

11. Fidélité teintes - Etalonnage - ColorMunki

Le paramètre nommé "Fidélité teintes" joue un rôle décisif dans l'appréciation et la présentation à l'écran d'un modèle ainsi que dans l'édition sur imprimantes ou lors de sa présentation au client.

Vous disposez dans SPECTRUM 4.0 de deux différentes possibilités pour l'optimisation de la représentation des couleurs de vos médias :

11.1 Optimisation simple des couleurs (sans ColorMunki)

La version complète SPECTRUM 4.0 contient un "Nuancier SPECTRUM" pour l'optimisation de la représentation des couleurs à l'écran.

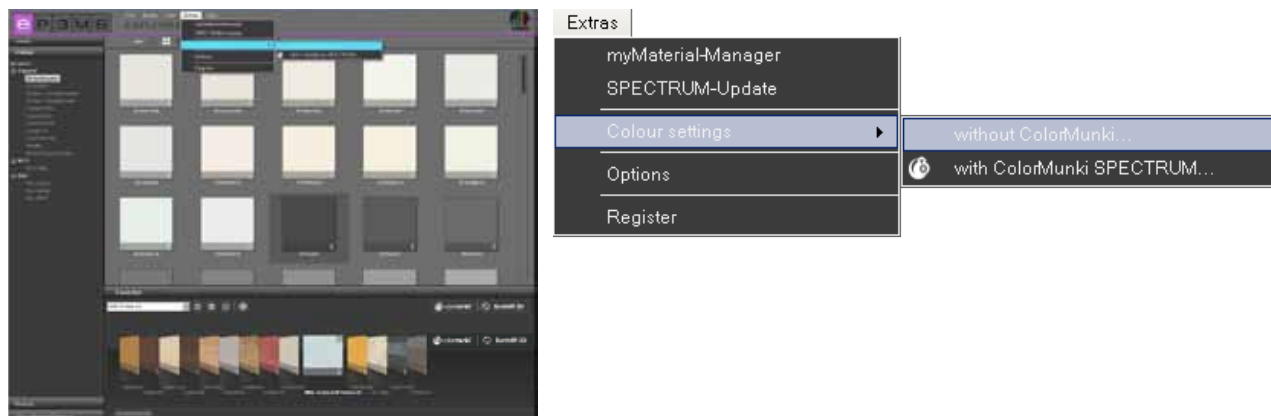


Le nuancier est composé de 15 échantillons originaux du système 3D Caparol, qui servent d'échantillons de comparaison pour la représentation à l'écran. Luminosité et saturation, ainsi que les balances de couleurs individuelles, sont ajustables indépendamment.

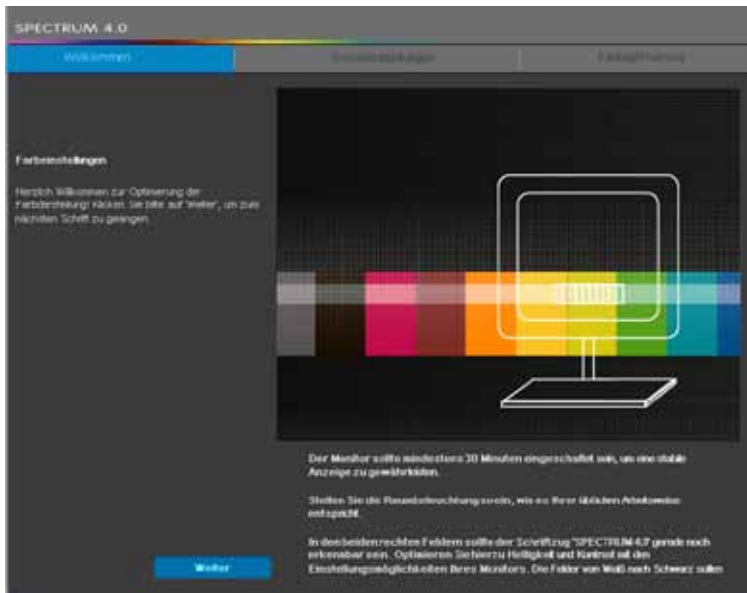
11.1.1 Etalonnage

Cliquez dans le menu principal du programme sur "Extras">"Réglages couleur">"sans ColorMunki...".

Indication : Le moniteur doit déjà être allumé depuis au moins 30 minutes afin de garantir un affichage stable.



