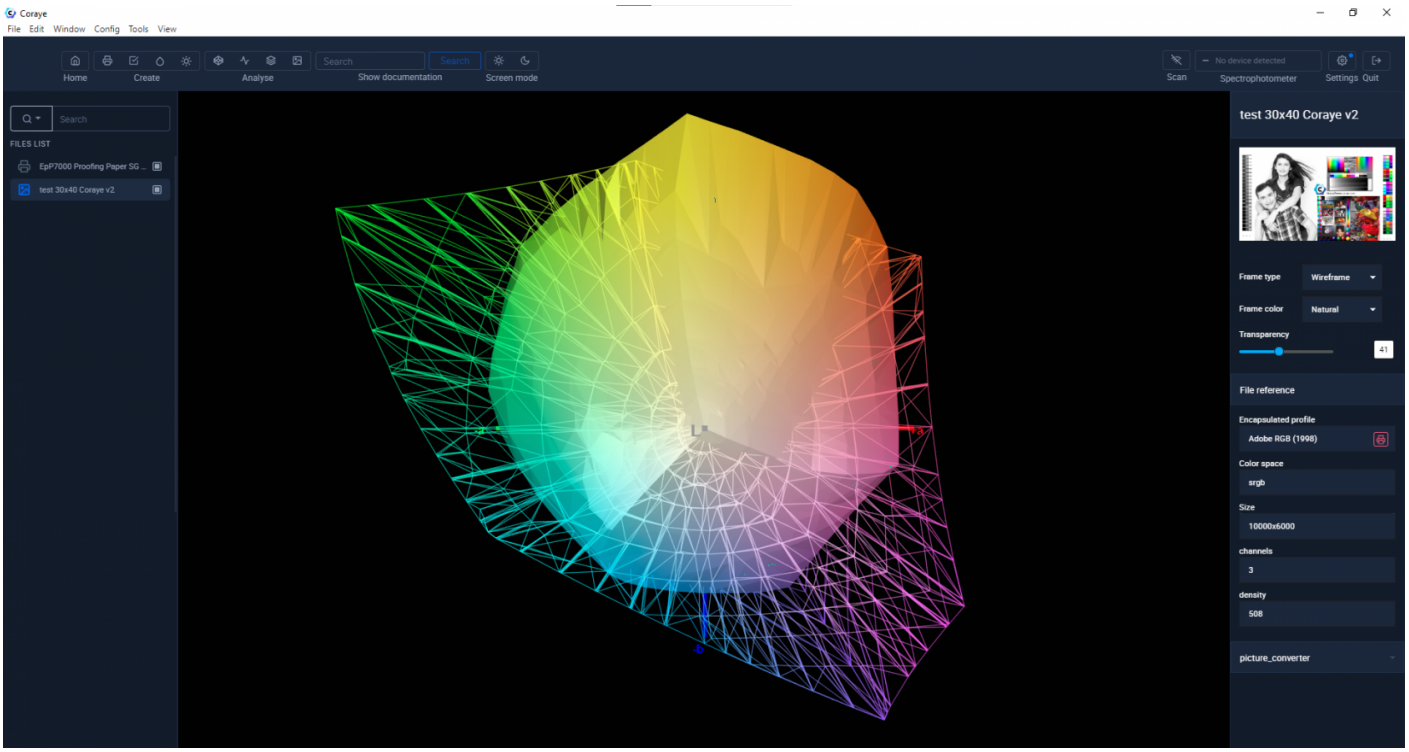
Les méthodes de rendu

Il n'est pas rare que les images issues des périphériques de capture tel que les APNs ou les scanners produisent des images dont toutes les couleurs ne peuvent pas être reproduites fidèlement sur une imprimante.

La question que nous pouvons nous poser est :
Comment les couleurs qui sortent du gamut de l'imprimante vont-elles être reproduites ?

