

Glossaire de la couleur

<https://www.photoshopplus.fr/glossaire-de-la-couleur/>

1 083 définitions

a* : coordonnée se rapportant au rouge/vert dans l'espace chromatique CIE L*a*b*. Une valeur a* positive indique une coloration rouge tandis qu'une valeur a* négative est reflétée par une couleur tirant sur le vert.

Absorbance : capacité d'un milieu à arrêter la lumière. Plus la valeur est élevée, plus l'échantillon absorbe de lumière. Les valeurs oscillent généralement entre 0 et 3,0. Mathématiquement, l'absorbance est calculée à l'aide de la formule suivante : $A = \log_{10}(1/T)$ où T correspond à la transmittance, exprimée sous la forme d'un nombre décimal compris entre 0 et 1 (par exemple, 0,5 R équivaut à une réflectance de 50 %). Cette même équation est utilisée pour calculer la densité dans les applications liées aux arts graphiques et à la photographie.

Absorber (absorption) : dissipation de l'énergie des ondes électromagnétiques sous d'autres formes (chaleur, par exemple) en conséquence de son interaction avec la matière ; diminution de la transmittance directionnelle du rayonnement incident, aboutissant à une modification ou une conversion de l'énergie absorbée.

Absorption : transformation de l'énergie lumineuse en une autre forme d'énergie, généralement de la chaleur.

Absorption (A) : un type de constante optique qui décrit la capacité d'un matériau à absorber la lumière. La conversion de la lumière ou d'autres radiations électromagnétiques en énergie thermique. Cette énergie lumineuse ne peut pas être renvoyée vers un observateur. L'absorption sélective de la lumière est responsable de notre perception des couleurs. Elle est calculée lors de l'étalonnage du jeu de colorants, et est basée sur les mesures de transmittance.

Abstrait : un logo abstrait est composé d'un symbole sensé représenter une idée, une activité. Ce symbole est souvent simple. On peut citer par exemple les logos de Microsoft, Pepsi ou Air BnB.

Accentuation de la netteté : technique d'amélioration des images où le contraste entre des pixels spécifiques est augmenté.

Acceptabilité : une évaluation subjective pour déterminer si une différence de couleur détectable peut être tolérée. Les différences de couleur peuvent être mesurables et perceptibles, tout en étant tolérées.

Accord inter-instrument (reproductibilité) : une comparaison des mesures effectuées sur le même échantillon par différents instruments. La variation des mesures de l'échantillon est exprimée en termes de DE. Les fabricants de spectrophotomètres utilisés dans le commerce incluent une valeur pour l'accord inter-instrument dans la spécification de l'instrument. Les fabricants d'instruments fournissent généralement une spécification pour l'accord inter-instruments. Cette spécification est valable lorsque l'on compare les mêmes modèles d'instruments. Lorsque vous comparez deux modèles d'instruments ou deux fabricants différents, vous pouvez constater des différences significatives dans l'accord inter-instruments.

Accroche : une accroche est un slogan ou un objet destiné à attirer l'attention.

ACE (Adobe Color Engine) : modèle de gestion des couleurs créé par Adobe Systems, Incorporated. Il s'agit du moteur de conversion par défaut utilisé pour les conversions de couleurs ICC gérées dans les applications Adobe. Il remplace les CMS et CMM au niveau système pour ces transformations.

Achromatique : se dit d'une couleur qui présente un spectre plat, quelle que soit la source d'éclairage. Le noir, les gris ou le blanc sont des couleurs achromatiques.

Achromatisme : l'achromatisme est l'absence de dispersion de la lumière, ou la capacité à transmettre des longueurs d'onde de lumière de différentes couleurs sans les séparer. Cela peut se produire dans des systèmes optiques tels que des lentilles ou des miroirs, ou dans des dispositifs tels que des filtres ou des prismes, qui sont conçus pour minimiser la dispersion de la lumière.

Achromatopsie : anomalie visuelle qui se caractérise par une cécité totale aux couleurs.

Acuité visuelle : capacité de l'oeil à distinguer la séparation entre deux points à une distance donnée.

Adaptation : capacité de l'œil à s'adapter à différentes sources lumineuses ou à différents niveaux de luminosité. Ce phénomène permet au système visuel d'ajuster sa sensibilité à différentes conditions d'éclairage.

Adjuvant : résines utilisées comme additifs dans les encres employées dans l'impression commerciale pour modifier l'adhésivité, la solidité du film et la brillance de l'encre.

Adobe Acrobat : application logicielle d'Adobe utilisée pour créer et afficher des fichiers au format Portable Document Format (PDF). Les fichiers PDF permettent à d'autres de visualiser un document exactement au format où il a été conçu, sans disposer nécessairement du logiciel ou des polices utilisées pour créer le fichier d'origine.

Adobe Creative Suite : ensemble d'applications de conception graphique, de montage vidéo et de développement Web mises au point par Adobe Systems, parmi lesquelles Photoshop, Illustrator, Acrobat, InDesign et Bridge pour gérer toutes les applications Creative Suite chargées.

Adobe Gamma : l'utilitaire créé par Adobe Systems, Incorporated permet d'étalonner et de caractériser votre moniteur, créant ainsi un profil de périphérique ICC utilisable dans Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator et toutes les autres applications compatibles ICC. Pour plus d'informations sur Adobe Gamma, consultez le guide technique « Utilisation d'Adobe Gamma ».

Adobe PostScript : langage de description de page orienté objet développé par Adobe Systems, Incorporated. PostScript est largement utilisé pour les périphériques de sortie basés sur les pixels (par exemple, les photocomposeuses).

Adobe RVB (1998) : l'espace de travail RVB créé par Adobe Systems, Incorporated offre une gamme de couleurs assez large et est particulièrement adapté aux documents destinés à être convertis en CMJN.

Aérographe : outil logiciel inclus dans les programmes de retouche d'images qui simule l'effet d'un aérographe mécanique.

Aérosol antimaculage : poudre d'amidon qui est pulvérisée sur des feuilles fraîchement imprimées afin d'éviter le maculage ou le transfert d'encre humide au verso de la feuille se trouvant juste au-dessus.

Affichage entrelacé : technique d'affichage des images à une résolution plus élevée que celle de l'écran. L'écran affiche les deux images en alternance à raison d'une rangée de pixels sur deux, à chaque rafraîchissement (soit à une fréquence d'un cinquantième de seconde), créant un artefact de scintillement.

Agent de blanchiment fluorescent : colorant ou pigment fluorescent qui absorbe le rayonnement UV et ré-émet l'énergie à une longueur d'onde plus élevée sous la forme de lumière visible (bleue-violette), induisant une apparence blanche.

Agent de blanchiment optique : un ingrédient qui est fluorescent. Lorsque cela se produit, l'ingrédient absorbe la lumière à une longueur d'onde spécifique dans la gamme ultraviolette du spectre et la réémet à une longueur d'onde dans le spectre visible. L'énergie est généralement réémise à des longueurs d'onde plus courtes du spectre visible (c'est-à-dire dans la région bleue du spectre visible), ce qui a pour effet de rendre le matériau plus brillant, plus bleu ou plus blanc que blanc. Également appelé agent fluorescent ou azurant fluorescent.

Agent émulsifiant : substance utilisée pour mélanger des encres et qui facilite la dissolution d'un liquide dans un autre.

AI (.ai) : les fichiers au format .ai sont ceux créés avec le logiciel Adobe Illustrator. Ils peuvent être édités avec ce logiciel ou ceux de la suite Adobe et sont composés de vecteurs.

Ajustement des couleurs : dans un processus d'impression, ajustement d'une couleur initiale en fonction du standard déterminé. Ce réglage doit être vérifié régulièrement en raison de changements fréquents.

Alignement : l'alignement fait référence à la position du texte ou d'un objet par rapport au reste des éléments ou au plan de travail. On peut choisir un alignement à gauche, à droite, centré ou justifié.

Anaglyphe : une image anaglyphe est une image 3D imprimée ou affichée à l'écran qui peut être vue en 3D avec des lunettes anaglyphes spéciales. Ces lunettes sont équipées d'un film rouge et d'un film cyan ou bleu devant les yeux, les images sont généralement en noir et blanc, parfois en couleur, l'image pour l'œil gauche étant cyan et l'image pour l'œil droit étant rouge, soit exactement la couleur opposée à celle des films des lunettes. Les images sont imprimées en superposition sur une même page.

Analyseur : en physique optique, un analyseur est un deuxième polariseur qui analyse la lumière passée dans le premier polariseur.

Anamorphose : lorsqu'un miroir cylindrique reflète une image déformée, l'image créée par la réflexion paraîtra « normale » à nos yeux. Ce phénomène s'appelle l'anamorphose.

Angle d'incidence : angle auquel un faisceau lumineux frappe la surface d'un objet par rapport à la perpendiculaire de la surface de l'objet en question.

Angle de réflexion : angle auquel un faisceau lumineux est réfléchi à la surface d'un objet par rapport à la perpendiculaire de la surface de l'objet en question.

Angle de trame : afin de ne pas avoir l'effet de moirage, l'angle entre deux trames doit être de 30°.

Angle de visualisation : angle auquel un échantillon est visualisé par rapport à la perpendiculaire de la surface.

ANSI (American National Standards Institute) : organisme fédéral américain qui supervise la normalisation des systèmes informatiques à des fins commerciales et de communication. Les langages de programmation COBOL, FORTRAN et C sont tous des normes ANSI.

Anticrénelage : élimination ou lissage des contours crénelés à l'aide de techniques d'étalement ou de fondu.

Aplat : surface de couleur parfaitement uniforme (unie), sans aucune nuance. Teinte plate, unie et égale sur toute sa surface sans aucune modulation.

Appareil photo numérique : équipement capable de capturer des données d'image dans un fichier numérique.

Apparence : dans la recherche actuelle sur la couleur, le terme « apparence » fait référence à la couleur perçue d'un objet ou d'une surface sous différentes conditions d'éclairage et dans différents environnements. L'apparence est la manière dont les couleurs sont perçues visuellement par les personnes et comment elles sont influencées par les propriétés de la lumière, la texture de la surface et d'autres facteurs environnementaux.

Apple ColorSync : système indépendant de gestion des couleurs développé par Apple qui propose des services essentiels afin d'obtenir un étalonnage, un épreuve et une reproduction rapides, homogènes et précis des couleurs sur différents périphériques d'entrée, de sortie et d'affichage. ColorSync offre également une interface qui permet d'établir des paramètres de gestion des couleurs pour l'ensemble du système, d'où la possibilité pour les utilisateurs de mémoriser les paramètres chromatiques de jobs spécifiques et de permuter entre les différents réglages.

Apple RVB : l'espace de travail RVB créé par Apple Computer, Inc. reflète les caractéristiques de l'écran Apple Standard 13 pouces et est utilisé par diverses applications de PAO.

Approbation Kodak : le système d'épreuves Kodak Approval a été introduit sur le marché par la société Kodak dans les années 90. Les systèmes Kodak Approval permettent de réaliser d'excellentes épreuves tramées et factices de production. Ils ont été principalement remplacés par les systèmes d'épreuves jet d'encre, plus rapides, moins chers et dont le rendu des couleurs est nettement meilleur et plus précis.

Approche : l'approche (ne pas confondre avec « interlettrage ») désigne l'espace blanc appliqué de part et d'autre d'un caractère afin d'améliorer la visibilité.

Aptitude à la couleur : capacité à travailler avec la couleur et à la comprendre. Celle-ci est à la fois le fruit de talents innés et de l'expérience.

Aquarelle : peinture exécutée avec des couleurs délayées dans l'eau. Le grain du papier reste visible par transparence.

Arc-en-ciel : phénomène lumineux visible lorsqu'un rayon de soleil perce les nuages alors qu'il pleut, où la lumière blanche est décomposée en ses 7 couleurs fondamentales.

Artbox : l'Artbox est la plus petite boîte d'un fichier PDF et comprend exactement la zone qui sera utilisée lors de l'importation du PDF dans un autre logiciel.

Artefact : dans les applications graphiques numériques, anomalies ou défauts visuels indésirables générés par un périphérique d'entrée ou de sortie ou un logiciel qui dégrade la qualité d'image.

ASCII (American Standard Code for Information Interchange) : système de codage informatique qui convertit les lettres, chiffres et symboles en valeurs binaires qu'un ordinateur peut comprendre.

Asymétrie : contraire d'une symétrie qui consiste à avoir une composition (presque) identique de part et d'autre (comme s'il y avait un miroir entre les deux), par rapport à un axe ou à un repère.

Attribut : caractéristique distinctive d'une sensation, d'une perception ou d'un mode d'apparence. Les couleurs sont souvent décrites par leurs attributs de teinte, chrominance (saturation) et luminosité.

Attribut chromatique : caractéristique tridimensionnelle de l'apparence d'un objet. Une dimension définit généralement la luminosité, tandis que la combinaison des deux autres se rapporte à la chromaticité.

Attributs géométriques : caractéristiques associées à la distribution de la lumière émanant d'un objet, dont la brillance, le haze, la texture, la forme, l'angle d'observation et la périphérie.

Augmentation de la valeur tonale (TWZ) : est un terme utilisé dans la technique d'impression et décrit la modification des valeurs tonales d'un modèle d'impression pendant le processus d'impression. Les points de trame qui composent l'image imprimée sont agrandis par le processus d'impression, ce qui entraîne une image imprimée plus sombre. L'importance de l'augmentation de la valeur tonale dépend de différents facteurs, tels que le procédé d'impression utilisé, le type de papier et l'épaisseur du support d'impression. En règle générale, l'augmentation de la valeur tonale se situe entre 10 et 20 %. Elle peut être déterminée par des tests d'impression et un étalonnage afin de garantir une reproduction des valeurs tonales aussi précise que possible.

Augmentation du nombre de points : le gain de point ou l'augmentation de la valeur tonale est la différence entre les valeurs tonales de la trame dans l'original et les valeurs tonales de la trame à l'impression. Cette différence est due à la technique d'impression.

Avec perte (lossy) : désigne une méthode de compression de données où les données sont perdues lors de la compression. JPEG est une méthode de compression avec perte couramment utilisée pour les images.

Azurant ultraviolet (UV) : colorants qui absorbent le rayonnement ultraviolet et ré-émettent ensuite une portion de l'énergie UV sous la forme de lumière visible dans la région bleue du spectre. Un papier apparaît ainsi plus clair et moins jaune. La réflectance UV n'est pas détectable par l'œil humain. En revanche, les papiers associés à une grande quantité d'azurant peuvent être détectés à l'aide d'un éclairage noir ou d'un spectrophotomètre.

Azurants optiques : les azurants optiques sont des additifs utilisés par les fabricants de papier pour donner à un papier un aspect plus blanc et plus lumineux.

b* : coordonnée se rapportant au jaune/bleu dans l'espace chromatique CIE L*a*b*. Une valeur b* positive indique une coloration jaune tandis qu'une valeur b* négative est reflétée par une couleur tirant sur le bleu.

Balance des blancs : équilibrage des composantes chromatiques de manière à créer un blanc pur lors de la prise de vue ou du scanning d'un objet blanc. Alternative à la température de couleur.

Balance des couleurs : capacité à reproduire toutes les couleurs d'une scène avec un standard acceptable.

Balance des gris : la balance des gris est le rapport des couleurs de basen (couleurs de traitement) CMY (cyan, magenta, jaune) en quadrichromie, qui permet d'obtenir un gris visuellement neutre.

Bande passante : capacité d'une connexion de données ou d'un réseau à transporter les données. Plus la valeur de la bande passante est élevée, plus la transmission numérique est rapide. Pour la transmission analogique, la bande passante est mesurée en cycles par seconde ou Hertz (Hz). Dans le cadre de la transmission numérique, elle est mesurée en bits per second (bps).

Banding : représentation inexacte de la couleur qui se caractérise par des bandes résultant de transitions distinctes et bien définies entre les gammes chromatiques. Le banding est généralement dû à des gammes de couleurs ou de gris insuffisantes au niveau du processeur d'images du périphérique de sortie, ou à des informations insuffisantes dans le scan d'origine. Effet de bandes. Effet non désiré visible dans les dégradés de couleurs, provoqué par une définition insuffisante du périphérique de sortie.

Banque d'images : on appelle banque d'images un site mettant à disposition un certain nombre de photos, images ou illustrations vectorielles créés par des professionnels (contributeurs). Selon le type de licence d'utilisation du site, les contenus peuvent être gratuits ou payants mais la notion « libre de droit » n'indique pas qu'il est possible de tout faire.

Barres d'étalonnage : bande constituée de patches de couleurs ou de tonalités, utilisée pour contrôler la qualité d'un négatif, d'une épreuve ou d'une sortie imprimé, ou mesurée dans un logiciel d'étalonnage pour rétablir un périphérique d'impression aux standards connus.

Bases blanches : se réfère généralement à toutes les bases non colorées ou transparentes telles que les bases pastel, moyennement profondes, etc.

BAT (Bon à tirer) : dernière étape avant l'impression, le « Bon à Tirer » est remis par l'imprimeur à l'annonceur ou l'agence. Il permet de visualiser à quoi ressemblera le fichier une fois imprimé et doit être signé par l'annonceur pour validation. Preuve acceptée par un créateur et qui est utilisée comme référence pour comparer toutes les impressions suivantes. Certains imprimeurs exigent un BAT signé avant de lancer la production.

Bâtonnets : récepteurs particuliers de la rétine, actifs uniquement lors de faibles éclaircissements. Les bâtonnets ne permettent pas de percevoir les couleurs, leur sensibilité maximale se situe vers 510 nm. (Vision nocturne ou scotopique)

Beer-Lambert (Loi de) : décrit la relation mathématique entre l'absorption de l'énergie lumineuse et la concentration d'un colorant ou d'un pigment.

Belle page : recto d'une feuille ou pages de droite (pages impaires) d'un feuillet, magazine ou e-book.

Ben-Day : technique de reconstitution manuelle des couleurs, par superposition au moyen de masques des primaires d'impression. Du nom de son inventeur Benjamin Day.

Bichromie : reproduction imprimée en deux couleurs (synonyme de duplex). Procédé d'impression n'utilisant que deux couleurs.

Bitmap : on parle d'image Bitmap (ou image matricielle) pour désigner une image composée d'une matrice de points appelés bits/pixels. Si on zoome sur ces images avec Photoshop par exemple, on arrive à distinguer ces pixels de couleur. Le nombre de pixels la contenant permet de définir la définition de l'image.

Bitmap (.bmp) : l'image bitmap se compose d'un ensemble de points appelés pixels, dont les valeurs de chacun décrivent la couleur et l'intensité. Format de fichier d'image se composant d'une grille rectangulaire de pixels ou de points, généralement utilisé sur les systèmes d'exploitation Microsoft Windows et OS/2. Ce format est pris en charge par une variété d'applications et applique la compression sans perte RLE.

Bits par pixel (bpp) : nombre de bits utilisé pour décrire la couleur ou l'intensité d'un pixel. Par exemple, l'utilisation de 8 bits pour stocker une valeur appartenant au modèle chromatique RVB autorise 3 bits pour la valeur de rouge, 3 bits pour la valeur de vert, et 2 bits pour le bleu. Si le bleu est affecté à une gamme plus petite, c'est parce que l'œil humain renferme moins de cônes bleus et s'avère dès lors moins sensible aux variations de cette couleur.

Bits par seconde (bps) : mesure des vitesses de transmission des données, se rapportant au nombre de bits transitant par un certain point en une seconde.

Blanc (couleur) : résultat de la combinaison des couleurs primaires additives (rouge, vert et bleu). Dans la synthèse soustractive, le blanc est le résultat de l'absence de couleur.

Blanc (rayonnement) : couleur achromatique dont la réflectance est unitaire (réémission de la totalité du rayonnement incident visible). Le meilleur étalon de blanc est constitué d'un dépôt frais d'oxyde de magnésium.

Blanc absolu : en théorie, matériau qui reflète parfaitement toute l'énergie lumineuse, à toutes les longueurs d'onde du spectre visible. En pratique, aplat de blanc présentant des données de réflectance spectrale connues et utilisé comme blanc de référence pour toutes les mesures de réflectance absolue. Lors de l'étalonnage d'un spectrophotomètre, une céramique d'étalonnage blanche est souvent mesurée et utilisée comme blanc de référence absolu.

Blanc tournant : bord blanc (ou transparent) qui permet d'entourer les éléments à imprimer afin de faciliter la découpe par l'imprimeur.

Blanchet : élément en toile et caoutchouc recouvrant le cylindre d'une rotative offset, qui transfère l'encre de la plaque au papier.

Blanchet (barre d'accrochage du blanchet) : accessoire d'une rotative offset qui contribue à maintenir le cylindre porte-blanchet.

Blanchet (cylindre porte-blanchet) : sur une rotative offset, cylindre qui transfère sur le papier les zones imprimantes de la plaque.

Blanchet (glissement du blanchet) : en impression, imperfection se traduisant par un léger déplacement du blanchet vers l'avant au contact avec la plaque ou le papier.

Blancheur : attribut permettant d'évaluer la couleur d'un objet par rapport au blanc de prédilection.

Bleedbox : la Bleedbox comprend la partie du PDF qui englobe le contenu avec le fond perdu. Pour un format A4 avec 3 mm de fond perdu, la Bleedbox mesure donc 210x297 plus 6 mm de chaque côté, soit 216x303 mm.

Bobine : gros rouleau de papier utilisé sur les presses d'impression.

Bold : bold est l'une des graisses disponibles pour une typographie, c'est à dire ce qui fait varier l'épaisseur des lettres. Bold correspond au « gras ». Pour Helvetica Neue par exemple, on peut avoir Ultra Light, Thin, Light, Medium, Bold, Black... (par graisse croissante).

Borne : station en libre service installée dans un espace public et permettant aux clients d'accéder à diverses capacités d'imagerie et de sortie.

Brand board : à la différence d'une charte graphique qui détaille les règles d'utilisation des éléments visuels d'une marque, le « brand board » résume en une page l'ambiance de celle-ci. Le brand board va présenter le logo (et ses déclinaisons), la palette de couleurs, les typographies, les pictos/icônes, les illustrations ou motifs associés, les modèles pour les réseaux sociaux, etc.

Brillance : la brillance est la qualité d'une surface qui réfléchit la lumière de manière directionnelle. Si la lumière tombe sur un papier à un angle de 75 degrés, un papier naturel très mat ne réfléchira pas la lumière de manière directionnelle, mais de manière très diffuse, alors qu'un papier très brillant réfléchira beaucoup plus de lumière de manière directionnelle à l'angle opposé de 75 degrés qu'il n'en émettra de manière diffuse. Plus la surface est réfléchissante, plus elle est brillante. Pour mesurer la couleur et la brillance, X-Rite et d'autres sociétés proposent de nombreux brillancemètres, qui émettent souvent de la lumière sous différents angles et ...

Brillance (couleur) : paramètre supplémentaire à prendre en compte lors de la détermination d'un standard de couleur, au même titre que la teinte, la valeur, la chrominance, la texture et les propriétés métalliques ou nacrées d'un matériau. La brillance constitue un paramètre de tolérance supplémentaire qui peut être spécifié dans la carte de tolérance Munsell. La règle générale pour évaluer la brillance d'un échantillon couleur est la suivante : plus la valeur de brillance est élevée, plus l'échantillon couleur paraîtra sombre. À l'inverse, plus la brillance est faible, plus l'échantillon semblera clair.

Brillance (différentiel de brillance) : problème survenant avec certaines combinaisons encre/papier, qui se caractérise par des reflets brunâtres au niveau de zones encrées qui se juxtaposent à des régions associées à peu ou pas d'encre, générant une réflexion totale du papier. Autre terme utilisé : « bronzing » (voir ce terme).

Brillance (image) : intensité globale d'une image. Plus la valeur de brillance est faible, plus l'image est sombre. À l'inverse, plus la valeur est élevée, plus l'image est claire.

Brillancemètre : instrument utilisé pour mesurer la proportion de brillance (terme utilisé pour décrire la quantité relative de réflexion spéculaire générée par la surface d'un échantillon). Ces instruments mesurent la lumière réfléchie à des angles spéculaires sélectionnés (20 degrés de la perpendiculaire, 45, 60, 75 et 85 degrés, par exemple). Les résultats obtenus varient grandement de la conception de l'instrument, de la technique d'étalonnage utilisée, du type d'échantillon, etc.

Brillant spéculaire : réflectance relative générée par une surface dans la direction du miroir ou spéculaire, exprimée sous la forme d'une fraction de lumière.

Bronzing : problème survenant avec certaines combinaisons encre/papier, qui se caractérise par des reflets brunâtres au niveau de zones encrées qui se juxtaposent à des régions associées à peu ou pas d'encre, générant une réflexion totale du papier. Autre terme utilisé : « différentiel de brillance ».

Bruit : recoloration aléatoire de pixels créant un motif granuleux.

Butée latérale : système placé sur le côté gauche ou droit de la presse pour immobiliser la feuille et la maintenir en position pendant l'impression.

C* : coordonnée de chromaticité dans l'espace chromatique CIE L*C*h. Une valeur de chrominance de 0 (zéro) indique une couleur parfaitement neutre, tandis qu'une valeur C* plus élevée signale une couleur plus saturée.

Cabine de visualisation : la couleur varie selon le type de lumière à laquelle elle est exposée et selon les couleurs environnantes. La cabine de visualisation reproduit un environnement conforme aux conditions d'observation standard, vous permettant de simuler différents environnements d'éclairage dans le cadre des applications où la couleur constitue un critère essentiel.

Cache : portion d'une mémoire à grande vitesse réservée pour les données fréquemment utilisées.

Cadre d'objet : dans les applications graphiques, plus petite zone de forme régulière incluant un objet, généralement rectangulaire.

Cale média : une cale média est un motif de test standardisé utilisé dans l'industrie de l'impression et de la gestion des couleurs. La cale média est constituée d'une série de plages de couleurs avec des valeurs et des intensités de couleurs connues. Il est utilisé pour vérifier la précision et la reproduction des couleurs des impressions, notamment lors de l'étalonnage des systèmes de gestion des couleurs. La cale média contient une série de zones de couleurs différentes, dont les couleurs primaires (cyan, magenta, jaune), ainsi que des zones de noir et de niveaux de gris. Pour les normes d'impression modernes basées sur le RVB, telles que FOGRA58 Textile-RVB, la cale de support peut également être composée de différents champs RVB.

Calibrage du moniteur : pour pouvoir évaluer les couleurs, le moniteur doit être calibré. Cela permet de s'assurer que les couleurs et les contrastes sont correctement affichés sur le moniteur. Pour cela, il est recommandé d'utiliser un appareil de mesure, car l'étalonnage du moniteur à l'œil nu est très sensible aux erreurs. L'étalonnage qui en résulte est enregistré en tant que profil de moniteur.

Calque : un calque sur Photoshop, Illustrator ou InDesign est une « couche » du document. Les calques se superposent, ceux du dessus peuvent ainsi masquer ceux du dessous s'ils sont placés au même endroit (et selon le niveau de transparence du calque supérieur).

Camaïeu : procédé pictural utilisant plusieurs nuances d'une même famille de couleur. C'est un ensemble de tons et valeurs d'une même couleur. Couleur monochromatique. Permet d'arborer une communication homogène, pour créer des atmosphères douces et sereines.

Canal : composant d'une image numérique transportant les données relatives à une couche de couleur. Une image en niveaux de gris ne possède qu'un canal de couleur, tandis qu'une image RVB en compte trois et une image CMJN, quatre. La combinaison de tous les canaux crée une image polychrome.

Candela : unité d'intensité lumineuse. 1 candela vaut environ 1/683 W. Candela par mètre carré (cd/m²) Unité de luminance basée sur le candela, l'unité internationale de l'intensité lumineuse, et la valeur en mètres carrés de l'aire. La plupart des écrans LCD bureautiques grand public présentent une luminance comprise entre 200 et 300 cd/m².

Capture : acquisition d'informations d'image numériques à l'aide d'un périphérique d'entrée, comme un scanner ou un appareil photo numérique.

Capture d'écran : capture des données actuellement affichées sur un écran.

Caractérisation : troisième étape du processus de gestion des couleurs, la caractérisation consiste à mesurer les valeurs réelles des couleurs RVB ou CMJN d'un appareil à l'aide d'un colorimètre ou d'un spectrophotomètre, afin de déterminer ses caractéristiques de reproduction des couleurs.

Cassé : le terme « cassé » est surtout employé pour qualifier un blanc auquel on ajoute une infime quantité d'une couleur quelconque. Une couleur trop pure devra être cassée pour une meilleure qualité.

CAT (Chromatic Adaption Transform) : l'adaptation chromatique signifie que l'œil humain effectue une balance des blancs automatisée. La couleur est ainsi perçue de manière assez indépendante de la température de couleur.

Cellule de demi-teinte : matrice de points d'impression qui peuvent être combinés pour produire diverses tailles de points de demi-teintes.

CEPS (Système prépresse couleur) : système numérique utilisé pour préparer des images couleur à des fins d'impression mécanique et qui implique généralement la séparation de l'image couleur en valeurs CMJN.

Cercle chromatique : représentation continue des spectres visibles, organisés en cercle, où les couleurs complémentaires, comme le rouge et le vert, sont positionnées directement à l'opposé l'une de l'autre.

Cercle chromatique : est la représentation des 12 couleurs de l'arc-en-ciel. Les 3 couleurs primaires : rouge, bleu, jaune ; les 3 couleurs secondaires (obtenues grâce au mélange des couleurs primaires) : orange, vert, mauve (violet) ; les 6 couleurs tertiaires, obtenues grâce au mélange des couleurs primaires et secondaires : orange clair, bleu clair, etc. Le cercle chromatique permet d'établir de trouver quelles couleurs vont ensemble pour créer des associations harmonieuses.

Césure : on parle de césure lorsqu'un mot est coupé en deux lors d'un passage à la ligne. Cela nuit à la lisibilité pour le lecteur. On peut aisément désactiver la césure automatique sur Adobe InDesign par exemple.

CGATS (Committee for Graphic Arts Technologies Standards) : un groupe de standardisation qui développe différentes normes pour l'industrie de l'impression aux Etats-Unis.

Champ périphérique : portion du champ de vision située immédiatement autour du champ central ou du modèle d'intérêt.

Charger : opération consistant à envoyer un fichier vers un hôte hébergé ou vers une autre machine.

Charte graphique : une charte graphique désigne l'ensemble des éléments visuels d'une marque. Elle est représentée sous la forme d'un document qui donne les règles d'utilisation du logo, de la typographie ou encore des icônes dans les différents supports de communication.

Charte test : collection de patches de couleur servant à générer les profils ICC des périphériques d'entrée et de sortie. Les chartes test sont fournies sur papier ou sur supports transparents, et sont également disponibles sous forme de fichiers électroniques.

Chasse : la chasse (ou avance) est la largeur du glyphe d'un caractère en typographie. Elle peut donc varier d'un caractère à l'autre et d'une police à une autre.

Chaud-froid : sont considérées comme couleurs chaudes: jaune, jaune orangé, orange, rouge orangé, rouge et violet rouge. Sont considérées comme couleurs froides:jaune vert, vert, bleu-vert, bleu, bleu violet et violet. Le rouge orangé et le bleu-vert sont les deux pôles du chaud et du froid, les couleurs limites telles que le violet peuvent avoir un effet tantôt chaud, tantôt froid selon le contexte coloré.

Chemin de fer : un « chemin de fer » est une représentation d'un document page par page ou avec les pages en vis-à-vis.

Chiffrement : procédé consistant à coder un fichier au moyen de programmes logiciels, de manière à ce que personne ne puisse accéder à son contenu.

Chroma : qualité d'une couleur, résultant de la combinaison de la teinte et de la luminosité. Dans le système de notation des couleurs Munsell, la chroma indique la pureté d'une couleur mesurée le long d'un axe ; plus on s'éloigne de cet axe, plus la couleur est pure. Voir aussi *Saturation*.

Chromaticité : qualité d'une couleur, indépendante de la brillance. Caractéristique définissant la position d'une couleur dans le plan chromatique, soit par définition de ses coordonnées chromatiques (x et y, ou a* et b*, par exemple), soit par définition de sa teinte et de sa saturation.

Chromaticité (diagramme de chromaticité) : en termes pratiques, graphique bidimensionnel sur lequel une couleur peut être tracée par rapport à sa teinte et sa chrominance. La troisième dimension de ce graphique est le facteur de luminance, ou clarté, lequel est indépendant de la teinte ou de la chrominance. La position d'un point sur ce graphique indique grosso modo de quelle couleur il s'agit (rouge, vert, bleu, mauve, etc.) et quel est son niveau de saturation. Ces informations doivent toutefois être interprétées avec précaution dans la mesure où les coordonnées des couleurs neutres diffèrent d'un illuminant à l'autre. Il convient donc d'éviter d'associer les coordonnées à l'apparence, sauf si l'illuminant est spécifié. La représentation de l'ensemble des couleurs a une forme caractéristique de fer à cheval.

