

# Meeresbrise

## 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 Reinweiß HBW 86	3D Coelin 55 HBW 77	3D Curcuma 115 HBW 75	3D Curcuma 90 HBW 74	3D Citrus 30 HBW 70	3D Patina 20 HBW 58	3D Palazzo 205 HBW 57	3D Arctis 115 HBW 57	3D Pinie 55 HBW 56	3D Palazzo 170 HBW 52	3D Verona 45 HBW 47	3D Palazzo 110 HBW 42	3D Marill 75 HBW 41	3D Arctis 105 HBW 36	3D Cameo 135 HBW 29	3D Citrus 15 HBW 28	3D Amber 15 HBW 26	3D Pacific 160 HBW 20	3D Bordeaux 65 HBW 13	3D Lago 10 HBW 12
3D Reinweiß HBW 86							0,20	0,20	0,21	0,25	0,29	0,34	0,35	0,41	0,50	0,51	0,54	0,62	0,74	0,76
3D Coelin 55 HBW 77											0,24	0,29	0,31	0,36	0,45	0,47	0,50	0,59	0,71	0,73
3D Curcuma 115 HBW 75											0,23	0,28	0,29	0,35	0,44	0,46	0,49	0,58	0,70	0,72
3D Curcuma 90 HBW 74											0,22	0,28	0,29	0,35	0,44	0,45	0,48	0,57	0,70	0,72
3D Citrus 30 HBW 70											0,20	0,25	0,26	0,32	0,41	0,43	0,46	0,56	0,69	0,71
3D Patina 20 HBW 58														0,23	0,33	0,35	0,38	0,49	0,63	0,66
3D Palazzo 205 HBW 57	0,20													0,23	0,33	0,34	0,37	0,48	0,63	0,65
3D Arctis 115 HBW 57	0,20													0,23	0,33	0,34	0,37	0,48	0,63	0,65
3D Pinie 55 HBW 56	0,21													0,22	0,32	0,33	0,37	0,47	0,62	0,65
3D Palazzo 170 HBW 52	0,25														0,28	0,30	0,33	0,44	0,60	0,63
3D Verona 45 HBW 47	0,29	0,24	0,23	0,22	0,20										0,24	0,25	0,29	0,40	0,57	0,59
3D Palazzo 110 HBW 42	0,34	0,29	0,28	0,28	0,25											0,20	0,24	0,35	0,53	0,56
3D Marill 75 HBW 41	0,35	0,31	0,29	0,29	0,26												0,22	0,34	0,52	0,55
3D Arctis 105 HBW 36	0,41	0,36	0,35	0,35	0,32	0,23	0,23	0,23	0,22									0,29	0,47	0,50
3D Cameo 135 HBW 29	0,50	0,45	0,44	0,44	0,41	0,33	0,33	0,33	0,32	0,28	0,24								0,38	0,41
3D Citrus 15 HBW 28	0,51	0,47	0,46	0,45	0,43	0,35	0,34	0,34	0,33	0,30	0,25	0,20							0,37	0,40
3D Amber 15 HBW 26	0,54	0,50	0,49	0,48	0,46	0,38	0,37	0,37	0,37	0,33	0,29	0,24	0,22						0,33	0,37
3D Pacific 160 HBW 20	0,62	0,59	0,58	0,57	0,56	0,49	0,48	0,48	0,47	0,44	0,40	0,35	0,34	0,29					0,21	0,25
3D Bordeaux 65 HBW 13	0,74	0,71	0,70	0,70	0,69	0,63	0,63	0,63	0,62	0,60	0,57	0,53	0,52	0,47	0,38	0,37	0,33	0,21		
3D Lago 10 HBW 12	0,76	0,73	0,72	0,72	0,71	0,66	0,65	0,65	0,65	0,63	0,59	0,56	0,55	0,50	0,41	0,40	0,37	0,25		

#### 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.