

# Rosengarten

## BARRIEREFREI KONTRASTE NACH DIN 32975

Helligkeitskontraste auf Basis der Michelson Formel - für Sicherheit und Wohnlichkeit.

Helligkeitskontraste werden nach DIN 32975 mit der Michelsonformel berechnet:  $K = (L1-L2)/(L1+L2)$ ,

K = Kontrast

L1 = Hellbezugswert (HBW) der ersten kontrastgebenden Fläche

L2 = Hellbezugswert (HBW) der zweiten kontrastgebenden Fläche (alle Werte dimensionslos)

## Legende Kontrastwerte:

Gestaltungswert: 0,2 - Wohnlichkeit und Raumdeutung

DIN-Wert: 0,4 - Orientierung und Leitung

DIN-Wert: 0,7 - Gefahren und Informationen

	3D Cameo 60 HBW 84	3D Palazzo 90 HBW 82	3D Oase 60 HBW 81	3D Pinie 60 HBW 72	3D Baccara 30 HBW 70	3D Siena 50 HBW 62	3D Mint 55 HBW 58	3D Siena 20 HBW 50	3D Barolo 85 HBW 49	3D Aprico 110 HBW 41	3D Aprico 70 HBW 35	3D Palazzo 5 HBW 35	3D Lachs 70 HBW 29	3D Patina 5 HBW 28	3D Grenadin 105 HBW 27	3D Grenadin 100 HBW 18	3D Rose 100 HBW 17	3D Magma 10 HBW 13	3D Verona 65 HBW 11	3D Grenadin 65 HBW 10		
3D Cameo 60 HBW 84																						
3D Palazzo 90 HBW 82																						
3D Oase 60 HBW 81																						
3D Pinie 60 HBW 72																						
3D Baccara 30 HBW 70																						
3D Siena 50 HBW 62																						
3D Mint 55 HBW 58																						
3D Siena 20 HBW 50																						
3D Barolo 85 HBW 49																						
3D Aprico 110 HBW 41																						
3D Aprico 70 HBW 35																						
3D Palazzo 5 HBW 35																						
3D Lachs 70 HBW 29																						
3D Patina 5 HBW 28																						
3D Grenadin 105 HBW 27																						
3D Grenadin 100 HBW 18																						
3D Rose 100 HBW 17																						
3D Magma 10 HBW 13																						
3D Verona 65 HBW 11																						
3D Grenadin 65 HBW 10																						
3D Cameo 60 HBW 84																						
3D Palazzo 90 HBW 82																						
3D Oase 60 HBW 81																						
3D Pinie 60 HBW 72																						
3D Baccara 30 HBW 70																						
3D Siena 50 HBW 62																						
3D Mint 55 HBW 58																						
3D Siena 20 HBW 50																						
3D Barolo 85 HBW 49																						
3D Aprico 110 HBW 41																						
3D Aprico 70 HBW 35																						
3D Palazzo 5 HBW 35																						
3D Lachs 70 HBW 29																						
3D Patina 5 HBW 28																						
3D Grenadin 105 HBW 27																						
3D Grenadin 100 HBW 18																						
3D Rose 100 HBW 17																						
3D Magma 10 HBW 13																						
3D Verona 65 HBW 11																						
3D Grenadin 65 HBW 10																						

### Helligkeitskontraste einfach berechnen:

Die Michelsonformel lässt sich so umstellen, dass zu Farbtönen in Bestand oder Neukonzeption gewünschte Kontraste ermittelt werden können.

Zu einer gegebenen Oberfläche/Farbgebung lässt sich mit folgenden Faktoren näherungsweise der passende HBW-Wertebereich ermitteln, aus dem der Farbton bestimmt werden kann, der den gewünschten Kontrast erfüllt:

Kontrast von 0,2: HBW mit dem Faktor 1,6 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,4: HBW mit dem Faktor 2,3 multiplizieren oder dividieren.

Kontrast von 0,7: HBW mit dem Faktor 5,7 multiplizieren oder dividieren.

HBW liegen zwischen 100 - 0. Je nachdem wie hell (100) oder dunkel (0) ein Farbton ist und wie hoch der Kontrast sein soll, lässt sich der HBW mit dem entsprechenden Faktor multiplizieren oder dividieren.