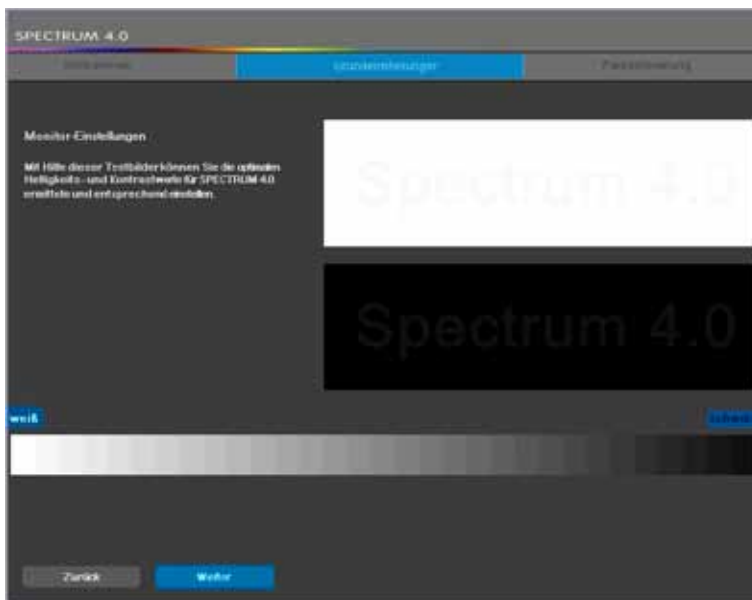
La boîte de dialogue suivante s'ouvre :



Pour accéder aux réglages moniteur, cliquez sur le bouton "Suivant".

Réglages de base

Vérifiez ici la représentation du contraste de votre moniteur à l'aide des deux images tests (blanc-noir). L'écriture "SPECTRUM 4.0" doit être visible dans les deux champs. De plus, une suite de couleurs continue et "harmonieuse" du blanc au noir doit être visible dans la barre inférieure.



Cliquez sur "Suivant" pour accéder aux réglages des couleurs.

Optimisation des couleurs

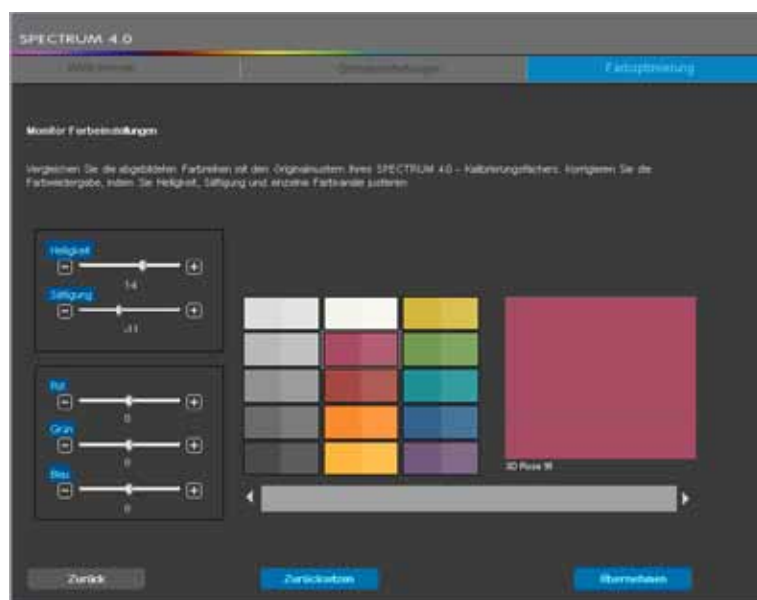
Comparez les rangées de couleurs représentées avec les échantillons originaux de votre nuancier SPECTRUM 4.0. Corrigez le rendu des couleurs en ajustant les réglages de luminosité et de saturation, ainsi que les balances de couleurs individuelles.

Vous pouvez, pour cela, utiliser les barres de réglage "Luminosité" et "Saturation", ainsi que les barres de réglage pour les balances de couleurs individuelles "Rouge", "Vert" et "Bleu". Lors du déplacement de l'un des curseurs, la modification se répercute sur toutes les teintes représentées. La modification est visible dans la partie de droite de chaque champ de couleur, la partie gauche reste inchangée pour comparaison.

Indication : Ne corrigez les balances de couleurs seulement dans la mesure où les teintes de gris représentées apparaissent rougeâtres, bleuâtres ou jaunâtres. Les teintes de gris doivent apparaître, après correction, le plus neutre possible - sans dominante de couleur.

Comparez aussi les teintes multicolores avec l'échantillon de couleur original du nuancier SPECTRUM 4.0 fourni.

Si vous souhaitez appliquer vos corrections pour l'étalonnage du moniteur, cliquez sur "Appliquer". Pour rétablir vos réglages précédents et/ou pour un nouvel étalonnage, cliquez sur "Réinitialiser".



Indication : Les réglages effectués ici n'ont effet qu'au sein du programme SPECTRUM 4.0.