La réponse est : ça dépend de la méthode de rendu



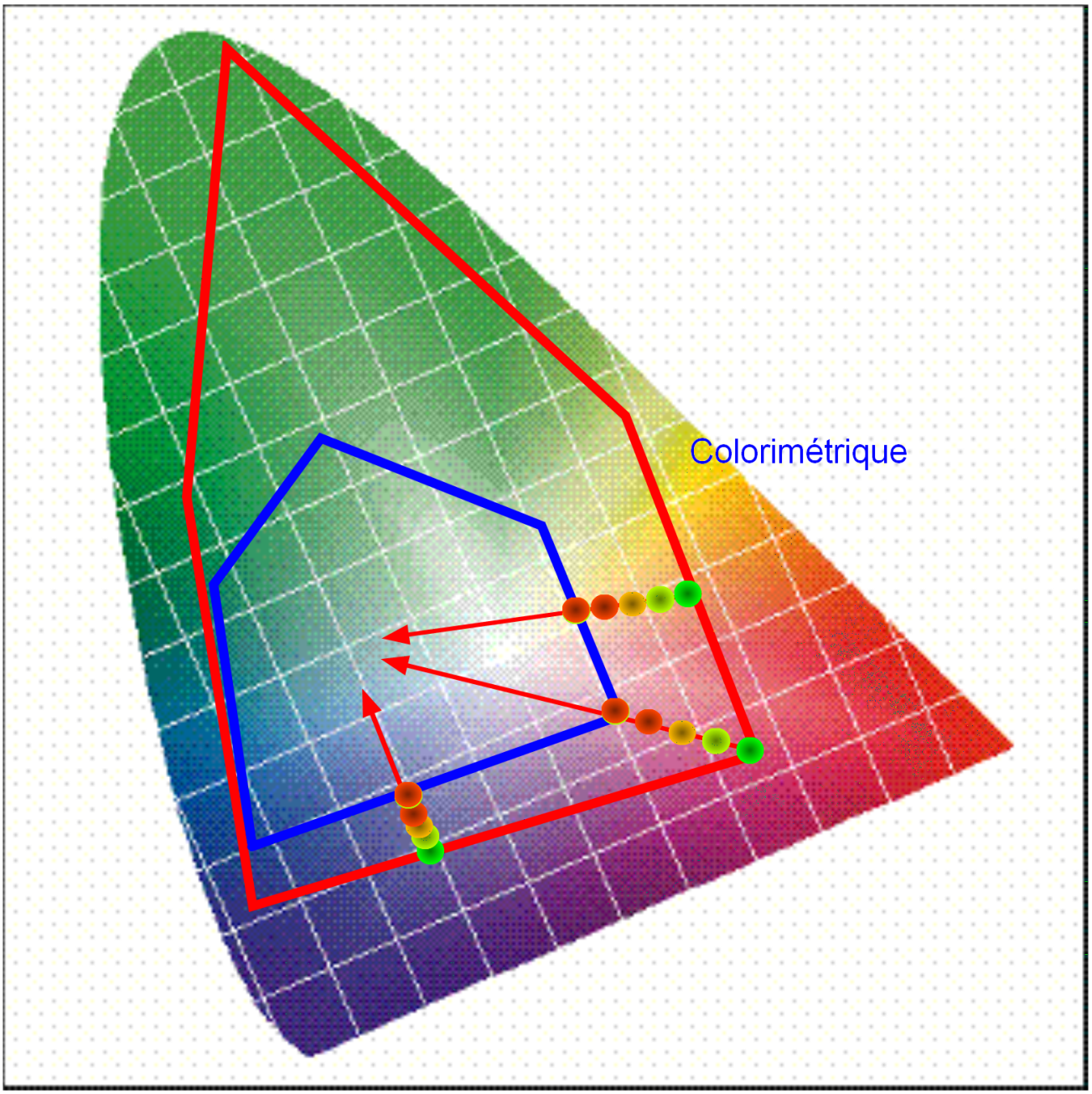
Gamut d'une image comparé au gamut d'une imprimante

Il existe quatre méthodes de rendu :

Colorimétrie Relative - compression des couleurs hors gamut vers la couleur la plus proche, avec déplacement du blanc

