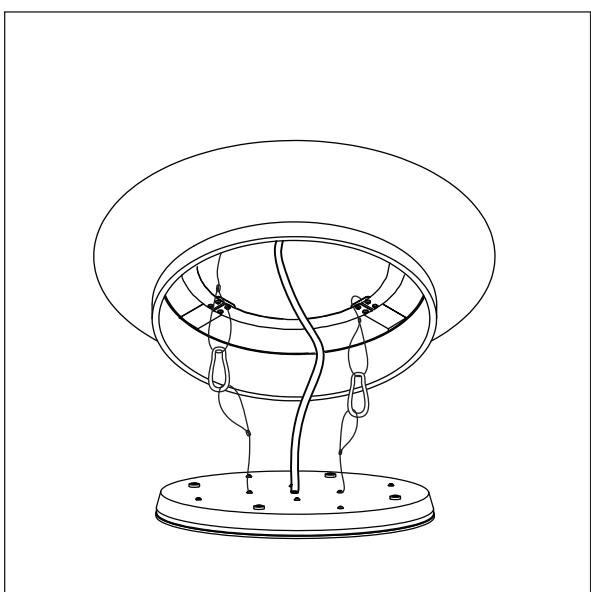


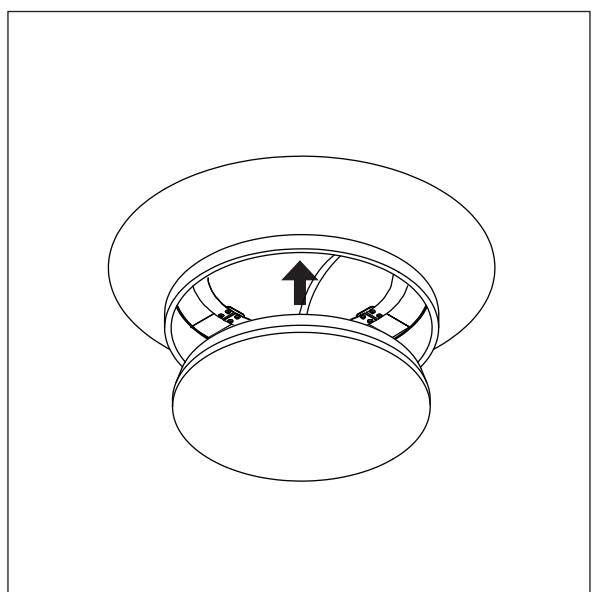
Схема подключения

9



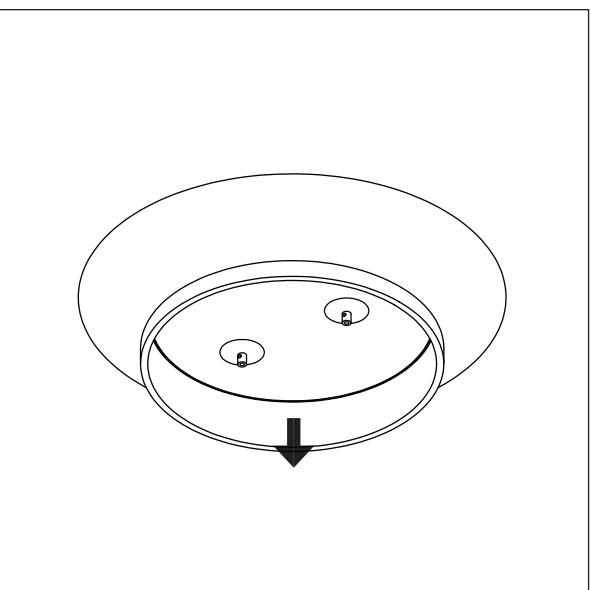
Закрепите световой модуль  
на тросах к корпусу светильника.

10



Установите световой модуль в корпус светильника  
на магнитную систему.

11



Для того чтобы снять световой модуль,  
воспользуйтесь присосками (поз. 9),  
идущими в комплекте.