

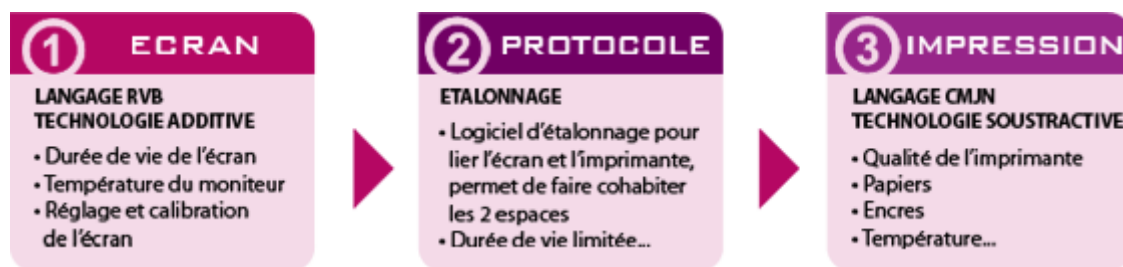


*Absolu System® vous propose d'optimiser votre équipement graphique et son utilisation. Vous renforcez ainsi considérablement votre service client.*

## >>Les fondamentaux

Obtenir la représentation homogène d'une couleur depuis le périphérique d'entrée jusqu'au périphérique de sortie nécessite **une maîtrise parfaite de la chaîne graphique.**

3 facteurs principaux peuvent à tout moment venir perturber cette représentation :



Le choix des **matériels** est donc crucial pour obtenir une représentation colorée fiable et précise.

Un matériel performant et maîtrisé assure-t-il une impression conforme à la visualisation écran et une impression qui reproduit parfaitement le nuancier de peinture ?

La réponse est non.

Explications :

### Une question de langage



Le langage utilisé pour décrire une couleur diffère selon les supports de lecture (écran, imprimante, peinture réelle).

La codification RVB (16 millions de couleurs) est plus vaste que l'Espace chromatique CMJN. Le fait d'imprimer est souvent restrictif et nécessite un travail préalable d'étalonnage.

Pour en savoir plus rendez-vous sur [colorimetrie.be](http://colorimetrie.be).

Il existe une offre vaste de spectrophotomètres et de logiciels d'étalonnage qui permettent de renforcer la cohérence de la chaîne graphique.

## >> En peinture une teinte est mesurée et définie par une courbe continue appelée courbe spectrale. C'est l'ADN d'une teinte, elle est unique.

Pour permettre la traduction de cette courbe en coordonnées numériques, l'un des espaces chromatiques normalisés le plus couramment utilisé est l'espace CIELAB. Il positionne une teinte « approchée » dans un univers en 3 dimensions (teinte, clarté, saturation). Ces 3 points de coordonnées donnent cependant moins d'information sur la teinte que celle de la courbe spectrale. La courbe spectrale donne une infinité de points.

Les coordonnées  $L^*a^*b^*$  de cette teinte « approchée » permettent par le biais d'équations automatiques de calculer des équivalences dans l'univers CMJN.

Il existe donc une limitation de qualité et de fiabilité dû à la bascule d'un univers à l'autre.

Il ne suffit donc pas de renseigner un code  $L^*a^*b^*$  ou son équivalent en RVB pour imprimer une teinte conformément au nuancier!

## >> Le rôle du coloriste

Le meilleur dispositif technique ne compense pas la nécessité d'une calibration de la chaîne graphique à l'œil.

Cette calibration se fera :

- pour une chaîne graphique donnée
- pour une durée déterminée
- par le coloriste : travail pointu de comparaison de l'impression avec le nuancier pour une correction manuelle des teintes « à l'œil ». Ce travail permet la création d'une BDD personnelle de teintes en CMJN. Cette BDD sera valide à court terme et pour un dispositif existant. Il s'agit d'un travail d'amélioration continue et permanent.

Il est parfois vain de se suréquiper si la mise en œuvre et le suivi de l'étalonnage ne sont pas réalisables. Un utilisateur formé et dédié est indispensable à la bonne maîtrise de la chaîne graphique.