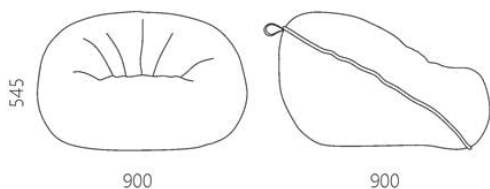


Кресло-мешок UNI

4 115 грн

- Бесформенный наполнитель обеспечивает комфортную глубокую посадку.
- Задизайнен в коллаборации с мастерской Stas Litvinov Studio.
- Разработан и изготовлен в Украине, с любовью!



uni

Информация об упаковке

Приходит в сборе
Количество мест: 1 шт
Ширина: 850 мм
Глубина: 850 мм
Высота: 570 мм
Вес с упаковкой: 6 кг

Кресло-мешок UNI из 3d сетки — это наша совместная разработка с мастерской Stas Litvinov Studio. Он выражает дух простоты и непосредственности. Кресло-мешок изготовлен из оригинальной ткани, имеет дружелюбный внешний вид и озорной дизайн.

Его мягкие формы выглядят естественно комфортно. Внешний чехол выполнен из технологичной, искусственной 3д-сетки. Дышащего, быстросохнущего текстиля без неприятного запаха, устойчивого к плесени. Внутренний чехол изготовлен из стрейч-нейлона, — легкого и прочного на разрыв материала. Наполнитель состоит из особой пропорции двух компонентов: эластичных волокон холлофайбера и мини-гранул пенополистирола, способной приспосабливаться к телу и позе сидящего. Это экологически чистые и гипоаллергенные материалы.

Дизайнеры Стас Литвинов, Сергей Львов
Год создания 2019

Высота: 545 мм

Ширина: 900 мм

Глубина: 900 мм

Материалы и инструкции

Кресло-мешок: съёмный чехол: текстиль 3д-сетка, полиэстер. Внутренний чехол: стрейч-нейлон. Наполнитель: комбинация волокон холлофайбера и мини-гранулы пенополистирола.

Уход: чтобы волокна и подушка оставались наполненными воздухом, время от времени её нужно встряхивать. Регулярно пылесосьте внешний чехол с насадкой-щеткой. Свежее загрязнение нужно сразу промокнуть чистой впитывающей тканью, затем удалить мыльным раствором. Возможна очистка в стиральной машине на деликатном режиме. Максимальная нагрузка на изделие 150 кг. Не гладить. Не используйте изделия без внешнего чехла. Не допускайте детей до открытого внутреннего чехла, наполнитель может высыпаться. Со временем кресло-мешок дает усадку. Рекомендуется делать подсыпку материала раз в три года. Срок эксплуатации: 5-10 лет.