11.2 Etalonnage avec ColorMunki

ColorMunki et SPECTRUM 4.0 permettent de créer des profils de haute qualité pour périphériques de sortie tels que moniteurs et imprimantes et ainsi de réduire les pertes matérielles et les pertes de temps. Le photomètre spectral ColorMunki de X-Rite, leader sur le marché, améliore le rendu des couleurs dans SPECTRUM 4.0 et optimise la représentation des couleurs de maquettes et de documents de présentation.



Dans la version SPECTRUM 4.0 ColorMunki, vous obtenez en supplément le photomètre spectral X-Rite ColorMunki PHOTO pour une représentation des couleurs optimisée de votre moniteur et de votre imprimante.

A l'aide du ColorMunki fourni, vous pouvez, après l'avoir branché, aussi bien étalonner moniteur et imprimante que transférer des teintes de couleur directement au logiciel.

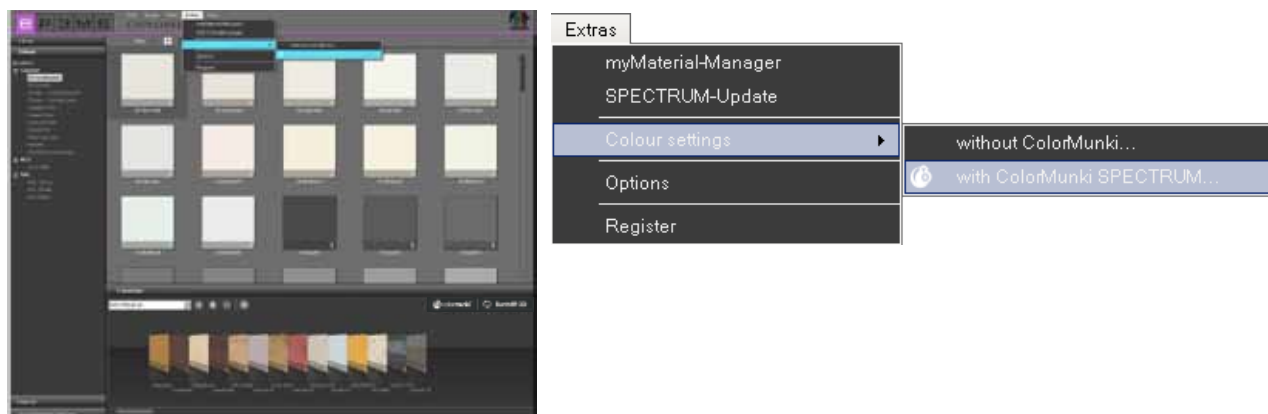
11.2.1 Activation et enregistrement du ColorMunki

Branchez le ColorMunki sur un port USB fonctionnel de votre ordinateur pour l'étalonnage dans SPECTRUM 4.0. Installez les pilotes nécessaires à l'utilisation du ColorMunki à partir du CD fourni.

Indication : Assurez-vous, lors de l'installation du ColorMunki, d'effectuer la première installation en tant qu'utilisateur disposant des droits d'administrateur.

11.2.2 Profilage du moniteur

Branchez tout d'abord le ColorMunki sur un port USB fonctionnel de votre ordinateur. Cliquez dans le menu principal du programme sur "Extras" > "Réglages couleur" > "avec ColorMunki SPECTRUM...".



Si le ColorMunki est actif et branché correctement, la boîte de dialogue suivante s'ouvre :

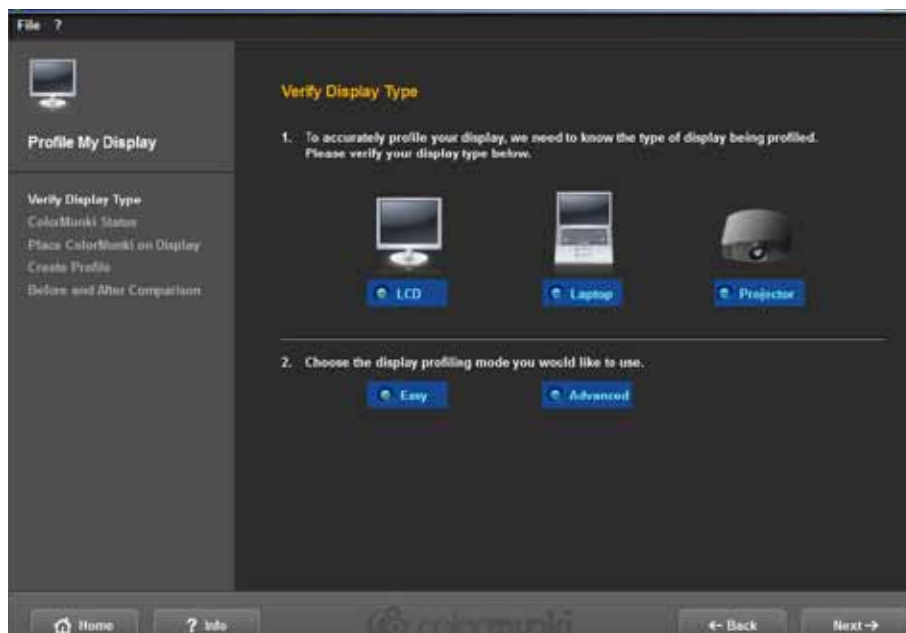


Sélectionnez le champ "Profiler le moniteur" à l'aide d'un clic. Vous allez à présent être guidé(e) à travers chaque étape nécessaire au profilage.