Chromatique : couleur perçue avec une teinte, c'est-à-dire ni blanche, ni grise, ni noire.

Chrominance : attribut de couleur utilisé dans le système Munsell d'ordonnement des couleurs pour indiquer le degré d'écart d'un gris de même valeur. Attribut qui est corrélé avec la saturation ; plus la couleur est éloignée de l'axe, plus elle est pure.

Chromocarton : le chromocarton désigne un gâteau en carton multicouche avec un recto couché, généralement blanc, et un verso non couché. Il est principalement utilisé pour l'impression d'emballages.

Chute de couleur : en impression offset, diminution de l'épaisseur de la couche d'encre ou de la densité de l'encre sur une feuille d'impression du début à la fin de l'impression.

CIE (Commission Internationale de l'Éclairage) : la CIE représente l'autorité internationale compétente en ce qui concerne la lumière, l'éclairage, la couleur et les espaces chromatiques. Succédant à la Commission Internationale de Photométrie, elle a été fondée en 1913 et est actuellement basée à Vienne, en Autriche.

CIE XYZ (ou XYZ) : fait référence à un espace couleur également connu sous le nom d'espace couleur CIE 1931 XYZ.

CIE XYZ (Système CIE Norm Valent) : modèle de couleur développé par la Commission internationale de l'éclairage (CIE) pour résoudre certains problèmes d'autres modèles de couleur, afin d'assembler une relation entre la perception de la couleur par l'homme et les causes physiques d'un stimulus de couleur ainsi que de rester indépendant de l'appareil et rendre présentable la totalité de toutes les couleurs visibles.

CIELab (CIELAB L*a*b*) : le modèle de couleurs CIELAB a été défini en 1976 par la Commission Internationale de l'Eclairage et décrit toutes les couleurs perceptibles. Les trois dimensions sont la clarté (L*), la teinte rouge/verte (a*) et la teinte jaune/bleue (b*). L'espace CIELab fait partie des recommandations actuelles de la CIE. Cet espace chromatique repose sur la fonction racine cubique d'Adams-Nickerson, adoptée par la CIE en 1976 pour mesurer les différences chromatiques mineures. Se prononce « si-lab ». Autre terme utilisé : « L*a*b* ».

CIELCh : espace chromatique uniforme (à l'opposé de la gamme de couleurs) dans lequel les couleurs se situent dans un système tridimensionnel de coordonnées polaires. Les trois dimensions sont la luminosité (L*), la chrominance (C*) et l'angle de teinte (h). L'espace CIELCh fait partie des recommandations actuelles de la CIE. Pour le prononcer, il suffit d'épeler les différentes lettres.

CIEXYZ : voir : *Modèle XYZ*

Clair-obscur : c'est la distribution de la lumière, de l'ombre et des demi-teintes. On nomme aussi clair-obscur les parties d'ombre pénétrées de lumières.

Clarté : la clarté réfère à la position relative d'une teinte par rapport à l'échelle verticale des gris. La clarté permet de qualifier une teinte de pâle ou foncée, ou encore de claire ou sombre.

CMC : également désigné par le terme CMC (l:c). Formule de différence des couleurs basée sur l'espace chromatique CIELCh, dans laquelle les valeurs de différence totales équivalentes représentent les différences visuelles équivalentes, indépendamment de la couleur.

CMJN (CMYK) : abréviation de cyan, magenta, jaune et noir ; les encres utilisées en impression quadri. Elles représentent le modèle chromatique soustractif, où une combinaison de 100 % de chaque composant donne du noir et 0 % de chaque composant donne du blanc. Le cyan, le magenta et le jaune sont respectivement les compléments soustractifs du rouge, du vert et du bleu. Il représente les trois couleurs primaires, ajoutées au noir, qui une fois mélangées permettent de créer d'autres couleurs. Lorsqu'on crée un fichier destiné à l'impression avec un logiciel de PAO tel qu'Adobe InDesign, il est essentiel de convertir le document en CMJN avant de l'imprimer. En théorie, la combinaison des encres CMJ pures devrait produire du noir. Dans la réalité, du noir doit être ajouté pour aboutir à un gamut de couleur complet.

CMS : un CMS est un Système de gestion des couleurs (ou *framework*) pouvant être utilisé par des applications pour traduire les couleurs de la gamme d'un appareil vers celle d'un autre. Apple ColorSync pour Mac OS et Microsoft ICM 2.0 pour Windows sont des exemples de CMS.

Code à barres : les codes-barres sont des codes à barres lisibles par machine. Ces codes sont souvent utilisés sur les marchandises et les livres qui sont lus par les lecteurs des systèmes de caisse.

Coefficient d'absorption (K) : une constante optique qui quantifie la capacité d'un colorant à absorber la lumière. Sur la base des données de réflectance d'un échantillon, c'est l'une des valeurs calculées lors de l'étalonnage du jeu de colorants, à l'aide de l'équation de Kubelka-Munk. Il fait partie des données utilisées pour calculer les correspondances et les corrections de couleurs.

Coefficient de diffusion (S) : la propriété optique qui décrit la diffusion de la lumière par un colorant ou un mélange de colorants. Une constante optique qui quantifie la capacité d'un colorant à diffuser la lumière. Sur la base des données de réflectance d'un échantillon, c'est l'une des valeurs calculées lors de l'étalonnage du jeu de colorants, à l'aide de l'équation de Kubelka-Munk. Il fait partie des données utilisées pour calculer les correspondances et les corrections de couleurs.

Cohérence : première étape du processus de gestion des couleurs, la cohérence consiste à s'assurer que l'appareil impliqué dans un flux de production couleur (un écran, un scanner ou une imprimante, par exemple) est en mesure de reproduire la couleur de manière homogène. Voir également Gestion des couleurs.

Color matching : technique d'égaleisation des couleurs, cherchant à faire correspondre le mieux possible les couleurs à l'écran et lors de l'impression.

Colorant : substance colorant un matériau ou un mélange. Il peut s'agir de substances colorées ou de pigments. Substance colorée qui ne diffuse pas la lumière, mais qui au contraire absorbe et réfléchit certaines longueurs d'onde et en émet d'autres. Les colorants sont généralement organiques et solubles dans l'eau. Il existe également des colorants à solvant.

Colorimètre : appareil qui mesure la couleur via des filtres rouge, vert et bleu, puis convertit les données en valeurs numériques dans des espaces chromatiques tridimensionnels représentant au plus près la vision humaine. Contrairement à un densitomètre, les filtres sont plus étroitement corrélés avec la réponse visuelle humaine, et les circuits électriques à l'intérieur de l'instrument sont conçus pour transformer les données mesurées en valeurs colorimétriques se rapportant aux espaces chromatiques tridimensionnels utilisés pour représenter la vision humaine.

Colorimétrie : méthode permettant de mesurer et de quantifier la couleur d'un objet en fonction d'une source lumineuse standard et d'un modèle standard de la vision humaine. Trois types d'instruments de colorimétrie sont majoritairement utilisés dans les arts graphiques. Il s'agit (par ordre de sophistication) des densitomètres, des colorimètres et des spectrophotomètres.

Colorimétrie absolue : la colorimétrie absolue (également connue sous le nom de colorimétrie) est l'une des quatre intentions de rendu dans le mappage du Gamut. Lors de la conversion d'un espace colorimétrique plus grand vers un espace colorimétrique plus petit, toutes les couleurs affichables, y compris le point blanc, de l'espace colorimétrique d'origine sont directement transférées vers l'espace colorimétrique de destination. Toutes les couleurs situées en dehors de l'espace colorimétrique de destination sont positionnées sur son bord (écrêtage). Cette méthode est particulièrement adaptée à la reproduction la plus précise des couleurs d'accompagnement avec CMJN ou pour les épreuves numériques, tant que les espaces colorimétriques sont de taille similaire.

Colorimétrie CIE : mesure de la couleur selon la réactivité spectrale d'un observateur normalisé CIE.

Colorimétrie relative : l'intention de rendu est presque identique à la colorimétrie absolue, à la différence près que la colorimétrie relative compare le point blanc (haut-parleur extrême) de l'espace colorimétrique source à celui de l'espace colorimétrique de destination et décale toutes les couleurs en conséquence. En général, cette intention est plus adaptée aux illustrations qu'aux images. Cependant, les profils ICC plus récents fournis par Adobe Systems intègrent l'intention de colorimétrie relative pour un rendu optimal des images. Par conséquent, la colorimétrie relative est l'intention de rendu par défaut dans Photoshop 6.0 et Illustrator 9.0.

Coloriste : personne spécialisée dans l'art du contretypage des couleurs (formulation de colorant) et maîtrisant le comportement des colorants avec un matériau particulier. Le terme « coloriste » est d'origine européenne.

ColorMatch RVB : l'espace colorimétrique RVB natif des moniteurs Radius Pressview offre une alternative plus compacte à Adobe RVB (1998) pour les travaux d'impression.

ColorSync : voir : *Apple ColorSync*.

ColorSync CMJN par défaut : paramètre par défaut pour les documents de ColorSync 3.0.1 qui spécifie l'espace de travail CMJN par défaut pour les applications qui interrogent le panneau de configuration ColorSync. Cet espace de travail peut être hérité par les applications Adobe plus récentes (par exemple, Adobe Photoshop 6.0 et Adobe Illustrator 9.0) en spécifiant « ColorSync Workflow » dans la boîte de dialogue Paramètres de couleur de l'application.

ColorSync RVB par défaut : paramètre par défaut pour les documents de ColorSync 3.0.1 qui spécifie l'espace de travail RVB par défaut pour les applications qui interrogent le panneau de configuration ColorSync. Cet espace de travail peut être hérité par les applications Adobe plus récentes (par exemple, Adobe Photoshop 6.0 et Adobe Illustrator 9.0) en spécifiant « ColorSync Workflow » dans la boîte de dialogue Paramètres de couleur de l'application.

Commander une épreuve : commander une épreuve fait référence au processus par lequel un prestataire de services prépresse ou graphique fait produire une épreuve aux couleurs fidèles qui donne un aperçu du résultat final de l'impression. Une épreuve est généralement commandée avant l'impression d'un grand nombre d'exemplaires ou d'un produit imprimé, afin de s'assurer que les couleurs, la mise en page, les polices et autres éléments sont correctement reproduits.

Compensation de la profondeur : est une technique utilisée en vidéo et en traitement d'image pour améliorer le contraste et la visibilité des images ou des vidéos dans les zones sombres. Elle est également appelée « correction gamma ». L'œil humain ne perçoit pas la luminosité de manière linéaire. Cela signifie que les changements dans les zones sombres de l'image sont moins perceptibles que dans les zones claires. La compensation de profondeur utilise ce comportement perceptif pour ajuster l'image de manière à ce que les détails visibles dans les zones d'ombre et les zones sombres soient mieux mis en valeur. La compensation de profondeur modifie la courbe de luminosité de l'image en ajustant la valeur gamma.

Compensation du point noir : la compensation du point noir est un terme utilisé dans le traitement des images. Il fait référence à un processus par lequel le niveau de noir d'une image est ajusté afin d'améliorer l'affichage des zones sombres. Le niveau de noir est la valeur la plus basse qui peut être représentée dans une image. Si le niveau de noir n'est pas correctement réglé, les zones sombres de l'image peuvent apparaître grises ou « délavées », ce qui entraîne une perte de détails et de contraste. La compensation du point noir est utilisée pour remédier à ce problème et s'assurer que les zones noires sont réellement noires et bien définies.

Complémentaires : deux couleurs complémentaires sont diamétralement opposées sur le cercle chromatique. Leur rapprochement ravive leur luminosité. Il n'y a jamais qu'une seule couleur qui soit la complémentaire de l'autre. Couples de complémentaires : jaune violet, bleu orange, rouge vert.

Composante spéculaire exclue-SCE : un type de géométrie de mesure. Mesure de la réflectance effectuée de manière à ce que la réflexion régulière de la surface ne fasse pas partie de la mesure. Ceci peut être accompli par les techniques suivantes : Utilisation d'une lumière incidente à 0° (perpendiculaire) sur les échantillons, reflétant ainsi la composante spéculaire de la réflectance vers l'instrument. Utilisation d'absorbeurs noirs ou de pièges à lumière à l'angle spéculaire lorsque l'angle d'incidence n'est pas perpendiculaire. Mesure à un angle différent de l'angle spéculaire dans les mesures directionnelles. Pour un instrument à sphère, ouvrir un trou dans la sphère à l'opposé de l'optique de mesure.

Composante spéculaire incluse-SCI : un type de géométrie de mesure. Mesure de la réflectance effectuée de manière à ce que la réflexion régulière de la surface soit incluse dans la mesure.

Composantes trichromatiques : quantités des trois primaires qui restituent un stimuli équivalent à une couleur étudiée.

Composantes trichromatiques CIE : dans une synthèse trichromatique additive, quantité (exprimée en pourcentage) requise des trois composantes nécessaires pour contretyper une couleur. Dans le système CIE, ces composantes sont désignées par les lettres X, Y et Z. L'illuminant et l'observateur normalisés utilisés doivent être spécifiés. Dans le cas contraire, le contretypage se base sur les valeurs hypothétiques suivantes : observateur normalisé de 1931 (champ de vision de 2°) et illuminant C.

Composition spectrale : pour l'explication de la composition spectrale de la lumière, base sur laquelle nous pouvons voir les couleurs, voir la section sur lumière.

Compression : processus consistant à supprimer toute information non pertinente et à restreindre l'espace non nécessaire d'un fichier afin d'obtenir un fichier plus petit. La compression peut provoquer des pertes et des distorsions, selon la méthode employée. Les deux types de compression sont la compression avec perte et la compression sans perte.

Compression avec perte : technique de compression permettant de diminuer la taille d'un fichier en supprimant certaines données de l'image d'origine. La proportion de données initiales à conserver est définie de manière arbitraire par l'utilisateur en fonction de la qualité requise pour l'usage prévu.

Compression de fichier : réduction de la taille d'un fichier afin de faciliter sa transmission. Les deux types de compression de base sont la compression avec perte et la compression sans perte.

Compression des couleurs : rétrécissement du gamut de couleur d'un échantillon d'origine afin de l'adapter au gamut de couleur qu'un équipement est capable de rendre ou de reproduire.

Compression sans perte : technique de compression permettant de diminuer la taille d'un fichier sans perdre la moindre donnée d'origine. Cette compression implique divers schémas de codage qui assurent la re-crédation des données d'origine à partir du format compressé.

Compte fils (Compteur de fils) : un compte fils est une loupe permettant d'agrandir l'image afin d'en voir les détails d'une impression. Celle-ci permet en effet d'afficher les points de trames. Le compte fils était à l'origine utilisé dans l'industrie textile.

Concentrateur : dispositif connectant deux appareils ou plus afin qu'ils puissent communiquer.

Cônes : cellules photosensibles de la rétine, responsables de la perception colorée lorsque l'éclairage est suffisant (vision diurne ou photopique). La rétine contient trois sortes de cônes, dont les maximums d'absorption se situent dans le bleu, le vert ou le rouge.

Constance chromatique : indépendance relative de la couleur perçue d'un objet par rapport aux changements chromatiques induits par la source lumineuse.

Constantes optiques : également appelé données optiques / propriétés optiques. Une description numérique de la façon dont un ingrédient interagit avec la lumière. Les données optiques sont généralement générées pour les colorants mais peuvent également être calculées pour d'autres types d'ingrédients tels que les résines, en fonction de la composition de l'ingrédient. Les données optiques peuvent être exprimées à l'aide des termes suivants : valeurs K (absorption) et S (diffusion), valeurs K/S, A (absorbance). Le même colorant utilisé dans différentes lignes de produits peut générer des données optiques différentes.

Contraste (image) : sur une image, dégradé tonal entre les hautes lumières, les ombres et les tons moyens. Un contraste élevé implique du noir sombre et du blanc éclatant. Un contraste moyen se rapporte à un bon écart entre le noir et le blanc, tandis qu'un contraste faible correspond à un écart atténué des valeurs de noir et blanc.

Contraste (ton) : le contraste désigne la différence de densité entre les tons clairs et sombres d'une photographie ou d'une image. Un contraste élevé sera ainsi principalement composé de blanc et noir.

Contraste chaud/froid : opposition de couleurs orangées et de couleurs bleutées qui suggèrent la sensation du chaud et du froid. C'est le plus brillant des contrastes de couleurs. Les couleurs chaudes semblent avancer, les couleurs froides semblent reculer.

Contraste clair-obscur : ce contraste fait référence aux ombres et lumières. Ils ont pour limite le blanc et le noir. Ils ont pour intermédiaire toutes les autres valeurs. L'opposition entre le blanc et le noir inclut les valeurs intermédiaires. Si l'on observe le cercle chromatique, on s'aperçoit que le jaune est la couleur la plus claire, que le violet est la couleur la plus sombre. Cela signifie qu'il existe entre ces couleurs le contraste clair-obscur à son degré le plus fort.

Contraste couleurs complémentaires : opposition d'un couple de couleurs complémentaires (couleurs opposées sur le cercle chromatique). Le nom de complémentaire désigne deux couleurs dont le mélange donne un gris noir de ton neutre. Couleurs opposées sur le cercle chromatique, leur rapprochement avive leur luminosité, leur mélange les détruit.

Contraste DE : le contraste DE est la différence de couleur entre l'échantillon mesuré sur une paire de fonds contrastés. En général, les fonds sont « clairs » et « foncés », mais il existe d'autres types de fonds contrastés utilisés dans les applications industrielles, comme les apprêts rouge et gris utilisés dans les applications automobiles et les cartes de contraste noir et blanc.

Contraste de couleurs : effet relatif à l'opposition de deux couleurs différentes, dont la perception est soit simultanée (juxtaposition spatiale), soit consécutive (juxtaposition temporelle).

Contraste de qualité : on entend par là le degré de pureté ou de saturation des couleurs. Il s'agit du contraste de saturation : opposition de couleurs pures, rompues et de gris.

Contraste de quantité : le contraste de quantité concerne les rapports de grandeur de deux ou plusieurs couleurs en tenant compte de la proportion en surface des couleurs selon leur luminosité. Il s'agit donc du contraste « beaucoup-peu » ou du contraste « grand-petit ». Par exemple, pour avoir un équilibre, le jaune (plus clair) occupe une surface moindre que le violet (plus foncé).

Contraste simultané : phénomène qui se produit lorsque la manière dont une couleur est perçue est influencée par la couleur avoisinante. Pour une couleur donnée notre œil exige simultanément la couleur complémentaire, et la produit lui-même si elle ne lui est pas donnée. Si la complémentaire est absente, il la produit simultanément dans la teinte voisine.

Contrat Proof (épreuve contractuelle) : est une épreuve aux couleurs définitives et juridiquement contraignante selon la norme ISO 12647-7. L'épreuve contractuelle est actuellement la norme d'épreuve la plus élevée avec les tolérances les plus étroites et est donc considérée comme un « contrat », c'est-à-dire un contrat entre le producteur d'épreuves et l'imprimerie.

Contrôle en amont : processus consistant à contrôler un job afin de détecter d'éventuels problèmes, comme des polices et images manquantes ou des systèmes de couleurs incompatibles, avant d'envoyer le job au flux de production.

Conversion : quatrième étape du processus de gestion des couleurs, la conversion consiste à restituer une couleur avec le plus d'exactitude possible entre le périphérique d'entrée et le périphérique de sortie. Par exemple, si une image est capturée à l'aide d'un scanner RVB, retouchée dans une application de conception, puis imprimée sur une imprimante CMJN, elle doit être convertie plusieurs fois. Ce processus survient dans un espace chromatique indépendant de l'instrument, appelé CIELAB ou espace de connexion du profil.

Conversion des espaces chromatiques : processus consistant à transformer une couleur issue de l'espace chromatique d'un équipement vers un autre espace, et qui peut nécessiter des approximations afin de préserver la qualité des couleurs principales d'une image. La conversion tente de créer la meilleure correspondance entre les instruments. Si l'équipement d'origine présente un gamut de couleur plus étendu que l'instrument final, certaines couleurs se retrouveront hors de l'espace chromatique de ce dernier. Ces couleurs hors du gamut se produisent quasiment à chaque conversion et sont appelées « différence de gamut ». Les intentions de rendu les plus courantes incluent les intentions perceptive, relative et absolue.

Coordonnées chromatiques : coordonnées qui spécifient la position dans un diagramme de chromaticité. Les coordonnées chromatiques d'un stimulus sont obtenues à partir de ses valeurs tristimulus en calculant le rapport entre chacune des valeurs tristimulus et leur somme.

Copyright : le copyright est symbolisé par © et permet de protéger l'exploitation d'une œuvre. En France, le copyright s'apparente au droit d'auteur et n'a aucune valeur juridique. Dans les pays du commonlaw comme les Etats-Unis, ce sigle peut être apposé sur les œuvres déposées afin d'indiquer que celles-ci sont protégées et ne peuvent être utilisées à des fins commerciales qu'avec l'autorisation de son titulaire.

Corps du texte : le corps du texte définit le contenu principal d'une page ou d'un site web par exemple.

Corps noir : corps creux dans lequel pénètre un rayon de lumière extérieur auquel il sera impossible d'être réfléchi. Radiateur thermique parfait, absorbant toutes les radiations incidentes et émettant un spectre continu caractéristique en fonction de sa température.

Correction chromatique : ajustement d'une image dans le but de corriger les déséquilibres chromatiques ou les caractéristiques du périphérique de sortie choisi.

Correction chromatique globale : correction qui affecte l'ensemble des couleurs d'une image.

Correction chromatique locale : correction qui affecte uniquement les couleurs d'une zone sélectionnée d'une image.

Correction de laboratoire : la recette existante est modifiée et sauvegardée à nouveau. Chaque correction supplémentaire en laboratoire réduit les différences par rapport à l'échantillon de couleur.

Correction Saunderson : équation permettant de calculer une correction de la réflectance de Fresnel à la surface d'un matériau diélectrique, tant pour la lumière incidente que pour la lumière sortante.

Correspondance conditionnelle : ensemble d'échantillons semblant correspondre dans un contexte restreint de conditions, comme la source lumineuse ou l'angle d'observation.

Correspondance non métamérique : paire de couleurs qui restent identiques, indépendamment de l'observateur et des conditions d'éclairage et de visualisation. Correspondance inconditionnelle.

Couche : niveau d'une image qui peut être retouché indépendamment du reste de l'image.

Couche de finition : revêtement appliqué à la surface d'un support jet d'encre ou autre au cours du processus de fabrication. La couche de finition améliore l'adhérence de l'encre et d'autres caractéristiques de performance, et contribue à réguler l'engraissement, le temps de séchage et la résistance à l'humidité.

Couleur : perception visuelle créée lors la lumière de diverses longueurs d'onde dans la gamme 400-700 nm environ est détectée par les récepteurs oculaires et traitée par le cerveau.

Couleur accent : c'est une couleur qu'on utilise par touche pour faire ressortir des éléments, attirer l'attention.

Couleur achromatique : lumière dépourvue de couleur, qui produit une couleur noire, grise ou blanche neutre sans teinte.

Couleur additive : addition des couleurs primaires en vue de produire une multitude de couleurs. Les couleurs additives les plus fréquemment utilisées se rapportent au modèle RVB (rouge, vert, bleu), qui est utilisé par les écrans d'ordinateur pour produire leur affichage, et par les scanners et appareils photo numériques pour capturer les images.

Couleur complémentaire : la complémentaire d'une couleur est une autre couleur, qui, mélangée avec la première, donne un résultat achromatique. La couleur complémentaire du jaune est le bleu.

Couleur d'accompagnement (Spot color) : également appelées encres pré-mélangées, les encres utilisées pour imprimer une couleur spécifique. Les encres d'accompagnement sont économiques pour l'impression en deux ou trois couleurs et peuvent également être utilisées pour les couleurs que l'impression en quadrichromie ne peut pas reproduire correctement. Utilisez des encres d'accompagnement lorsque : vous avez besoin de trois couleurs ou moins et que vous ne reproduisez pas de photographies en quadrichromie ; vous souhaitez imprimer des vernis ou des encres spéciales telles que des encres d'accompagnement métalliques, fluorescentes ou nacrées ; vous souhaitez imprimer des logos ou d'autres éléments graphiques nécessitant une correspondance précise des couleurs ; vous recherchez la variété de couleurs limitée offerte par une ou deux couleurs d'accompagnement et leurs teintes. Parmi les fabricants d'encres d'accompagnement, on trouve Pantone, DIC et Focaltone.

Couleur d'index : sous-ensemble de couleurs appartenant à un système de couleurs spécifique et définissant la palette utilisée dans une image.

Couleur de séparation : couleur d'un document nécessitant une impression sur une plaque distincte.

Couleur dépendante de l'équipement : espace chromatique (LAB) unique à un appareil spécifique et à ses capacités de rendu des couleurs.

Couleur directe : couleur pouvant être affichée directement à l'écran, sans faire appel à une palette de couleurs.

Couleur dominante : la couleur qui est la plus utilisée sur votre document, votre identité visuelle... Elle occupe plus de place que les autres couleurs de votre palette.

Couleur haute fidélité : extension de la plage tonale d'images couleur au moyen d'une impression stochastique et du recours à six encres couleur ou plus pour imprimer les images, au lieu des quatre couleurs traditionnelles utilisées dans l'impression CMJN.

Couleur huit bits (8 bits) : couleur où chaque pixel contient huit bits, ce qui représente 256 couleurs ou nuances de gris. Une image en niveaux de gris est un exemple de couleur 8 bits.

Couleur indépendante de l'équipement : spécifications des couleurs basées sur un modèle chromatique indépendant (RVB, CMJN), et non sur le gamut d'un périphérique de sortie.

Couleur indexée : couleur stockée sous forme d'index dans une table de couleurs dénommée CLUT (Color LookUp Table).

Couleur intermédiaire : en mélangeant une couleur primaire à une couleur secondaire, on obtient une couleur intermédiaire, par exemple, le jaune-orange.

Couleur naturelle : nom générique désignant une couleur 24 bits.

Couleur naturelle RVB : système de couleurs RVB présentant une résolution couleur de 24 bits par pixel et qui permet de produire plus de 16 millions de couleurs par pixel. Ce type de système est généralement désigné par le terme système de couleur naturelle ou système de couleur pure.

Couleur primaire : couleur pure, impossible à obtenir par mélange de plusieurs couleurs. Le bleu, le vert et le rouge sont des couleurs primaires en synthèse additive.

Couleur secondaire : mélange de deux couleurs primaires. Le vert est une couleur secondaire en synthèse soustractive.

Couleur soustractive (réfléchissante) : dans les systèmes de couleurs soustractifs, comme l'impression, opération consistant à supprimer une sélection de couleurs réfléchissant ou laissant passer la lumière. Les couleurs primaires soustractives se situent à l'opposé des couleurs primaires additives sur le cercle chromatique : cyan (sans le rouge), magenta (sans le vert) et jaune (sans le bleu). Les couleurs secondaires soustractives comprennent le rouge (magenta plus jaune), le vert (cyan plus jaune) et le bleu (cyan plus magenta). La couleur tertiaire soustractive est le noir (cyan plus magenta plus jaune).

Couleur spéciale : les couleurs d'accompagnement sont des couleurs qui n'appartiennent pas à l'espace colorimétrique CMJN, mais qui sont imprimées comme de véritables couleurs dans un système d'encrage supplémentaire. Les principaux représentants sont les couleurs HKS et PANTONE.

Couleur spectrale : couleur possédant un spectre continu, centré sur une longueur d'onde dominante. Le magenta n'est pas une couleur spectrale.

Couleur tertiaire : mélange de trois couleurs primaires. Toutes les couleurs tertiaires contiennent une certaine proportion de gris.

Couleurs adjacentes : ce sont des couleurs qui sont côte à côte dans la roue et qui ne présentent que des différences mineures. Comme les couleurs monochromatiques leurs usages permet un rendu homogène mais un peu plus varié.

Couleurs chaudes : couleurs allant du jaune au rouge-violet sur le cercle chromatique, c'est-à-dire : jaune, jaune-orangé, orangé, rouge-orangé, rouge, rouge-violet. Cependant, à cause du phénomène d'interaction des couleurs, une teinte comme le rouge-violet peut paraître plus chaude si elle est placée à côté d'une couleur froide, comme un vert, ou plus froide si elle est placée à côté d'une couleur chaude, comme un orangé.

Couleurs chaudes : on associe souvent la chaleur aux couleurs jaune, orange et rouge et leurs déclinaisons. Elles comportent une quantité de jaune et signifient souvent le dynamisme, la luminosité, l'optimisme.

Couleurs complémentaires : les couleurs qui se trouvent opposées dans le cercle chromatique sont appelées couleurs complémentaires. Par exemple, la couleur complémentaire du rouge est le vert (obtenu en mélangeant les deux autres couleurs primaires, le jaune et le bleu (cyan)). La complémentaire du bleu est l'orangé, mélange de jaune et de rouge (magenta), et la complémentaire du jaune est le violet, mélange de bleu (cyan) et de rouge (magenta).

Couleurs de base HKS : toutes les couleurs HKS, sauf les couleurs métalliques, peuvent être mélangées à partir de 9 couleurs de base plus le noir et le blanc. Les 9 couleurs de base de l'éventail HKS sont : Jaune (HKS 3), orange (HKS 7), rouge (HKS 13, HKS 25, HKS 27), violet (HKS 33), bleu (HKS 43, HKS 47) et vert (HKS 53) plus noir et blanc.

Couleurs de traitement : les couleurs de traitement sont les couleurs obtenues lors de l'impression lorsque plusieurs couleurs sont imprimées les unes sur les autres (généralement en trame). En quadrichromie, cette couleur est composée de cyan, magenta, jaune et noir. Ces quatre couleurs permettent d'imprimer une très grande quantité de couleurs avec des tonalités différentes.

Couleurs du Web : palette de 216 couleurs, à afficher sans faille et sans conversion, même avec des cartes graphiques et des moniteurs avec une profondeur de couleur de 8 bits uniquement.

Couleurs foncées ou sombres : teintes contenant plus ou moins de Noir.

Couleurs froides : couleurs allant du bleu-violet au jaune-vert sur le cercle chromatique, c'est-à-dire : bleu-violet, bleu, bleu-vert, vert, jaune-vert. Cependant, à cause du phénomène d'interaction des couleurs, une teinte comme le jaune-vert peut paraître plus froide si elle est placée à côté d'une couleur chaude, comme un rouge, ou plus chaude si elle est placée à côté d'une couleur froide, comme un bleu.

Couleurs insaturées ou atténuées de gris : teintes contenant plus ou moins de gris ou de leur couleur complémentaire. Les théoriciens de la couleur emploient aussi l'expression « couleurs ternes » pour désigner ces couleurs. Cette expression ne véhicule aucun sens péjoratif.

Couleurs monochromatiques : ce sont les couleurs créées à partir d'une même teinte mais dont on change la valeur (luminosité), elles sont obtenues en ajoutant du blanc ou du noir. L'utilisation de couleurs monochromatiques dans une composition graphique permet un rendu homogène.

Couleurs non reproductibles : couleurs d'une photographie originale impossibles à reproduire avec un ensemble de colorants donné, car elles se situent hors de la gamme du périphérique qui les utilise. Voir aussi : Écrêtage.

Couleurs pâles ou claires : teintes contenant plus ou moins de Blanc.

Couleurs primaires : couleurs, généralement au nombre de trois, combinées pour produire la gamme complète des autres couleurs d'un modèle colorimétrique. Toutes les couleurs non primaires sont des mélanges de deux ou plusieurs couleurs primaires. Le rouge, le vert et le bleu sont les couleurs primaires du modèle additif des couleurs. Le cyan, le magenta et le jaune sont les couleurs primaires du modèle soustractif des couleurs.

Couleurs primaires additives : lumière des couleurs rouge, verte et bleue. La combinaison des trois couleurs primaires additives à une intensité de 100 % produit une lumière blanche. Leur association à d'autres intensités aboutit à un gamut de différentes couleurs. Deux couleurs primaires combinées à 100 % génèrent une couleur primaire soustractive : Rouge à 100 % + Vert à 100 % = Jaune, Rouge à 100 % + Bleu à 100 % = Magenta, Vert à 100 % + Bleu à 100 % = Cyan.

Couleurs primaires soustractives : cyan, magenta et jaune. Théoriquement, la combinaison à 100 % des trois couleurs primaires soustractives sur du papier blanc produit du noir. Leur association à différentes intensités génère un gamut composé de couleurs variées. La combinaison de deux couleurs primaires à 100 % produit une couleur primaire additive, à savoir le rouge, le vert ou le bleu.

Couleurs quadratiques : couleurs primaires soustractives, cyan, magenta et jaune (CMJ), utilisées en quadrichromie. C'est un jeu de quatre couleurs équidistantes sur la roue chromatique, ou du moins mutuellement symétrique. Avec cet assortiment de couleur, votre composition graphique sera ici aussi perçue comme dynamique et vivante, mais attention à ne pas trop en faire.

