



# Jafnleiki lýsingar

Lighting Uniformity

658	922	691	661	658	672	657	662	690	927	710
776	844	717	651	639	638	644	659	716	848	810
781	825	716	666	631	625	638	671	712	825	808
804	781	708	684	641	623	644	687	707	780	815
818	772	722	679	649	620	649	679	722	772	818
815	780	707	687	644	623	641	684	708	781	804
808	825	712	671	638	625	631	666	716	825	781
810	848	716	659	644	638	639	651	717	844	776
710	927	690	662	657	672	658	661	691	922	658
807	1059	760	681	677	681	683	691	774	1064	768

# Jafnleiki lýsingar

Í lýsingarhönnun vísar **Lighting Uniformity** (eða jafnleiki/jafnvægi lýsingar) til þess hversu jafnt ljós dreifist yfir ákveðið svæði.

Í stað þess að hugsa bara um hversu „bjart“ er á svæðinu, þá skoðar einsleitni hvort það séu miklir munir á björtustu og dimmustu punktum. Markmiðið er yfirleitt að forðast „bletti“ eða dökkar gáttir sem geta valdið augnþreytu og óþægindum.

# Jafnleiki lýsingar

## Hvernig er þetta mælt?

Einsleitni er yfirleitt táknuð sem hlutfall (ratio). Því nær sem talan er **1.0**, því jafnari er lýsingin

Hér eru tvær algengustu aðferðirnar:

1.  **$U_1$  (Lágmark / Meðaltal):** Þetta er algengasta mælieiningin. Hún deilir minnstu birtunni (E<sub>min</sub>) með meðalbirtunni (E<sub>avg</sub>) á svæðinu.
2.  **$U_2$  (Lágmark / Hámark):** Þetta sýnir muninn á dimmasta og bjartasta punktinum. Þetta er notað þegar mikil nákvæmni skiptir máli, eins og á íþróttavöllum.

# Jafnleiki lýsingar

## Af hverju skiptir þetta máli?

**Sjónræn þægindi:** Ef það er mikill munur á ljósi og skugga þurfa augun stöðugt að aðlagast, sem veldur þreytu og höfuðverk.

**Öryggi:** Á vinnustöðum eða í vöruhúsum geta dimmir blettir falið hættur eða hindranir.

**Frammistöðu:** Í íþróttum (t.d. fótbolta eða tennis) verður lýsingin að vera jöfn svo boltinn „hverfi“ ekki þegar hann fer á milli svæða.

## Dæmi um kröfur

---

Svæði	Dæmigerð krafa (Emin/Eavg)
Skrifstofur/ Kennslustofur	0.60 – 0.70
Vöruhús	0.40
Sýningarsalir	0.80+ (mjög hátt)

---