Sélectionner type de moniteur

Sélectionnez d'abord à l'aide d'un clic le "Type de moniteur" pour lequel vous souhaitez créer un profil. Vous avez le choix entre Ecran LCD, Ecran d'ordinateur portable ou Projecteur.

Choisissez dans l'étape suivante, si vous souhaitez effectuer un profilage "simple" ou "avancé".



Profilage simple

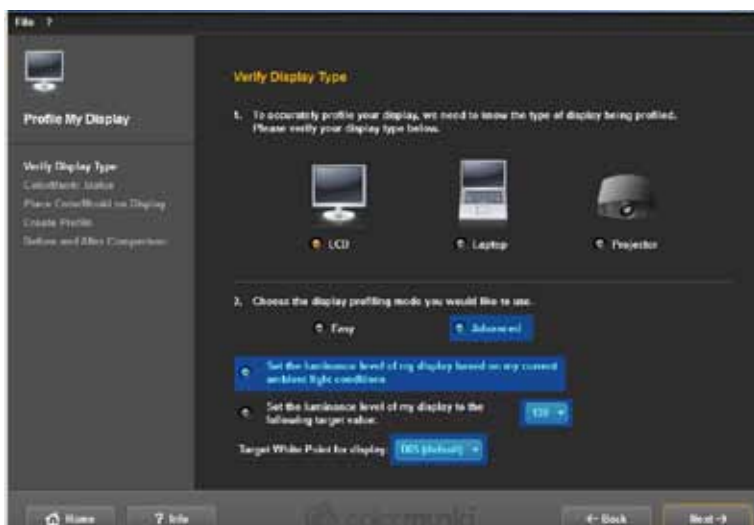
Le profilage simple recourt aux réglages de base, qui déclenchent un profilage standard du moniteur. Ce réglage est adapté si vous ne souhaitez pas appliquer de réglages spécifiques liés à la lumière ambiante et à la densité d'éclairage au profil.

Profilage avancé

En sélectionnant le profilage avancé, vous pouvez mesurer la lumière ambiante ou régler la densité d'éclairage manuellement pour votre profilage. Vous avez en outre la possibilité de définir différents types de lumière dans la partie Point blanc.

Choisissez "Régler la densité d'éclairage du moniteur pour la lumière ambiante" si vous ne souhaitez pas de réglage spécifique concernant la densité d'éclairage. Choisissez "Régler la densité d'éclairage du moniteur sur cette valeur de référence" pour un réglage manuel et indiquez dans le champ à droite la valeur souhaitée de la densité d'éclairage, comprise entre 80 et 140 candelas.

Vous pouvez, selon votre préférence, définir le point blanc comme D50, D55, D65 (standard) ou natif. Cliquez ensuite sur "Suivant" pour poursuivre le profilage.



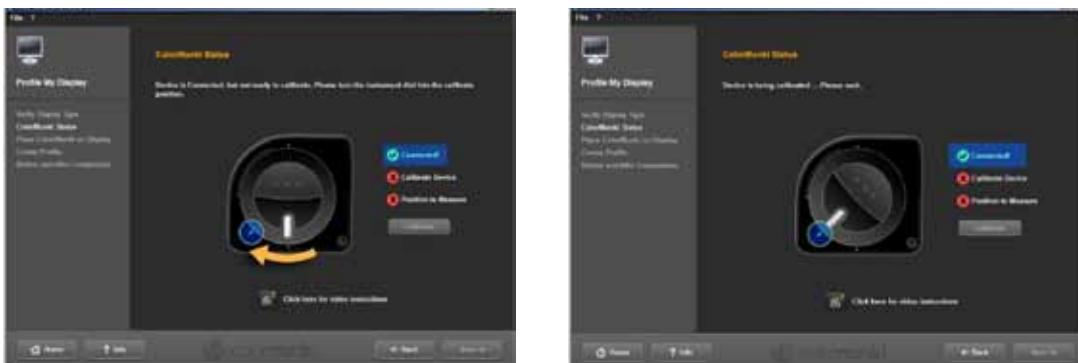
Statut ColorMunki

Dans la fenêtre de dialogue "Statut ColorMunki" suivante, SPECTRUM 4.0 vérifie si votre ColorMunki est prêt pour la création d'un profil. Si le ColorMunki n'est pas branché correctement au PC, la boîte de dialogue suivante apparaît :



Veuillez vérifier le branchement ou, le cas échéant, branchez le ColorMunki au PC à l'aide du câble fourni. Dès que le ColorMunki est branché correctement, une image du ColorMunki apparaît ainsi qu'une coche verte à côté de l'image du ColorMunki avec le statut "Connecté".