Couleurs saturées ou lumineuses : teintes pures ne contenant en principe ni blanc, ni noir, ni gris, ni couleur complémentaire. Cependant, cette définition peut être nuancée, ce qui étend un peu la palette des teintes saturées. Par exemple, la palette des bleus saturés ne se limite pas au bleu pur ; des bleus contenant du blanc ou du noir peuvent être encore considérés comme saturés. À l'opposé, l'orangé contenant du noir, même en petite quantité, est insaturé parce qu'il devient brunâtre.

Couleurs soustractives : couleurs produites par le mélange des couleurs primaires du modèle chromatique soustractif : cyan, magenta, jaune (CMJ).

Couleurs triadiques : c'est un jeu de trois couleurs équidistantes sur la roue chromatique. Avec cet assortiment de couleur, votre composition graphique sera perçue comme dynamique et vivante.

Courbe couleur : graphique affichant les mesures des couleurs et pouvant être utilisé pour apporter des changements de couleur dans une image. Les ajustements effectués à l'angle et à la pente de la courbe entraînent des changements de couleur sur les canaux couleur d'une image.

Courbe de réflectance spectrale : représentation graphique de la composition chromatique d'un objet. L'axe des x représente les longueurs d'onde, de 380 nm à 730 nm, tandis que l'axe des y correspond à la réflectance relative (quantité de lumière réfléchie par l'objet exprimée en %).

Courbe de tonalités : courbe décrivant la relation entre les valeurs d'entrée et les valeurs de sortie relatives à la brillance ou la couleur, et qui peut servir à régler le contraste de l'image.

Courbe spectrophotométrique : courbe mesurée sur un spectrophotomètre. Le graphique généré présente la réflectance ou la transmittance (ou absorption) relative sur l'axe des ordonnées, et la longueur d'onde ou la fréquence sur l'axe des abscisses.

Courbes : outils graphiques d'un logiciel de manipulation d'image qui permettent à l'utilisateur de changer les valeurs de contraste et de couleur d'une image.

Couverture d'encre totale : en impression CMJN, il est souvent important de limiter la quantité d'encre appliquée sur la page afin d'éviter de trop longues durées de séchage, le risque de maculage et la consommation excessive d'encre. Lors des séparations UCR (retrait de sous-couleurs) ou GCR (remplacement du gris), la quantité totale d'encre à apposer sur une surface particulière peut être quantifiée sous la forme d'une couverture d'encre totale définie sur une échelle de 0 à 400 %. L'application de 100 % de C, J, M et N équivaut à une couverture de 400 %. Dans le cadre des séparations UCR et GCR, la couverture totale d'encre en impression CMJN est généralement limitée à 200-320 %.

Création prête à flasher : tout ouvrage ou création prêt à être soumis au prépresse et à l'impression.

Créer une épreuve : réaliser une « épreuve » signifie réaliser ou faire réaliser une épreuve numérique.

Crénage : le crénage consiste à réduire ou agrandir l'espace entre des paires de lettres. Puisque chaque lettre a une largeur différente, l'espace entre un A et un M sera différent de celui entre un T et un I par exemple.

Crénelage : effet visuel caractérisé par des contours présentant une forme d'escalier, qui survient sur une image basse résolution et qui peut être causé par un échantillonnage ou un traitement inadapté de l'image. Autre terme utilisé : « aliasing ».

CRI ou IRC (indice de rendu des couleurs) : est une mesure de la qualité de rendu des couleurs d'une source lumineuse. Il indique la capacité d'une source lumineuse à restituer les couleurs des objets par rapport à une source lumineuse de référence, par exemple un spectre de lumière naturellespectre.

Cromalin : est une méthode d'épreuve présentée par DuPont dans les années 70. La fabrication d'une épreuve Cromalinépreuve se fait par expositions successives en couches sur un film qui est ensuite laminé sur un papier spécial. Aujourd'hui, le cromalin ne joue plus aucun rôle dans la production d'épreuves, il a été complètement supplanté par l'épreuve numérique, moins chère et plus rapide.

Cropbox : la Cropbox est la deuxième plus grande boîte d'un fichier PDF et décrit la zone du PDF qui doit être imprimée ou affichée à l'écran.

Cross-media : signifie « qui utilise plusieurs médias ». On désigne ainsi les contenus qui peuvent être présentés sur différents canaux de communication et médias (imprimés, en ligne, mobiles, etc.), lesquels sont souvent liés entre eux.

CRPC : vient du domaine américain et signifie « Characterized Reference Printing Conditions ».

CTF : le procédé CTF est le procédé « *computer-to-film* », dans lequel les plaques d'impression ne sont pas exposées directement, mais où un film offset est d'abord exposé comme produit intermédiaire, qui n'expose ensuite que la plaque d'impression finale.

CTP : le procédé CTP est le procédé « *computer-to-plate* », dans lequel les plaques d'impression sont produites directement dans une flasheuse CTP sans l'aide de films. Il est plus rapide et plus précis, mais aussi plus cher que le procédé classique CTF.

CTP (confection directe de plaques) : dans l'industrie prépresse, recours à un ordinateur pour confectionner la plaque. Procédé aboutissant à des résultats plus rapides et de meilleure qualité.

CxF : est l'abréviation de « *Color Exchange Format* », un format XML ouvert pour l'échange d'informations sur les couleurs.

Cylindre porte-plaque (d'impression) : cylindre qui porte le papier durant l'impression sur certaines presses et presses offset. Ce cylindre fonctionne de façon quelque peu différente d'un procédé d'impression à l'autre.

D50 : est la lumière standard de l'industrie de l'impression. Seule la lumière standard D50 permet de réaliser des épreuves aux couleurs fidèles,

D65 : illuminant normalisé de la CIE représentant une température de couleur de 6 504 Kelvin. L'illuminant D65 est largement utilisé comme point blanc standard pour l'étalonnage des écrans. Est la lumière normale avec 6.500 Kelvin (température de couleur). Elle correspond au réglage par défaut de la plupart des moniteurs et est principalement utilisée pour l'ajustement des couleurs des pages Internet, etc., c'est-à-dire pour les médias qui sont principalement consultés à l'écran.

D65 (D6500) : une source de lumière naturelle standard. Il s'agit de la courbe de distribution de la puissance spectrale d'un illuminant de la lumière du jour ayant une température de couleur corrélée de 6500K.

DCS (Desktop Color Separation) : format de fichier qui comprend quatre fichiers .eps ; un pour chaque couleur quadri (à savoir le cyan, le magenta, le jaune et le noir).

Dégradé : transition entre deux couleurs ou de l'opaque au transparent. Tous les logiciels Adobe comme Photoshop permettent de créer des dégradés.

Dégradé (de couleurs) : le dégradé est le passage entre deux couleurs ou deux valeurs. C'est une progression régulière par étapes visibles ou invisibles. Exemples : dégradé du noir au blanc, dégradé du rouge au noir. Une couleur qui passe généralement de saturée à moins saturée sur une surface. Le dégradé peut également passer d'une couleur à une autre, ou à plusieurs couleurs.

Délivrance du substrat : délivrance d'un substrat spécifique. De petites différences entre les différentes livraisons de substrat peuvent obliger à corriger la recette.

Delta (D) : symbole utilisé pour indiquer une déviation ou une différence.

Delta (valeur delta) : terme conversationnel se rapportant au « delta des coordonnées colorimétriques ». Parfois, le simple terme « delta » est utilisé. Par exemple, dans le cadre des calculs CIELab, Delta L*, Delta a* et Delta b* sont toutes désignées comme étant des « valeurs delta CIELab » ou des « deltas CIELab ». Ce terme est utilisé pour faciliter la communication orale.

Delta A (Da) : différence de la composante rouge-verte. Dans certains espaces couleur transformés, généralement utilisé comme le Da, ou la différence entre un échantillon et une couleur de référence standard le long de l'axe rouge-vert. Il est toujours calculé pour une condition spécifique de l'illuminant/observateur. Si « a » ou Da est plus, l'échantillon a plus de rougeur que de verdure que la norme. Si « a » ou Da est négatif, il y a plus de verdure que de rougeur. Il est normalement utilisé avec b pour exprimer la chromaticité ou les différences de chromaticité entre les échantillons. Da* est la différence entre la rougeur et la verdure calculée en utilisant le calcul de la différence de couleur CIEL*a*b* de 1976. Da est la différence entre la rougeur et la verdure calculée à l'aide du calcul de la différence de couleur du laboratoire Hunter. +Da : plus de rouge (moins de vert). -Da : plus de vert (moins de rouge).

Delta b (Db) : différence en composante jaune-bleu. Dans certains espaces colorimétriques transformés, généralement utilisé comme Db, la différence en « b » entre un échantillon et une couleur de référence standard le long de l'axe jaune-bleu. Elle est toujours calculée pour une condition d'illuminant/observateur spécifique. En général, si « b » est positif, il y a plus de jaune que de bleu, si « b » est négatif, il y a plus de bleu que de jaune. Il est normalement utilisé avec « a » pour exprimer la chromaticité ou les différences de chromaticité entre les échantillons. Db* est la différence entre le jaune et le bleu calculée en utilisant le calcul de la différence de couleur CIEL*a*b* de 1976. Db est la différence de jaune et de bleu calculée à l'aide du calcul de la différence de couleur de Hunter Lab. +Db : plus de jaune (moins de bleu). -Db : plus de bleu (moins de jaune).

Delta C (DC*) : différence de chroma. Dans certains espaces de couleur transformés, utilisés comme DC, les différences de chroma ou de chromaticité entre un échantillon et un standard. Il est toujours calculé pour une condition spécifique de l'illuminant/observateur. Le concept de chroma est utilisé dans le calcul de la différence de couleur CIEL*a*b*. Il est exprimé en tant qu'écart par rapport au gris, sans tenir compte de l'intensité lumineuse des échantillons. +C : l'échantillon a une chroma plus élevée. -C : l'échantillon a une chroma plus faible.

Delta d'absorbance : différence au niveau des valeurs d'absorbance, pour chaque longueur d'onde, entre les échantillons et le standard. Un delta d'absorbance positif signifie que l'échantillon absorbe plus de lumière que le standard. Un delta d'absorbance négatif signifie que l'échantillon absorbe moins de lumière que le standard.

Delta de réflectance : différence au niveau des valeurs de réflectance, pour chaque longueur d'onde, entre les échantillons et le standard. Un delta de réflectance positif signifie que l'échantillon réfléchit plus de lumière que le standard. Un delta de réflectance négatif signifie que l'échantillon réfléchit moins de lumière que le standard.

Delta de transmittance : différence au niveau des valeurs de transmittance, pour chaque longueur d'onde, entre les échantillons et le standard. Un delta de transmittance positif signifie que l'échantillon émet plus de lumière que le standard. Un delta de transmittance négatif signifie que l'échantillon émet moins de lumière que le standard.

Delta-E (Δ) : est une unité de distance chromatique entre deux couleurs. Plus le nombre est grand, plus la « distance » entre les couleurs est grande. L'idée est qu'un écart de couleur delta E - quelle que soit la direction - a la même apparence pour l'œil humain. Ainsi, si une couleur est plus claire qu'une autre de 5 delta-E, elle semblera à l'homme aussi « éloignée » d'une couleur plus rouge ou plus bleue de 5 delta-E.

Delta E* ΔE ou DE : terme générique exprimant la différence chromatique totale, utilisé pour indiquer la différence de couleur totale pour tous les espaces chromatiques uniformes. La différence de couleur totale (Delta E) est un chiffre unique qui définit l'ampleur (taille, degré, quantité) de la différence entre deux couleurs. Cette valeur n'indique rien quant à la nature de la différence de couleur. L'interprétation de ce nombre est directement liée à l'équation de la différence de couleur utilisée pour le calculer. DE est toujours une valeur positive.

Delta Ecmc : valeur développée par le comité Measurement Committee of the Society of Dyers and Colourists en Grande-Bretagne. La valeur DEcmc se traduit par une équation basée sur une ellipse permettant de calculer les valeurs DE. Elle se positionne comme une alternative aux coordonnées rectangulaires de l'espace chromatique CIE L*a*b*. La valeur DEcmc se rapproche davantage de la vision humaine lorsqu'il s'agit d'évaluer l'acceptabilité de la différence de couleur.

Delta H* (DH*) : différence de teinte. Dans certains espaces couleur transformés, un paramètre est utilisé pour exprimer les différences entre l'échantillon et la norme le long de l'axe/cercle de la teinte. Il est toujours calculé pour une condition spécifique de l'illuminant/observateur. En général, les différences de teinte ont le plus grand impact sur l'évaluation visuelle des échantillons colorés. +DH : l'échantillon se déplace de la norme dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du cercle de la teinte. -DH : l'échantillon se déplace de la norme dans le sens des aiguilles d'une montre autour du cercle de la teinte.

Delta K/S : différence au niveau des valeurs K/S, pour chaque longueur d'onde, entre les échantillons et le standard. Un delta K/S positif signifie que l'échantillon présente un rapport absorption/diffusion plus élevé que le standard. Un delta K/S positif signifie que l'échantillon présente un rapport absorption/diffusion plus faible que le standard.

Delta L (DL) : différence de légèreté. Dans certains espaces couleur transformés, généralement utilisé comme DL pour exprimer les différences entre l'échantillon et la norme le long de la dimension achromatique dans un espace couleur tridimensionnel. Cet axe va du noir au blanc en passant par différents niveaux de gris. Il est toujours calculé pour une condition spécifique de l'illuminant/observateur. Cette expression est incluse dans tous les calculs de différence de couleur. +DL : l'échantillon est plus léger. -DL : l'échantillon est plus foncé

Demi-teinte : méthode de représentation des teintes d'une image par des points de différentes tailles.

Demi-teinte numérique : reproduction de la résolution des couleurs et spatiale des données d'une image numérique à l'aide d'une série de points organisés selon un motif carré.

Densité (densité optique) : degré d'opacité d'une image. Plus la densité est élevée, plus l'image est sombre. Les mesures de densité des encres solides sont utilisées pour contrôler l'encre sur le papier.

Densité (image) : degré d'opacité d'une image photographique. Une densité élevée correspond à une opacité plus importante.

Densité (poids) : la densité est le poids par volume. C'est un nombre utilisé pour convertir les quantités d'ingrédients d'une forme de poids à une forme de volume équivalent, et vice versa. La gravité spécifique d'un ingrédient est un exemple de valeur de densité. Il est exprimé sous la forme d'un nombre unique qui représente le poids du matériau par unité de volume ; par exemple, grammes/cc, lbs/Gal, KG/L, etc. L'utilisateur peut créer une densité en utilisant une combinaison de toute unité de poids définie et de toute unité de volume définie.

Densité d'impression (ou densité optique) : absorption visuellement perceptible et mesurable de la lumière sur la surface d'un support, due à la présence d'un colorant. La densité optique mesure uniquement la densité surfacique d'une sortie papier sèche, et non la densité de la quantité totale d'encre appliquée sur le support.

Densité optique : logarithme de l'opacité. $D = \log O$

Densitomètre : instrument utilisé pour mesurer la couleur via des filtres rouge, vert et bleu, lesquels sont similaires à ceux employés pour la séparation des couleurs. Avec les filtres, les couleurs complémentaires apparaissent plus sombres. C'est pour cela que les densitomètres sont dits « voir » en noir et blanc.

Dessin au trait : diagrammes ou dessins monochromes. Image nécessitant des bords nets et un contraste élevé entre les zones encrées de l'image et les zones non encrées. Dessin uniquement en noir et blanc, sans niveau de gris intermédiaire. Ces images requièrent une résolution élevée pour générer la netteté nécessaire.

Détourage : masquage ou blocage d'une image pour l'isoler de l'arrière-plan. Suppression de l'arrière-plan ou d'éléments non essentiels d'une image afin de réaliser des montages d'images ou d'augmenter l'impact visuel. La plume, le lasso ou encore la baguette magique sont des outils qui permettent de faire un détourage sur Photoshop par exemple.

Détramage : application d'un effet flou contrôlé lors du scanning d'images en demi-teintes afin d'obtenir des images en tons continus et de réduire l'effet « moiré ».

Deutéranormal : individu dont la vision présente une anomalie, qui se traduit par une diminution de la sensibilité dans les couleurs vertes.

DeviceLink : une conversion *DeviceLink* est une méthode de gestion des couleurs qui consiste à effectuer une transformation directe des couleurs entre deux profils couleur spécifiques. Contrairement à la conversion de profil traditionnelle, qui consiste à convertir un profil source en un profil de travail tel qu'un espace de connexion de profil (PCS, généralement LAB), puis en un profil cible, la conversion DeviceLink permet de transférer directement des informations couleur entre deux profils couleur sans passer par un PCS. Une conversion DeviceLink offre plus de contrôle et de précision, car elle est spécifiquement optimisée pour la transformation des couleurs entre deux espaces colorimétriques spécifiques.

Diagramme de chromaticité : un diagramme qui représente le plan unitaire (le plan défini par l'équation $X+Y+Z=1$) dans un espace tristimulus. L'emplacement d'un stimulus avec un ensemble spécifique de valeurs tristimulus sur un diagramme de chromaticité représente sa direction à partir de l'origine de l'espace, sans considération de distance.

Diagramme de chromaticité CIE xy : graphique bidimensionnel représentant les coordonnées de chromaticité, où x correspond à l'abscisse et y, l'ordonnée, et qui illustre le lieu spectral (coordonnées de chromaticité de la lumière monochromatique, 380-770 nm). Ce diagramme présente de nombreuses propriétés utiles pour comparer les couleurs de matières lumineuses et non lumineuses.

Diagramme de chromaticité uniforme : déclinaison du diagramme de chromaticité de la CIE où toutes les paires de couleurs de luminance égale présentant une variation à peine perceptible sont représentées par des paires de points disposées à des intervalles quasi-identiques.

Dichroïsme : propriété de certaines surfaces de réémettre de façon spectralement différente suivant l'angle d'observation. Ainsi, certaines encres apparaissent jaune lors d'une observation à 90°, et vertes pour une observation à 45°.

Dichromate : individu présentant une anomalie visuelle et ne percevant l'ensemble des couleurs que dans deux dimensions, en général le jaune et le bleu.

Dichromatisme : signifie voir deux couleurs (exemples: les daltoniens et les tritanopes).

Dictionnaire de rendu des couleurs (CRD) : un dictionnaire PostScript, équivalent PostScript d'un profil de séparation CMS, décrit le rendu des couleurs sur un périphérique spécifique. La gestion des couleurs PostScript permet de stocker l'espace colorimétrique d'un périphérique de sortie sous forme de dictionnaire de rendu des couleurs, permettant ainsi une sortie indépendante du périphérique.

Différence de couleur : la magnitude et le caractère de la différence entre deux couleurs situées dans un espace couleur solide, ou carte, dans des conditions spécifiées. La différence de couleur totale est désignée par DE, la différence de luminosité par DL. En outre, des différences sont exprimées sur l'axe rougeur-verture, et sur l'axe jaune-blanchâtre. Certains calculs d'écart de couleur offrent des composantes supplémentaires à l'expression de l'écart de couleur.

Différence de couleur (équations) : équations mathématiques qui calculent l'ampleur de la différence entre deux couleurs.

Différence de couleur (numérique) : différence entre les valeurs des coordonnées colorimétriques de deux échantillons. Quantifie la différence entre deux couleurs.

Différence de couleur (visuelle) : différence entre deux couleurs perçues par l'œil humain. Elle s'exprime généralement en termes qualitatifs, tels que « plus clair », « plus sombre », « plus rouge », « plus vert », « plus bleu », « plus jaune », « plus pâle », etc.

Diffusion : diffusion ou redirection de l'énergie radiante lorsque la lumière rencontre des particules ayant des indices de réfraction différents. La diffusion se produit aux frontières entre différents milieux, qu'elles soient externes à l'échantillon (c'est-à-dire l'interface air/résine) ou internes à l'échantillon (c'est-à-dire l'interface résine/particules de pigment). Réémission multidirectionnelle d'un rayonnement ayant pénétré plus ou moins profondément dans un corps. Seul le rayonnement diffus est porteur d'informations sur la couleur de la surface éclairée.

Diffusion d'erreur : technologie d'impression appliquant un positionnement aléatoire des points dans le but d'obtenir des résultats optimaux.

Dispersion : diffusion ou redirection de l'énergie rayonnante sous l'effet d'une exposition à des particules d'indice de réfraction différent. Le phénomène de dispersion survient dès qu'une interface semblable se produit, à la surface ou à l'intérieur d'un support contenant des particules.

Distribution spectrale de puissance : représentation graphique ou numérique de l'énergie rayonnante par intervalle unitaire de longueur d'onde, pour une source lumineuse donnée.

Dithering : technique de traitement d'image, permettant la simulation de couleurs sur des périphériques ayant une palette de couleurs limitée.

DLP (Digital Light Processing) : traitement numérique de la lumière.

Dmax : mesure de la densité maximale (noir le plus foncé possible).

Dmin : densité minimale.

Dominante : la dominante est la couleur qui domine par sa surface les autres couleurs. On peut parler aussi de dominante de couleurs vives, de dominante de couleurs foncées, etc.

Dominante de couleur : teinte indésirable d'une couleur spécifique observée sur une image, qui peut être due au périphérique d'entrée, au périphérique de sortie ou aux conditions d'éclairage.

Données colorimétriques : un ensemble de chiffres, généralement 3, qui situe un échantillon dans un espace couleur. Les coordonnées sont spécifiques à un espace couleur particulier. Les coordonnées les plus utilisées sont XYZ, CIE L*a*b* et Hunter Lab. Les coordonnées X, Y, Z sont utilisées pour tracer les échantillons dans le diagramme de chromaticité CIE. Les coordonnées L*a*b* sont utilisées pour tracer les échantillons dans l'espace couleur CIEL*a*b*. Les coordonnées Hunter Lab sont utilisées pour placer les échantillons dans l'espace Hunter Lab. Les données colorimétriques sont liées à une condition d'illuminant/observateur. Si vous n'identifiez pas soigneusement la sélection d'illuminants/observateurs à utiliser, les évaluations que vous faites en utilisant ces données peuvent être incorrectes. En outre, si vous saisissez Colorimétrie pour décrire un échantillon, vous ne pouvez effectuer que des évaluations de couleur. Vous ne serez pas en mesure d'effectuer des activités d'appariement ou de correction. Également appelées « coordonnées de l'espace couleur ».

Données spectrales : méthode d'identification unique d'un objet basée sur l'analyse de chacune des longueurs d'onde réfléchies par l'objet en question.

Double ton : reproduction en deux couleurs d'une image monochrome ou en niveaux de gris, imprimée à l'aide de deux plaques pour augmenter sa profondeur tonale.

DPI (Dot per Inch) : mesure qui désigne la résolution d'une image en nombre de pixels (points) par pouce. En impression, on choisira une résolution de 300 dpi (ppp en français) par exemple, alors que sur le web une résolution de 72 dpi est suffisante.

Droite des pourpres : ligne droite rejoignant les deux extrémités du lieu du spectre. Les couleurs de la droite des pourpres ne peuvent être obtenues que par mélange du bleu et du rouge.

EAN : numéro d'article européen. L'EAN a été remplacé en 2009 par le GTIN (Global Trade Identification Number).

Éblouissement : l'éblouissement résulte des conditions de vision pour lesquelles l'individu est moins apte à percevoir les objets suite à des luminances ou à des contrastes de luminance excessifs dans l'espace et dans le temps.

Éblouissement (blooming) : effet visuel causé par la surexposition d'un capteur d'image à une quantité trop importante de lumière, provoquant un débordement sur les pixels adjacents. Cette « surexposition numérique » peut provoquer des distorsions du sujet et/ou de la couleur.

Écart chromatique : distance séparant deux points de couleur dans un espace chromatique uniforme (CIE Luv ou CIE Lab). L'écart chromatique s'exprime en unités Mac Adam.

Écart de couleur : la distance mesurée (différence de couleur) entre deux couleurs. Les emplacements des deux valeurs de couleur sont affichés à l'intérieur d'un système et la différence est exprimée en delta E. Les valeurs de couleur sont exprimées en pourcentage.

Échantillonnage : méthode majeure de numérisation des informations analogiques impliquant la réalisation de mesures périodiques des informations analogiques.

Échelle de couleurs : (1) les couleurs d'impression : couleurs de processus normalisées pour l'impression en quadrichromie (CMYK). (2) échelle d'impression : échantillon schématique d'encre réalisé lors d'une épreuve et utilisé pour évaluer l'impression lors du tirage.

Échelle de mesure de la couleur : système permettant de spécifier numériquement les attributs perçus d'une couleur.

ECI (European Color Initiative) : est un groupe d'experts qui s'occupe du traitement des données couleur dans les systèmes de publication.

Éclairement (E) : l'éclairement E d'une surface est le flux lumineux reçu par unité de surface. Quantité de lumière incidente sur une surface. L'éclairement s'exprime en lux (1 lux = 1 lumen par mètre carré).

Économiseur d'encre : un logiciel d'économie d'encre est une application permettant de réduire la consommation d'encre lors de l'impression. Il propose différentes fonctions et paramètres visant à réduire la quantité d'encre ou de toner utilisée lors de l'impression. La fonction principale d'un logiciel d'économie d'encre est d'optimiser et de réduire la consommation d'encre sans affecter de manière significative la qualité d'impression.

Écrêtage : effet qui survient lorsque toutes les valeurs plus claires et plus foncées par rapport à un ton spécifique sont converties respectivement en blanc et en noir. L'écrêtage peut être dû à un manque de contraste. Il peut aussi survenir quand certaines valeurs de gris sont perdues ou compressées dans la gamme du blanc parfait ou du noir parfait.

Édition de profil : programmes permettant aux utilisateurs de modifier des profils ICC pour une meilleure correspondance subjective des couleurs.

Effet d'escalier : effet dû à des images ou lignes rendues à une résolution trop faible et qui produit un effet dégradé en marches d'escalier donnant à l'image une apparence non lisse. Autre terme

Effet Purkinje : décalage du maximum de sensibilité spectrale de l'oeil vers les bleus-violetés lorsque l'intensité lumineuse diminue.

Efficacité lumineuse (rendement lumineux) : l'efficacité lumineuse d'une source est le quotient du flux lumineux émis par la puissance électrique consommée P. Elle s'exprime en Lumen/Watts (lm/W).

EFI (Electronics For Imaging Inc.) : est une société américaine qui fabrique l'un des principaux systèmes d'épreuves au monde : EFI Colorproof XF, depuis 2013 : Fiery XF. EFI est un fournisseur de solutions pour les systèmes d'impression à grande échelle, RIP et les solutions de gestion de la couleur telles que l'épreuve.

Ellipsoïde : solide où tous les plans sont des ellipses (courbes rapprochées produites quand un cône est coupé par un plan de manière oblique au niveau de son axe).

Emblème (logo) : un logo emblème s'appuie sur un badge ou un sceau par exemple. On fusionne en fait le texte et une représentation graphique.

Empattement : un empattement (ou Serif) désigne la ligne à l'extrémité des caractères dans certaines polices d'écriture. Times New Roman par exemple est une police avec empattement, alors que Arial est une police sans empattement.

Encrage : distribution de l'encre sur la forme par les rouleaux encres.

Encrage maximal : noté dans le cahier des charges, il représente la quantité d'encre à utiliser sur les zones les plus denses du document.

Encre : substance fluide ou visqueuse utilisée pour écrire ou imprimer. En impression numérique jet d'encre, substance (liquide ou solide) étalée sur le support, se composant d'un colorant, d'un solvant ou d'un véhicule, et de divers additifs.

Encre à séchage rapide : encre séchant beaucoup plus rapidement que les encres classiques. Ce type d'encre contient une certaine proportion de solvant qui est rapidement absorbé par le papier et accélère ainsi le séchage.

Encre heatset : en impression offset, encre grasse spécifiquement formulée dans la laquelle le liant ou le véhicule comprend des solvants. Son séchage est accéléré du fait d'une température plus élevée.

Encre solide : encre solide à base de résine utilisée dans la technologie encre solide. La tête d'impression et l'encre fournie sont chauffées, faisant fondre l'encre et l'amenant à une viscosité très faible. L'encre est projetée à l'état chaud, puis refroidit sur la surface du support ou sur un tambour, avant d'être ensuite transférée sur le papier, de façon similaire à une presse offset. L'encre solide peut être imprimée et transférée, ou faire l'objet d'une impression directe. Autre terme utilisé : « changement de phase ».

Encre ultraviolette (UV) : encre contenant des dérivés acryliques et des photo-initiateurs qui déclenchent le processus de séchage lorsque l'encre est exposée aux rayons ultraviolets.

Encres prémélangées : voir *Ton direct*

Encres Quadtone : encres multi-monochromes (N&B) spéciales.

Encrier : réservoir ou bac fixé à la presse offset qui contient l'encre d'impression.

Enduit de finition : substance transparente appliquée en guise de finition dans le but de protéger des impressions ou des ouvrages. Énergie rayonnante : énergie émanant du spectre électromagnétique, se propageant à une vitesse de 299 792 kilomètres/seconde à travers un vide, et plus lentement en milieu plus dense (air, eau, verre, etc.). La nature de l'énergie rayonnante est caractérisée par sa longueur d'onde ou sa fréquence, même si elle se comporte parallèlement comme un quantum distinct (théorie corpusculaire). Les divers types d'énergie peuvent se transformer en d'autres formes d'énergie (électrique, chimique, mécanique, atomique, thermique, rayonnante), mais l'énergie en elle-même ne peut pas être détruite.

Engraisement : phénomène qui se produit lorsque l'encre s'étend au-delà de la couverture prévue sur un support pendant l'impression. Problème souvent causé par une absorption anormale ou excessive par le support. Se rapporte également à l'élargissement des points qui survient lors de la fabrication des plaques ou sur une presse, et qui est provoqué par la poussée d'encre humide sur le papier et son absorption par ce dernier, d'où une apparence plus sombre des couleurs ou nuances.

Engraisement du point : mesuré par l'augmentation de la taille d'un point de demi-teinte, l'étalement des points lors de la fabrication des plaques ou sur une presse d'impression, lorsque l'encre humide pénètre dans le papier et peut être absorbée par celui-ci.

Entrée en matière : le fond perdu ou coupe est la partie de l'impression et du prépresse qui est encore imprimée, mais qui se trouve en dehors de l'impression proprement dite et qui est coupée à la fin.

Envisager l'environnement : une collection d'objets affichés dans leur contexte correct. Contient toutes les informations nécessaires à la reproduction complète d'une scène, y compris les informations sur l'illuminant, l'observateur et la cartographie du gamut, etc.

Épreuve : prototype présentant à l'imprimeur et au client le résultat attendu du job une fois imprimé et qui permet d'effectuer tous les changements nécessaires avant que le job ne soit envoyé à la presse. Les épreuves de photos individuelles sont appelées « scatter proof » ou « loose proof ». Les épreuves d'imposition désignent les épreuves de pages et les épreuves présentant la manière dont plusieurs pages sont organisées sur une grande feuille d'impression.

Épreuve à bas prix : épreuve bon marché est un terme de recherche typique que les gens utilisent dans les moteurs de recherche pour trouver une épreuve bon marché, aux couleurs fidèles et juridiquement valable.

Épreuve contractuelle : fondement d'un contrat entre un imprimeur et un client, où l'apparence de l'épreuve contractuelle doit reproduire l'aspect de la sortie imprimée finale.

Épreuve couleur : sortie imprimée en couleur, conçue pour permettre aux designers et acheteurs d'imprimés d'obtenir un résultat approximatif des caractéristiques chromatiques produites par une presse.

Épreuve de tramage : lors d'une épreuve tramée, la trame de l'impression ultérieure est également simulée. Il s'agit avant tout de voir à l'avance un éventuel moiré ou d'autres effets gênants dus à la trame d'impression. Les épreuves tramées sont aujourd'hui généralement remplacées par des épreuves à jet d'encre sans trame, car elles offrent un espace colorimétrique plus important et une meilleure fidélité des couleurs, pour un coût nettement inférieur et une rapidité nettement plus grande.

Épreuve écran : visualisation d'une image numérique sur écran, en opposition à l'épreuve papier. Il est très important que l'affichage utilisé pour l'épreuve écran soit correctement étalonné afin que les couleurs puissent être reproduites avec précision.

Épreuve en ligne : une épreuve en ligne (correctement appelée épreuve contractuelle ou en anglais Contract Proofs) est un moyen de contrôle certifié ISO 12647-7:2016 pour l'industrie graphique.

Épreuve logicielle Photoshop : le logiciel Adobe Photoshop offre une fonction appelée « *Softproof* », qui permet par exemple d'afficher un fichier RVB provenant d'un appareil photo dans un espace colorimétrique CMJN. Cette fonction d'Adobe Photoshop présente certains avantages, mais aussi de sérieux inconvénients.

