

色の見えのモード(Katz)

- 表面色－surface color
- 面色－film color
- 空間色－volume color
- 透明面色－transparent film color
- 透明表面色－transparent surface color
- 鏡映色－mirror color
- 光沢－luster
- 光輝－luminosity
- 灼熱－glow
- Flouorence (Evans) 色モード境界
 - 表面色と光輝の間(建築の一つのアイテム)

UGR (Unified Glare rating)

$$\text{BGI} = 10 \log_{10} \left[\frac{0.478}{L_b} \sum \frac{L^{1.6} \omega^{0.8}}{p^{1.6}} \right]$$

$$\text{CGI} = 8 \log_{10} \left[2 \left[\frac{1 + E_d/500}{E_d + E_i} \right] \sum \frac{L^2 \omega}{p^2} \right]$$

$$\text{UGR} = 8 \log_{10} \left[\frac{0.25}{L_b} \sum \frac{L^2 \omega}{p^2} \right]$$