Si la roue du ColorMunki ne se trouve pas dans la bonne position pour le profilage du moniteur, l'image du ColorMunki vous indique l'endroit, à l'aide d'une flèche orange, sur lequel doit être déplacée la roue.



Si le ColorMunki est branché correctement et si la roue du ColorMunki est amenée à la bonne position, cliquez sur "Étalonner" pour commencer l'étalonnage du moniteur. Si l'étalonnage s'est déroulé correctement, une coche verte apparaît pour "Étalonné".



Déplacez ensuite le ColorMunki sur la position de mesure affichée dans le graphique. Si vous avez réglé la position correctement, une troisième coche verte apparaît pour indiquer la bonne position. Cliquez ensuite sur "Suivant".



Indication : Si vous nécessitez plus d'informations concernant cette fenêtre de dialogue, vous pouvez visionner la vidéo d'aide à ce sujet (connexion Internet nécessaire).

Fixer le ColorMunki au moniteur

Dans cette boîte de dialogue, SPECTRUM 4.0 vous indique la position, selon laquelle placer le ColorMunki sur le moniteur.

Placez d'abord le ColorMunki dans la housse fournie par le fabricant afin d'éviter tout rayonnement de lumière parasite. Fixez ensuite le ColorMunki à l'aide du poids à la position indiquée de manière à ce que le ColorMunki repose sans aide extérieure sur le moniteur. Cliquez sur "Suivant".

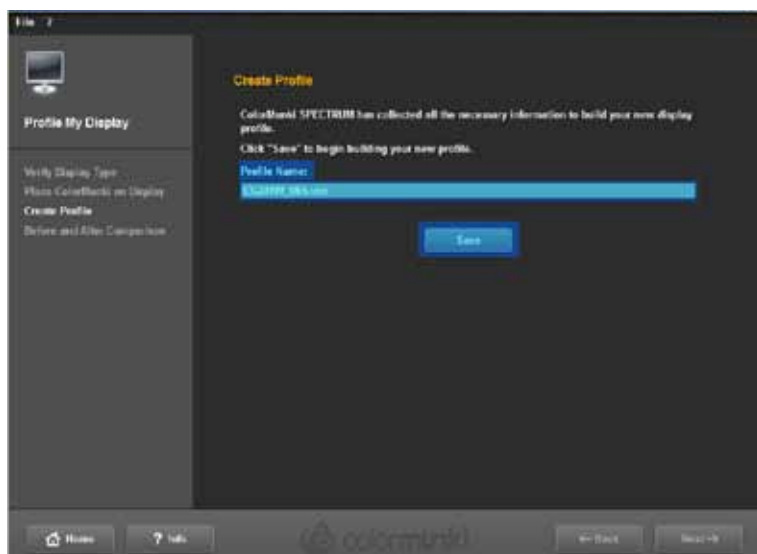


Indication : Si vous nécessitez plus d'informations concernant cette fenêtre de dialogue, vous pouvez visionner la vidéo d'aide à ce sujet.

Le logiciel affiche alors à l'écran une série de teintes de couleurs de luminosités différentes, qui sont enregistrées par le ColorMunki.

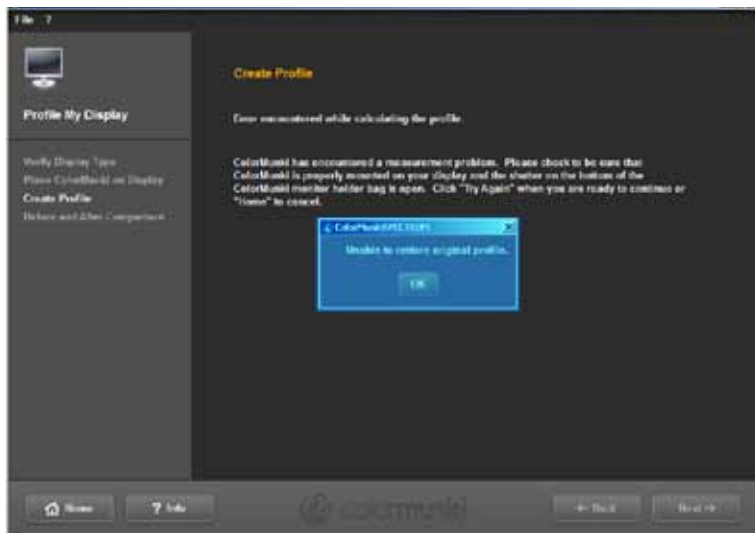
Créer profil

A la suite de l'enregistrement des séries de teintes de couleurs s'ouvre la fenêtre de dialogue "Créer profil". Le profil créé peut être enregistré sur votre ordinateur sous le nom proposé ou bien sous un nom personnalisé. Cliquez pour cela sur "Enregistrer".