Épreuve numérique : une épreuve numérique, correctement appelée épreuve contractuelle ou en anglais Contract Proof, est un moyen de contrôle certifié selon la norme ISO 12647-7 pour l'industrie graphique. Une épreuve numérique simule la colorimétrie de l'impression offset ou de l'héliogravure en respectant les couleurs et les tolérances strictes de la norme ISO.

Épreuve papier : épreuve imprimée d'un document montrant le rendu des couleurs une fois reproduites sur un périphérique de sortie spécifique, généralement une presse d'impression commerciale.

Épreuves : dispositif ou système permettant de créer des impressions tangibles simulant le tirage final en quadrichromie. Les épreuves traditionnelles créent des impressions à partir de négatifs de séparation ; les épreuves numériques créent des impressions à jet d'encre (par exemple, IRIS) ou par sublimation thermique (par exemple, Kodak, 3M) directement à partir de fichiers numériques.

EPS : c'est l'extension d'un fichier Adobe composé d'images vectorielles ou bitmap. On peut créer un fichier .EPS à l'aide d'Adobe Illustrator ou Adobe Photoshop par exemple. C'est le format à privilégier pour l'impression d'une image (avec le format .TIFF).

EPS (Encapsulated PostScript) : format de métafichier développé par Adobe qui prend en charge à la fois les images et graphiques reposant sur des objets bitmap ou vectoriels. Ce format de fichier est pris en charge par diverses applications et s'emploie fréquemment pour transférer des fichiers entre applications. Compatible avec les espaces chromatiques RVB, CMJN et LAB, il est par ailleurs souvent utilisé pour transmettre des fichiers d'une application à une autre et pour les tâches de séparation des couleurs.

Erreur de teinte : impuretés apparentes dans les encres quadrichromiques (CMJN) entraînant l'absorption indésirable de couleurs qui devraient être transmises par une encre donnée, comme du vert au cyan.

Espace chromatique : modèle mathématique tridimensionnel incluant toutes les couleurs possibles. Il s'agit des parties du spectre visible pouvant être reproduites, comme les couleurs RVB pour les écrans d'ordinateur, les couleurs CMJN pour les sorties imprimées, et les couleurs adaptées au Web pour les rendus en ligne.

Espace chromatique indépendant de l'équipement : espace chromatique pouvant être utilisé pour décrire toutes les couleurs visualisées par l'œil humain, indépendamment des colorants employés pour reproduire les couleurs sur un équipement spécifique.

Espace chromatique spécifique à l'équipement : espace chromatique dont la définition est basée sur la manière dont un équipement spécifique reproduit la couleur. RVB et CMJN sont tous deux des espaces chromatiques spécifiques à l'équipement.

Espace chromatique uniforme : espace chromatique dans lequel les différences numériques équivalentes correspondent à des différences visuelles équivalentes, indépendamment de la position dans l'espace. Les coloristes tentent depuis de nombreuses années de mettre au point un espace chromatique réellement uniforme. Sans être parfaitement uniformes, la plupart des espaces chromatiques sont dits uniformes parce qu'ils sont plus proches de l'uniformité que le diagramme de chromaticité.

Espace colorimétrique : une représentation géométrique des couleurs dans l'espace, généralement de trois dimensions, décrivant la façon dont les couleurs peuvent être représentées comme des n-uplets de nombres, typiquement de trois ou quatre valeurs ou composantes couleur (par exemple, sRVB et CMJN sont des modèles de couleurs) avec sRVB, Adobe RVB 1998 et Pro Photo RVB comme espaces colorimétriques.

Espace colorimétrique indépendant du périphérique : modèle colorimétrique indépendant du périphérique, basé sur la perception visuelle humaine, tel que défini par les expériences de la CIE commencées en 1931. Les espaces colorimétriques indépendants du périphérique contiennent toutes les couleurs perceptibles par un observateur humain. Ils servent d'espace intermédiaire, appelé espace de connexion de profil (PCS), dans les conversions de couleurs ICC et peuvent également servir à stocker ou à transmettre des valeurs de couleur.

Espace de couleur : l'espace colorimétrique contient toutes les couleurs d'un modèle chromatique pouvant être représentées par une méthode de coloration. La méthode de coloration comprend tous les équipements et matériaux pouvant représenter des couleurs, par exemple des moniteurs, des imprimantes ou des éclairages. Chaque méthode a son propre espace colorimétrique.

Espace de travail (working space) : espace chromatique commun couvrant différents flux de production et assurant une correspondance précise des couleurs entre l'entrée et la sortie.

Espace négatif : il s'agit d'une technique qui utilise l'arrière plan pour créer une image. Le logo de WWF en est un bon exemple.

Espacement : distance entre les points sur un écran d'ordinateur, généralement comprise entre 0,24 et 0,38 mm. Plus les points sont rapprochés, plus l'image affichée à l'écran est nette.

Étalonnage : deuxième étape du processus de gestion des couleurs, l'étalonnage est destiné à ajuster un appareil en fonction de ses propres spécifications afin d'éviter les écarts de couleur avec le temps. L'étalonnage doit être appliqué aux dispositifs dont les caractéristiques chromatiques changent fréquemment, comme les écrans (leurs luminophores subissant des pertes de brillance avec le temps) ou les imprimantes (la sortie pouvant varier selon les encres et les supports).

Étalonnage d'écran : processus consistant à ajuster un affichage vidéo par rapport à un ensemble connu de valeurs afin qu'il corresponde étroitement aux périphériques d'entrée et de sortie.

Étalonnage des couleurs : procédé faisant appel à un composant logiciel et/ou matériel pour ajuster et coordonner les couleurs entre deux appareils numériques, ou plus. Les systèmes d'étalonnage des couleurs comparent généralement les profils colorimétriques des différents dispositifs et convertit un modèle colorimétrique en un langage indépendant de l'équipement.

Étalonnage des instruments : procédure quotidienne utilisée pour normaliser les performances de l'instrument. Elle est effectuée pour tenir compte des changements dans l'environnement (humidité, chaleur, poussière, etc.) qui peuvent modifier les performances de l'instrument.

Euroscala (Échelle européenne) : dans les premières installations de Photoshop des années 90, de nombreux profils Euroscala ou Euroscale ont été installés et continuent de hanter certains logiciels. En particulier au Royaume-Uni, les profils semblent encore avoir une certaine diffusion. Toutefois, son utilisation n'est plus recommandée.

Euroscale couché (coated) : espace de travail CMJN utilisant des spécifications conçues pour produire des séparations de qualité avec les encres Euroscale dans les conditions d'impression suivantes : 350 % de la surface totale de couverture d'encre, plaque positive, papier couché blanc brillant.

Euroscale non couché (uncoated) : Espace de travail CMJN utilisant des spécifications conçues pour produire des séparations de qualité avec les encres Euroscale dans les conditions d'impression suivantes : 260 % de la surface totale de couverture d'encre, plaque positive, papier offset blanc non couché.

EVGA (Extended Video Graphics Array) : affichage vidéo présentant une résolution de 1024 x 768 pixels.

Exposition : quantité de lumière par unité de surface (éclairage du plan image multiplié par durée d'exposition) atteignant un film photographique ou un capteur d'image électronique.

FAI (Fournisseur d'accès Internet) : organisation qui vend des services d'accès à Internet.

Fausse page : contraire de « Belle page », qui désigne les pages paires d'un document (à gauche), ou le verso d'une seule page.

Fausses couleurs : ensembles des méthodes de rendu des couleurs utilisées pour afficher des couleurs appartenant aux parties visibles ou non visibles du spectre électromagnétique.

Favicon : icône apparaissant à gauche de l'onglet dans un navigateur web. Il s'agit souvent du logo du site internet.

Feuille de style : utilisées dans Adobe InDesign, elles permettent de définir plusieurs styles de texte (taille, police, couleur...) dans un document : paragraphe, titres, sous-titres, etc.

Fichiers hérités : fichiers créés dans une version antérieure d'une application qui peuvent ne pas prendre en charge, ou moins, certaines fonctionnalités (par exemple, CMS) de la version plus récente de l'application.

Fiery : Fiery est une gamme de produits de la société EFI - Electronics for Imaging. Alors qu'auparavant, le nom Fiery était uniquement connu pour les contrôleurs d'imprimantes, il est aujourd'hui également utilisé pour Proof et les systèmes de production.

File d'attente : série de tâches ou d'opérations en attente d'être exécutées par un ordinateur ou un périphérique.

Filet d'encre : trait d'encre laissé sur la plaque indiquant la pression des rouleaux.

Filigrane : inscription estompée positionnée à l'arrière-plan d'une sortie imprimée ou incluse dans un fichier numérique, utilisée à des fins de sécurité (sur les billets de banque ou les chèques, par exemple) ou pour identifier l'auteur d'origine d'une image. Marque d'identification ou symbole incorporé dans le support sur lequel est reproduite une œuvre, et qui désigne généralement le fabricant du support.

Filtres : dans une application de retouche d'image, fonction qui utilise des algorithmes pour modifier les images numériques en changeant les valeurs ou en réorganisant des zones d'image spécifiques. Terme se rapportant également à un dispositif optique qui atténue sélectivement l'intensité lumineuse le traversant en fonction des propriétés de la source lumineuse. Les filtres courants atténuent la lumière selon la longueur d'onde ou l'état de polarisation.

Flash : application Adobe utilisée pour la transmission des graphiques vectoriels et du son sur Internet.

Flou : lissage des détails d'une image.

Flou gaussien : effet de lissage d'une image obtenu en appliquant une distribution gaussienne en cloche pour adoucir l'image.

Fluorescence : la fluorescence joue un rôle de plus en plus important dans l'industrie de l'impression, en particulier lorsqu'il s'agit d'effets spéciaux et d'applications de sécurité. L'utilisation d'encre et de matériaux fluorescents permet aux produits imprimés non seulement de se distinguer visuellement, mais aussi d'offrir des fonctions supplémentaires telles que la protection contre la contrefaçon.

Fluorescence (couleur) : un matériau est fluorescent s'il absorbe toutes les autres couleurs et utilise l'énergie de celles-ci pour émettre sa couleur propre.

Fluorescence (émission onde) : restitution partielle d'un rayonnement incident absorbé par un corps, dans un domaine de longueur d'onde décalé vers le rouge (perte d'énergie). Si l'émission persiste après l'extinction du flux incident, on parle de phosphorescence.

Fluorescence (UV) : processus par lequel l'énergie, généralement des rayons UV, est absorbée par certaines substances chimiques ou matières, puis ré-émise à d'autres longueurs d'onde souvent plus élevées.

Fluorescent à bande étroite : terme générique désignant les lampes fluorescentes (Ultralume et TL84, par exemple) qui produisent des bandes étroites de lumière visible par rapport à leur mélange phosphorescent.

Fluorescent large bande : terme générique désignant les lampes fluorescentes (blanc froid et blanc chaud, par exemple) qui produisent de larges bandes de lumière visible par rapport à leur mélange phosphorescent.

Flux de production à liaison précoce : conversion le plus tôt possible de toutes les couleurs dans l'espace de la sortie finale.

Flux de production à liaison tardive : report du processus de conversion des couleurs dans l'espace de la sortie finale jusqu'à la toute fin du flux de production.

Flux lumineux : le flux lumineux d'une source de lumière est l'évaluation, selon la sensibilité de l'oeil, de la quantité de lumière rayonnée dans tout l'espace de cette source. Le flux s'exprime en lumens (1 lumen = 1 candela par stéradian).

FMC-2 : équation de différence de couleur développée par Friele, MacAdam et Chickering. L'équation a été fondée sur les résultats découlant d'une évaluation visuelle approfondie. Pour la plupart des couleurs, une valeur de différence totale (Delta E) de 1,0 représente une variation à peine perceptible.

FOGRA (Graphic Technology Research Association) : la FOGRA a son siège à Munich, en Allemagne et a pour objet la recherche et le développement dans le domaine des technologies d'impression. Les tâches de la FOGRA sont la recherche, le développement, les transferts de savoir-faire vers l'industrie, le développement de normes, l'expertise-conseil et l'élaboration de rapports techniques.

Folio : autre nom pour désigner le numéro de page, la pagination.

Fonction de contretype des couleurs : quantité des trois couleurs primaires requise pour refléter exactement le flux radiant de chaque longueur d'onde.

Fonction de correspondance des couleurs : quantité relative des trois couleurs primaires additives (rouge, vert et bleu) requise pour être en adéquation avec les longueurs d'onde de la lumière.

Fond perdu : zone d'image ou encrée qui s'étend au-delà du bord rogné d'une page. Le fond perdu ou coupe est la partie de l'impression et du prépresse qui est encore imprimée, mais qui se trouve en dehors de l'impression proprement dite et qui est coupée à la fin. Le fond perdu est une marge de sécurité pour l'impression. L'idée est de faire déborder ses images en dehors des limites du document afin d'éviter un trait blanc lors du découpage par l'imprimeur.

Format : surface imprimante d'un système d'impression ou largeur d'un graphique/support. Le « format moyen » présente généralement une largeur de 11 à 24 pouces (28 à 61 cm environ), le « grand format » affiche une largeur supérieure à 24 pouces (61 cm), tandis que le « très grand format » est souvent supérieur à 72 pouces (183 cm environ) de large.

Format de fichier : organisation particulière d'informations numériques provenant d'un programme et destinées à un usage spécifique, comme le format Graphics Interchange Format (GIF) ou le format Tagged Image.

Fovéa : partie centrale de la tache jaune située sur la surface rétinienne.

FPO (For Position Only) : terme désignant une image basse résolution utilisée dans des mises en page pour définir l'emplacement correct de l'image haute résolution.

Fractale : forme générée mathématiquement avec une quantité infinie de détail d'image.

Fractale (compression fractale) : schéma de compression reposant sur la conversion de fichiers d'image en équations mathématiques. Cette méthode permet de produire des ratios de compression très élevés.

Gabarit : sur InDesign le gabarit est un template (modèle) de page qu'on peut appliquer aux pages souhaitées dans son document. On peut créer autant de gabarits qu'on souhaite.

Gamma (correction gamma) : correction tonale non linéaire de la courbe gamma d'une image. Cette méthode est généralement utilisée pour manipuler les ombres d'une image afin d'éclaircir l'image sans estomper les hautes lumières.

Gamma (écran) : facteur de correction destiné à linéariser la luminance d'un moniteur. Un écran dont la tension appliquée à ses bornes doit être augmentée à la puissance 2,5 pour voir sa luminance doubler aura, par exemple, un facteur gamma de 2,5.

Gamma (image) : mesure de la quantité de contraste sur une image d'après la pente d'une courbe de dégradé. Un contraste élevé (courbe raide) présente une valeur gamma haute, tandis qu'un faible contraste (courbe peu accentuée) indique une valeur gamma basse.

Gamme de contrôle : composée des plages de couleurs et des densités déterminées, son but est de garantir la conformité des paramètres de reproduction et de fournir des références fiables pour l'impression.

Gamme de couleurs : la gamme de couleurs (ou gamut) comprend la quantité de toutes les couleurs d'un espace chromatique qui peut être reconnue (appareil photo, scanner) ou reproduite (imprimante, moniteur) par un appareil. Il est illustré sous la forme d'un corps de couleur.

Gamut : Gamut total des couleurs produites par un périphérique. Une couleur est dite « hors Gamut » lorsque sa position dans l'espace colorimétrique d'un périphérique ne peut pas être directement traduite dans celui d'un autre périphérique. Par exemple, le Gamut totale de couleurs reproductibles avec de l'encre sur papier couché est supérieure à celle du papier journal non couché ; on dit donc que le Gamut totale du papier journal non couché est inférieure à celle du papier couché. Un Gamut CMJN typique est généralement plus petite qu'un Gamut RVB typique.

Gamut (cartographie des gamuts) : procédé de remplacement d'une couleur qui est en dehors de la gamme d'un dispositif par la couleur alternative la plus appropriée qui est dans la gamme de ce dispositif à des fins de reproduction.

Gamut (compression du gamut) : retouche d'une image pour réduire son gamut afin que l'image puisse s'afficher ou être reproduite dans les limites d'un équipement donné.

Gamut (couleur) : plage de couleur disponible dans une image ou reproductible par un équipement de sortie. Une couleur est dite « en dehors du gamut » lorsque sa position dans l'espace chromatique d'un dispositif ne peut pas être directement convertie dans l'espace chromatique d'un autre appareil.

Gamut (écran) : la gamme spécifique de couleurs qui peut être reproduite par un appareil. Pour les moniteurs, il s'agit de la gamme de couleurs qui peut être reproduite sur un écran. Pour une imprimante, il s'agit de la gamme de couleurs qui peut être reproduite en utilisant un jeu d'encre particulier sur un papier particulier.

Gamut (espace couleur) : espace couleur relatif à un périphérique ou un système donné, délimitant l'ensemble des couleurs reproductibles par le périphérique ou le système.

Gamut Mapping : terme que l'on pourrait traduire par « mise en concordance des gamuts ». Conversion des coordonnées d'au moins deux espaces colorimétriques en un espace commun.

Garnissage (habillage) : éléments souples se composant d'un ensemble de feuilles en film acétate ou papier, insérés sous la plaque et le blanchet pour ajuster la pression entre les rouleaux et garantir une impression nette.

GCR (Gray Component Replacement) : en français « substitution des couleurs ». Il s'agit, avec l'UCR (Under Color Removal under Unterfarbreduction), d'une variante de la composition des couleurs CMYK dans l'impression.

Génération du noir : ajout d'encre noire aux autres couleurs quadri (cyan, magenta et jaune) lors de l'impression d'une image. Ce noir est généralement généré à partir de deux techniques.

Gestion des couleurs : processus qui contribue à remédier aux variations dans les flux de production couleur via la création de fichiers de données décrivant les caractéristiques de chaque dispositif numérique. Ce procédé assure la correspondance des couleurs entre différents appareils

Ghosting : dans un logiciel de retouche d'image, effet consistant à changer le degré d'opacité d'un objet.

Ghosting (Gas Ghosting) : phénomène caractérisé par la formation d'une image fantôme ou trouble sur une sortie imprimée et dû à un séchage inadéquat des encres. Il survient la plupart du temps avec du papier « barrière », tel que les papiers à support plastifié, et peut être évité par un séchage minutieux ou accéléré de l'imprimé.

GIF (Graphics Interchange Format) : type de format d'image compressé généré spécifiquement pour un usage informatique (ou sur Internet). Sa résolution étant généralement très basse (72 dpi ou équivalente à celle de votre écran d'ordinateur), ce format ne convient pas à l'impression. Le format GIF est pris en charge par une variété d'applications et applique la compression sans perte LZW. Il permet de créer une animation tout en contenant des transparences. L'animation est créée par la succession d'images Bitmap.

Glacis de protection contre les ultraviolets (UV) : feuille acrylique utilisée dans l'art de l'encadrement, qui intègre des inhibiteurs de la lumière ultraviolette capables de filtrer 99 % des rayons UV à l'origine de la dégradation des imprimés.

GOE : système de couleurs lancé par Pantone en 2007, comprenant plus de 2 000 couleurs et destiné à l'origine à remplacer le Pantone Matching System PMS. Il a été abandonné par Pantone en février 2014 et n'est actuellement plus disponible sur le marché que dans des stocks résiduels de casiers et de couleurs. Le Pantone Matching System a été progressivement étendu avec les nouvelles couleurs Pantone Plus et aligné sur Pantone GOE, en vue de son remplacement en 2014.

Gommage : en lithographie offset, opération qui a pour but d'étaler une mince pellicule séchée de gomme à la surface des régions non imprimantes pour éviter son oxydation par l'oxygène de l'air.

Gondolage : apparence ondulée ou froncée du papier qui survient en cas de dépassement des seuils d'absorption de l'encre, ou défaut d'impression généralement caractérisé par des fronces déformantes sur le papier souvent causées par des charges d'encre ou une humidité excessives.

Goniochromatique : adjectif décrivant un matériau coloré présentant une propriété de goniochromisme.

Goniochromisme : phénomène où la couleur d'un matériau change selon l'angle d'éclairage ou d'observation.

Goniospectrophotomètre : instrument utilisé pour mesurer une courbe spectrophotométrique à divers angles d'incidence et de réflectance. Selon les modèles, les angles d'incidence et de réflectance peuvent être modifiés ou fixes (15, 45, 75, 110 degrés, par exemple).

Gouttière : espace entre deux colonnes de texte.

Gradation : dégradés de tons. Reproduction des nuances de ton d'un modèle d'image dans un autre produit, par exemple comme modèle de copie et à l'impression.

Graisse : désigne l'épaisseur d'un caractère en typographie. Bold et Light sont des exemples de graisse.

Grammage d'un papier : poids du papier au mètre carré, se mesure en grammes.

Grand format : imprimante, support ou sortie imprimée d'une largeur minimale de 24 pouces (soit environ 61 cm).

Grille de conception : la grille de présentation est une construction auxiliaire qui aide à placer les textes, les images et les graphiques dans la mise en page. Elle permet d'uniformiser le document.

Grille de lignes de base : la grille de lignes de base permet de garantir dans la mise en page que les lignes de caractères d'un document sont à la même hauteur.

Grille hybride : une trame hybride est une combinaison de trames à modulation d'amplitude (AM) et de trames à modulation de fréquence (FM). Les zones claires de l'image sont imprimées avec des trames AM et les zones sombres avec des trames FM. Le résultat est une impression plus douce et plus uniforme qu'avec une trame AM ou FM seule. Les trames hybrides sont principalement utilisées dans l'impression offset et numérique. Elles offrent des avantages par rapport aux trames AM pures, notamment une meilleure reproduction des détails fins, une meilleure netteté des bords et une moindre tendance aux effets de moiré.

Gris : les gris sont neutres, ils ne possèdent pas de teinte, leur saturation est nulle. Ils ont une valeur, une clarté. Cependant, la neutralité des gris est tout à fait relative. Un gris est presque toujours perçu selon une certaine tonalité. On parlera d'un gris froid ou chaud selon son environnement coloré. Les gris colorés composent l'ensemble des couleurs dont la saturation est extrêmement faible. Le mélange se fait avec beaucoup de gris et très peu de couleur.

GTIN : l'ancien EAN a été remplacé en 2009 par le GTIN (Global Trade Identification Number). C'est le synonyme des codes à barres à 8 et 13 chiffres.

h : coordonnée de l'angle de teinte dans l'espace chromatique CIE L*a*b*. L'angle se rapporte à l'emplacement de la valeur de teinte sur le cercle chromatique CIE L*a*b*, où le rouge correspond à 0, le jaune à 90, le vert à 180, et le bleu à 270.

Habillage : façon dont le texte s'articule autour d'une image (à droite, à gauche, en bas, tout autour...).

Harmonie : en décoration, on parle d'harmonie lorsque des teintes créent une combinaison agréable à l'œil.

Haute lumière : région d'un objet brillant présentant une réflexion spéculaire. Il s'agit normalement de la couleur de la source lumineuse, et non celle de l'objet.

Haze : dispersion de la lumière par un élément responsable de la réduction apparente du contraste d'objets visualisés à travers lui ou par réflexion à la surface.

Héliogravure : procédé d'impression en creux utilisant des cylindres gravés qui retiennent l'encre dans les zones creuses. Ce type d'impression s'avère idéal pour les longs tirages, comme les magazines et les emballages, et accepte la plupart des supports.

Hexachromie : comme le dit son nom, l'impression est réalisée par point de six couleurs

Histogramme : représentation graphique des valeurs tonales (brillance ou couleur) d'une scène, en fonction de la fréquence d'occurrence de chaque valeur.

Histogrammère : présentation graphique indiquant combien de pixels possèdent une valeur chromatique donnée.

HKS : un système de couleurs allemand développé par les sociétés Horstmann-Steinberg, Kast + Ehinger et H. Schmincke und Co.

HLC : est un mode de représentation de l'espace colorimétrique CIELAB facile à comprendre. L'axe vertical L est identique. La position horizontale d'un lieu de couleur est déterminée par l'angle H par rapport à l'axe a positif (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et dans l'unité degré) et le rayon C, la distance par rapport à l'axe L. Le rayon C est la distance entre le lieu de couleur et l'axe a positif.

Homothétie : agrandir ou réduire une image en conservant les proportions d'hauteur et de largeur (cf. comment redimensionner une image sur Photoshop).

Hors du gamut : en impression commerciale, plage de couleur qui ne peut pas être reproduite dans l'espace chromatique CMJN.

HSB (Teinte Saturation Brillance) : modèle chromatique à trois coordonnées, indépendant de l'équipement, dans lequel les valeurs numériques décrivent la teinte, la saturation et la brillance.

HSL (Teinte Saturation Luminosité) : espace chromatique utilisé pour représenter des images sur la base de coordonnées polaires. L'intensité lumineuse correspond à l'axe vertical du système polaire, la teinte est l'angle relatif, et la saturation se rapporte à la distance planaire par rapport à l'axe. L'espace HSL est considéré comme plus intuitif à manipuler que l'espace RVB.

HSV (Hue Saturation Valeur) : dans le modèle de couleur HSV, une couleur est définie par sa teinte (H), sa saturation (S) et sa valeur de luminosité (V) et, ainsi, elle ressemble plus à la perception des couleurs humaines que les modèles de couleurs additif et soustractif. Il est facile d'ajuster une couleur par sa saturation et sa luminosité. En raison de ces avantages, la sélection des couleurs utilisant l'espace colorimétrique HSV est utilisée, par exemple, dans de nombreux programmes graphiques courants. La boîte de dialogue de sélection de couleur standard, par exemple à partir du système d'exploitation Windows, est également basée sur le modèle de couleur HSV. Il existe un champ de couleur dans lequel la couleur peut être sélectionnée en fonction de la teinte et de la saturation, ainsi qu'un contrôleur supplémentaire pour la luminosité du blanc au noir, avec lequel la couleur sélectionnée peut être ajustée.

HTML (Hyper Text Markup Language) : langage de balisage informatique utilisé pour créer une page web. Il permet notamment de structurer le contenu (titres, sous-titres...), d'habiller le texte et d'insérer des liens hypertextes. Il permet d'indiquer au navigateur Web comment afficher le texte et les graphiques.

HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) : norme permettant aux utilisateurs Web de transférer des informations dans des pages Web.

Hunter Lab : espace chromatique uniforme (à l'opposé de la gamme de couleurs) dans lequel les couleurs se situent dans un système tridimensionnel de coordonnées rectangulaires. Les trois dimensions sont la luminosité (L), la teinte rouge/verte (a) et la teinte jaune/bleue (b).

Hydrophile : signifie qui attire l'eau, qui aime l'humidité. Les surfaces hydrophiles absorbent l'eau et peuvent donc être mouillées par l'eau.

Hydrophobe : signifie hydrophobe ou non soluble dans l'eau. L'eau perle sur les matériaux hydrophobes sans les humidifier.

IA générative : cela regroupe tous les outils capables de générer de toute pièce un objet grâce à l'intelligence artificielle, le plus souvent via une commande texte.

ICC (International Color Consortium) : groupe de sociétés unies par un accord qui développent des standards définissant les caractéristiques chromatiques et de reproduction de supports et de composants matériels/logiciels, indépendamment des caractéristiques propres à chaque périphérique.

Identité visuelle : l'identité visuelle se compose du logo mais aussi de tous les éléments visuels associés à une marque. Toutes les règles qui régissent l'identité visuelle sont indiquées dans la charte graphique (document).

Illuminant : représentation mathématique d'une source lumineuse réelle théorique, utilisée pour dériver les valeurs trichromatiques d'une mesure spectrophotométrique. Les chiffres représentent la puissance relative de la source théorique en tout point du spectre visible. Il est possible d'utiliser pour le calcul la distribution relative de puissance d'une source réelle, mais les sources réelles sont difficiles à uniformiser.

Illuminant (observateur) : description mathématique qui intègre la distribution de puissance spectrale relative d'une Source d'illumination réelle ou imaginaire avec les fonctions d'observateur standard pour la condition 2° ou 10°.

Illuminant A : représentation mathématique d'un éclairage tungstène-halogène (incandescent). Température de couleur.

Illuminant C : représentation mathématique d'un éclairage tungstène-halogène filtré (lumière du jour). Température de couleur.

Illuminant CWF-2 (F2) : représentation mathématique d'un éclairage commercial large bande utilisé aux États-Unis (fluorescent blanc froid). Température de couleur.

Illuminant D50 : représentation mathématique de la lumière du jour à midi. Température de couleur.

Illuminant D55 : représentation mathématique de la lumière du jour à midi. Température de couleur.

Illuminant D65 : représentation mathématique de la lumière moyenne du jour au Nord. Température de couleur.

Illuminant D75 : représentation mathématique de la lumière du jour au Nord. Température de couleur.

Illuminant DLF-7 : représentation mathématique d'un éclairage commercial fluorescent large bande utilisé aux États-Unis (Deluxe). Température de couleur.

Illuminant NBF-7 : représentation mathématique d'un éclairage commercial fluorescent à bande étroite utilisé aux États-Unis. Température de couleur.

Illuminant normalisé : énergie relative émise par une source lumineuse réelle ou imaginaire, et qui est mathématiquement définie pour chaque longueur d'onde de son spectre de distribution.

Illuminant SPL (D65) : représentation mathématique de l'éclairage tungstène-halogène filtré breveté de GretagMacbeth, tel que celui de la SpectraLight (Lumière du jour). Température de couleur.

Illuminant SPL (D75) : représentation mathématique de l'éclairage tungstène-halogène filtré breveté de GretagMacbeth, tel que celui de la SpectraLight (Lumière du jour). Température de couleur

Illuminant SPL (HOR) : représentation mathématique d'un éclairage tungstène-halogène tel que celui de la SpectraLight (Horizon). Température de couleur.

Illuminant TL83 : représentation mathématique d'un éclairage fluorescent commercial au phosphore de terre rare, à bande étroite, utilisé en Europe et dans la région du Pacifique. Température de couleur.

Illuminant TL84 : représentation mathématique d'un éclairage fluorescent commercial au phosphore de terre rare, à bande étroite, utilisé en Europe et dans la région du Pacifique. Température de couleur.

Illuminant TL85 : représentation mathématique d'un éclairage fluorescent commercial au phosphore de terre rare, à bande étroite, utilisé en Europe et dans la région du Pacifique. Température de couleur.

Illuminant U30 : représentation mathématique d'un éclairage fluorescent commercial au phosphore de terre rare, à bande étroite. Température de couleur.

Illuminants (CIE) : série de courbes de distribution spectrale basées sur les mesures de la lumière naturelle du jour et recommandées par la CIE en 1965. Les valeurs sont définies pour la gamme de longueur d'onde 300-830 nm. Elles sont décrites en termes de température de couleur corrélée. L'illuminant le plus important est D65, en raison de la proximité de sa température de couleur corrélée avec celle de l'illuminant C, 6 774 K. L'illuminant D75, qui est plus bleuté que D65, et l'illuminant D55, plus jaune que D65, sont également utilisés. La CIE a caractérisé plusieurs illuminants normalisés, désignés par les lettres « A », « B », « C » et « D », et publié des courbes standard de distribution spectrale de puissance pour caractériser la couleur de la lumière de chacun. L'illuminant A est conçu pour simuler la lumière incandescente des ampoules domestiques. L'illuminant D est conçu pour simuler la lumière naturelle de deux distributions spectrales différentes. D50 représente une lumière à une température de 5 000 K et D65, une lumière à une température de 6 500 K. Les conditions d'observation standard appliquées dans l'industrie des arts graphiques spécifient une lumière blanche de 5 000 K.

Image en couleur naturelle (couleur 24 bits) : modèle chromatique numérique utilisant huit bits pour chacune des trois couleurs additives (rouge, vert et bleu), et capable de reproduire, pour chaque couleur, 256 nuances. Chaque pixel contient 24 bits, ce qui représente 16,7 millions de couleurs. Huit bits (équivalant à un octet) sont attribués à chacune des composantes de rouge, vert et bleu d'un pixel.

Image résiduelle : sensation colorée persistant après la cessation d'un stimulus. Cette sensation décroît en passant de la teinte observée à sa complémentaire.

Image tramée : image composée de lignes de pixels dans une mise en page quadrillée ou en mode points (bitmap).

Image vectorielle : image représentée par des formes définies mathématiquement, comme des lignes, des polygones, du texte et des groupes d'objets, par opposition aux images en mode points (bitmap). Autre terme utilisé

Imagerie numérique : processus consistant à capturer, manipuler et restituer une image finale, accompli par des systèmes numériques.

Importation : capacité d'une application logicielle à accepter des fichiers enregistrés dans un format de fichier natif différent.

Imposition : processus consistant à placer les pages d'une publication dans la position correcte de manière à garantir le bon ordre des pages une fois l'impression et la reliure terminées.

Impression : contrairement à l'épreuve, l'épreuve est réalisée à l'aide de films ou de plaques d'impression CTP sur des machines d'épreuves spéciales, avec les mêmes couleurs et les mêmes paramètres que l'impression ultérieure. Pour des raisons de coûts, les épreuves ne sont plus guère utilisées aujourd'hui.

