

Color Management - Teoria

1. Introduzione

- a. Il colore non esiste: cenni di generali sulla natura della luce e la percezione umana: (doppia natura della luce, onde e particelle, fotone e elettrone, materia riflessione; spettro visibile, lunghezze d'onda cono, bastoncelli, cell. gangliari).
- b. Un sistema che funziona ed i suoi limiti- cosa fa e cosa non farà mai.

2. Teoria di base

- a. Colorimetria: perno centrale: il metamerismo, illuminante, illuminazione.
- b. Trichromacy e retina, la CIE e l'osservatore standard.
- c. Colori spettrali, colori non spettrali- HSB
- d. Spazio colore: assoluti e relativi
- e. Visione: fenomeni particolari: contrasto simultaneo, costanza del colore

3. Elementi

- a. ICC
- b. I gamut – di periferica, il gamma- lineare e non lineare.
- c. Profili: Classi di profili:
- d. Spazi di lavoro RGB
 - Perché uno spazio di lavoro
 - Quali usare
 - Rischi in previsione della stampa

b. Conversioni

- a. Cambiare i numeri per non cambiare il colore
- b. Conversioni
 - i. Intento di rendering
 1. PERC
 2. RELCOL
 3. ABS
 - ii. Motore di colore
 - iii. Degrado dell'immagine