Après avoir enregistré, vous pouvez créer une "date de rappel" pour un nouveau profilage. Cliquez ensuite sur "Suivant".

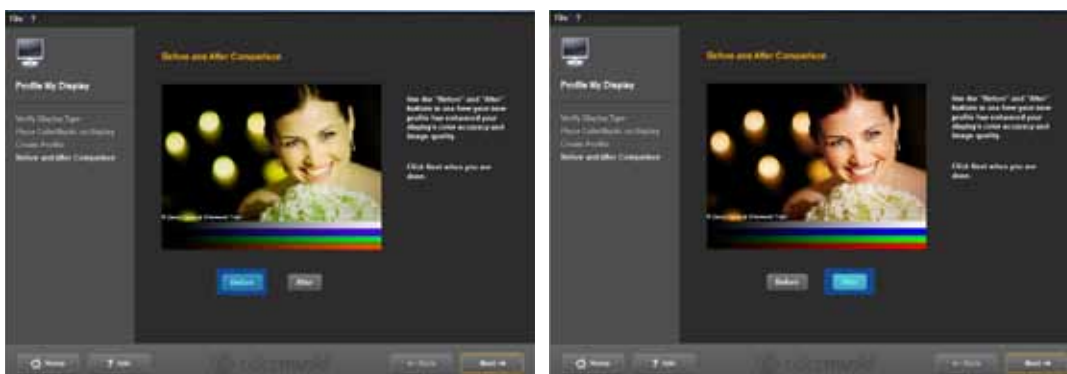
Indication : Si le système n'est pas parvenu à effectuer le processus de profilage correctement, il n'est alors pas possible d'enregistrer le profil créé et vous obtenez une notification indiquant que le profilage a échoué. Vérifiez que vous possédez les droits d'administrateur ou les droits d'écriture nécessaires sur ce PC et relancez le processus.



Comparaison avant/après

Vous pouvez voir ici le changement par rapport au profil d'origine du moniteur.

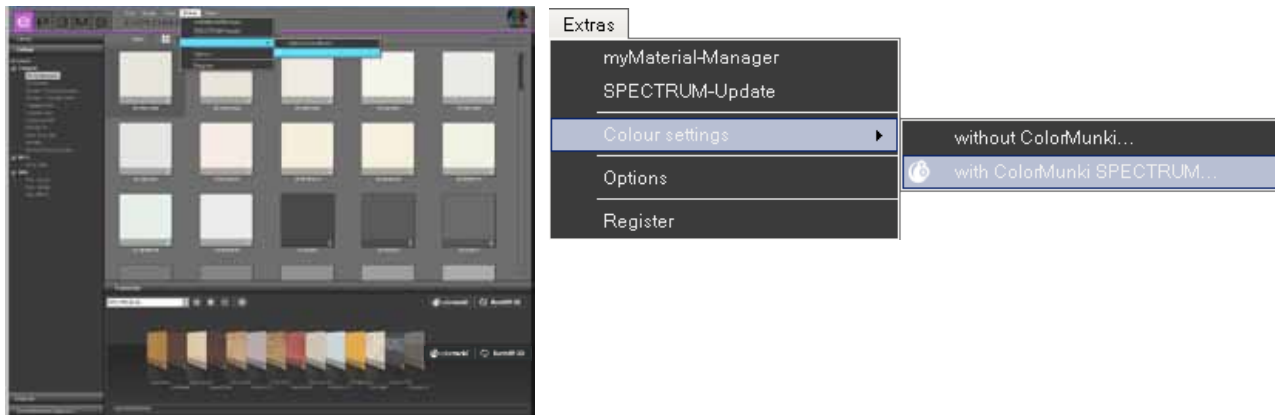
Cliquez sur "Suivant" et vous vous trouvez à nouveau dans la fenêtre de démarrage du menu de ColorMunki.



Indication : Vous pouvez consulter et activer ou désactiver le profil créé pour votre moniteur à l'aide de ColorMunki dans les propriétés de votre PC, sous "Réglages">"Avancés">"Gestion des couleurs".

11.2.3 Profilage de l'imprimante

Branchez tout d'abord le ColorMunki sur un port USB fonctionnel de votre ordinateur. Cliquez dans le menu principal du programme sur "Extras" > "Réglages couleur" > "avec ColorMunki SPECTRUM...".