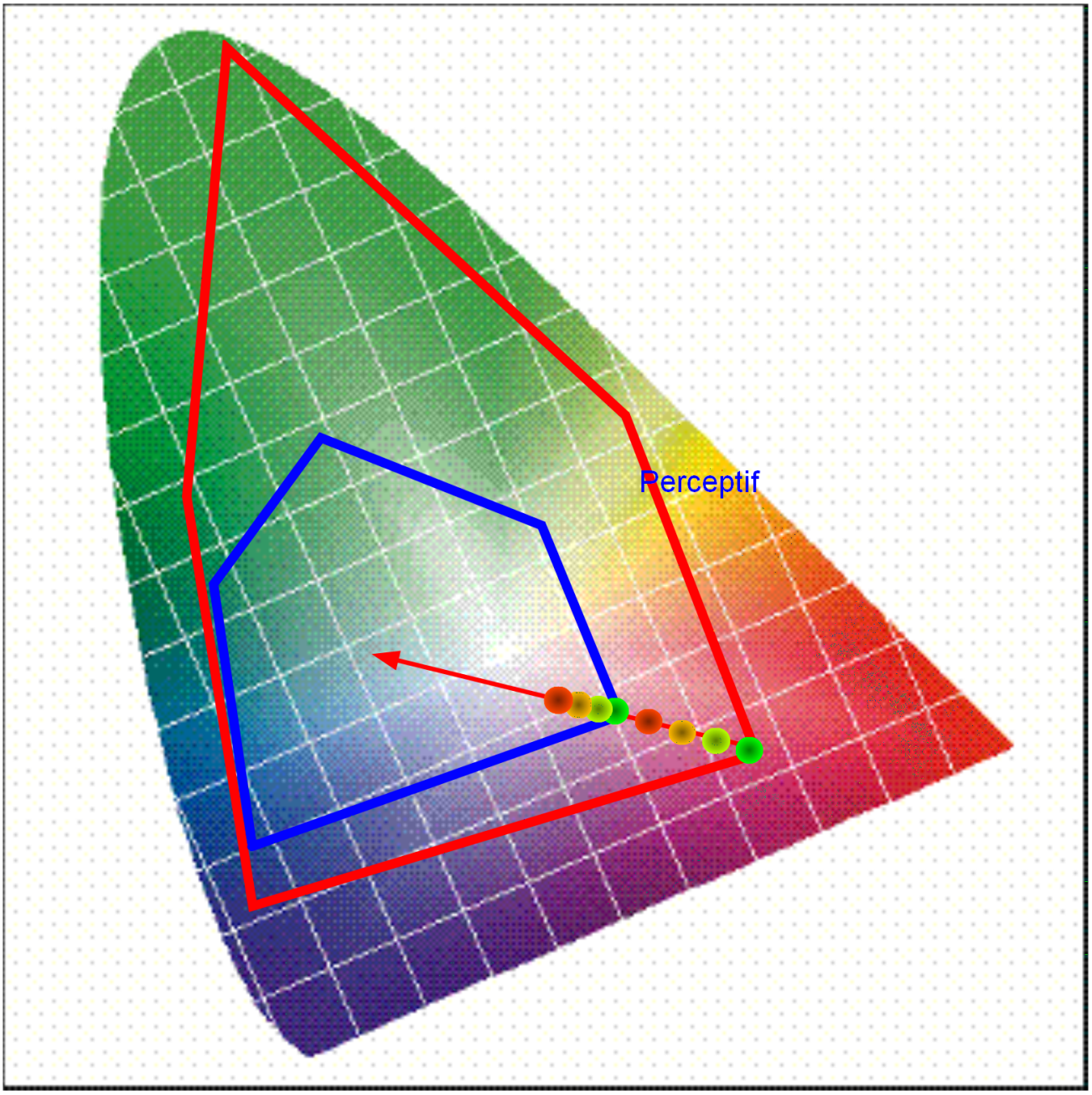
- Les couleurs saturées qui sont en dehors de l'espace de destination vont toutes être écrasées, mais les couleurs communes entre l'espace source et l'espace de destination ne seront pas modifiées.
Ce mode de rendu convient aux images ne contenant pas beaucoups de couleurs saturées.

Lorsque que l'on utilise ce mode de rendu colorimétrique, il est possible d'activer la **compensation de point noir,** qui permettra d'obtenir des dégradés de noir harmonieux.



Perceptive ou perceptuel - compression homothétique du gamut source vers le gamut destination

Les couleurs de l'espace source vont toutes être compressées dans l'espace de destination. Cela aura pour effet de désaturer l'ensemble des couleurs de l'image de façon à conserver les détails contenus dans les couleurs les plus saturées.



Colorimétrie Absolue - compression des couleurs hors gamut vers la couleur la plus proche, avec simulation papier

application: épreuvage

Saturation - maximisation de la saturation

application: présentat. graphique (histogrammes, ...)

Suivant >

Revision #2
Created 8 November 2021 16:45:58 by Lionel WETTEREN
Updated 29 December 2021 13:31:07 by Lionel WETTEREN