

# Bergwelt

## 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 Hell-Weiß HBW 89	3D Melisse 25 HBW 82	3D Oase 30 HBW 76	3D Granit 60 HBW 72	3D Citrus 80 HBW 66	3D Ginster 50 HBW 57	3D Jura 50 HBW 57	3D Ceramic 50 HBW 56	3D Pinie 25 HBW 52	3D Marill 55 HBW 52	3D Coelin 40 HBW 50	3D Amber 80 HBW 46	3D Palazzo 40 HBW 40	3D Lago 80 HBW 37	3D Palazzo 105 HBW 35	3D Jade 35 HBW 29	3D Papaya 15 HBW 26	3D Magma 40 HBW 15	3D Venato 15 HBW 15	3D Papaya 5 HBW 10	
3D Hell-Weiß HBW 89						0,22	0,22	0,23	0,26	0,26	0,28	0,32	0,38	0,41	0,44	0,51	0,55	0,71	0,71	0,80	
3D Melisse 25 HBW 82									0,22	0,22	0,24	0,28	0,34	0,38	0,40	0,48	0,52	0,69	0,69	0,78	
3D Oase 30 HBW 76											0,21	0,25	0,31	0,35	0,37	0,45	0,49	0,67	0,67	0,77	
3D Granit 60 HBW 72												0,22	0,29	0,32	0,35	0,43	0,47	0,66	0,66	0,76	
3D Citrus 80 HBW 66													0,25	0,28	0,31	0,39	0,43	0,63	0,63	0,74	
3D Ginster 50 HBW 57	0,22														0,21	0,24	0,33	0,37	0,58	0,58	0,70
3D Jura 50 HBW 57	0,22														0,21	0,24	0,33	0,37	0,58	0,58	0,70
3D Ceramic 50 HBW 56	0,23														0,20	0,23	0,32	0,37	0,58	0,58	0,70
3D Pinie 25 HBW 52	0,26	0,22													0,20	0,28	0,33	0,55	0,55	0,68	
3D Marill 55 HBW 52	0,26	0,22													0,20	0,28	0,33	0,55	0,55	0,68	
3D Coelin 40 HBW 50	0,28	0,24	0,21													0,27	0,32	0,54	0,54	0,67	
3D Amber 80 HBW 46	0,32	0,28	0,25	0,22												0,23	0,28	0,51	0,51	0,64	
3D Palazzo 40 HBW 40	0,38	0,34	0,31	0,29	0,25												0,21	0,45	0,45	0,60	
3D Lago 80 HBW 37	0,41	0,38	0,35	0,32	0,28	0,21	0,21	0,20										0,42	0,42	0,57	
3D Palazzo 105 HBW 35	0,44	0,40	0,37	0,35	0,31	0,24	0,24	0,23	0,20	0,20								0,40	0,40	0,56	
3D Jade 35 HBW 29	0,51	0,48	0,45	0,43	0,39	0,33	0,33	0,32	0,28	0,28	0,27	0,23						0,32	0,32	0,49	
3D Papaya 15 HBW 26	0,55	0,52	0,49	0,47	0,43	0,37	0,37	0,37	0,33	0,33	0,32	0,28	0,21					0,27	0,27	0,44	
3D Magma 40 HBW 15	0,71	0,69	0,67	0,66	0,63	0,58	0,58	0,58	0,55	0,55	0,54	0,51	0,45	0,42	0,40	0,32	0,27			0,20	
3D Venato 15 HBW 15	0,71	0,69	0,67	0,66	0,63	0,58	0,58	0,58	0,55	0,55	0,54	0,51	0,45	0,42	0,40	0,32	0,27			0,20	
3D Papaya 5 HBW 10	0,80	0,78	0,77	0,76	0,74	0,70	0,70	0,70	0,68	0,68	0,67	0,64	0,60	0,57	0,56	0,49	0,44	0,20	0,20		

#### 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.