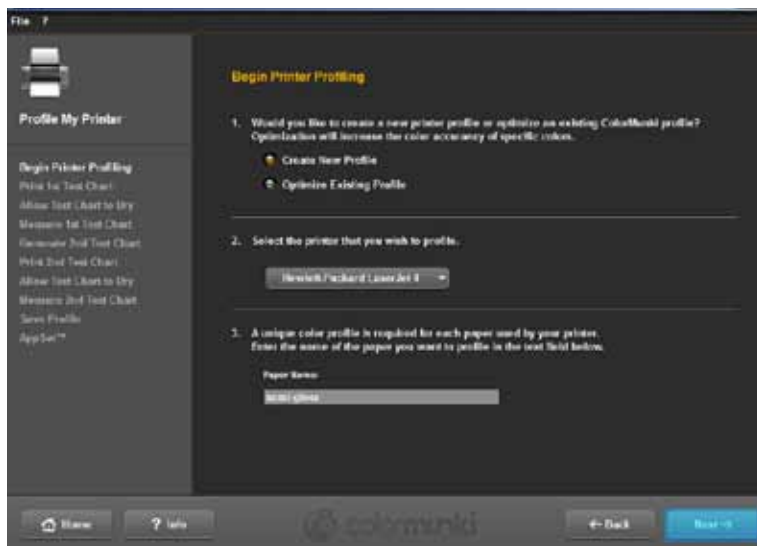
Si le ColorMunki est fonctionnel et branché correctement, la boîte de dialogue suivante s'ouvre :



Sélectionnez le champ "Profiler imprimante" à l'aide d'un clic. Vous êtes alors guidé(e) au fil des étapes nécessaires au profilage.

Démarrer profilage imprimante

Au démarrage du profilage d'imprimante, sélectionnez d'abord si vous souhaitez créer un nouveau profil pour une imprimante ou si vous souhaitez optimiser le profil existant de votre imprimante. Sélectionnez, à l'étape suivante, l'imprimante que vous souhaitez profiler. Indiquez finalement le papier que vous utilisez pour l'imprimante à profiler.



Indication : Pour chaque imprimante ainsi que pour chaque sorte de papier de l'imprimante correspondante doit être créé un profil propre, afin que la fidélité des teintes soit garantie.

Cliquez ensuite sur "Suivant" afin d'imprimer les dites "Cibles" (pages tests contenant un ensemble de champs de couleurs pour capture) pour le ColorMunki.

Imprimer première cible

Imprimer la première cible en cliquant sur "Imprimer" ou choisissez "J'ai déjà imprimé ma cible" si vous disposez déjà d'une cible imprimée.



Veuillez prendre en considération les notifications qui sont affichées avant l'ouverture de la fenêtre de dialogue d'impression et cliquez sur "Continuer" Spécifiez ensuite les réglages nécessaires dans la boîte de dialogue, choisissez l'imprimante souhaitée et cliquez sur "OK" pour imprimer la première cible.

Cliquez sur "Suivant" dès que la cible est imprimée.

Laisser cible sécher

Dans la fenêtre suivante, le temps de séchage nécessaire est indiqué par un décompte. Veuillez attendre jusqu'à la fin du décompte avant de commencer à mesurer la cible.

Indication : Si vous disposez déjà d'une cible imprimée, vous pouvez passer le processus de séchage en cliquant sur "Passer processus de séchage". Cliquez ensuite sur "Suivant" pour commencer à mesurer.



Mesure première cible

Mesurez à présent la première cible en plaçant le ColorMunki à la fin et en-dessous de la première ligne (avant le premier champ de couleur). Cliquez sur le bouton de fonction du ColorMunki et parcourez, en maintenant le bouton enfoncé, de bas en haut et suivant une ligne la plus droite possible. Ne lâchez le bouton que lorsque le ColorMunki ne se trouve plus au-dessus du champ de couleur. Si la ligne a été correctement mesurée, le cadre jaune de la fenêtre de dialogue à l'écran passe à la ligne suivante. Si la ligne a été mal mesurée, vous voyez alors un cadre rouge autour de celle-ci. Attendez que le cadre redevienne vert pour mesurer à nouveau.



Si vous avez mesuré correctement les cinq lignes, cliquez sur "Suivant". La deuxième cible est alors créée pour vous.

Deuxième cible

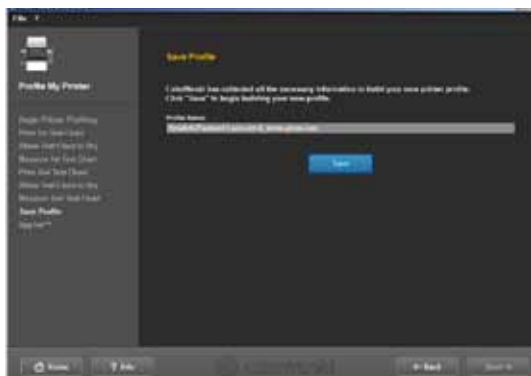
Pour l'impression, le séchage et la mesure de la deuxième cible, procédez de la même manière que pour la première. La deuxième cible ne peut pas être sautée comme la première, puisqu'elle est créée à partir des données de mesure actuelles.



