

Sommerfrische

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 Curry 30 HBW 86	3D Ceramic 90 HBW 83	3D Siena 60 HBW 81	3D Jade 85 HBW 72	3D Ginster 115 HBW 71	3D Coelin 85 HBW 66	3D Palazzo 325 HBW 63	3D Siena 90 HBW 61	3D Amber 140 HBW 61	3D Aprmber 55 HBW 53	3D Malachit 55 HBW 52	3D Onyx 105 HBW 48	3D Agave 15 HBW 42	3D Aprico 160 HBW 38	3D Tundra 110 HBW 34	3D Saphir 105 HBW 29	3D Bordeaux 80 HBW 28	3D Onyx 40 HBW 27	3D Venato 20 HBW 19	3D Magma 95 HBW 12
3D Curry 30 HBW 86										0,24	0,25	0,28	0,34	0,39	0,43	0,50	0,51	0,52	0,64	0,76
3D Ceramic 90 HBW 83										0,22	0,23	0,27	0,33	0,37	0,42	0,48	0,50	0,51	0,63	0,75
3D Siena 60 HBW 81										0,21	0,22	0,26	0,32	0,36	0,41	0,47	0,49	0,50	0,62	0,74
3D Jade 85 HBW 72												0,20	0,26	0,31	0,36	0,43	0,44	0,45	0,58	0,71
3D Ginster 115 HBW 71													0,26	0,30	0,35	0,42	0,43	0,45	0,58	0,71
3D Coelin 85 HBW 66													0,22	0,27	0,32	0,39	0,40	0,42	0,55	0,69
3D Palazzo 325 HBW 63													0,20	0,25	0,30	0,37	0,38	0,40	0,54	0,68
3D Siena 90 HBW 61														0,23	0,28	0,36	0,37	0,39	0,53	0,67
3D Amber 140 HBW 61														0,23	0,28	0,36	0,37	0,39	0,53	0,67
3D Amber 55 HBW 53	0,24	0,22	0,21												0,22	0,29	0,31	0,33	0,47	0,63
3D Malachit 55 HBW 52	0,25	0,23	0,22												0,21	0,28	0,30	0,32	0,46	0,63
3D Onyx 105 HBW 48	0,28	0,27	0,26	0,20												0,25	0,26	0,28	0,43	0,60
3D Agave 15 HBW 42	0,34	0,33	0,32	0,26	0,26	0,22	0,20										0,20	0,22	0,38	0,56
3D Aprico 160 HBW 38	0,39	0,37	0,36	0,31	0,30	0,27	0,25	0,23	0,23										0,33	0,52
3D Tundra 110 HBW 34	0,43	0,42	0,41	0,36	0,35	0,32	0,30	0,28	0,28	0,22	0,21								0,28	0,48
3D Saphir 105 HBW 29	0,50	0,48	0,47	0,43	0,42	0,39	0,37	0,36	0,36	0,29	0,28	0,25							0,21	0,41
3D Bordeaux 80 HBW 28	0,51	0,50	0,49	0,44	0,43	0,40	0,38	0,37	0,37	0,31	0,30	0,26	0,20							0,40
3D Onyx 40 HBW 27	0,52	0,51	0,50	0,45	0,45	0,42	0,40	0,39	0,39	0,33	0,32	0,28	0,22							0,38
3D Venato 20 HBW 19	0,64	0,63	0,62	0,58	0,58	0,55	0,54	0,53	0,53	0,47	0,46	0,43	0,38	0,33	0,28	0,21				0,23
3D Magma 95 HBW 12	0,76	0,75	0,74	0,71	0,71	0,69	0,68	0,67	0,67	0,63	0,63	0,60	0,56	0,52	0,48	0,41	0,40	0,38	0,23	

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.