

Link do produktu: <https://sklep.toolstatic.com/lupa-reczna-lr-1-podswietl-65-mm4x-6-led-p-200.html>



Lupa ręczna LR-1 podświetl. 65 mm/4x, 6 LED

Cena brutto **32,59 zł**

Cena netto **0,00 zł**

Numer katalogowy **312071**

Kod producenta **312071**

Opis produktu

Lupa ręczna z uchwytem — podstawowe narzędzie do doraźnego obejrzenia detalu.

Do czego służy

Lupa ręczna sprawdza się tam, gdzie powiększenie potrzebne jest na chwilę: odczytanie oznaczenia na elemencie, sprawdzenie spoiny, obejrzenie drobnego uszkodzenia. Jest zawsze pod ręką i nie wymaga ustawiania stanowiska.

Modele z podświetleniem LED rozwiązują typowy problem lupy ręcznej — własna dłoń i głowa zasłaniają światło padające na oglądany przedmiot. Dioda umieszczona przy soczewce oświetla dokładnie to, na co patrzysz.

Dane techniczne

Parametr	Wartość
Model	LR-1
Nr katalogowy	312071
Powiększenie	4x
Źródło światła	LED SMD
Producent	SOLDERLAB

Na jakim stanowisku to postawić

Lampa z lupą to element stanowiska montażowego. Jeżeli pracujesz z podzespołami wrażliwymi na wyładowania, reszta stanowiska też powinna być uziemiona: [mata antystatyczna](#) na blacie, [opaska nadgarstkowa](#) operatora i [stół antystatyczny](#). Do lutowania przyda się [stacja lutownicza](#), a do czyszczenia płytek [izopropanol](#).

Najczęstsze pytania

Jakie powiększenie wybrać do lupy ręcznej?

Do czytania oznaczeń i ogólnych oględzin wystarcza 2–3×. Powyżej 5× pole widzenia robi się na tyle małe, a odległość robocza na tyle krótka, że wygodniej pracuje się lupą stojącą lub nagłowną, która zwalnia obie ręce.

Czy warto dopłacić za podświetlenie?

Przy oględzinach w warsztacie albo w terenie tak — przy dużym powiększeniu głowa i dłoń zasłaniają światło, a to właśnie

brak światła, nie brak powiększenia, najczęściej uniemożliwia odczytanie detalu.

Czy dostarczacie fakturę i gwarancję?

Tak. Do każdego zamówienia wystawiamy fakturę VAT, a sprzęt objęty jest gwarancją producenta. W razie pytań o dobór modelu lub zgodność akcesoriów napisz do nas przed zakupem.