Impression à la demande : application d'impression numérique où les documents peuvent être sortis sur un périphérique d'impression directement à partir d'une base de données, en quantités variables et au gré de la demande. Capacité à produire de manière cohérente des impressions de manière individuelle ou sporadique sur une période prolongée, ce qui permet d'accepter les commandes en petites quantités.

Impression couleur numérique : technologie d'impression sans impact où les données numériques sont restituées, pixel par pixel, sur des équipements d'impression jet d'encre, à transfert thermique ou électrostatique, à sublimation thermique et photographiques.

Impression couleur Process (impression en quadrichromie) : l'impression couleur quadrichromie est une méthode très courante utilisée aujourd'hui pour créer des images et illustrations en couleurs. L'image à imprimer est décomposée en quatre couleurs cyan, magenta, jaune et noir, afin d'imprimer ensuite ces quatre couleurs l'une après l'autre, de sorte que le mélange de couleurs soustractif donne l'impression de couleur correcte (voir modèle de couleurs CMYK). Théoriquement, pour cela, seules les trois couleurs cyan, magenta et jaune seraient nécessaires. Mais dans la pratique, les couleurs ne sont pas assez pures pour produire un noir clair, de sorte que le noir est appliqué en tant que couleur supplémentaire. Très rarement, d'autres couleurs vives telles que l'orange ou le vert sont ajoutées en tant qu'encre propres.

Impression de données variables : application d'impression numérique où les documents peuvent être personnalisés durant le processus d'impression à l'aide de données issues d'une base de données d'images ou textuelle.

Impression directe sur presse : processus d'impression permettant l'élimination des séparations film.

Impression en gamut étendu : procédé d'impression où les fabricants ajoutent des couleurs d'encre supplémentaires pour étendre la plage CMJN standard. Les plus utilisées sont le cyan clair, le magenta clair, l'orange, le vert et différentes teintes de noir.

Impression flexographique : procédé de typographie rotative utilisant des plaques flexibles et des encres à séchage rapide

Impression LED UV : l'impression LED UV est un procédé d'impression numérique, offset et flexographique dans lequel les encres d'impression sont durcies par des lampes UV LED après l'impression.

Impression multicolore : impression des couleurs quadri, auxquelles s'ajoutent une cinquième, une sixième, voire une septième couleur, afin d'étendre le gamut de couleur et de produire des couleurs plus précises. PANTONE Hexachrome est un système à six couleurs qui inclut les couleurs orange et verte.

Impression offset (lithographie offset) : méthode d'impression commerciale où l'encre est transférée de la plaque d'impression vers un rouleau en caoutchouc, avant d'être imprimée sur le papier.

Impression photo numérique : technique d'impression impliquant des équipements qui exposent du papier photo à des sources lumineuses LED, laser ou cathodiques, afin de restituer, pixel par pixel, des données capturées à l'aide d'un dispositif numérique.

Impression quadri : impression faisant appel aux trois encres primaires (cyan, magenta et jaune) plus le noir.

Impression UV : l'impression UV est un procédé d'impression numérique, offset et flexographique dans lequel les encres sont durcies par de puissantes lampes UV directement après l'application. Les impressions sont ainsi stables, résistantes aux rayures et ne pénètrent pas dans le papier ou le substrat d'impression. Les impressions peuvent ainsi être traitées directement.

Imprimante à changement de phase : imprimante jet d'encre où l'encre, au départ solide, est ensuite chauffée, liquéfiée, puis pulvérisée sur un support.

Imprimante à transfert thermique : équipement d'impression numérique qui transfère les encres (à base de résine ou de cire) d'une feuille ou d'un ruban vers un support, tel que du papier ou du vinyle.

Imprimante CMJN : imprimante qui utilise les couleurs Cyan, Magenta, Jaune et Noir pour reproduire les images sur un support. La plupart des imprimantes qui fonctionnent avec un RIP PostScript sont des imprimantes CMJN. Cela signifie que le RIP accepte des données d'entrée RVB, LAB ou CMJN et les convertit ensuite en CMJN à des fins d'impression.

Imprimante composite : imprimante utilisée pour créer une image couleur composite d'un fichier, à des fins d'épreuve ou de sortie finale.

Imprimante jet d'encre : système d'impression sans impact qui projette de minuscules gouttes d'encre sur une surface.

Imprimante jet d'encre thermique : imprimante utilisant des têtes d'impression jet d'encre munies d'un circuit de chauffage (thermique) pour produire les gouttes d'encre.

Imprimante laser : imprimante qui fait appel à un faisceau laser pour écrire sur un tambour tournant photoconducteur enduit de toner. Une fois transférée sur le papier, l'image passe à travers deux rouleaux chauffés ou un four qui mélangent le toner pour le fusionner aux fibres du papier.

Imprimante numérique : équipement capable de traduire les données numériques en sortie papier. Ce terme couvre généralement toutes les technologies de sortie numérique, telles que l'impression jet d'encre, à transfert électrostatique ou thermique, ou photo laser. Imprimante RVB : imprimante qui utilise l'encre rouge, verte et bleue pour reproduire des images sur des supports, généralement commandée par un pilote propre au fabricant et configurée pour accepter uniquement des données RVB.

Imprimante sans impact : technologie d'impression où les marques sur le papier sont réalisées sans contact physique entre l'imprimante et le papier.

In-RIP : désigne tout traitement effectué dans un processeur d'images matricielles (RIP). Le tramage, la gestion des couleurs et le recouvrement sont des exemples de traitements pouvant être effectués dans un RIP si le RIP les prend en charge.

Incandescence : lorsque le corps retrouve son état initial dès que l'apport d'énergie cesse.

Incandescent : lampe dans laquelle la lumière est produite par un filament chauffé par un courant électrique qui la fait briller.

Incohérence des couleurs : l'inconstance des couleurs est la différence de couleur si un même échantillon est éclairé par différentes sources d'illumination. L'ampleur de l'inconstance de la couleur peut être définie par la formule DE CMC (ou toute autre formule de différence de couleur) de l'échantillon entre deux Sources d'illumination.

Indice de métamérisme : formule spéciale servant à calculer la différence entre deux couleurs exposées à deux sources lumineuses différentes. Un indice de métamérisme supérieur à 2,0 indique généralement que le métamérisme est visible à l'œil nu.

Indice de réfraction : l'indice de réfraction est la vitesse à laquelle la lumière se déplace dans un milieu. L'air est un milieu, et son indice de réfraction est de 1,0. L'échantillon coloré que vous mesurez est composé d'un matériau quelconque, et son indice de réfraction est différent de celui de l'air. En raison des différences d'indice de réfraction, lorsque la lumière traverse l'air et rencontre l'échantillon, une partie de la lumière est réfléchi à la surface de l'échantillon et ne pénètre jamais dans l'échantillon.

Indice de rendu des couleurs : mesure de l'ampleur des changements chromatiques auxquels sont soumis des objets lorsqu'ils sont éclairés par une source lumineuse, par rapport à la couleur de ces mêmes objets lorsqu'ils sont illuminés par une source de référence présentant une température de couleur comparable.

Infographie : l'infographie peut désigner le domaine de la PAO (Programmation Assistée par Ordinateur), ou plus communément le « graphisme ». Cela peut aussi faire référence à un visuel qui représente des données sous la forme d'illustrations.

Infrarouge : rayonnement électromagnétique de longueur d'onde immédiatement supérieure au domaine visible (> 780 nm).

Intensité lumineuse : l'intensité lumineuse I est le flux lumineux émis par unité d'angle solide dans une direction donnée, s'exprime en candela (cd).

Intention de rendu : lorsque le gamut de l'espace chromatique source est plus étendu que celui de destination, il arrive que les couleurs saturées soient rognées (représentées de manière inexacte) ou brûlées de façon plus marquée. Pour remédier à ce problème, le module de gestion des couleurs dispose de plusieurs méthodes. La spécification ICC compte quatre intentions de rendu différentes

Intention de rendu colorimétrique absolue : intention de rendu qui conserve les couleurs s'inscrivant dans le gamut et rogne les couleurs se trouvant hors du gamut. Cette méthode préserve le point blanc, ce qui peut sembler intéressant, mais peut en fait générer des écarts au niveau des couleurs des images. L'intention colorimétrique absolue est généralement utilisée pour l'épreuve. Rares en revanche sont les photographes qui y ont recours.

Intention de rendu colorimétrique relative : intention de rendu qui maintient une relation quasi-exacte entre les couleurs s'inscrivant dans le gamut, tandis que les couleurs hors du gamut sont rognées à la teinte reproductible la plus proche. Les données chromatiques perdues découlant de l'intention de rendu relative sont irréversibles. Ce type de rendu est majoritairement utilisé pour les logos, les aplats et les couleurs vectorielles.

Intention de rendu de saturation : intention de rendu qui tente de préserver les couleurs saturées et qui s'utilise majoritairement pour maintenir la pureté des couleurs de graphiques informatiques lors de la conversion dans un espace chromatique plus étendu. Si le périphérique RVB d'origine comporte des couleurs pures (saturation totale), alors l'intention de saturation s'assure que ces couleurs restent saturées dans le nouvel espace chromatique, même si elles doivent pour cela devenir relativement plus extrêmes.

Intention de rendu perceptif : le rendu perceptif tente de préserver la relation entre les couleurs hors du gamut en comprimant toute la plage tonale, même si l'opération aboutit à des inexactitudes au niveau des couleurs situées dans le gamut. Il en résulte des dégradés de couleur harmonieux. Même si le rendu perceptif comprime le gamut dans son intégralité, il définit les teintes centrales plus précisément que celles situées en bordure du gamut. Les rendus colorimétriques perceptif et relatif représentent les types de conversion les plus utilisés pour la photographie numérique.

Interlignage : correspond à l'espacement entre deux lignes (vertical).

Intranet : réseau interne reposant sur le protocole TCP/IP qui permet de partager des ressources, telles que des imprimantes, fichiers et espaces de stockage, sur un même serveur.

Inversion : technique consistant à inverser les valeurs claires/foncées et/ou les couleurs d'une image.

IP (Internet Protocol) : adresse (protocole Internet) d'un ordinateur sur un réseau TCP/IP, qui se compose de quatre groupes de maximum trois chiffres séparés par des points. Par exemple

Iridescence : une surface iridescente est composée de plusieurs couches transparentes. La lumière les pénétrant y est interférée. Selon leurs épaisseurs et leurs positions, ces couches provoquent des interférences ayant des longueurs d'onde bien déterminées ce qui explique les couleurs changeantes selon l'angle sous lequel l'observateur regarde l'objet iridescent. Ce phénomène est rencontré chez certains animaux mais aussi sur les CD et les bulles de savons.

ISO : représentation de la sensibilité lumineuse d'un capteur d'image. Plus cette valeur est élevée, plus la sensibilité lumineuse est grande. Une augmentation de la valeur ISO peut aussi toutefois impliquer une hausse du bruit.

ISO (Organisation internationale de normalisation) : groupe qui élabore et maintient les normes internationales en matière de technologie, notamment informatique.

ISO 3664:2009 : l'ISO 3664:2009 est une norme ISO qui spécifie les conditions d'éclairage pour l'évaluation visuelle des couleurs et des produits imprimés dans le prépresse et d'autres domaines. Afin de garantir que la perception des couleurs se fasse dans des conditions standardisées, la norme définit de nombreux aspects de l'éclairage.

ISO 12647 : la norme ISO 12647 est la norme ISO applicable à l'impression. Elle définit les principaux points de référence pour les impressions normalisées aux couleurs fidèles.

ISO Coated V2 : est le profil le plus utilisé dans l'industrie de l'impression en Europe. Il représente le procédé d'impression le plus courant : Impression offset sur papier couché mat ou brillant.

Isomères : des couleurs dites isomères sont des couleurs qui ont toujours le même « aspect » quelles que soient les conditions d'éclairage dans une certaine marge, ont la même composition spectrale.

Isomériser : formation de corps composés des mêmes éléments et en même nombre, mais dont les propriétés physiques et chimiques diffèrent essentiellement.

IT8 : charte test standard utilisées pour la caractérisation des couleurs de différents périphériques et supports tels que des scanners et imprimantes, établies par le comité IT8 de l'American National Standards Institute (ANSI).

Jambage : partie d'une lettre minuscule qui dépasse sous la ligne de pied, comme avec le p ou le q par exemple.

Japan Standard (Norme japonaise) : espace de travail RVB utilisant des spécifications conçues pour produire des séparations de qualité avec les encres de la norme japonaise dans les conditions d'impression suivantes : couverture d'encre totale de 300 %, plaque positive, papier couché de qualité publication.

Jet d'encre haute vitesse : par rapport aux méthodes d'impression traditionnelles telles que l'offset, les imprimantes à jet d'encre haute vitesse sont capables de réaliser des travaux d'impression beaucoup plus rapidement, en particulier pour les petits volumes.

Jobticket : chaque épreuve couleur et légale dispose d'un ticket de travail sur lequel figurent les principales données générales relatives à l'épreuve et au traitement des données.

JPEG (Joint Photographic Experts Group) : format de fichier d'image compressée (qui se charge rapidement) pouvant utiliser l'extension .JPEG ou .JPG. À privilégier pour le web et les écrans mais pas pour les impressions. Format de fichier couleur bitmap 24 bits qui permet à l'utilisateur de spécifier la quantité de compression avec perte appliquée au fichier. Ce format est pris en charge par la plupart des applications d'imagerie et convient le mieux aux images en tons continus.

JPEG 2000 (système de codage d'image) : officiellement dénommé « ISO 15444 », format normalisé qui étend la capacité de gestion et de transfert des images en tons continus sans perte notable de qualité.

Justification : un paragraphe justifié signifie que toutes les lignes font la même longueur que la ligne la plus longue. Sur InDesign, on peut également choisir la façon dont s'aligne la dernière ligne (à gauche, à droite, au centre...).

Juxtaposition : procédé employé par certains périphériques de sortie pour simuler les nuances de gris ou les variations de couleurs, et faisant appel à une technique de randomisation qui utilise des tailles et formes variées de groupes de pixels, et non une matrice ordonnée de points de demi-teintes.

Juxtaposition diffuse : méthode utilisée pour imprimer des images en tons continus sur une imprimante laser, selon laquelle les informations de niveau de gris sont représentées par des points d'impression positionnés au hasard.

K : coefficient d'absorption de Kubelka Munk. Propriété optique qui décrit l'absorption de la lumière par un colorant ou un mélange de colorants.

K/S (K sur S) : rapport entre le coefficient d'absorption (K) et le coefficient de diffusion (S) dans le cadre d'une mesure de réflectance. Cette valeur est dérivée mathématiquement de la mesure de réflectance en exprimant la valeur de réflectance (R) sous la forme d'un nombre décimal (par exemple, 60 %R équivaut à 0,6R).

Kelvin (K) : unité exprimant la température de couleur, utilisée en imagerie pour définir la qualité d'une source lumineuse par rapport à la température absolue d'un corps noir diffusant une énergie équivalente. Généralement, une lampe de chevet au tungstène équivaut à 2 800 degrés Kelvin ; les éclairages des téléviseurs ou à quartz s'élèvent à 3 200 degrés Kelvin, et un éclairage extérieur avoisine en moyenne les 5 600 degrés Kelvin. Plus la température en Kelvin est élevée, plus la lumière est bleuâtre.

Key : terme désignant l'encre noire dans l'appellation anglaise du procédé d'impression CMYK (CMJN en français).

Kodak CMS : un CMS d'application développé par Kodak pour Mac OS et Windows. La version la plus récente utilise les profils de périphériques ICC.

Kubelka Munk (théorie) : une théorie qui décrit le comportement optique des matériaux qui diffusent et absorbent l'énergie radiante. Théorie phénoménologique en milieu turbide mettant en relation la réflectance et la transmittance de diffusion et d'absorption de la matière par rapport à des constantes optiques. La théorie inclut des variables où K représente le coefficient d'absorption et S, le coefficient de diffusion pour les concentrations de colorants. Également désignée par le terme K/S (K sur S), cette relation constitue le fondement de la quasi-totalité des calculs informatisés de correspondance des couleurs.

L*a*b* (CIELAB ou LAB) : modèle chromatique décrivant le mieux la vision humaine. Ce modèle repose sur trois variables. Ce modèle mathématique de couleurs s'est imposé partout où il est question de calculer les couleurs avec précision. La gestion informatique des couleurs fonctionne généralement via CIELAB.

Lambertienne : qualifie une diffusion homogène, dont la luminance est identique, quelle que soit la direction d'observation.

Lampe à fluorescence : lampe à décharge électrique basse pression à vapeur de mercure intégrant un enduit fluorescent (luminophore) qui transforme le rayonnement ultraviolet généré par la décharge en lumière visible.

Lampe halogène : lampe possédant un gaz rare qui, lorsque le filament s'échauffe via le courant électrique afin d'émettre de la lumière, se recombine avec ce dernier et le régénère ; c'est pour cela qu'une lampe halogène a une durée de vie plus importante qu'une ampoule classique.

LAN (Local Area Network) ou réseau local : groupe d'ordinateurs dont le fonctionnement est limité à une certaine distance (bureau ou bâtiment, par exemple).

Landing page : page web d'atterrissage après un clic sur un lien placé dans une publicité le plus souvent. La « landing page » a souvent vocation à inciter à l'action (achat, prise de contact, inscription, etc.).

Laque : résines ou solvants transparents à base aqueuse, appliqués sur une feuille imprimée pour la protéger ou lui apporter un rendu brillant, mat ou satiné.

Laser : faisceau lumineux intensément focalisé présentant une distribution spectrale très étroite. Les lasers sont utilisés pour inscrire des données sur certains supports de stockage, comme des CD, ou dans certains types d'imprimantes numériques.

Lasso : outil contenu dans de nombreuses applications de retouche d'image et qui permet à l'utilisateur de sélectionner une zone d'une image en traçant une ligne tout autour.

Lasurant : les encres transparentes qui ne sont pas opaques sont également appelées lasures. Il s'agit d'une caractéristique importante pour l'impression en quadrichromie. Les couleurs spéciales, telles que PANTONE, sont également le plus souvent en glaci.

Lavage : nettoyage du système d'encre et de mouillage lors du changement de couleurs d'encre.

LCD (Liquid Crystal Display) affichage à cristaux liquides : technologie d'affichage informatique qui se fonde sur la densité optique changeante de certains types de molécules lorsqu'elles sont placées dans un champ électrique. L'affichage LCD peut être à matrice active ou à matrice passive.

LED (Light Emitting Diode) diode électroluminescente : semi-conducteur qui émet de la lumière lorsqu'une charge électrique le traverse. Les LED sont utilisées dans les dispositifs d'affichage, ainsi que dans certains types d'imprimantes photo numériques.

Lenticulaire : combinaison d'images numériques entrelacées qui, lorsqu'elles sont visualisées à travers une lentille plastique spécifiquement conçue, créent une illusion de profondeur ou de mouvement.

Lézarde : lorsque plusieurs longs espaces blancs se succèdent dans un paragraphe, créant ainsi une forme à la verticale.

Lieu de couleur : l'emplacement des couleurs décrit la position d'une couleur mesurée ou sélectionnée dans un espace couleur. Il est souvent défini par des coordonnées, par exemple L, a et b dans l'espace couleur CIE Lab. L'ensemble de tous les lieux de couleur d'un espace colorimétrique est appelé l'étendue des couleurs (ou gamut).

Lieu du corps noir (de Planck) : ensemble de points sur un diagramme de chromaticité représentant les couleurs de radiateurs parfaits associés à diverses températures chromatiques.

Limitation d'encrage : commande d'un programme qui limite le pourcentage d'encre appliqué à une zone d'impression.

Linéarisation : procédé consistant à mesurer et corriger l'incapacité d'un périphérique à voir ou reproduire une ligne droite composée de teintes allant du noir au blanc. La linéarisation est une étape préalable essentielle à la configuration d'un système de couleurs.

Linéature de trame : distance entre les lignes où se trouvent les différents points (se calcule en lignes/cm) en moyenne

Lithographie : procédé d'impression utilisant une plaque en pierre ou en métal sur laquelle l'image à imprimer est « amoureuse » de l'encre, et la zone vierge réfractaire à l'encre.

Log absorbance : logarithme de base 10 des valeurs d'absorbance pour chaque longueur d'onde. Un tracé spectral (log absorbance versus longueur d'onde) indique que les distances verticales entre deux courbes (échantillons) sont quasiment identiques pour toutes les longueurs d'onde. Cela signifie que la position verticale de la courbe est directement liée à la concentration de colorant ou à l'épaisseur de l'échantillon.

Log K/S : logarithme de base 10 des valeurs K/S pour chaque longueur d'onde. Un tracé spectral (log K/S versus longueur d'onde) indique que les distances verticales entre deux courbes (échantillons) sont quasiment identiques pour la plupart des longueurs d'onde. Cela signifie que la position verticale de la courbe est directement liée à la concentration de colorant. Par ailleurs, la forme de la courbe est majoritairement indépendante de la concentration de colorant.

Logiciel tiers : logiciel distribué gratuitement ou vendu par une entité autre que le fournisseur d'origine de la plate-forme de développement.

Logo : représentation graphique d'une marque et à la base de l'identité visuelle.

Loi de Lambert : le flux réfléchi par unité d'angle solide est proportionnel au cosinus de l'angle mesuré à partir de l'axe perpendiculaire (normal) à la surface.

Longueur d'onde : distance crête à crête de deux ondes consécutives.

Longueur d'onde dominante : longueur d'onde monochromatique qui, mélangée à une couleur achromatique, restitue une impression colorée équivalente à un stimulus donné.

Lorem ipsum : faux texte utilisé dans un visuel en attendant d'accueillir le texte final. Il s'agit de faux latin tiré de « Des vrais Biens et des vrais Maux », écrit par Cicéron en 45 avant J-C.

lpi (lines per inch, lignes par pouce) : nombre de lignes par pouce dans une trame en demi-teinte. En règle générale, plus la valeur lpi est élevée, meilleure seront la résolution et la qualité de la sortie imprimée.

Lumen : mesure de la fréquence à laquelle une source émet de la lumière. Le lumen ANSI est utilisé pour définir la brillance des rétroprojecteurs et vidéoprojecteurs.

Lumière : rayonnement électromagnétique d'une longueur d'onde comprise entre 380 (violet) et environ 770 (rouge) nanomètres (nm), et pouvant être perçu sans aide par l'œil humain normal. Rayonnement électromagnétique que l'être humain détecte par des sensations visuelles résultant de la stimulation de la rétine de l'œil. Cette partie du spectre électromagnétique comprend des longueurs d'onde comprises entre 380 nm et 770 nm environ. Il est incorrect de qualifier de « lumière » le rayonnement électromagnétique situé en dehors de cette gamme (c'est-à-dire les longueurs d'onde ultraviolettes), car l'observateur humain ne le détecte pas visuellement. Adjectif signifiant une réflectance, une transmittance ou un niveau d'éclairement élevé par opposition à sombre ou à faible niveau d'intensité.

Lumière ambiante : lumière naturelle ou mécanique disponible dans une pièce. La lumière ambiante influe sur la manière dont les couleurs s'affichent à l'écran et sur le produit imprimé. Ce facteur doit dès lors être pris en compte lors de l'évaluation de la couleur.

Lumière au néon : la lumière fluorescente est souvent inadaptée à l'évaluation des couleurs car elle produit un spectre lumineux « discontinu » et très déformé sur le plan spectral. La lumière fluorescente émet de la lumière en lignes discrètes dans le spectre au lieu de produire un spectre continu comme la lumière naturelle du soleil. Cela signifie que certaines longueurs d'onde sont manquantes, ce qui peut entraîner une altération des couleurs et une perception imprécise des couleurs. Distorsion spectrale : en raison de l'inégalité du spectre, les sources de lumière fluorescente peuvent sur- ou sous-exposer certaines couleurs, ce qui entraîne une distorsion de la perception des couleurs. Les couleurs peuvent être différentes sous les néons par rapport à la lumière naturelle ou à d'autres sources de lumière plus continues telles que les lampes à incandescence, les halogènes ou les LED. ...

Lumière diffuse : lumière non directionnelle ou rayonnée.

Lumière du jour artificielle : terme générique qui se rapporte aux sources lumineuses, souvent équipées de filtres, qui tentent de reproduire la répartition chromatique et spectrale de la lumière du jour. Une définition plus spécifique de la source lumineuse est privilégiée.

Lumière normale : la lumière standard désigne des conditions d'éclairage définies sous lesquelles les observateurs peuvent observer et évaluer les impressions ou les objets de manière uniforme. L'illuminant standard le plus important est D50 pour les graphistes (température de couleur : 5.000 Kelvin).

Lumière parasite : lumière ne formant pas d'image susceptible de causer une dégradation de l'image.

Lumière ultraviolette (UV) : énergie rayonnante émise à des longueurs d'onde légèrement plus courtes que celles du spectre visible.

Luminance : la luminance L d'une source est le rapport entre l'intensité lumineuse I émise dans une direction donnée et la surface apparente S (projection de la surface dans la direction considérée) de la source lumineuse dans cette direction. La luminance s'exprime en cd/m^2 . Correspond également à la brillance d'un signal vidéo composite. La luminance s'exprime en candela par mètre carré, ou par une valeur comprise entre 1 et 100, relative à un blanc de référence. Pour le blanc d'un moniteur couleur possédant une luminance proche de 80 candelas par mètre carré, la valeur de luminance $Y = 1$ s'y rapporte.

Luminophore : matière émettant de la lumière sous l'effet de l'excitation d'une charge électrique, utilisée dans la fabrication des unités d'affichage à tube à rayon cathodique.

Luminophores : particules chimiques présentes sur les écrans cathodiques. Lorsqu'elles sont excitées par le faisceau cathodique, ces particules émettent de la lumière. Les différents phosphores émettent des couleurs aux caractéristiques différentes.

Luminosité : perception visuelle de la luminance. La luminosité s'exprime par la valeur L^* , comprise entre 0 et 100. L'œil humain ne répond pas de manière linéaire à l'énergie lumineuse : une luminance de 18% est ressentie comme un gris moyen de 50%. Luminosité : luminosité d'une surface déterminée par la quantité de lumière qu'elle émet ou réfléchit.

Luminosité (couleur) : l'une des trois dimensions décrivant la couleur. Attribut par lequel les observateurs distinguent les objets blancs des objets gris, et les objets de couleur claire des objets de couleur foncée.

Luminosité (image) : distribution des valeurs claires et foncées d'une image.

Luminosité (Lightness) : outre la saturation et la teinte, la luminosité est l'une des trois caractéristiques d'une couleur perçue par les humains comme fondamentale. Ces trois propriétés sont basées sur le modèle de couleur HSV. Dans ce modèle de couleur, le V est la luminosité qui peut être facilement adaptée par le programme Pipette. La valeur de luminosité est le paramètre de la teneur totale en énergie, ou de l'amplitude maximale de la lumière ou de l'intensité de l'impression chromatique. Plus la valeur est grande, plus la couleur apparaît pure. Si cette valeur est zéro, chaque couleur est noire. Le contraire de la clarté est la valeur de noirceur.

Luminosité blanche : mesure de la sortie lumière blanche d'un projecteur sans tenir compte de la couleur.

Lustre : apparence caractéristique d'une surface qui réfléchit plus dans certaines directions que dans d'autres, mais pas au point de former des images retournées transparentes.

LUT (Look-Up Table) table de conversion : table de valeurs colorimétriques qui est utilisée pour convertir les couleurs d'un espace chromatique dans un autre afin de prendre en charge les données numériques d'entrée et de sortie de différents équipements de sortie.

Lux : mesure de l'intensité de la lumière qui frappe ou traverse une surface, selon la perception par l'œil humain.

MacAdam (ellipses de MacAdam) : ellipsoïdes tracés sur le diagramme de chromaticité et qui correspondent à une variation à peine perceptible par rapport à la couleur représentée par le centre de l'ellipsoïde. La taille et la forme des ellipsoïdes dépendent de leur emplacement sur le diagramme de chromaticité.

MacAdam (unité de MacAdam) : unité exprimant la différence de couleur calculée par l'équation FMC-2. Une unité MacAdam (1:0) correspond à une variation à peine perceptible, basée sur des résultats expérimentaux.

Mappage de gamut : conversion des valeurs chromatiques d'un espace colorimétrique (par ex. sRGB à l'écran) en un autre espace colorimétrique (par ex. CMYK à l'impression), de sorte que la reproduction des couleurs reste aussi identique que possible.

Maquette : exemple d'une création se rapprochant du réel, en y intégrant les textes et images (maquette web pour un site internet par exemple). Intervient après la création des wireframes.

Marbrures : texture observée dans les zones lisses ou uniformes d'une image, qui peut être due à un traitement défaillant et à l'emploi inapproprié de divers processus numériques, comme un masquage flou excessif.

Marge : espace entre les éléments (texte, images) et les limites du document.

Marques de repérage : repères positionnés sur les bords de chaque couche d'une séparation CMJN et qui garantissent un repérage ou un alignement correct.

Marquise : dans les programmes de retouche d'image, outil permettant de sélectionner une zone généralement en l'entourant de lignes pointillées animées.

Masquage flou : processus utilisé pour accentuer des images.

Masque : effet spécial permettant de modifier des images de manière à ne rendre visible qu'une partie de l'image ou dans le but de fondre l'image dans l'arrière-plan.

Matrice : plaque ou surface sur laquelle une image est inscrite et qui sert à retenir l'encre avant que l'image ne soit transférée vers un support ou du papier. En impression numérique, la matrice correspond au fichier électronique stocké sur le disque dur d'un ordinateur ou sur un disque ou CD. Cette matrice se compose d'informations en codage binaire qui décrivent l'apparence finale du fichier d'image sur la sortie imprimée ou l'image numérique tramée.

Mediabox : la Mediabox est la plus grande des cinq tailles de boîte d'un fichier PDF. Les autres tailles de boîte sont : Cropbox, Bleedbox, Trimbox et Artbox.

Mélange de colorants : mélange de substances colorées ou de pigments.

Mélange de couleur additif : contrairement au mélange de couleurs soustractif, dans le mélange de couleurs additif, une couleur est générée en ajoutant de la lumière colorée (additive). Si les trois couleurs primaires ou les couleurs de base, bleu, rouge et vert, sont mélangées de manière homogène, le ton est blanc. Un exemple d'utilisation typique sont les moniteurs et les écrans (par exemple, la télévision, le smartphone ou l'ordinateur), dans lesquels une couleur individuelle est créée par une combinaison des trois couleurs de base. En pratique, le modèle de couleur RGB est basé sur le mélange additif de couleurs.

Mélange de couleur autotypique : le mélange de couleurs autotypique est une combinaison de mélanges de couleurs additifs et soustractifs. Il est utilisé dans le domaine de l'impression (par exemple pour les grandes affiches). Les points de couleur sont imprimés côte à côte, de sorte qu'ils se chevauchent partiellement et qu'ils soient en partie sur un fond blanc. Lorsqu'il y a suffisamment de distance entre le spectateur et l'impression, il y a un mélange de couleurs additif, car les points d'encre ne sont plus perçus comme des points individuels en raison de leur petite taille et sinon, il y a un mélange de couleurs soustractif au points de chevauchement. En résumé, l'impression d'une couleur spéciale est générée par un mélange additif de couleurs ainsi que par un mélange soustractif de couleurs et de zones blanches non imprimées.

Mélange de couleur soustractif : contrairement au mélange de couleurs additif, le mélange de couleurs soustractive produit une couleur en réduisant les portions de lumière (soustractives). Lorsqu'un objet réfléchit la lumière, non seulement la quantité de lumière, mais aussi la composition spectrale de la lumière réfléchie change. Si les couleurs primaires cyan, magenta et jaune sont mélangées dans les mêmes parties conformément à ce modèle, le résultat est noir. En pratique, par exemple dans le domaine de l'impression, les couleurs n'ont pas la pureté requise à cet effet. Par conséquent, pour une meilleure intensité, le noir est ajouté à une autre couleur supplémentaire. Le modèle de couleur CMY suit le mélange de couleurs soustractif comme la théorie. Le modèle de couleurs CMYK contient également la couleur noire et est utilisé par exemple pour l'impression en quadrichromie.

Mémoire virtuelle : type d'espace sur le disque dur qui imite la mémoire réelle (mémoire vive ou RAM).

Mesure de la couleur : mesure physique de la lumière rayonnée, émise ou réfléchie par un échantillon dans des conditions spécifiques, qui est transformée mathématiquement en termes colorimétriques normalisés. Ces termes peuvent être corrélés avec des évaluations visuelles des couleurs.

Metafichier : format de fichier contenant à la fois des données bitmap et vectorielles, et qui s'utilise sur différents équipements et dans diverses applications.

Métamères : des couleurs métamères sont des couleurs qui semblent identiques dans des conditions d'observation bien déterminées tout en ayant des origines physiques différentes (composition spectrale différentes).

