

Landpartie

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 60 HBW 86	3D Tundra 30 HBW 80	3D Curcuma 120 HBW 79	3D Curry 20 HBW 74	3D Marill 145 HBW 72	3D Agave 85 HBW 67	3D Siena 140 HBW 66	3D Pinie 85 HBW 61	3D Onx 110 HBW 57	3D Tundra 120 HBW 57	3D Siena 170 HBW 56	3D Marill 25 HBW 49	3D Jura 40 HBW 41	3D Papaya 105 HBW 41	3D Citrus 20 HBW 39	3D Oase 75 HBW 33	3D Siena 10 HBW 24	3D Papaya 65 HBW 21	3D Verona 70 HBW 18	3D Bordeaux 35 HBW 12
3D Curry 60 HBW 86									0,20	0,20	0,21	0,27	0,35	0,35	0,38	0,45	0,56	0,61	0,65	0,76
3D Tundra 30 HBW 80												0,24	0,32	0,32	0,34	0,42	0,54	0,58	0,63	0,74
3D Curcuma 120 HBW 79												0,23	0,32	0,32	0,34	0,41	0,53	0,58	0,63	0,74
3D Curry 20 HBW 74												0,20	0,29	0,29	0,31	0,38	0,51	0,56	0,61	0,72
3D Marill 145 HBW 72													0,27	0,27	0,30	0,37	0,50	0,55	0,60	0,71
3D Agave 85 HBW 67													0,24	0,24	0,26	0,34	0,47	0,52	0,58	0,70
3D Siena 140 HBW 66													0,23	0,23	0,26	0,33	0,47	0,52	0,57	0,69
3D Pinie 85 HBW 61													0,20	0,20	0,22	0,30	0,44	0,49	0,54	0,67
3D Onx 110 HBW 57	0,20															0,27	0,41	0,46	0,52	0,65
3D Tundra 120 HBW 57	0,20															0,27	0,41	0,46	0,52	0,65
3D Siena 170 HBW 56	0,21															0,26	0,40	0,45	0,51	0,65
3D Marill 25 HBW 49	0,27	0,24	0,23	0,20												0,20	0,34	0,40	0,46	0,61
3D Jura 40 HBW 41	0,35	0,32	0,32	0,29	0,27	0,24	0,23	0,20									0,26	0,32	0,39	0,55
3D Papaya 105 HBW 41	0,35	0,32	0,32	0,29	0,27	0,24	0,23	0,20									0,26	0,32	0,39	0,55
3D Citrus 20 HBW 39	0,38	0,34	0,34	0,31	0,30	0,26	0,26	0,22									0,24	0,30	0,37	0,53
3D Oase 75 HBW 33	0,45	0,42	0,41	0,38	0,37	0,34	0,33	0,30	0,27	0,27	0,26	0,20						0,22	0,29	0,47
3D Siena 10 HBW 24	0,56	0,54	0,53	0,51	0,50	0,47	0,47	0,44	0,41	0,41	0,40	0,34	0,26	0,26	0,24					0,33
3D Papaya 65 HBW 21	0,61	0,58	0,58	0,56	0,55	0,52	0,52	0,49	0,46	0,46	0,45	0,40	0,32	0,32	0,30	0,22				0,27
3D Verona 70 HBW 18	0,65	0,63	0,63	0,61	0,60	0,58	0,57	0,54	0,52	0,52	0,51	0,46	0,39	0,39	0,37	0,29				0,20
3D Bordeaux 35 HBW 12	0,76	0,74	0,74	0,72	0,71	0,70	0,69	0,67	0,65	0,65	0,65	0,61	0,55	0,55	0,53	0,47	0,33	0,27	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.