

PODKONSTRUKCJA
Podkonstrukcja instalacji loga, ze stali ocynkowanej. Wszystkie elementy widoczne malowane proszkowa farbą do ocynku na kolor RAL 7021. Strukturę tworzą elementy z blachy stalowej gr 10mm łączone ze sobą na spaw. Całość spawana do trzpienia stalowego np. 150x150x10mm. Trzpień stalowy przytwierdzony do istniejącej ściany murowanej za pomocą dwóch ramion stalowych np. 150x150x10mm kotwionych śrubami poprzez markę stalową. Wszystkie krawędzie, styki, łączenia szlifowane.

WSZYSTKIE WYMIARY ORAZ PRZEKROJE ELEMENTÓW PODKONSTRUKCJI MAJĄ CHARAKTER KONCEPCYJNY.
WYKONASTWO CAŁEJ STRUKTURY NALEŻY PRZEPROWADZIĆ W OPARCIU O OBLICZENIA STATYCZNE ORAZ PROJEKT WARSZTATOWY WYKONAWCY

OŚWIETLENIE
Każda powierzchnia posiada niezależny moduł świetlny, ze światłem ukierunkowanym prostopadle do oświetlanej powierzchni. Dzięki temu oświetlenie jest równomierne. Każda z powierzchni świetlnych jest zamknięta. Ekrany na których są diody i boczne ścianki dodatkowo odbijają światło dzięki czemu krawędzie są również równomiernie doświetlone. Dodatkowo wewnętrzne ścianki komory oświetleniowej należy wykleić folią dyfuzyjną (wewnątrz po obrysie).

Zastosowany system oświetlenia musi zapewniać możliwe równomierne podświetlenie płyty plexi. Zastosowane źródła światła muszą zapewniać luminancję widocznej powierzchni płyty dopasowaną do panujących zewnętrznych warunków oświetleniowych. Przed wykonaniem kasetonu należy przeprowadzić próby oświetleniowe. System musi być odporny na działanie zmiennych temperatur i oddziaływanie wilgoci oraz zapewniać jak najdłuższy czas bezobsługowej pracy. Temperaturę barwową źródeł światła należy uzgodnić z projektantem.

Należy zapewnić zasilanie biegnące z istniejącego budynku wg projektu wykonawcy.

OBUDOWA
Kaseton zewnętrzny - typu backlight, licowany blachą ocynkowaną (białe litery na czarnym tle) lub rusztem wykonanym z drutu stalowego ocynkowanego o średnicy 3mm, o module 50x50mm. Litery na kratownicy z blachy stalowej grubości 2mm spawane do rusztu. Wszystkie krawędzie, styki, łączenia szlifowane. Wszystkie elementy stalowe malowane proszkową farbą do ocynku w kolorze RAL K7 7021.

Kaseton wewnętrzny - mleczna płyta plexi gr. 5mm w ramce stalowej ocynkowanej spawanej do podkonstrukcji w miejscu widocznym na rzucie oraz przekroju. Ramka stalowa malowana proszkowo farbą do ocynku w kolorze RAL K7 7021.

Moduły tylnej płaszczyzny loga (od strony ściany budynku) - ścianki uchylne na zawiasie ze stali ocynkowanej zabudowane blachą stalową ocynkowaną, wszystkie elementy malowane proszkowo farbą do ocynku na kolor RAL K7 7021.

Elementy tworzące neon jak i sposób jego mocowania do budynku należy wykonać z materiałów niepalnych lub niezapalnych, niekapiących i nieodpadających pod wpływem ognia.

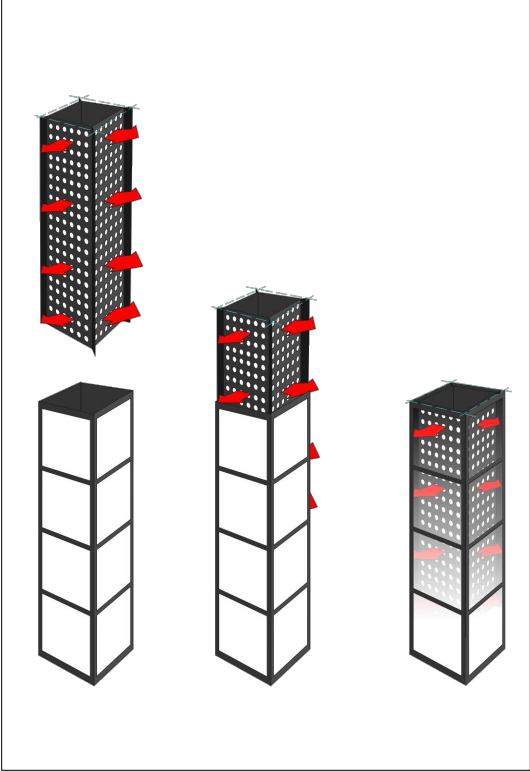
UWAGA: Przed wykonaniem przedstawić próbki koloru oraz rysunki warsztatowe do akceptacji pracowni "137kilo".


UWAGA! sposób kotwienia instalacji do istniejącej ściany wg obliczeń statycznych oraz projektu wykonawcy

ROZPATRYWAĆ JEDNOCZEŚNIE Z PROJEKTEM GRAFICZNYM LOGA

UWAGI:
- WSZELKIE PRAWA AUTORSKIE NALEŻĄ DO PRACOWNI 137KILO ARCHITEKCI
- WSZYSTKIE WYMIARY SPRAWDZIĆ NA BUDOWIE PRZED WYKONANIEM.
- ZE WZGLĘDU NA CHARAKTER PRAC, ICH ROZPOCZĘCIE NALEŻY POPRZEDZIĆ MOŻLIWOŚCIĄ WYKONANIA ZGODNIE Z PROJEKTEM.
WSZELKIE NIEZGODNOŚCI NALEŻY ZGŁOSIĆ DO PROJEKTANTA

SCHEMAT OŚWIETLENIA



PROJEKT	MUZEUM WARSZAWSKIEJ PRAGI Projekt plastyczno-przestrzenny oraz dokumentacja projektowa ekspozycji stałej		
INWESTOR	Muzeum Warszawy Rynek Starego Miasta 28-42 00-272 Warszawa		
FAZA	PROJEKT WZORNICZY		
BRANŻA	ARCHITEKTURA		
PROJEKTANT	 <div>307kilo Architekt UL. STĘPIŃSKA 22/30 00-739 WARSZAWA WWW.137KILO.PL</div>		
ZESPÓŁ PROJEKTOWY	MGR INŻ. ARCH. JAN SUKIENNIK MGR INŻ. ARCH. BARTŁOMIEJ POPIELA INŻ. ARCH. CEZARY KEPKA MGR INŻ. ARCH. MARCIN KROPIDŁO MGR INŻ. ARCH. PATRYK ŻURAWSKI INŻ. ARCH. KACPER KUCZYŃSKI MGR INŻ. ARCH. JAKUB ŁAMOT	NR UPRAWNIENIA MA/088/12	PODPIS / PIECZĘĆ
REWIZJA	DATA	SKALA	
-	WRZESIEŃ 2014	1:20	
NAZWA RYSUNKU			
LOGO MUZEUM RZUT, PRZEKRÓJ			
NR RYSUNKU			
MWP.W.A.M.9			