Metamerie : le terme métamérisme désigne l'effet selon lequel deux choses peuvent paraître identiques sous une lumière, mais totalement différentes sous une autre lumière.

Métamérisme : une paire de couleurs qui s'accordent dans un ou plusieurs ensembles de conditions, mais dont la couleur diffère sensiblement si vous modifiez une ou plusieurs de ces conditions. Un phénomène qui se manifeste par une paire de couleurs qui ne s'accordent que dans un seul ensemble de conditions d'observation. Une paire d'échantillons métamériques a les mêmes valeurs de tristimulus pour un ensemble spécifique de conditions d'observation mais a des courbes de réflectance différentes.

Métamérisme d'observateur : paire de couleurs qui correspondent lorsqu'elles sont vues par un observateur, mais qui ne correspondent plus avec un autre observateur.

Métamérisme géométrique : propriété qui affecte deux échantillons (généralement à surface largement texturée), lesquels semblent être identiques selon un angle d'éclairage ou d'observation donné, mais ne correspondent plus lorsque cet angle est modifié.

Mettre à l'échelle : technique permettant d'agrandir ou de réduire une image en augmentant ou en diminuant le nombre de pixels scannés ou la fréquence d'échantillonnage liés au nombre d'échantillons par pouce requis par l'imprimante ou tout autre périphérique de sortie.

Mettre en correspondance : généralement, deux couleurs correspondent si leur apparence est identique (présentent les mêmes coordonnées chromatiques). Ce terme est souvent utilisé pour désigner une correspondance spectrale, signifiant que les deux couleurs apparaissent de la même manière (mêmes coordonnées chromatiques), indépendamment de l'illuminant ou de l'observateur.

Mezzotinte : procédé de gravure tonale où la surface de la plaque est rendue rugueuse par un maillage de petits trous ébarbés. L'œuvre est ensuite produite en polissant et brunissant les zones sélectionnées, qui apparaissent en relief.

Microporeux : support jet d'encre doté d'un revêtement récepteur comportant des vides qui se remplissent d'encre. L'encre est rapidement absorbée dans le support au lieu d'être appliquée à sa surface. Cette absorption rapide rend le support instantanément sec au toucher.

Microsoft ICM : le CMS système proposé par Microsoft pour Windows 98 et Windows 2000 utilise le même CMM par défaut qu'Apple ColorSync pour une compatibilité multiplateforme. Les applications Adobe les plus récentes pour Windows utilisent Microsoft ICM de la même manière que les applications Adobe pour Mac OS utilisent ColorSync (c'est-à-dire pour accéder aux profils et aux CMM fournis par le système).

Miroir dichroïque : composant optique utilisé dans un système de projection à trois voies afin de diviser la lumière en plusieurs faisceaux. Chaque miroir dichroïque est réglé de manière à réfléchir des longueurs d'onde spécifiques tout en laissant passer d'autres longueurs d'onde. Par exemple, un miroir dichroïque peut réfléchir la lumière rouge mais laisser passer la lumière bleue et verte.

Mockup : un mockup est une représentation visuelle (et réaliste) d'un prototype (logo, packaging, site web, etc.). On peut par exemple utiliser un mockup pour visualiser le rendu d'un logo sur une devanture, une brochure, un tee-shirt, etc.

Mode couleur : le mode couleur est le paramètre qui détermine dans quelle mesure les couleurs d'un fichier image peuvent être affichées. Cela affecte également la taille du fichier. Les modes de couleur les plus courants sont le mode de couleur RVB, le mode de couleur CMJN, le mode de couleur Lab, le mode de couleur indexée, les niveaux de gris et le mode bitmap.

Modèle additif des couleurs : modèle chromatique dans lequel les couleurs sont produites en combinant différents pourcentages de lumière rouge, verte et bleue. Dans ce modèle, le blanc est obtenu par le mélange de 100 % de chaque couleur primaire, tandis que le noir est obtenu par l'absence (c'est-à-dire 0 %) de chaque couleur primaire. Ce modèle est utilisé par les écrans d'ordinateur pour produire leur affichage.

Modèle chromatique : méthode de spécification (positionnement) de la couleur dans un espace chromatique, faisant généralement appel à un système de coordonnées. Exemples

Modèle chromatique soustractif : modèle chromatique dans lequel les couleurs sont produites en combinant différents pourcentages des couleurs primaires soustractives : cyan, magenta et jaune. L'impression en quadrichromie utilise des encres cyan, jaune et magenta (CMJ). En théorie, la combinaison de 100 % de chaque couleur cyan, magenta et jaune devrait produire un noir pur. En pratique, cependant, la combinaison des encres cyan, magenta et jaune ne produit pas un noir pur en raison des impuretés présentes dans les encres. C'est pourquoi l'encre noire (K) est utilisée en plus des encres cyan, magenta et jaune en quadrichromie. Alors que le modèle additif des couleurs repose sur une source lumineuse pour créer la couleur, le modèle soustractif des couleurs repose sur la capacité d'absorption lumineuse des encres transparentes imprimées sur papier. Lorsque la lumière blanche atteint les encres, une partie du spectre lumineux est absorbée, tandis que le reste est réfléchi et perçu comme de la couleur. En théorie, la combinaison du cyan (C), du magenta (M) et du jaune (J) purs produit du noir par absorption, ou soustraction, de toutes les parties du spectre. C'est pourquoi les couleurs CMJ sont dites soustractives.

Modèle colorimétrique : système de coordonnées dimensionnelles utilisé pour décrire numériquement les couleurs. Parmi les modèles, on trouve RVB, TSL, CMJN et $L^*a^*b^*$. Pour plus d'informations, consultez le guide technique « Modèles colorimétriques ».

Modèle couleur : un modèle de couleurs (ou système de couleurs) est une méthode mathématique abstraite permettant de déterminer et de spécifier les couleurs, ainsi que les relations entre elles. Il est souvent assimilé à l'espace colorimétrique, qui est pourtant l'application concrète d'un modèle de couleur à une méthode colorimétrique (imprimante, écran, etc.).

Modèle de couleur : le modèle de couleur fournit un corps dans lequel une couleur est définie par une valeur numérique unique. Cette valeur numérique est appelée position de couleur. Un exemple de modèle de couleur est le modèle de couleur RGB, basé sur le mélange de couleurs additif. Le modèle de couleur RGB peut être considéré comme un cube ou un système de coordonnées en trois dimensions, dans lequel il y a un axe rouge, un axe vert et un axe bleu. En fonction de la coordonnée, le résultat est un emplacement de couleur différent et donc une autre couleur. Par exemple, la coordonnée ou la position de couleur 0/0/0 est en conséquence noire, 255/255/255 blanche. Vous trouverez un aperçu des modèles de couleur pertinents ici.

Modèle $L^*a^*b^*$: le modèle colorimétrique est basé sur le modèle proposé par la Commission internationale de l'éclairage (CIE) en 1931 comme norme internationale pour la mesure des couleurs. En 1976, ce modèle a été affiné et baptisé CIE $L^*a^*b^*$. La couleur $L^*a^*b^*$ est conçue pour être indépendante du périphérique et uniforme sur le plan perceptuel. La couleur $L^*a^*b^*$ est composée d'une composante de luminance ou de luminosité (L^*) et de deux composantes chromatiques : la composante a^* (du vert au rouge) et la composante b^* (du bleu au jaune).

Modèle XYZ : modèle colorimétrique indépendant du périphérique, développé par la CIE, auquel toutes les autres couleurs visibles peuvent être associées. Pour créer XYZ, la CIE a transformé les valeurs RVB en coordonnées x, y et z à l'aide de formules mathématiques. Bien que les valeurs x et z n'aient pas de corrélation perceptuelle spécifique, la valeur y représente la luminance (luminance).

Module de gestion des couleurs (CMM) : également appelé moteur de couleurs, il s'agit du composant logiciel spécifique (par exemple, Apple CMM, Heidelberg CMM, Agfa CMM) d'un CMS (par exemple, ColorSync) qui effectue les calculs de conversion des couleurs de l'espace colorimétrique d'un périphérique à celui d'un autre, à l'aide des profils ICC. Photoshop 5.x, Illustrator 8.x et InDesign disposent de leur propre CMM intégré, qui sert de CMM par défaut à l'application.

Moirage : le moirage est à l'origine un défaut dû à la superposition de 2 trames mal orientées. Cet effet est également utilisé afin de donner des dessins géométriques originaux.

Moiré : motif indésirable qui apparaît parfois lors de l'association de trames en demi-teintes qui se chevauchent. Il suffit souvent de modifier l'angle de trame pour éliminer cet effet.

Moiré : l'effet moiré ou, en d'autres termes, une superposition de trames, est un phénomène courant dans l'affichage des impressions. Il se produit lorsque deux motifs réguliers se superposent de manière inégale.

Moniteur RVB : l'espace de travail RVB qui reflète le profil colorimétrique actuel de votre moniteur.

Monochromatique : qualifie un rayonnement ou un spectre ne contenant qu'une seule longueur d'onde.

Monochrome : image constituée d'une plage d'une seule couleur.

Monochromie : voir Polychromie

Monotype : procédé d'impression où chaque tirage d'une série varie en couleur, en conception, en texture, etc. par rapport à l'image commune sous-jacente.

Montage : combinaison harmonieuse d'images divergentes dans une image unique.

Morphing : effet consistant à fusionner ensemble deux images en déplaçant des points de leur position d'origine à de nouvelles positions pour former une image unique.

Mosaïque : processus consistant à diviser une image en sections à des fins de retouche ou d'impression.

Moteur d'impression Adobe PDF : Adobe PDF Print Engine - APPE - est une plate-forme d'impression et de rendu d'Adobe spécialisée dans le traitement des fichiers PDF, qui remplace le langage d'impression Postscript de niveau III ou CPSI (Configurable PostScript Interpreter) largement utilisé. Le moteur d'impression PDF d'Adobe produit, à partir de fichiers PDF, les données d'impression finales pour les flasheuses à plaques ou les systèmes d'épreuves.

Moteur de couleurs : voir *Module de gestion des couleurs (CMM)*.

MPEG (Motion Picture Expert Group) : ensemble de techniques de compression vidéo et audio qui permettent de réduire les fichiers d'image selon un rapport pouvant atteindre 200:1.

Multimédia : synthèse de différents supports numériques combinant textes, graphiques, séquences audio, animations et vidéos dans un format interactif.

Multispectral : pour décrire les couleurs avec plus de précision, les échantillons de tissus et les produits sont de plus en plus photographiés de manière multispectrale. Pour chaque pixel de l'objet, on ne définit pas seulement une valeur en RVB ou en Lab, mais un spectre de couleurs précis. Ces données multispectrales peuvent ensuite être traitées de manière flexible pour n'importe quelle condition d'éclairage.

Munsell (système de Munsell) : modèle chromatique qui identifie des couleurs spécifiques par leur teinte, leur valeur et leur chrominance. Le système se compose de plus de trois millions d'observations d'échantillons représentant les variations de teinte, de chrominance et de valeur perçues par l'œil humain. Dans le système de Munsell, les couleurs sont ordonnées dans un espace en trois dimensions qui ressemble à un arbre. Le tronc (l'axe vertical) constitue une échelle de tons neutres de gris, le noir étant placé à la base et le blanc à la cime. Les teintes sont situées sur un cercle chromatique entourant le tronc. Les axes horizontaux, de longueurs variables, représentent le degré de saturation de chacune des teintes. Le système de Munsell, architecte d'intérieur reconnu mondialement, décrit chaque couleur selon 3 attributs

Munsell (valeur) : attribut de couleur dans le système Munsell d'ordonnement des couleurs qui indique la luminosité d'un échantillon vu à la lumière du jour, sur une échelle de 0, pour le noir idéal, à 10 pour le blanc idéal, par incréments approximativement égaux visuellement.

Nanomètre (nm) : un milliardième de mètre (10⁻⁹). Unité de mesure équivalant à un millionième de millimètre. Il est également connu sous le nom de millimicron. Il est utilisé pour mesurer les longueurs d'onde de l'énergie que l'on trouve dans le spectre électromagnétique. Les longueurs d'onde de l'énergie sous forme de lumière visible mesurent entre 400 et 700 nanomètres.

NEC : la société NEC est actuellement considérée comme l'un des fabricants les plus compétents de moniteurs Proof. La gamme NEC Spectraview, en particulier, offre une technologie d'affichage sophistiquée et des solutions logicielles intelligentes pour un traitement des couleurs de haute qualité.

Neutre (neutral) : toute couleur dépourvue de teinte, comme le blanc, le gris ou le noir, ou une couleur ayant, en théorie, une intensité égale à celle de toutes les couleurs primaires. (Dans le modèle additif des couleurs, le neutre ne peut être représenté par des intensités égales de cyan, de magenta et de jaune en raison d'erreurs de teinte dans les encres.) Voir aussi : Balance des gris.

Niveau de gris : échelle achromatique allant du noir au blanc par une succession de nuances grises de plus en plus claires. Cette succession peut être constituée de graduations situées à égale distance l'une de l'autre (échelle de valeur Munsell, par exemple) ou peut être organisée en fonction d'autres critères tels que la progression géométrique basée sur la luminosité. Ces échelles peuvent servir à décrire la différence relative entre deux couleurs similaires.

Niveaux de gris : (1) série de tons allant du blanc au noir et ne contenant aucune couleur. (2) Mode d'image Photoshop utilisé pour représenter une gamme de tons neutres, tels que ceux des originaux photographiques noir et blanc.

Niveaux de gris : une image ou photo en niveaux de gris ne contient que du noir, du blanc et des nuances de gris.

Noir : couleur qui est produite lorsqu'un objet absorbe toutes les longueurs d'onde de la source lumineuse. Qualificatif d'une surface pratiquement achromatique, de luminance très faible.

Non entrelacé : système vidéo qui affiche toutes les lignes horizontales de l'écran selon un ordre successif. Les écrans d'ordinateur sont souvent non entrelacés, à l'inverse des écrans des téléviseurs, généralement entrelacés.

Nuance : une nuance est chacun des degrés différents d'une même couleur (variation). Résultat du mélange d'une couleur (teinte pure) avec du noir.

Numérisation transmissive : scanner permettant à la lumière de traverser un objet transparent ou translucide, comme un négatif ou une diapositive.

Numériser : processus consistant à convertir une image optique en données numériques.

Objet : dans le contexte multimédia, élément de donnée stocké dans une séquence vidéo, un fichier audio ou une représentation graphique ; dessin basé sur des vecteurs.

Objet émissif : objet qui émet de la lumière. L'émission est généralement provoquée par une réaction chimique, comme les gaz brûlants du soleil ou le filament chauffé d'une ampoule.

Observateur : observateur humain qui reçoit un stimulus et pour lequel il ressent une sensation. Dans le contexte de la vision, le stimulus est visuel, et la sensation se rapporte à l'apparence.

Observateur (fonctions d'observateur) : la réponse de l'œil humain moyen normal à chaque longueur d'onde a été mesurée par la CIE à la faveur d'expérimentations étendues. Comme il existe trois types de capteurs chromatiques, trois fonctions d'observateur constituent ce qu'il est convenu d'appeler l'observateur standard.

Observateur normalisé CIE : données d'observateur pour un champ de vision de 2 degrés, adoptées par la CIE en 1931 pour représenter la réponse de l'œil humain moyen adapté à un spectre énergétique équivalent. Un observateur supplémentaire utilisant un champ de vision de 10 degrés a été défini en 1964.

Observateur standard : caractéristiques de réponse spectrale de l'observateur moyen, définies par la CIE. Deux ensembles de données sont actuellement définis.

Observateur standard (1931, observateur 2 degrés) : observateur standard recommandé par la Commission Internationale de l'Éclairage (CIE) en 1931. Cet observateur est basé sur les résultats d'une expérience de correspondance des couleurs impliquant un champ de vision de 2 degrés.

Observateur supplémentaire (1964, observateur 10 degrés) : observateur supplémentaire adopté par la Commission Internationale de l'Éclairage (CIE) en 1964. Cet observateur est basé sur les résultats d'une expérience de correspondance des couleurs impliquant un champ de vision de 10 degrés.

OLE (Object Linking and Embedding) : norme qui définit une voie de communication logicielle permettant d'insérer un objet dans un document, sans que ce dernier perde le lien à son application d'origine.

Ombre : coloration d'une surface en fonction de sa lumière incidente. La couleur dépend de la position, de l'orientation et des attributs de la surface et des sources d'éclairage.

Ombre : subtilité dans la portion plus sombre d'une image.

Opacité : manque de transparence ou de translucidité. Mesure de la quantité de lumière capable de traverser un matériau. Densité d'une couche ou d'une couleur. Un terme général utilisé pour décrire le degré auquel un matériau obscurcit un substrat. C'est le contraire de la « translucidité », c'est-à-dire la mesure dans laquelle un matériau ne cache pas un substrat. L'opacité et/ou la translucidité sont mesurées en fonction d'un rapport de contraste. Capacité d'un corps à s'opposer à la transmission des rayons lumineux. L'opacité est l'inverse de la transparence. $O = \text{flux incident} / \text{flux transmis}$.

Opacité : niveau de transparence d'un calque ou d'un objet. Si l'opacité est à 100%, l'objet n'est pas du tout transparent (opaque). Si elle est à 0%, il est totalement transparent.

Opaque : terme utilisé pour décrire l'opacité complète, c'est-à-dire le degré auquel un échantillon fait totalement écran au support qu'il recouvre. Contraire de transparent.

OPP (polypropylène orienté) : est un type de film plastique. Le film OPP est fabriqué à partir de polypropylène et se caractérise par son orientation. L'orientation du matériau est obtenue par un procédé de fabrication spécial qui consiste à étirer le film afin d'améliorer ses propriétés physiques. Les films OPP sont transparents, brillants et présentent une surface lisse. Ils offrent une grande clarté, sont résistants à la déchirure, hydrofuges et ont un bon effet barrière contre l'humidité, les huiles et les gaz. Ces propriétés rendent les films OPP polyvalents et ils sont utilisés dans différents domaines, notamment dans l'industrie de l'emballage.

Organisation en couches : dans un logiciel de retouche d'image, positionnement d'une image ou d'un graphique sur un autre élément de sorte que l'opacité de l'image supérieure permette de visualiser l'image inférieure.

Orientation : direction dans laquelle la page est imprimée. Direction horizontale = paysage ; direction verticale = portrait.

Orpheline : erreur de mise en page à éviter. Lorsque la première ligne d'un paragraphe se retrouve tout en bas de la colonne ou la page précédente.

Ostwald : système de classement des couleurs, basé sur l'utilisation de diagrammes indiquant des dégradés de même tonalité.

Packshot : photo d'un produit en gros plan, le plus souvent sur un fond uni.

Paire métamérique : paire de couleurs qui paraissent identiques lorsqu'elles sont vues dans certaines conditions d'observation, et différentes si les conditions de visualisation changent.

Palette : plage de couleur ou de teinte disponible dans le procédé d'imagerie. Ce terme désigne également un menu mobile d'outils ou d'options accessible dans les applications logicielles.

Palette de couleurs : table de valeurs colorimétriques qui est utilisée pour convertir les couleurs d'un espace chromatique dans un autre afin de prendre en charge les données d'entrée et de sortie de différents types d'équipements.

Pantone : marque américaine dont le nuancier fait office de référence pour les couleurs. Chacune de ces couleurs (aussi appelées tons directs) a été obtenue par un mélange avant impression, contrairement au procédé CMJN pour lequel on ajoute les 4 couleurs lors de l'impression. Les graphistes utilisent les références du Pantone pour éviter les erreurs.

Pantone (Nuancier) : l'un des systèmes de spécification des couleurs les plus connus, utilisé par les designers et les imprimeurs pour communiquer la couleur. Disponible en version couchée, non couchée et matte, chaque nuancier contient une série de couleurs pouvant être référencées sur la base de leur notation PANTONE.

PAO (Publication-Présentation Assistée par Ordinateur) : auparavant terme utilisé pour faire référence à la mise en page sur ordinateur mais est aujourd'hui associé au graphisme, à l'infographie en général.

Papier à support plastifié (RC) : terme désignant un papier photographique recouvert d'une couche de polyéthylène de chaque côté, utilisé dans la plupart des applications d'impression couleur et certaines applications noir et blanc.

Papier chromo : papier couché sur une face avec une très bonne imprimabilité.

Papier couché : papier enduit d'une couche de finition qui a pour but d'améliorer les caractéristiques mécaniques et optiques de ce dernier.

Papier de tirage : Le terme « papier de tirage » désigne le papier sur lequel l'impression finale a lieu dans l'imprimerie.

Papier kraft (Liner kraft) : le papier kraft ou kraftliner, craftliner), est un papier particulièrement solide qui joue un rôle important dans l'industrie de l'impression et de l'emballage. Le nom « Kraft » vient de l'allemand et signifie « force », ce qui décrit bien la caractéristique principale de ce matériau. Il est principalement fabriqué à partir de fibres de bois qui sont traitées selon un procédé spécial, le procédé Kraft. Les copeaux de bois sont alors traités chimiquement afin de séparer les fibres de cellulose de la lignine. Il en résulte des fibres longues et résistantes qui confèrent au papier sa solidité.

Papier naturel : désigne tous les papiers qui n'ont pas été ennoblis par un couchage. Le papier naturel est également appelé papier non couché (uncoated).

Papier perdu : terme utilisé dans le domaine de l'impression pour désigner une image ou une zone encrée qui s'étend au-delà du bord de la page imprimée, sur les quatre côtés.

Pare-feu : système de sécurité qui empêche tout accès non autorisé aux ressources ou informations d'un réseau et permet ainsi d'éviter leur transfert vers un autre réseau.

Pastel : couleurs de la craie pastel, ensemble des couleurs fraîches, douces, peu saturées et claires.

PCS (espace de connexion de profil) : espace colorimétrique indépendant du périphérique utilisé par un CMM pour traduire les couleurs d'une gamme de périphériques à une autre. Le CMM traduit les couleurs de l'espace colorimétrique source défini par un profil de périphérique ICC vers le PCS, puis vers l'espace colorimétrique de destination à l'aide d'un second profil ICC. Le PCS est sélectionné par le CMM ; il n'est pas visible pour les utilisateurs.

PDF (Portable Document Format) : type de document créé par Adobe, autorisant l'affichage d'informations indépendamment de la plate-forme. Le fait de convertir un fichier au format PDF permettra à l'ensemble des éléments, tels que textes, graphiques ou fichiers PostScript, d'être reproduits avec précision sur n'importe quel système informatique au moyen du logiciel d'affichage gratuit Adobe Acrobat Reader.

PDFX-ready : est une initiative des principaux membres de l'industrie de l'impression. L'association propose des supports de formation, des réglages de programmes et des certifications pour les flux de travail PDF/X-1a et PDF/X-4.

PDL (Langage de description de page) : un langage de programmation, similaire à ceux utilisés par les imprimantes, qui décrit le contenu d'une page. Adobe PostScript est le PDL le plus couramment utilisé pour les imprimantes haut de gamme.

Pelliculage de films : le pelliculage est un revêtement de protection en film qui aide à protéger le produit (par exemple un livre) de la saleté et des traces d'utilisation.

Perceptibilité : se réfère à une différence entre les échantillons qui peut être détectée visuellement. Dans le cas d'échantillons colorés, les différences de couleur détectées à l'aide d'un instrument peuvent ne pas être perceptibles.

Perceptif : l'intention de rendu perceptive est utilisée dans la gestion des couleurs afin d'obtenir un rendu des couleurs aussi agréable et visuellement attrayant que possible. Cet intention de rendu est basée sur la perception humaine des couleurs et tient compte de la manière dont nous ressentons et interprétons les couleurs. L'intention de rendu perceptuel (ou perceptif) ajuste les valeurs de couleur de l'original pour qu'elles paraissent naturelles à l'œil humain. Les couleurs sont converties de manière à ce qu'elles aient un effet visuel aussi proche que possible dans l'espace colorimétrique cible que dans l'espace colorimétrique de sortie.

Perceptuel : également appelé « intention d'image », ce rendu vise à préserver la relation visuelle entre les couleurs de manière naturelle pour l'œil humain, même si les valeurs chromatiques elles-mêmes peuvent varier. Ce rendu est particulièrement adapté aux images photographiques.

Perceptuelle : l'intention de rendu « perceptuelle » est utilisée en gestion des couleurs pour obtenir la reproduction la plus agréable et visuellement attrayante possible. Cette intention de rendu se base sur la perception humaine des couleurs et prend en compte notre façon de les percevoir et de les interpréter. Lors de l'utilisation de l'intention de rendu « perceptuelle », les valeurs chromatiques de l'original sont ajustées afin qu'elles paraissent naturelles à l'œil humain. Les couleurs sont converties de manière à produire un effet visuel aussi proche que possible dans l'espace colorimétrique cible.

Perceptuellement absolu : l'intention de rendu ou perceptivement absolu n'est pas connue ou établie en tant qu'intention de rendu indépendante dans le traitement et la gestion des couleurs. Ce terme fait référence à une combinaison des intentions de rendu « Perceptuel » et « Colorimétrique absolu », c'est-à-dire que l'on cherche à obtenir une reproduction des couleurs qui soit à la fois visuellement attrayante (perceptuelle) et précise et exacte (colorimétrique absolue). Dans Fiery XF, par exemple, l'intention de rendu peut être utilisée pour convertir des photographies provenant d'un grand espace colorimétrique source, comme AdobeRGB, en un espace colorimétrique cible plus petit.

Périphérique : périphérique externe qui peut être connecté à un ordinateur.

Périphérique d'entrée : équipement matériel capable d'envoyer des informations à un ordinateur, comme un appareil photo numérique ou un scanner.

Périphérique de sortie : équipement matériel capable d'afficher des informations à partir d'un ordinateur, comme un écran ou une imprimante.

Permanence d'impression : résistance d'un imprimé à tout changement physique, comme la lumière, la chaleur, les acides, etc.

Persistance : durée pendant laquelle une image, généralement produite par les substances photoémettrices d'un écran, reste claire, lumineuse et nette.

Perte de génération : perte de qualité ou de données d'une image qui survient lorsque l'image est reproduite à de multiples reprises.

Phosphorescence : phénomène identique à la fluorescence, mais qui se prolonge après extinction du rayonnement incident. Un matériau phosphorescent absorbe la lumière. Si cette lumière est plus énergétique que la propre lumière du matériau, celui-ci deviendra lumineux. Plus le temps passe et plus sa luminosité diminue.

Photochromisme : changement réversible de la couleur d'un échantillon sous l'effet d'une exposition à la lumière.

PICT (.pct) : format de fichier couleur bitmap pouvant atteindre 32 bits, initialement conçu pour prendre en charge les applications graphiques s'exécutant sur la plate-forme Apple Macintosh. Ce format de fichier est pris en charge par diverses applications et s'emploie fréquemment pour transférer des fichiers entre applications. Ce format de fichier est compatible avec les schémas de compression avec perte JPEG.

Pied bougie : quantité de lumière qui frappe en un point d'une surface plane d'environ 30 cm (un pied), perpendiculairement à la bougie internationale.

Pigment : type de colorant composé de particules constituées de nombreuses molécules de synthèse ou de noir de carbone. Généralement plus stable que les colorants de la même couleur. Les encres jet d'encre pigmentées présentent une plus grande longévité et peuvent être associées à un gamut de couleur moins large.

Pilote : programme permettant à un périphérique matériel de communiquer avec un ordinateur.

Pilote d'imprimante : logiciel propre à une imprimante qui permet à un ordinateur de communiquer avec l'imprimante. Voir également RIP.

Piqué : capacité de l'objectif et du capteur à distinguer les détails du sujet. Une mise au point précise et une bonne stabilité contribuent à améliorer la netteté.

Pixels : très petits carrés qui compose une image numérique. Le nombre de pixels définit la taille et la résolution de l'image. C'est pourquoi on ne peut agrandir un pixel sous peine de perdre en qualité.

Plage dynamique : gamme exhaustive des tons, des plus clairs aux plus foncés.

Planographique : dans le contexte de la gravure, adjectif se rapportant à la surface occupée par de l'encre sur son côté plan, par opposition à la surface en creux ou en relief retenant l'encre.

Platine : surface vitrée d'un scanner à plat sur laquelle la maquette reproduite par réflexion est positionnée en vue de sa numérisation.

Plug and Play : capacité d'un système d'exploitation à identifier un périphérique et à adapter la configuration pour pouvoir l'intégrer.

Plug-in : logiciel tiers chargé dans le dossier des plug-ins Photoshop et accessible depuis un menu de Photoshop.

Plume : technique disponible dans de nombreux programmes de retouche d'image qui adoucit les contours d'une région sélectionnée ou estompe une zone sur un nombre de pixels spécifié.

Plus mince : un type d'ingrédient spécifique qui identifie une collection d'ingrédients parfois travaillés comme un groupe, généralement à des fins de mise à l'échelle de la formule. Il s'agit d'un ingrédient, généralement un solvant ou un diluant, ajouté à une formule pour en ajuster la viscosité. Un diluant ne peut pas être un colorant et n'a pas de facteur de résistance.

PMS (Pantone Matching System) : société connue principalement pour son système Pantone Matching System (PMS), un espace chromatique propriétaire utilisé dans de multiples secteurs industriels, comme l'impression, la peinture, et la fabrication textile et plastique. Le Pantone Matching System est un système uniformisé de reproduction des couleurs, qui permet à différents fabricants basés à différents sites de nommer et communiquer plus de 3 000 couleurs distinctes.

PNG (Portable Network Graphics) : format de fichier couleur bitmap 24 bits qui fait appel à la compression sans perte, initialement conçu comme une alternative au format GIF pour le transfert et l'affichage des images en ligne. Il permet d'afficher de la transparence en cas d'absence de fond.

Point blanc : couleur et intensité du blanc le plus clair d'un appareil. Avec les imprimantes, il s'agit souvent du blanc du papier. Avec les scanners, couleur produisant des valeurs de 255, 255, 255 (RVB) une fois numérisée. Idéalement, le point blanc correspond à une réflectance ou une transmittance neutre de 100 %.

Point d'ombre : teinte imprimable la plus sombre, autre que le noir, dans une image. Toutes les valeurs tonales inférieures à ce seuil s'imprimeront en noir, sans détail.

Point de couleur : représentation d'une couleur par un point, dans un espace chromatique.

Point noir : nuance la plus sombre sur l'histogramme d'une image, associée à une valeur de 0, 0, 0. Le point noir sert à ajuster la plage tonale de l'image. Idéalement, il correspond à une réflectance ou une transmittance neutre de 0 %.

Polarisateur : plastique rigide transparent teinté qui laisse passer la lumière oscillant dans une direction déterminée.

Police : style de caractère typographique constitué d'un ensemble de chiffres, lettres et symboles.

Police de caractère : famille de caractères typographiques (ou glyphes) regroupant toutes les déclinaisons de graisses et de corps. Arial, Trebuchet MS ou encore Times New Roman sont des polices de caractère. Unité de résolution d'une image, traduit de DPI en anglais.

Politique de gestion des couleurs : détermine la manière dont l'application gère les données colorimétriques lors de l'ouverture d'un document ou de l'importation d'une image. Vous pouvez choisir différentes politiques pour les images RVB et CMJN, et indiquer dans quel contexte afficher des messages d'avertissement.

Polychromie : association de différentes couleurs. A l'opposé, la monochromie couleur uniforme.

Portrait (mode) : orientation d'une image qui est plus grande (plan horizontal) que large (plan vertical). Ce terme désigne également un paramètre destiné à contrôler un périphérique de sortie de manière à adapter un document informatique au support d'impression.

Postérisation : transformation d'une image en une forme plus élémentaire en limitant le nombre de valeurs tonales, créant ainsi un résultat surréaliste saisissant.

PostScript : langage de description de page créé et concédé sous licence par Adobe, utilisé pour afficher et imprimer des polices et images.

Ppi (pixel per inch, pixel par pouce) : unité utilisée pour mesurer la résolution d'une image en mode points (bitmap).

Ppp (Points par pouce ou dpi) : mesure de la résolution d'une imprimante, qui indique le nombre de points d'encre que l'imprimante est capable de produire sur une distance d'un pouce (soit 2,54 cm), que ce soit dans l'axe vertical ou horizontal.

Prépresse : processus qui consiste à préparer un job en vue de son impression, en définissant notamment la définition de la mise en page et la séparation des couleurs.

Presse à feuilles : presse d'impression alimentée par des supports feuille, et non des supports en rouleau.

Presse-papiers : zone de la mémoire utilisée pour stocker de manière temporaire des pixels sélectionnés à l'aide des commandes Couper, Copier et Coller.

Prestataire de services d'impression : agence ou entreprise d'impression numérique commerciale qui imprime le fichier d'image d'un donneur d'ordre en fonction des spécifications requises.

