

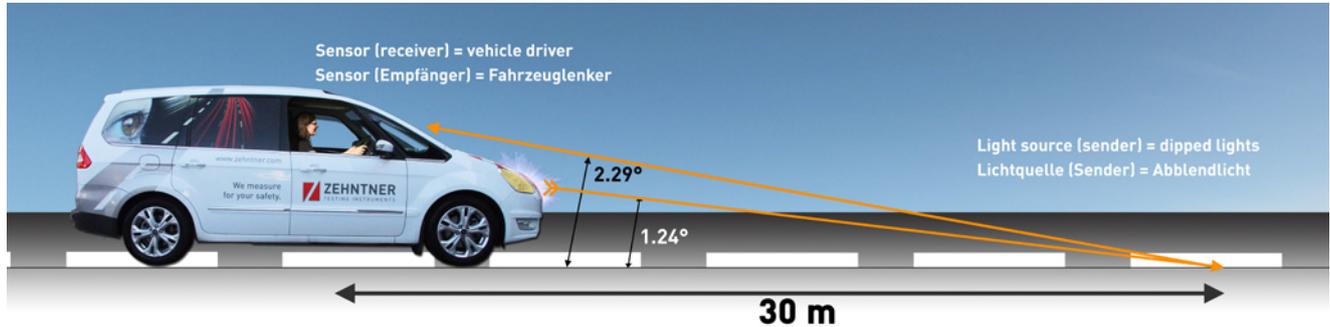
Night- and day visibility

Graphical illustration of the measuring principle

As an explanation for the night and day visibility, you will find below a brief overview of the measuring principles which are implemented in the measuring instruments.

Night visibility R_L

R_L is the coefficient of retroreflected luminance (night visibility) of road markings. The observation angle of $2,29^\circ$ corresponds to the viewing distance of a vehicle driver of 30 m under normal conditions. The illumination angle is $1,24^\circ$.



The above angle definitions are valid for EN 1436. It is important to understand that EN 1436 and ASTM E1710 use different illustration of the same angles.

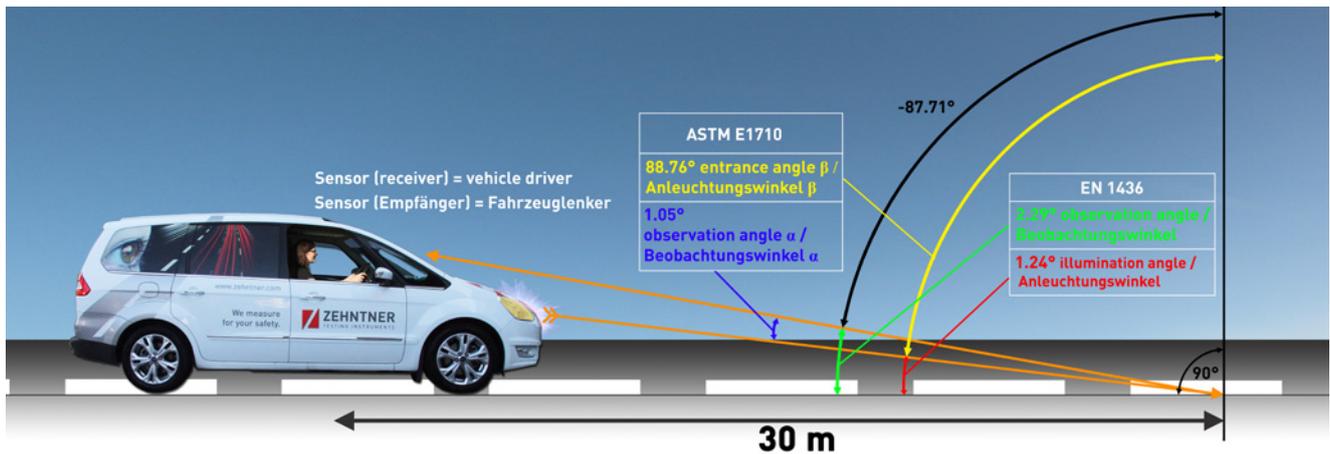
Nacht- und Tagessichtbarkeit

Grafische Darstellung des Messprinzips

Zur Erklärung der Nacht- und Tagessichtbarkeit finden Sie nachfolgend eine kurze Übersicht der entsprechenden Messprinzipien, welche in den Messgeräten verwirklicht sind.

Nachtsichtbarkeit R_L

R_L ist der Leuchtdichtekoeffizient bei Retroreflexion (Nachtsichtbarkeit) von Fahrbahnmarkierungen. Der Beobachtungswinkel von $2,29^\circ$ entspricht der Beobachtungsdistanz eines Fahrzeuglenkers von 30 m unter normalen Bedingungen. Der Beleuchtungswinkel ist $1,24^\circ$.



Die oben erwähnten Winkelangaben beziehen sich auf die EN 1436. Es ist wichtig zu verstehen, dass die EN 1436 und die ASTM E1710 eine unterschiedliche Darstellung derselben Winkel verwenden.

Day visibility Q_d

Q_d is the luminance coefficient under diffuse illumination (day visibility) of road markings. The observation angle of $2,29^\circ$ corresponds to the viewing distance of a vehicle driver of 30 m under normal conditions. EN 1436 and ASTM E2302 use the same angle definitions.

Tagessichtbarkeit Q_d

Q_d ist der Leuchtdichtekoeffizient bei diffuser Beleuchtung (Tagessichtbarkeit) von Fahrbahnmarkierungen. Der Beobachtungswinkel von $2,29^\circ$ entspricht der Beobachtungsdistanz eines Fahrzeuglenkers von 30 m unter normalen Bedingungen. Die EN 1436 und die ASTM E2302 verwenden die gleichen Winkeldefinitionen.

