

Frühlingswiese

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 Palazzo 240 HBW 84	3D Ginster 90 HBW 82	3D Grenadin 150 HBW 75	3D Curry 145 HBW 73	3D Palazzo 120 HBW 72	3D Jade 110 HBW 66	3D Flamenco 115 HBW 58	3D Mai 50 HBW 57	3D Lavendel 105 HBW 49	3D Pinie 80 HBW 49	3D Cameo 140 HBW 49	3D Palazzo 145 HBW 48	3D Agave 40 HBW 43	3D Aprico 10 HBW 42	3D Mai 70 HBW 42	3D Rose 115 HBW 34	3D Pinie 70 HBW 30	3D Palazzo 100 HBW 27	3D Barolo 15 HBW 20	3D Baccara 10 HBW 12
3D Palazzo 240 HBW 84									0,26	0,26	0,26	0,27	0,32	0,33	0,33	0,42	0,47	0,51	0,62	0,75
3D Ginster 90 HBW 82									0,25	0,25	0,25	0,26	0,31	0,32	0,32	0,41	0,46	0,50	0,61	0,74
3D Grenadin 150 HBW 75									0,21	0,21	0,21	0,22	0,27	0,28	0,28	0,38	0,43	0,47	0,58	0,72
3D Curry 145 HBW 73									0,20	0,20	0,20	0,21	0,26	0,27	0,27	0,36	0,42	0,46	0,57	0,72
3D Palazzo 120 HBW 72												0,20	0,25	0,26	0,26	0,36	0,41	0,45	0,57	0,71
3D Jade 110 HBW 66													0,21	0,22	0,22	0,32	0,38	0,42	0,53	0,69
3D Flamenco 115 HBW 58																0,26	0,32	0,36	0,49	0,66
3D Mai 50 HBW 57																0,25	0,31	0,36	0,48	0,65
3D Lavendel 105 HBW 49	0,26	0,25	0,21	0,20													0,24	0,29	0,42	0,61
3D Pinie 80 HBW 49	0,26	0,25	0,21	0,20													0,24	0,29	0,42	0,61
3D Cameo 140 HBW 49	0,26	0,25	0,21	0,20													0,24	0,29	0,42	0,61
3D Palazzo 145 HBW 48	0,27	0,26	0,22	0,21	0,20												0,23	0,28	0,41	0,60
3D Agave 40 HBW 43	0,32	0,31	0,27	0,26	0,25	0,21												0,23	0,37	0,56
3D Aprico 10 HBW 42	0,33	0,32	0,28	0,27	0,26	0,22												0,22	0,35	0,56
3D Mai 70 HBW 42	0,33	0,32	0,28	0,27	0,26	0,22												0,22	0,35	0,56
3D Rose 115 HBW 34	0,42	0,41	0,38	0,36	0,36	0,32	0,26	0,25											0,26	0,48
3D Pinie 70 HBW 30	0,47	0,46	0,43	0,42	0,41	0,38	0,32	0,31	0,24	0,24	0,24	0,23							0,20	0,43
3D Palazzo 100 HBW 27	0,51	0,50	0,47	0,46	0,45	0,42	0,36	0,36	0,29	0,29	0,29	0,28	0,23	0,22	0,22					0,38
3D Barolo 15 HBW 20	0,62	0,61	0,58	0,57	0,57	0,53	0,49	0,48	0,42	0,42	0,42	0,41	0,37	0,35	0,35	0,26	0,20			0,25
3D Baccara 10 HBW 12	0,75	0,74	0,72	0,72	0,71	0,69	0,66	0,65	0,61	0,61	0,61	0,60	0,56	0,56	0,56	0,48	0,43	0,38	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.