Primaires : couleurs de base. Les trois couleurs primaires de la synthèse additive (lumière) sont jaune, magenta (rouge), cyan (bleu). Les trois couleurs primaires de la synthèse soustractive (matière) sont rouge, vert, bleu.

Procédé en relief : dans le contexte de la gravure, procédé utilisant des plaques d'impression incisées, gravées ou sablées sur lesquelles l'encre est déposée. Les lignes ou zones en creux ne retiennent pas l'encre. L'encre est ensuite transférée de la surface de la plaque au papier par friction manuelle ou à l'aide d'une presse.

Procès : dans un logiciel il s'agit de l'échantillon qui est comparé à la cible. Il représente la couleur que vous voulez corriger. On l'appelle aussi l'échantillon de lot.

Process color : couleur primaire d'impression en quadrichromie (cyan, magenta, jaune et noir).

Profil : décrit la manière dont un périphérique « voit » la couleur via la caractérisation d'un périphérique d'entrée, d'un périphérique de sortie ou d'un espace chromatique, en fonction des normes ICC. Les profils décrivent les attributs de couleur en mettant en adéquation l'espace chromatique cible ou source du périphérique et en définissant un espace de connexion du profil, CIELAB ($L^*a^*b^*$) ou CIEXYZ. Chaque équipement qui capture ou affiche la couleur peut disposer de son propre profil. La norme ICC fournit les profils au format RVB pour les scanners, appareils photo numériques et écrans, au format CMJN pour les imprimantes et systèmes d'épreuve, et au format multicolore pour les procédés d'impression multicolores.

Profil (imprimante) : profil grâce auquel le système de gestion des couleurs parvient à convertir les couleurs d'une image donnée dans l'espace chromatique de l'imprimante, de façon à ce que les couleurs soient imprimées correctement.

Profil (photographie) : dans un flux de production photo, profil colorimétrique décrivant la manière dont un équipement reproduit la couleur. Les profils personnalisés sont créés à l'aide d'un logiciel de gestion des couleurs et se rapportent à chaque périphérique impliqué dans le flux de production (appareils photo, écrans, tablettes, téléphones, projecteurs et imprimantes).

Profil (projecteur) : profil grâce auquel le système de gestion des couleurs parvient à convertir les couleurs d'une image donnée dans l'espace chromatique du projecteur, de façon à ce que les couleurs apparaissent correctement une fois projetées sur un écran.

Profil (scanner) : profil décrivant la conversion de l'espace RVB propre au scanner vers le système CIE Lab. La charte test détermine les couleurs de l'original qui seront converties vers les couleurs RVB spécifiques du scanner. Cependant, étant donné qu'une charte test ne couvre qu'une partie du gamut de couleur du scanner, le logiciel de caractérisation a pour tâche de fournir une description des couleurs situées en dehors du gamut de l'appareil.

Profil (tablette) : profil grâce auquel le système de gestion des couleurs parvient à convertir les couleurs d'une image donnée dans l'espace chromatique de la tablette, de façon à ce que les couleurs apparaissent correctement une fois projetées sur un écran.

Profil (vidéo) : dans un flux de production vidéo, profil colorimétrique décrivant le processus de création d'une table de conversion (LUT) spécifique pour l'enregistrement vidéo.

Profil colorimétrique : équation mathématique utilisée pour convertir les couleurs d'un espace chromatique dans un autre afin de rapprocher le plus précisément possible le rendu des équipements. Dans l'industrie de l'impression numérique, le profil colorimétrique est communément utilisé, en particulier pour caractériser un équipement spécifique (écran, imprimante, scanner, etc.) afin de permettre à l'utilisateur d'assurer la cohérence des couleurs à travers différents appareils. Voir également *Gestion des couleurs*.

Profil d'appareil : équations mathématiques ou tables de conversion utilisées pour transformer les couleurs d'un espace chromatique courant en couleurs correspondant à l'espace chromatique spécifique d'un appareil.

Profil d'appareil photo : définit la manière dont une image brute est rendue par le logiciel de traitement d'images. Les profils établissent exactement le rendu final de la couleur d'un pixel particulier, par rapport aux données brutes de l'image d'origine. Il est possible de régler la manière dont le logiciel de retouche interprète la couleur de l'appareil photo en utilisant les commandes du panneau d'étalonnage d'appareil photo et en enregistrant les changements en tant que préréglage.

Profil d'appareil photo numérique : profil décrivant la conversion de l'espace RVB spécifique à l'appareil photo numérique vers le système CIE Lab. La charte test détermine les couleurs de l'original qui seront converties vers les couleurs RVB spécifiques de l'appareil photo numérique. Cependant, étant donné qu'une charte test ne couvre qu'une partie du gamut de couleur de l'appareil photo numérique, le logiciel de caractérisation a pour tâche de fournir une description des couleurs situées en dehors du gamut de l'appareil.

Profil d'écran : profil décrivant les espaces chromatiques d'un appareil photo et d'une image. Le profil d'écran indique au système de gestion des couleurs comment convertir les couleurs de l'image en couleurs correspondant à l'espace chromatique de l'écran en question. Décrit les coordonnées de l'espace RVB, les courbes de dégradé de chaque canal de couleur, ainsi que le point noir et le point blanc.

Profil d'entrée : profil décrivant les attributs de couleurs d'un périphérique d'entrée particulier, tel qu'un appareil photo numérique ou un scanner, et qui permet de convertir avec précision les couleurs dans l'espace chromatique d'un périphérique de sortie donné.

Profil de couleur : un profil de couleur enregistre les caractéristiques d'un périphérique de traitement des couleurs. Ces appareils peuvent être des scanners, des imprimantes et des écrans. Les profils de couleur permettent de voir la gamme de couleurs qu'un appareil peut afficher.

Profil de périphérique ICC : fichier décrivant la reproduction des couleurs par un périphérique. Le profil définit la gamme de couleurs du périphérique dans un espace colorimétrique indépendant du périphérique. Les profils peuvent être génériques ou personnalisés. Les profils génériques sont créés par le fabricant du périphérique qui examine les caractéristiques chromatiques d'un groupe de périphériques identiques dans des conditions contrôlées, puis utilise ces informations pour créer un profil. Les profils personnalisés sont créés pour un périphérique spécifique, à l'aide d'un instrument de mesure des couleurs (par exemple, un spectrophotomètre ou un colorimètre) et d'un logiciel de profilage.

Profil de sortie : profil décrivant les attributs de couleurs d'un périphérique de sortie particulier, tel qu'un écran, un projecteur ou une imprimante, et qui permet de convertir avec précision les couleurs depuis l'espace chromatique d'un périphérique d'entrée donné.

Profil embarqué : profil définissant les caractéristiques chromatiques d'une image. Les profils embarqués peuvent se rapporter aux espaces RVB, CIE Lab, CMJN ou niveaux de gris, et dépendent de l'espace chromatique de travail sélectionné ou de l'équipement d'origine.

Profil manquant (absence de concordance) : dans Adobe Photoshop, l'affichage d'un message de non-concordance des profils indique que le logiciel a identifié une image dont le profil embarqué est différent de celui de l'espace de travail actuel.

Profil personnalisé : profil (données caractérisant un périphérique d'entrée couleur, un périphérique de sortie ou un espace chromatique) qui reflète de manière personnalisée un instrument spécifique, comme un appareil photo numérique, un écran ou une imprimante.

Profil qualifié : contient les informations d'étalonnage spécifiques nécessaires à la reproduction des couleurs pour une visualisation sous un illuminant spécifique par un observateur spécifique sur un dispositif configuré pour un ensemble de conditions spécifiques. Les profils qualifiés sont générés à partir de profils de sorte que chaque profil peut avoir plusieurs profils qualifiés. Un profil qualifié est généralement défini par la combinaison de son illuminant et de son observateur.

Profils ICC : ensemble de données qui caractérise un périphérique d'entrée couleur, un périphérique de sortie ou un espace chromatique, d'après les normes ICC. Les profils décrivent les attributs de couleur en mettant en adéquation l'espace chromatique cible ou source du périphérique et en définissant un espace de connexion du profil, CIE LAB ($L^*a^*b^*$) ou CIE XYZ. Chaque équipement qui capture ou affiche la couleur peut disposer de son propre profil. La norme ICC fournit les profils au format RVB pour les scanners, appareils photo numériques et écrans, au format CMJN pour les imprimantes et systèmes d'épreuve, et au format multicolore pour les procédés d'impression multicolores.

Profondeur de bits : nombre de bits utilisé pour définir la nuance ou la couleur de chaque pixel d'une image. Une image 1 bit correspond à une image en noir et blanc ; une image en niveaux de gris 8 bits produit 256 nuances de gris ; une image couleur 8 bits génère 256 couleurs ; et une image 24 bits se rapporte à une image contenant plus de 16 millions de couleurs (8 bits pour le rouge, 8 bits pour le bleu et 8 bits pour le vert).

Profondeur de Couleur (Color Depth) : dans le contexte utilisé ici, la profondeur de couleur correspond au nombre de couleurs pouvant être affichées. Ainsi, avec une profondeur de couleur de 1 bit $2^1 = 2$ couleurs (monochrome) sont affichables, avec une profondeur de couleur de 4 bits $2^4 = 16$ couleurs sont affichables, avec une profondeur de couleur de 8 bits $2^8 = 256$ couleurs sont affichables et avec une profondeur de couleur de 24 bits $2^{24} = 16777216$ couleurs (étiquetées en tant que True Color) peuvent être visualisées avec le système correspondant. Cette valeur refait surface par exemple au code couleur TColor. Les écrans d'ordinateur et les cartes graphiques d'aujourd'hui ont généralement une profondeur de couleur de 24 bits, ce qui est généralement suffisant pour des représentations réalistes. Dans le domaine des films, de l'impression et du balayage, on utilise souvent une profondeur de couleur de 30 à 48 bits.

Profondeur de pixel : quantité de données utilisée pour décrire chaque point de couleur sur un écran d'ordinateur. Par exemple, une profondeur de pixel de 1 signifie que seuls le noir et le blanc s'afficheront. Si la profondeur équivaut à 4, 16 couleurs différentes pourront s'afficher.

Prompt : un prompt est une commande de texte qui indique à l'intelligence artificielle ce qu'elle doit générer. Ce prompt peut inclure des descriptions de sujets, d'ambiance, de lumières, etc.

Proof : une épreuve (preuve contractuelle ou en anglais *Contract Proof*) est un moyen de contrôle certifié selon la norme ISO 12647-7 pour l'industrie graphique. Une épreuve simule la colorimétrie de l'impression offset ou de l'héliogravure en respectant les couleurs et les tolérances étroites de la norme ISO.

Propriétés d'apparence : les propriétés d'apparence sont des attributs d'un échantillon, autres que la couleur, qui peuvent affecter à la fois la mesure instrumentale et l'évaluation visuelle d'un échantillon coloré. Ces propriétés comprennent la brillance, l'épaisseur du film, l'opacité et les caractéristiques de surface telles que le voile, la rugosité, etc.

PSD (.psd) : format de fichier propriétaire du logiciel Adobe Photoshop prenant en charge toutes les fonctions des applications, comme les couches, les masques et les canaux. Ce format de fichier n'est pas pris en charge par d'autres applications.

Psychométrie : science de la mesure des couleurs, fondée sur l'évaluation visuelle de l'apparence des sensations colorées.
Psychophysique : dans le domaine des sciences de la couleur, terme qui désigne la relation entre la description physique et la perception sensorielle qui en résulte.

Pureté : degré de saturation d'une couleur. Caractérisation de la finesse spectrale d'une couleur donnée. La pureté est définie comme le rapport de la luminance à la longueur d'onde dominante, à la luminance totale. $P = Y(\lambda)/Y$.

Quadrichromie : procédé d'impression utilisant les encres cyan, magenta, jaune et noir pour restituer un large éventail de couleurs.

Qualité des couleurs : la qualité ou « couleur » de la lumière est spécifiée comme cible et tolérance dans l'espace chromatique CIE, et exprimée sous la forme d'une température de couleur corrélée. Il s'agit de la corrélation entre la couleur émise et un corps noir théorique chauffé à une température spécifiée, mesurée en Kelvin (K).

Quark : logiciel de mise en page s'adressant aux professionnels de la conception et de l'édition.

QuickTime : application de lecture vidéo et audio développée par Apple Computer.

Rabattu : on dit d'une couleur qu'elle est rabattue lorsqu'on lui ajoute du noir en plus ou moins grande proportion.

Radiateur (corps noir) : en théorie, objet absorbant toute l'énergie entrant en contact avec lui.

Rapport d'aspect : relation entre les mesures horizontale et verticale d'une image. La valeur horizontale est placée en premier (par exemple

Rapport de contraste : un calcul utilisé pour déterminer si un échantillon est translucide ou opaque. L'échantillon est mesuré sur un fond clair et un fond sombre et les deux mesures sont comparées. Lorsque l'échantillon a un rapport de contraste supérieur à 99,9%, il est complètement opaque. Un chiffre inférieur à 99,9 indique qu'une partie de la lumière traverse l'échantillon. Le rapport de contraste d'un échantillon est directement affecté par l'épaisseur de son film. Si le matériau n'est pas appliqué à l'épaisseur de film appropriée, le rapport de contraste et la tolérance de couleur peuvent ne pas être atteints.

RAW : de l'anglais « brut », un fichier RAW contient toutes les informations de l'appareil numérique dont la photo est issue. C'est le format à privilégier pour la retouche photo en post-production. Prend en charge les données de couleur jusqu'à 48 bits sans compression. En raison de la quantité d'informations et des connaissances requises pour exploiter ce format, les utilisateurs novices y ont rarement recours.

RCS (Espace colorimétrique de référence) : voir *PCS*

Ré-échantillonnage : modification de la résolution d'une image bitmap sans changer la taille du fichier.

Référence (image) : que ce soit visuellement ou à l'aide d'un logiciel de gestion des couleurs, les images de référence fournissent une plage de couleur et de niveau de gris destinée à l'étalonnage des écrans, imprimantes, scanners et appareils photo numériques.

Référence (standard) : dans le cadre de l'évaluation de la différence de couleur, couleur par rapport à laquelle toutes les mesures sont comparées. Autre terme utilisé

Réflectance : mesure de la lumière réfléchi par une surface, qui varie selon la longueur d'onde de la lumière. Le rapport entre l'intensité de la lumière réfléchi et celle de la lumière incidente. Dans l'usage courant, elle est considérée comme le rapport entre l'intensité de l'énergie radiante réfléchi et celle réfléchi par une norme de référence définie (blanche).

Réflectance spéculaire : réflectance miroitante. L'amplitude de la réflectance spéculaire sur des matériaux brillants dépend de l'angle et de la dispersion de la lumière par une surface irrégulière.

Réflectance totale : réflectance du flux rayonnant réfléchi par une surface à tous les angles. Ce terme couvre donc la réflectance diffuse et la réflectance spéculaire.

Réflex mono-objectif : appareil photo de petit format (35 mm ou 6 cm) muni d'un miroir réfléchissant qui se rétracte lorsque l'obturateur est libéré. Ce type d'appareil permet au photographe de visualiser l'image avec le cadrage exact de la photo.

Réflexion : processus par lequel une lumière incidente quitte une surface ou support du côté d'incidence. Retour de la lumière dans le milieu incident, de manière spéculaire ou diffuse. La réflexion spéculaire ne donnant aucune information sur la couleur de l'objet, sa répartition spectrale est identique à celle de l'illuminant, elle doit être éliminée lors des mesures de couleur.

Réflexion diffuse : réflexion caractérisée par l'émission de l'énergie lumineuse dans de multiples directions, au niveau ou en dessous de la surface.

Réflexion interne : la quantité d'énergie qui entre dans un échantillon et qui est piégée à l'intérieur de l'échantillon parce qu'elle ne peut pas traverser la frontière air/échantillon.

Réflexion spéculaire : réflectance d'un faisceau d'énergie rayonnante à un angle égal mais opposé à l'angle d'incidence. Réflectance miroitante. La lumière qui frappe une surface et est réfléchi, ou retournée, selon un angle égal à l'angle d'incidence. La lumière réfléchi est la réflectance spéculaire.

Réflexion spéculaire exclue (SCE) : mesure de la réflectance excluant la réflectance spéculaire pour n'inclure que la réflectance diffuse. L'exclusion peut être réalisée en appliquant un angle d'incidence de 0 (perpendiculaire) sur les échantillons. Le composant spéculaire de la réflectance est ensuite réfléchi vers l'instrument au moyen d'absorbeurs noirs ou de pièges lumineux à l'angle spéculaire quand l'angle d'incidence n'est pas perpendiculaire, ou dans les mesures directionnelles en effectuant une mesure à un angle différent de l'angle spéculaire.

Réflexion spéculaire incluse (SCI) : mesure de la réflectance totale générée par une surface, incluant à la fois la réflectance diffuse et la réflectance spéculaire.

Réfraction : changement angulaire subi par un rayon lumineux pénétrant de façon oblique dans un milieu d'indice de réfraction différent. À la rencontre d'une surface séparant deux milieux d'indice de réfraction différents, un rayon lumineux est réfracté. Ce phénomène s'appelle la réfraction.

Règle des tiers : technique de recadrage en photographie qui consiste à diviser l'image en neuf cases grâce à deux lignes verticales et deux lignes horizontales. Le sujet principal doit se trouver sur l'une des quatre intersections (points de force).

Rehaussement d'image : traitement d'une image visant à améliorer certains éléments, en corrigeant la couleur, la plage tonale et les défauts.

Relativement colorimétrique : est l'un des quatre intentions de rendu lors du gamut mapping.

Reliure intermédiaire : un flux de travail « Intermediate Binding » signifie que les données d'image RVB sont utilisées dans la mise en page lors de la séparation et qu'une séparation de l'espace colorimétrique RVB vers l'espace colorimétrique de sortie CMJN n'est effectuée que lors de l'exportation PDF vers le fichier d'impression.

Reliure précoce : le flux de travail « Early Binding » consiste à convertir le plus tôt possible les données d'image RVB dans l'espace colorimétrique d'impression CMJN prévu lors de la séparation.

Reliure tardive : un flux de travail de « Late Binding » signifie que les données d'image RVB sont insérées dans la mise en page lors de la séparation et qu'elles sont également intégrées dans le PDF d'impression lors de l'exportation du PDF vers le fichier d'impression.

Remplacement du gris (GCR, Gray Component Replacement) : processus consistant à supprimer les zones où les encres cyan, magenta et jaune se chevauchent, pour les remplacer par l'encre noire dans la séparation du noir.

Rendre : processus consistant à générer une image 2D à partir de données contenues dans une scène 3D.

Rendu : application d'un effet d'ombrage à une image numérique afin de la faire paraître plus réaliste.

Rendu des couleurs : aptitude d'une source lumineuse à restituer les couleurs, par rapport à une source de référence.

Rendu mat : surface qui ne présente aucun aspect brillant, à aucun angle d'observation. Surface réfléchissante à haute diffusion.

Repérage : alignement des couches d'une séparation CMJN de façon à ce que toutes les couches s'impriment exactement les unes au-dessus des autres et produisent une impression précise.

Repères de coupe : dans le cadre des applications graphiques, lignes fines et courtes utilisées pour l'échenillage final, indiquant le format massicoté de la sortie imprimée finale.

Répétabilité des instruments : une comparaison des mesures effectuées sur le même échantillon, à l'aide du même instrument. La variation des mesures est exprimée en termes de DE. Les fabricants de spectrophotomètres à usage commercial incluent une valeur de répétabilité dans les spécifications de l'instrument. Cette valeur n'est valable que pour les comparaisons de mesures d'un échantillon achromatique (typiquement un blanc). L'échantillon utilisé doit avoir une surface uniforme exempte de défauts et ne peut présenter aucune caractéristique de métamérisme géométrique.

Reproduction des couleurs : processus qui consiste à reproduire des couleurs sur des équipements différents. Deux méthodes de reproduction des couleurs couramment utilisées sont les mélanges de couleurs additives et les mélanges de couleurs soustractives.

Réseau linéaire : capteur d'image incluant des sites rouges, verts et bleus agencés de manière linéaire.

Résistance à l'abrasion : la résistance à l'abrasion fait référence à la résistance de l'encre sur un substrat d'impression au frottement. Les facteurs décisifs ici sont la nature de l'impression (adhérence, densité), le mode de friction (force, durée) et la dureté et la rugosité de la substance de friction.

Résistance aux ultraviolets (UV) : capacité d'un objet à ne pas s'altérer sous l'effet d'un rayonnement UV, dont la lumière du jour.

Résolution : quantité de détail dans une variation de couleur ou spatiale qui peut être identifiée dans une image. Se rapporte au nombre constitué par les plus petits points ou pixels discernables. La résolution se définit par le nombre de pixels qui composent l'image. Elle est exprimée en ppp (ou dpi en anglais).

Résolution adressable : résolution maximale d'un dispositif.

Résolution effective : apparence finale d'un scan qui a été rehaussée pour produire plus de données que le scanner ne peut en générer. Cette technique est réalisée par interpolation.

Résolution interpolée : processus qui consiste à augmenter la taille d'une image en utilisant les pixels voisins pour estimer la couleur des pixels de la nouvelle image élargie. L'établissement des valeurs chromatiques moyennes des pixels environnants permet de créer de nouveaux pixels d'image sans générer d'irrégularités (ou effet d'escalier). Cassage des différents pixels afin d'obtenir une résolution plus importante.

Résolution optique : résolution physique maximale d'un dispositif. La résolution optique fournit une meilleure qualité d'image que la résolution interpolée, qui a recours à un logiciel pour créer des informations d'image supplémentaires.

Résolution spatiale : plus petite caractéristique d'une image pouvant être détectée, exprimée sous la forme d'une fraction de l'image totale.

Responsive : une page web responsive est une page qui s'adapte à tous les écrans : ordinateur, smartphone, tablette.

Rétine : membrane sensible de l'oeil, contenant les cônes et les bâtonnets, située sur la choroïde, et sur laquelle se forment les images provenant de l'extérieur.

Retouche : processus manuel ou numérique consistant à supprimer les imperfections ou les parties indésirables d'une image.

Retrait de sous-couleurs (UCR, Under Color Removal) : processus éliminant des quantités équivalentes de jaune, magenta et cyan de zones d'ombre neutres, et les remplaçant par de l'encre noire dans la séparation noire. Voir aussi *GCR*.

Revêtement récepteur : couche chimique appliquée sur la surface d'un support qui reçoit et fixe l'encre provenant de la buse de la tête d'impression.

Rhodopsine : nom chimique du pourpre rétinien. Substance responsable de la photosensibilité des bâtonnets de la rétine des vertébrés.

RIFF (Raster Image File Format) : format de fichier utilisé pour mémoriser des images en niveau de gris.

RIP (Raster Image Processor) : est un processeur d'images tramées. Il traite les données PDF ou Postscript et les envoie aux flasheuses ou aux imprimantes d'épreuves connectées. Considéré comme le « cerveau » du périphérique de sortie numérique, le RIP convertit mathématiquement les fichiers graphiques numériques en informations qu'une imprimante peut utiliser pour créer des images. Outre le traitement, la plupart des RIP ont été personnalisés pour répondre aux exigences spécifiques de certaines imprimantes et aux besoins des utilisateurs. Les RIP peuvent gérer la mise en page, le contrôle des couleurs, l'archivage et d'autres opérations.

ROC (Reconnaissance Optique des Caractères) : technologie utilisée pour convertir un texte scanné sur des pages imprimées en texte ASCII éditables.

Rognage : dans le cadre des applications graphiques, processus numérique ou manuel consistant à couper les portions indésirables d'une image.

ROM (Read-Only Memory) : mémoire morte. Type de mémoire où les données peuvent exclusivement être lues et ne peuvent faire l'objet d'aucune modification.

Roman16 : les images test Roman16 sont une collection d'images photographiées spécialement pour vérifier les applications de gestion des couleurs.

Rompu : on dit d'une couleur qu'elle est rompue lorsqu'on lui ajoute plus ou moins de sa couleur complémentaire.

Rosettes : motif généré sur une image imprimée lorsque des trames en demi-teintes sont soumises à des angles de trame classiques.

Rotative : presse d'impression à haute vitesse qui imprime des deux côtés d'un rouleau continu de papier. Les rotatives sont utilisées pour les tirages à grand volume, comme les quotidiens et les magazines.

Rotogravure : on appelle PSR (Prozess Standard Rotogravure) un standard d'impression en héliogravure établi par la Fogra, ECI et le Bundesverband Druck und Medien. Le ProcessStandard Rotogravure est une norme développée exclusivement pour l'héliogravure.

Roue à filtres colorés : appareil mécanique constitué d'au moins trois filtres colorés utilisé dans des systèmes de projection à une matrice.

Rouleau de mouillage : sur les presses offset, rouleaux effectuant le mouillage des surfaces non imprimantes de la plaque.

RVB : abréviation de Rouge, Vert, Bleu ; les couleurs utilisées sur les écrans et les périphériques d'entrée. Ils représentent le modèle de couleur additive, où 0 % de chaque composante produit du noir et 100 % de chaque composante produit du blanc. Le rouge, le vert et le bleu sont respectivement les compléments additifs du cyan, du magenta et du jaune.

Sans perte (lossless) : désigne une méthode de compression des données qui conserve toutes les données du fichier non compressé. LZW est une méthode de compression sans perte couramment utilisée pour les fichiers aux formats TIFF et GIF.

Sans sérif : une police sans sérif signifie que les caractères ne contiennent pas d'empattement.

Saturation : attribut se rapportant à la perception de la couleur et qui exprime le degré de variation par rapport à un gris de même luminosité. Les gris n'ont pas de valeur de saturation. La saturation est le degré d'éloignement horizontal entre une teinte et le gris neutre de même clarté qu'elle sur l'échelle des gris. C'est ce qui permet de qualifier une couleur de saturée ou insaturée, ou encore de lumineuse ou atténuée. En ajoutant du gris, on rend la teinte moins saturée, ou plus insaturée. On pourrait également modifier la saturation d'une teinte en lui ajoutant de sa complémentaire. Tous les neutres (blanc/noir/gris) ont une saturation nulle. Le terme de saturation est souvent associé à l'intensité ou à la luminosité d'un échantillon. Lorsque l'on travaille avec les équations de différence de couleur CIEL*a*b* ou CMC de 1976, la dimension de la chroma (C^* et DC^*) est approximativement liée à la saturation de l'échantillon. Sensation visuelle permettant d'estimer la proportion de couleur pure dans une sensation globale. Une couleur saturée est dite vive; à l'inverse, elle est lavée.

Saturation : (1) parfois appelée chroma, elle correspond à l'intensité ou à la pureté d'une couleur. La saturation représente la quantité de gris par rapport à la teinte, mesurée en pourcentage de 0 % (gris) à 100 % (saturée). Sur la roue chromatique standard, la saturation augmente du centre vers les bords. (2) intention de rendu pour les graphiques professionnels, qui préserve l'éclat des couleurs au détriment de leur précision. Elle adapte la gamme source à la gamme cible, mais préserve la saturation relative plutôt que la teinte. Ainsi, lors d'une réduction de la gamme, les teintes peuvent être décalées. Cette intention de rendu est principalement conçue pour les graphiques professionnels, où les couleurs vives et saturées sont plus importantes que la relation exacte entre les couleurs (comme dans une image photographique).

Scan réfléchissant : procédé utilisé pour scanner un sujet qui ne laisse pas passer la lumière, comme une feuille de papier.

Scanner : équipement permettant de capturer une image optique par le biais de données numériques.

Scanner à plat : type de scanner qui capture les données d'image à l'aide d'un détecteur à réseau linéaire.

Scanner à tambour : type de scanner optique intégrant un tambour rotatif sur le lequel est monté un document original flexible. À chaque rotation du tambour, la lumière émise par le document est capturée point par point, grâce à un détecteur à tube photomultiplicateur.

SCE (Specular Component Excluded) : parfois appelé SPEX, est une condition de mesure dans la mesure spectrale à tête sphérique des couleurs.

SCI (Specular Component Included) : ou SPIN, est une condition de mesure dans la mesure de la couleur sur sphère, dans laquelle la « composante spéculaire » est également mesurée.

SCTV (Spot Color Tone Value) : ou valeur de teinte d'accompagnement, est un rapport de la différence colorimétrique entre la teinte, le substrat et l'aplat. Le SCTV a pour base $L^*a^*b^*$ et, dans le meilleur des cas, des données spectrales. Il fonctionne donc aussi bien pour toutes les couleurs d'accompagnement, tous les procédés d'impression et tous les papiers, et fournit un résultat uniforme. Lors de l'étalonnage des tons directs, SCTV produit de manière fiable un résultat dans lequel la teinte de 50 % de la couleur est visuellement très proche de l'apparence attendue de 50 %.

Séchage : durée nécessaire pour qu'une encre se stabilise.

Sélection : isolation d'une portion d'une image numérique dans le but de réaliser des tâches supplémentaires ou de protéger la zone sélectionnée des manipulations appliquées aux zones « non protégées » restantes.

Sélection des couleurs : opération qui consiste à extraire le bleu, le vert et le rouge d'une image originale, en vue de son impression ultérieure.

Sensibilité lumineuse spectrale : efficacité du détecteur, en fonction de la longueur d'onde. Pour l'œil humain, cette sensibilité, définie de manière statistique, est appelée visibilité.

Séparation : division d'images en tons continus en composantes CMJN distinctes à des fins d'impression.

Séparation des couleurs : production d'une plaque d'impression distincte pour chaque couleur d'encre utilisée pour imprimer une image. Quatre plaques sont utilisées dans le cadre de la séparation des couleurs quadri

Séparations d'imprimante : imprimante (par exemple, une photocomposeuse) utilisée pour la sortie de couleurs d'accompagnement ou de séparations de couleurs quadri.

Sérif : une police sérif signifie que les caractères contiennent des empattements (genres de crochets aux extrémités des lettres T ou L par exemple).

Sérigraphie : technologie d'impression à impact reposant sur l'emploi d'un pochoir.

Signes auxiliaires habituels : par ces termes on entend les signes auxiliaires d'impression tels que les marques de coupe, les marques d'amorce et les marques de repérage, mais aussi les bandes de contrôle des couleurs et les étiquettes des différentes séparations et les informations de page.

Simili : document en noir et blanc imprimé à l'aide d'une seule couleur

Simili-Quadri : procédé dans lequel les trois couleurs primaires servent de soutien au noir.

Solution de mouillage : en impression offset, solution liquide composée majoritairement d'eau, utilisée pour maintenir le mouillage des surfaces non imprimantes d'une plaque afin de les rendre réfractaires à l'encre.

Source de lumière : un objet qui émet une énergie radiante (lumière) à laquelle l'œil humain est sensible. L'émission d'une Source d'illumination peut être décrite par la quantité relative d'énergie émise à chaque longueur d'onde du spectre visible. Cette description numérique est un illuminant. La Source d'illumination peut également être décrite en fonction de sa température de couleur, exprimée en Kelvin. Par exemple, il existe plusieurs Sources d'illumination lumière du jour, comme le D5000 et le D6500 qui ont des températures de couleur différentes.

Source lumineuse : élément d'un instrument ou d'une situation d'observation visuelle qui fournit de l'énergie rayonnante sous forme de lumière. L'émission peut également être décrite par sa température de couleur corrélée.

Source primaire : source émettant de la lumière. Elle peut être soit chaude (son spectre est continu) tel que le soleil ou froide (spectre discontinu).

Source secondaire : source qui réfléchit la lumière. La réflexion est soit spéculaire (dans une seule direction), soit diffuse (dans toutes les directions).

Sous-échantillonnage (fréquence) : scanning à une fréquence d'échantillonnage inférieure à la fréquence optimale.

Sous-échantillonnage (résolution) : diminution de la résolution d'une image aboutissant à une perte de détails.

Spécification des couleurs : valeurs trichromatiques, coordonnées de chromaticité, valeur de luminance ou autres valeurs de gamme de couleurs utilisées pour désigner numériquement une couleur dans un système chromatique spécifié.

Spectral : appartenant au spectre visible. Terme se rapportant dès lors à la couleur.

Spectre : organisation spatiale des composantes de l'énergie rayonnante en fonction de leur longueur d'onde, du nombre d'ondes ou de la fréquence. Dans ce contexte, il s'agit de la plage complète de longueurs d'onde visibles de rayonnement lumineux. Gamme de couleurs produite par le passage de la lumière dans un prisme ou un réseau de dispersion. Le spectre visible s'étend entre 380 nm et 780 nm.

Spectre : en colorimétrie, le terme « spectre » fait référence à l'ensemble des couleurs dans le domaine de la lumière visible. Le spectre de la lumière visible s'étend d'environ 380 nanomètres (nm) à 750 nm. Il comprend les différentes teintes que nous pouvons percevoir lorsque la lumière est réfractée par un prisme ou émise par un support optique tel qu'un écran ou un support d'impression. Le spectre visible peut être divisé en différentes couleurs, souvent présentées comme des couleurs de l'arc-en-ciel : Rouge, Orange, Jaune, Vert, Bleu, Indigo et Violet. Ces couleurs correspondent à différentes longueurs d'onde de la lumière.

Spectre d'égale énergie : spectre dans lequel toutes les ondes visibles sont contenues à un même niveau d'intensité (5000 ou 5500 K).

Spectre de couleurs : dans l'industrie de l'impression, le terme « spectre de couleurs » fait généralement référence à un espace chromatique réalisable. Le spectre de couleurs décrit l'ensemble des couleurs qu'un procédé d'impression ou une imprimante spécifique peut reproduire. Le spectre de couleurs est déterminé par les encres, les encres et les techniques d'impression utilisées.

Spectre électromagnétique : plage couvrant toutes les fréquences possibles de rayonnement électromagnétique. La lumière représente un type particulier de rayonnement électromagnétique visible et détecté par l'œil humain, mais cette énergie se décline en une vaste gamme de longueur d'onde. L'unité de base utilisée pour mesurer la longueur d'onde des ondes électromagnétiques est le micron. Le spectre des ondes est divisé en différentes sections reposant sur la longueur d'onde. Les ondes les plus courtes sont les rayons gamma, qui présentent des longueurs d'onde de l'ordre du millième de micron ou moins. Les ondes les plus longues sont les

ondes radio, qui sont associées à des longueurs d'onde de plusieurs kilomètres. La plage du visible se compose de la portion étroite du spectre, qui va de 0,4 micron (bleu) à 0,7 micron (rouge).

Spectre visuel : partie du spectre électromagnétique comprise entre 380 nm et 700 nm, qui est visible par l'œil humain.

Spectrocolorimétrie : système de mesure qui détermine les composantes trichromatiques à partir de la mesure du facteur spectral de luminance.

Spectrophotomètres (appareil de mesure à tête sphérique) : les spectrophotomètres à tête sphérique comme le CM-26d KonicaMinolta sont une classe d'instruments de mesure des couleurs qui peuvent mesurer en mode SCI (Specular Component Included) ou composant spécifique inclus et SCE (Specular Component Excluded) ou composant spécifique exclu, avec une géométrie de tête sphérique d:8°.

Spéculaire : adjectif désignant la mise en évidence d'un objet de par sa surface brillante. Qualifie une réflexion qui se fait dans une direction précise uniquement, comme sur un miroir. Le reflet lisse, semblable à un miroir, provenant d'un échantillon. Lorsque la lumière traverse l'air et rencontre l'échantillon, une partie de la lumière est réfléchi à la surface de l'échantillon et ne pénètre jamais dans l'échantillon. Nous appelons cette partie de la lumière réfléchi la composante spéculaire. Pour le calcul des constantes optiques, des prédictions de correspondance et de correction, toutes les mesures spectrales doivent être corrigées pour tenir compte de la perte d'énergie due à cet effet spéculaire.

Sphère intégrante : sphère composée ou enduite d'un matériau hautement réfléchissant qui lui transmet la lumière. Sphère dont la surface interne est recouverte d'un revêtement blanc diffusant, recommandée par la CIE pour les géométries d'observation normalisées.

sRVB (sRGB) : est l'espace colorimétrique RVB le plus répandu, l'espace colorimétrique standard de tous les appareils photo numériques et scanners bon marché. Presque tous les fichiers RVB 8 bits sans indicateur de profil sont conformes à sRVB. Espace colorimétrique conçu à l'origine pour le Web.

Stable à la lumière : se dit d'un objet pouvant résister à l'action destructrice de la lumière.

Standard : dans le cadre de l'évaluation de la différence de couleur, couleur par rapport à laquelle toutes les mesures sont comparées.

Standard de blanc absolu : standard physique blanc d'un matériau présentant une capacité de diffusion imparfaite, comme la céramique blanche, étalonné par rapport au diffuseur parfait.

Stimulus : ensemble de rayonnement perçu par l'oeil, et responsable d'une sensation colorée ou achromatique.

Stylet : outil utilisé sur une tablette graphique comme instrument de dessin ou comme souris.

Sublimation thermique : technologie d'impression couleur qui forme une image en transférant des colorants à l'état gazeux vers le matériau récepteur à l'aide d'un pilote thermique.

Substrat : le substrat est le fond sur lequel est appliqué un matériau coloré. Lorsqu'un matériau coloré ne masque pas totalement l'arrière-plan, ce dernier a une influence sur la différence de couleur de la correspondance. Si vous travaillez avec un matériau transparent ou translucide, l'utilisation d'un substrat différent modifiera la couleur du matériau.

Support : matériau sur lequel il est possible d'imprimer, comme du papier, de la toile, du coton ou du plastique. Terme très fréquemment utilisé dans l'impression numérique. Matériau qui reçoit une image imprimée ou un colorant.

Support de stockage amovible : périphérique de stockage qui se connecte à un dispositif de lecture similaire et qui être retiré/inséré selon les besoins.

Surface de butée : position sur la table d'alimentation où les feuilles sont immobilisées avant d'être fixées aux pinces des cylindres, afin d'assurer le maintien du repérage latéral.

SVGA (Super Video Graphics Array) : nombre de pixels qu'un projecteur est capable d'afficher avec un ratio de format d'image standard 4/3 de 800 horizontalement, 600 verticalement, totalisant 480 000 pixels.

SWOP (Specifications for Web Offset Publications) : normes américaines régissant les spécifications d'impression sur des presses offset. Normes définissant les caractéristiques de couleur et d'engraissement d'une rotative.

SXGA (Super XGA) : résolution d'écran standard de 1280x1024 pixels. SXGA était répandu sur les écrans standard, mais procurait un ratio de format d'image de 1,25/1, différent du ratio le plus courant 1,33/1 (4/3). SXGA+ se définissait par une résolution de 1400x1050, qui est un ratio exact 1,33/1 avec un nombre total de pixels de 1 470 000.

Synthèse additive : procédé consistant à combiner les lumières des trois couleurs primaires (rouge, vert et bleu) dans le but d'obtenir des couleurs. Par exemple, Vert + Rouge = Jaune, Rouge + Bleu = Magenta, et Bleu + Vert = Cyan. Méthode de création des couleurs par addition de faisceaux lumineux bleus, verts et rouges. Ce principe est essentiellement utilisé pour la télévision et les écrans d'ordinateurs.

Synthèse soustractive : mélange de colorants prenant en compte à la fois l'absorption et la dispersion d'au moins deux pigments individuels composant le mélange. Méthode de création des couleurs par soustraction à la lumière blanche des composantes bleues, vertes et rouges, par l'emploi de filtres respectivement jaunes, magenta et cyan.

Système d'épreuve : dispositif permettant de montrer à quoi ressemblera un job imprimé avant que celui-ci ne soit envoyé à la presse.

Système d'exploitation : système utilisé par l'ordinateur pour commander les opérations d'entrée et de sortie fondamentales, et assurer le fonctionnement des applications logicielles. Exemples

Système d'exposition directe de films : imprimante haute résolution (généralement comprise entre 1 270 et 4 000 dpi) utilisée dans l'industrie de l'impression pour exposer une image bitmap à un support photosensible.

Système de couleurs : un système de couleurs (ou modèle de couleurs) est une méthode mathématique abstraite permettant de déterminer et de spécifier les couleurs, ainsi que les relations entre elles. Il est souvent assimilé à l'espace colorimétrique, qui est pourtant l'application concrète d'un système de couleurs à une méthode colorimétrique (imprimante, écran, etc.).

Système de gestion des couleurs : combinaison de composants logiciels et/ou matériels utilisés pour produire des résultats colorimétriques précis tout au long d'un processus d'imagerie numérique.

Système trichromatique : système de spécification des couleurs basé sur l'effet trichrome de sensibilité de l'oeil. Le système trichromatique usuel est le système CIE XYZ (1964).

Systèmes d'ordonnement des couleurs : méthode de communication de la couleur basée sur l'espace chromatique tridimensionnel. Pour qu'une collection de couleurs constitue un système d'ordonnement des couleurs, elle doit représenter l'ensemble des couleurs dans un espace chromatique tridimensionnel. Les couleurs doivent suivre une progression visuelle ou une relation logique les unes par rapport aux autres. Toute couleur introduite dans le système doit s'y insérer selon une séquence logique. Une légère variation au niveau d'une couleur existante doit pouvoir être facilement décrite par étapes partielles. Le système doit fournir des valeurs assurant une communication aisée même en l'absence d'échantillon. Et enfin, le support utilisé pour représenter le système doit être cohérent et reproductible. L'un des systèmes d'ordonnement des couleurs les plus connus est le Munsell.

Systèmes de spécification des couleurs : méthode de communication des couleurs entre clients, designers et imprimeurs. Les systèmes de spécification les plus courants sont Pantone et HKS, souvent utilisés comme guides de couleurs, nuanciers ou bibliothèques de couleurs.

Table des couleurs : palette chromatique d'une image pouvant compter jusqu'à 256 couleurs en mode couleurs indexées.

Tablette graphique : instrument offrant un contrôle précis des mouvements du curseur dans le cadre des programmes de dessin ou de graphisme, via l'utilisation d'un stylet ou d'un crayon.

Tache de couleur : lorsqu'une image en couleur donne l'impression d'être recouverte d'un filtre coloré, on parle de dominante de couleur. Dans l'impression, cela se produit en raison d'une mauvaise balance des gris.

Taille de noyau : nombre de pixels échantillonnés dans le cadre des processus de manipulation et d'accentuation de la netteté d'une image.

Taux de rafraîchissement : nombre de fois qu'un écran met à jour les données en une seconde.

Teinte (Hue) : la teinte est la qualité qui distingue une couleur d'une autre. C'est ce qui différencie le bleu du jaune, par exemple. Attribut de couleur utilisé dans le système Munsell d'ordonnement des couleurs et qui permet de distinguer le rouge du vert, le bleu du jaune, etc. Outre la saturation et la luminosité (ou le niveau d'obscurité), la teinte est l'une des trois propriétés que les gens considèrent comme fondamentale lors de la perception des couleurs. Le modèle de couleur HSV est basé sur ces trois propriétés. Dans ce modèle de couleur, H (hue) est la teinte qui peut être adaptée par le programme Pipette. Par définition, la teinte est la propriété qui distingue les sensations de couleur (par exemple, le rouge, le bleu ou le vert). Une couleur de la même teinte peut varier en saturation (par exemple gris) ou en luminosité (par exemple rose).

Teinte (ton) : la teinte désigne ce qui est la couleur à proprement parler, c'est-à-dire vert, rouge, bleu, orangé... Le ton désigne aussi la modification d'une couleur dans sa valeur.

Teinte vierge : mélange d'un pigment blanc et de colorants (généralement couleur) absorbants. Résultat produit en mélangeant un pigment blanc et des colorants (généralement couleur) absorbants. Le mélange résultant est plus clair et moins saturé que la couleur sans adjonction de blanc.

Teinture à blanc du substrat : teinture sans colorant mais avec tous les auxiliaires.

Température de couleur : température absolue à laquelle un corps noir doit être porté pour émettre un rayonnement de même chromaticité qu'une distribution spectrale donnée.

Température de couleur : exprimée en kelvin. La température de couleur décrit l'impression de couleur perçue d'une source lumineuse. Par exemple, une lampe de 3000K sera perçue comme une lumière chaude, tandis qu'une lampe de 6000K sera perçue comme une lumière froide. Notre lumière normalisée D50 a une température de couleur de 5000K.

Température de couleur (échelle) : échelle utilisée pour spécifier l'énergie visible de diverses sources lumineuses, exprimée en degrés Kelvin et permettant d'établir un classement des sources lumineuses (de rouge à blanc-bleu). Par exemple, la lumière du jour à midi est de 5 500 Kelvin, de couleur bleue et blanche, tandis qu'une ampoule au tungstène produit une couleur orange et s'élève à environ 3 200 Kelvin.

Température de couleur (mesure) : mesure exprimée en degrés indiquant la nuance d'un type spécifique de source lumineuse. La température de couleur est traditionnellement exprimée dans une unité de température absolue, à savoir le Kelvin (K).

Température de couleur apparente : apparence de la couleur d'une source lumineuse par rapport à la température de couleur absolue d'un corps noir (radiateur) présentant la même couleur.

Température de couleur proximale : température, exprimée en degrés Kelvin, d'un point au niveau d'un lieu de corps noir qui se rapproche le plus de la source lumineuse.

Théorie des couleurs opposées : théorie expliquant conceptuellement comment le système visuel humain (association œil/cerveau) perçoit la couleur. Pour le système visuel humain, le rouge et le vert sont des couleurs opposées, au même titre que le jaune et le bleu. Pour un observateur humain, cela signifie qu'un objet rouge ne contient pas de vert (mais il peut aussi être bleu ou jaune), tandis qu'un objet jaune ne contient pas de bleu (mais peut aussi être rouge ou vert). Quelque chose qui n'est ni rouge ni vert est neutre du point de vue du critère rouge/vert. Quelque chose qui n'est ni jaune ni bleu est neutre du point de vue du critère jaune/bleu. Si une couleur est neutre du point de vue des deux critères, elle est « incolore » (comme le noir, le gris ou le blanc). Cette théorie constitue le fondement de la plupart des espaces chromatiques uniformes (en particulier CIELab, CIELCh et Lab).

Thermochromisme : changement réversible de la couleur d'un échantillon, dû à une variation de la température de l'échantillon en question. Ce phénomène concerne généralement les couleurs à forte saturation (vives), telles que les jaunes, oranges et rouges clairs.

TIFF, TIF (Tagged Image File Format) : format de fichier standard utilisé dans la plupart des programmes d'imagerie numérique. Très évolutif, le format TIFF permet d'ajouter des informations supplémentaires aux données d'image par l'intermédiaire d'un référentiel de fichiers d'image contenant des informations de type en-tête mais ne faisant pas réellement partie de l'en-tête du fichier. Le format TIFF peut être utilisé pour les images en noir & blanc, en niveau de gris, RVB et CMJN. Ce format peut être décompressé et est compatible avec bon nombre de méthodes de compression. Il applique toutefois majoritairement la compression LZW. Il s'agit probablement du plus polyvalent format de fichier.

TL84 : le type de tube fluorescent F11 ou TL84 correspond au néon classique, l'éclairage typique des « grands magasins ». TL84 représente un tube fluorescent à trois bandes de 4000 Kelvin. Cet environnement lumineux est installé dans de nombreuses boîtes à lumière normale pour comparer le rendu des st ou des surfaces avec D50 ou D65 lumière normale.

Tolérance chromatique : différence acceptable entre la couleur standard (référence) et un échantillon.

Ton : teinte à laquelle on ajoute une quantité de gris ou de blanc pour obtenir une variation plus claire ou plus foncée.

Ton (couleur) : couleur considérée du point de vue de son intensité lumineuse (valeur) et de son degré de saturation. Par exemple : différents tons d'une teinte de vert.

Ton continu : image, comme une photographie, contenant des transitions graduelles entre des nuances ou couleurs. À des fins d'impression, les images en tons continus sont converties en motifs de points (demi-teintes).

Ton direct : autre nom pour désigner un Pantone.

Ton local (couleur) : couleur propre d'un objet qu'un peintre représente.

Ton rompu (couleur) : couleur obtenue par ajout d'une certaine quantité de la teinte complémentaire.

Ton sur ton (couleur) : d'une même couleur avec des nuances différentes.

Tonalité : impression d'un ensemble coloré. Attribut de sensation visuelle permettant de définir l'apparence d'une couleur. La tonalité s'exprime par des qualificatifs tels que rouge, bleu, jaune, etc.

Toner : pigment sec en poudre utilisé sur les imprimantes et les télécopieurs, contenant un colorant, une substance thermoplastique électrostatique, un agent de contrôle de charge, et généralement un matériau magnétique.

Tonique : ce terme définit une couleur occupant une surface très réduite par rapport à une dominante. Elle peut être la complémentaire de celle-ci. Une couleur très saturée amplifiera ce rôle.

Tons directs : les tons directs, tels que les tons PANTONE, correspondent à des couleurs d'encre sélectionnées dans un guide de spécifications et qui ne peuvent généralement pas être reproduites à l'aide des couleurs CMJN. Chaque couleur est mélangée et insérée sur la presse dans un groupe d'impression. Les encres de ton direct s'avèrent économiques pour l'impression à deux ou trois couleurs, et peuvent également être utilisées pour les couleurs difficiles à reproduire correctement avec l'impression quadri. Vous pouvez utiliser les encres de ton direct pour les applications limitées à trois couleurs, hors reproduction de photos en quadrichromie, ou pour imprimer des logos ou d'autres éléments graphiques ne nécessitant pas une correspondance précise des couleurs.

Tons moyens : sur une image, teintes qui se trouvent au milieu de la plage tonale, à mi-chemin entre les couleurs les plus claires et les plus foncées. Autre terme utilisé

Traitement : un traitement consiste en une ou plusieurs opérations décrivant un processus pour un laboratoire et/ou la production.

Tramage : transformation des informations d'une image vectorielle en informations d'image tramée.

Tramage par modulation de fréquence : méthode de tramage demi-teintes où tous les micropoints de demi-teintes ont la même (petite) taille, mais présentent des variations au niveau du nombre moyen par surface ou de la fréquence selon la valeur tonale à reproduire.

Tramage stochastique : processus de tramage où des points de taille uniforme sont placés de façon aléatoire afin de créer une illusion de niveaux de teinte. Autre terme utilisé

Trame : processus utilisé pour produire des points en demi-teintes.

Trame FM : dans le tramage à modulation de fréquence (tramage non périodique), les points de trame sont répartis de manière irrégulière. Les différentes valeurs tonales sont créées par la variation du nombre de points de même taille sur une surface.

Trame lignée : terme utilisé dans l'impression pour définir la densité des éléments d'une cellule en demi-teinte, exprimée par le nombre de lignes de points d'encre par pouce ou par millimètre.

Transfert électrostatique : procédé d'imagerie faisant appel à un « toner » pour produire une image, au moyen de charges statiques contrôlées. L'impression adhère aux surfaces chargées.

Transformation : conversion mathématique d'un espace chromatique dans un autre, par exemple de l'espace RVB à CMJN.

Translucide : transmission diffuse de la lumière. Aucune image nette ne peut être observée. Terme utilisé pour décrire un échantillon qui n'est ni complètement transparent, ni opaque. La lumière est partiellement absorbée et diffusée par les matériaux de l'échantillon et par le fond de l'échantillon. Les échantillons qui sont translucides sont également considérés comme présentant une « peau incomplète ».

Translucidité : aspect qui se situe entre opacité complète et transparence complète. Apparence partiellement opaque.

Transmission : processus par lequel une lumière incidente est émise à travers un matériau ou un objet.

Transmission diffuse : émission de l'énergie lumineuse à travers un échantillon et soumise aux lois de la réfraction.

Transmittance (de lumière) : fraction d'une lumière émise à une longueur d'onde donnée qui n'est ni réfléchi ni absorbée, mais qui traverse un matériau ou un objet.

Transparence : phénomène qui survient lorsque l'encre pénètre le support papier jusqu'à être visible au verso. Capacité d'un corps à transmettre les rayons lumineux. $T = \text{flux transmis} / \text{flux incident}$.

Transparent : adjectif décrivant un matériau qui transmet la lumière avec une diffusion ou une dispersion minimale. Terme désignant une apparence non opaque.

Trapping : technique prépresse autorisant de légères variations de repérage durant le tirage sur presse.

Très haute lumière : petite zone de haute lumière d'une image ne contenant que peu ou pas de détail.

Trichromatique : adjectif désignant trois stimuli, généralement utilisé pour décrire les composantes requises dans le cadre d'une synthèse additive pour évoquer une sensation de couleur particulière.

Trimbox : est le format final d'un fichier PDF sans fond perdu. Le fond perdu est défini dans la Bleedbox.

Tristimulus (colorimétrie) : un ensemble de techniques permettant de prévoir des concordances de couleurs en égalisant un stimulus donné avec les quantités des trois couleurs primaires spécifiées requises pour assurer cette concordance. Les quantités de ces couleurs primaires nécessaires pour correspondre au stimulus sont les valeurs tristimulus de ce stimulus pour cet ensemble de couleurs primaires.

Tristimulus (valeurs) : quantités des trois lumières primaires qui, une fois mélangées en synthèse additive, feront correspondre une lumière donnée à un observateur donné.

Tube cathodique : tube de visualisation utilisé dans la plupart des téléviseurs et écrans d'ordinateur standard. Un faisceau électronique dirigé vers l'arrière de l'écran excite les luminophores se trouvant à l'intérieur du tube en verre, ce qui produit l'affichage de l'image.

Tube photomultiplicateur : dispositif photosensible que l'on trouve généralement dans les scanners à tambour. Ces tubes électroniques sont beaucoup plus sensibles à la lumière que les barrettes CCD.

Turbidité : réduction de la transparence d'un échantillon due à la présence de matière non dissoute.

TVI (Tone Value Increase) : est le terme anglais pour l'augmentation de la valeur tonale. Les points d'impression s'agrandissent ou augmentent lorsqu'ils sont imprimés sur un papier. Un magenta de 50 % sur une plaque d'impression peut présenter une valeur tonale (TV) de 70 % une fois imprimé, le TVI est donc de 20 %. Dans le passé, ces mesures étaient appelées « surface de point » et « augmentation de point », qui correspondent à la valeur tonale (TV) et à l'augmentation de la valeur tonale (TVI). Le papier était toujours égal à 0 et l'aplat à 100. Cette augmentation de la valeur tonale était utilisée pour ajuster une presse à une condition d'impression donnée.

TWAIN (TWAIN Working Group) : norme industrielle régissant le mode de communication de certains appareils, tels que les scanners et appareils photo numériques, avec des programmes logiciels.

Typographie : la typographie peut désigner plusieurs choses. Premièrement, le procédé d'impression utilisant le relief. Deuxièmement, la création d'une police de caractères.

U.S. Sheetfed Coated (couché) : espace de travail conçu pour produire des séparations de qualité avec des encres américaines dans les conditions d'impression suivantes : couverture d'encre de 350 %, plaque négative, papier couché blanc brillant.

U.S. Sheetfed Uncoated (non couché) : espace de travail conçu pour produire des séparations de qualité avec des encres américaines dans les conditions d'impression suivantes : couverture d'encre de 260 %, plaque négative, papier offset blanc non couché.

U.S. Web Coated (SWOP) (couché) : espace de travail conçu pour produire des séparations de qualité avec des encres américaines dans les conditions d'impression suivantes : couverture d'encre de 300 %, plaque négative, papier couché de qualité publication.

U.S. Web Uncoated (non couché) : espace de travail conçu pour produire des séparations de qualité avec des encres américaines dans les conditions d'impression suivantes : couverture d'encre de 260 %, plaque négative, papier offset blanc non couché.

UCR (Under Color Removal) : ou réduction de la sous-couleur, un procédé utilisé lors de la séparation en CMJN afin de limiter la quantité maximale d'encre déposée.

UI (User Interface) : l'UI design consiste à concevoir l'aspect visuel des interfaces web et fait partie de l'UX. L'objectif de l'UI est d'optimiser les interactions de l'utilisateur.

Ultraviolet : énergie rayonnante d'une longueur d'onde inférieure à 380 nm. Portion du spectre électromagnétique situé entre environ 10 et 380 nm.

Uniforme : qualifie un espace colorimétrique lorsque la distance séparant deux points de couleur de cet espace est représentative d'une même différence visuelle. Le système CIE xyY n'est pas uniforme.

UX (User eXperience) : l'UX intervient dans les premières étapes de la conception d'un site web et doit permettre d'améliorer le ressenti des utilisateurs à l'utilisation de l'interface. Parmi les principes de l'UX, on retrouve la facilité d'utilisation, l'accessibilité, l'esthétisme, la rapidité de chargement, etc.

UXGA (Ultra Extended Graphics Array) : utilise 1600 pixels horizontalement par 1200 pixels verticalement (1600x1200). Ceci correspond à un total de 1 920 000 pixels sur l'écran avec un ratio de format d'image de 4/3.

V-RAM (Video Random Access Memory) : type spécial de mémoire vive (RAM) qui autorise simultanément la lecture et l'écriture, et qui peut envoyer des informations à l'écran en même temps qu'elle reçoit de nouvelles données du processeur vidéo.

Valeur : la valeur d'une couleur désigne son degré de clarté ou d'obscurité. Le noir et le blanc sont ses limites. Le nombre des valeurs est infini entre ces deux limites. Le jaune est la couleur dont la valeur est la plus claire.

Valeur (de ton) : degré de clarté d'un ton par rapport aux autres tons. On obtient différentes valeurs d'une teinte par ajout de blanc ou de noir.

Valeur (Value) : la clarté ou l'obscurité relative d'une couleur.

Valeur de noirceur : outre la saturation et la teinte, la valeur de noirceur (ou l'obscurité) est l'une des trois propriétés que les utilisateurs considèrent comme fondamentale lors de la perception des couleurs. Le modèle de couleur HSV est basé sur ces trois propriétés. Le niveau d'obscurité est le paramètre du contenu énergétique total ou de l'amplitude maximale de la lumière. Plus la valeur est petite, plus la couleur apparaît pure. Si cette valeur est zéro, chaque couleur est noire. Le contraire de la valeur de noirceur est la luminosité. Dans le modèle de couleur HSV, le niveau d'obscurité ou la luminosité est le V (valeur), de sorte que cette valeur puisse être bien imitée dans le programme Pipette.

Valeur de tolérance : une valeur numérique utilisée pour déterminer l'acceptabilité d'un échantillon.

Validation Print : est une impression aux couleurs exactes selon la norme ISO 12647-8. La Validation Print a des tolérances de couleurs plus élevées que le *contrat Proof* selon la norme ISO 12647-7 et, contrairement à ce dernier, elle n'est PAS contraignante en termes de couleurs et de droit.

VCD (Vidéo CD) : format d'animation numérique intégrale sur CD-ROM appliquant la compression vidéo MPEG-1 et intégrant une barre de commande qui contient des commandes similaires à celles d'un VCR.

VDP (Impression de données variables) : est une technique d'impression numérique qui permet de personnaliser des éléments individuels au sein d'un travail d'impression. Il peut s'agir de texte, d'images, de graphiques ou même de mises en page complètes. L'impression à données variables est souvent utilisée pour des supports marketing personnalisés, tels que le publipostage, où chaque article imprimé contient des informations spécifiques pour le destinataire. VDP utilise des bases de données et des logiciels pour contrôler les variations dans le processus d'impression et permettre ainsi un ciblage sur mesure.

Vecteur : une image vectorielle est obtenue grâce à des formules mathématiques. Elle est composée de formes à l'inverse de pixels pour les images Bitmap, et peut donc être agrandie ou réduite à l'infini.

Vectoriser : technique qui consiste à convertir des pixels en vecteurs. On peut par exemple vectoriser une image Bitmap avec Adobe Illustrator, ou vectoriser du texte.

Vernissage (revêtement) : procédé de traitement d'un support permettant d'accepter les encres jet d'encre. Apposition d'un fin revêtement destiné à offrir une protection contre les décolorations induites par les UV, le maculage et les traces de doigts, et pouvant parfois allonger la durée de vue de l'imprimé dans la mesure où la décoloration est majoritairement due à la lumière visible.

Veuve : dernière ligne d'un paragraphe placée en haut de la colonne ou de la page suivante.

VGA (Video Graphics Array) : norme d'affichage produisant une résolution de 640 x 480 avec 16 couleurs.

Vignette : version petit format d'une image graphique plus grande, utilisée pour l'indexage des bases de données d'images ou pour prévisualiser une image très grand format.

Vision des couleurs : la vision humaine des couleurs est un processus complexe qui nous permet de distinguer des millions de nuances de couleurs. Elle repose sur l'interaction de la lumière avec des cellules spécialisées dans l'œil et sur le traitement de ces signaux par le cerveau. 1. Principes de base de la vision des couleurs La vision des couleurs résulte de la perception de la lumière à différentes longueurs d'onde. La lumière est un rayonnement électromagnétique et la partie visible du spectre lumineux s'étend d'environ 380 nm (violet) à 740 nm (rouge). 2. structure de l'œil humain L'œil humain possède plusieurs structures qui sont cruciales pour la vision des couleurs...

Vision normale des couleurs : vision d'un observateur normal ne présentant aucun symptôme ou réponse chromatique anormale ou défectueuse.

Vision photopique : terme désignant la vision médiée par les récepteurs coniques de la rétine de l'œil, qui permettent la vision des couleurs à des niveaux élevés et moyens de luminance. Vision de l'œil correspondant à des éclaircissements suffisants (plusieurs candelas par mètre carré). Dans ces conditions, le maximum de sensibilité est situé vers 560 nm.

Vision scotopique : vision médiée uniquement par les bâtonnets rétiens, à de très faibles niveaux d'éclaircissement. Il s'agit de la vision nocturne. Vision de l'œil pour des éclaircissements faibles (quelques centièmes de candela par mètre carré). La sensibilité de l'œil présente alors un maximum vers 510 nm, décalé vers le bleu.

Volume d'acceptabilité : le volume d'acceptabilité est utilisé pour représenter l'emplacement d'essais acceptables dans un espace chromatique donné. Il s'agit d'une région tridimensionnelle qui entoure un standard et qui est définie par des valeurs de tolérance. Si un essai s'inscrit dans ce volume, il est acceptable par rapport aux critères de tolérance. S'il tombe en dehors de ce volume, il est inacceptable par rapport aux critères de tolérance.

VRML (Virtual Reality Modeling Language) : langage de programmation prenant en charge l'animation d'espaces virtuels sur des pages Web.

WAN (Wide Area Network) réseau étendu : réseau couvrant une zone géographique étendue et qui implique généralement des vitesses inférieures à celles d'un réseau local (LAN).

WAV (.wav) : format de fichier audio utilisé pour le stockage et la transmission de fichiers son, caractérisé par l'extension de fichier .wav.

Webdesign : domaine de la conception d'interfaces web et applications.

Wireframe : sorte de schéma d'un site web ou d'une application afin de définir l'emplacement des différents éléments (images, texte, vidéo...).

WUXGA (Wide Ultra XGA) : une résolution d'écran large de 1920x1200 ou 1920x1080 pixels avec un ratio de format d'image de 16/10.

WXGA (Wide XGA) : une résolution d'écran large de 1280x800 pixels avec un ratio de format d'image de 16/10 et un nombre total de pixels de 1 024 000 .

WYSIWYG : acronyme signifiant « What You See Is What You Get » (littéralement, « ce que vous voyez est ce que vous obtenez ») et se rapportant à une interface d'affichage qui reproduit sur un écran l'apparence que prendront les polices et images une fois imprimées. En PAO, cette expression caractérise un programme ou une interface qui essaie de simuler à l'écran la sortie imprimée.

X : l'une des trois composantes trichromatiques de la CIE, en l'occurrence, la couleur primaire rouge.

XGA (Extended Graphics Array) : norme d'affichage publiée par IBM présentant une résolution spatiale de 1024 x 768 pixels et 256 couleurs.

XGA (Extended Graphics Resolution) : nombre de pixels qu'un projecteur est capable d'afficher avec un ratio de format d'image standard 4/3 de 1024 horizontalement, 768 verticalement, totalisant 786 000 pixels.

XML (eXtensible Markup Language) : sous-ensemble du langage SGML, dont l'objectif est de permettre la prise en charge du format SGML sur le Web, de la même manière que le format HTML.

xyY (coordonnées de chromaticité) : espace chromatique non uniforme dans lequel les couleurs se situent dans un système tridimensionnel de coordonnées rectangulaires. x et y se rapportent à la chromaticité (teinte et chrominance) d'une couleur. Y correspond à la luminosité (clarté ou brillance) d'une couleur.

XYZ : ensemble complet des composantes trichromatiques décrivant numériquement une couleur, calculées en se fondant sur la norme ASTM E308-85.

Y : l'une des trois composantes trichromatiques de la CIE, se rapportant à la réflectance ou la transmittance lumineuse, en l'occurrence, la couleur primaire vert.

YIQ : modèle colorimétrique établi par le National Television Standards Committee (NTSC) pour rendre plus efficace la transmission des signaux de télévision, et assurer la compatibilité avec les écrans noir-blanc.

Z : l'une des trois composantes trichromatiques de la CIE, en l'occurrence, la couleur primaire bleu.

Zébrures : fonction permettant d'identifier les zones d'une trame présentant une brillance excessive, soit trop marquée. Lorsque la brillance atteint un certain degré, les zébrures s'affichent sur cette zone pour indiquer qu'elle est peut-être trop claire. Ces zébrures sont tout simplement une série de lignes noires qui oscillent selon un schéma dérangerant. Et même si vous ne connaissiez pas le terme auparavant, le motif affiché vous paraîtra familier.

Zipper : opération consistant à compresser un fichier.

Zoom : agrandissement d'une portion d'une image.

<https://www.photoshopplus.fr/glossaire-de-la-couleur/>

(juin 2025)