Enregistrer profil

A la suite de l'enregistrement des séries de teintes de couleurs s'ouvre la fenêtre de dialogue "Créer profil". Vous pouvez désormais enregistrer le nouveau profil sur votre ordinateur sous le nom de profil proposé ou bien sous un nom personnalisé. Cliquez pour cela sur "Enregistrer". Le programme calcule alors le profil pour votre imprimante. Après avoir enregistré, vous pouvez créer une date de rappel pour un nouveau profilage. Cliquez ensuite sur "Suivant".

Indication : Si le système n'est pas parvenu à effectuer le processus de profilage correctement, il n'est alors pas possible d'enregistrer le profil créé et vous obtenez une notification indiquant que le profilage a échoué. Vérifiez que vous possédez les droits d'administrateur ou les droits d'écriture nécessaires sur ce PC et relancez le processus.

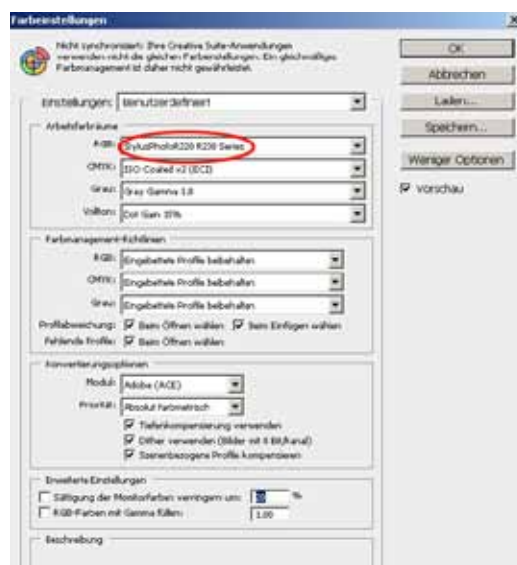
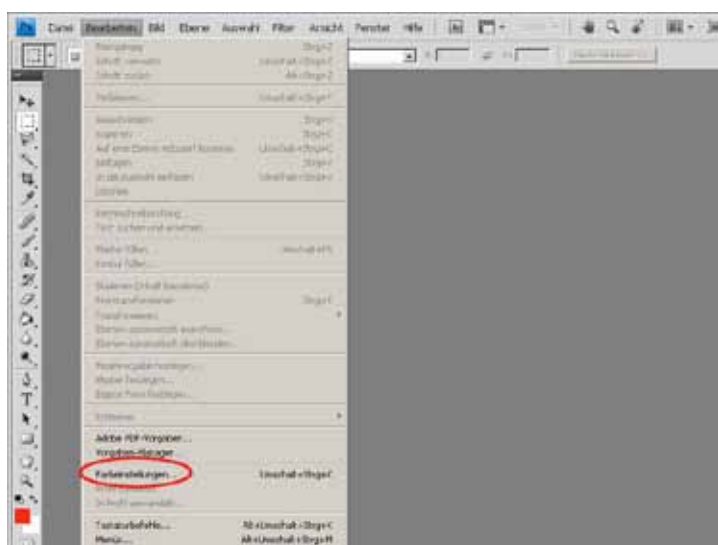


AppSet

Avec cette fonction, X-Rite permet d'appliquer automatiquement votre profil d'imprimante à d'autres programmes comme la suite Adobe Creative, CorelDRAW ou QuarkXPress. Pour assurer une prise en charge correcte du profil de couleurs par d'autres programmes, nous recommandons les consignes ci-dessous appliquées au cas d'Adobe Photoshop CS4, plutôt que d'utiliser la fonction AppSet.

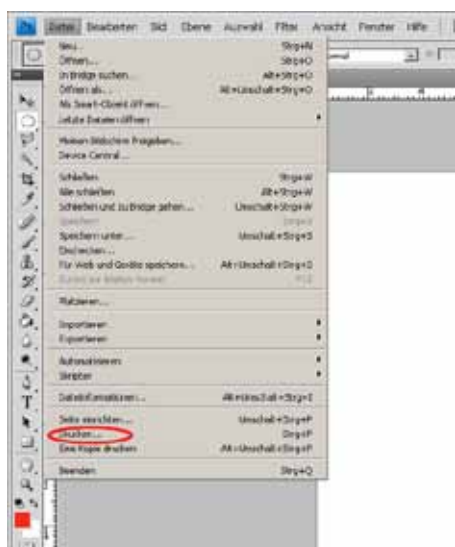
Réglages d'impression pour Adobe Photoshop CS4 avec utilisation d'un profil créé avec le ColorMunki

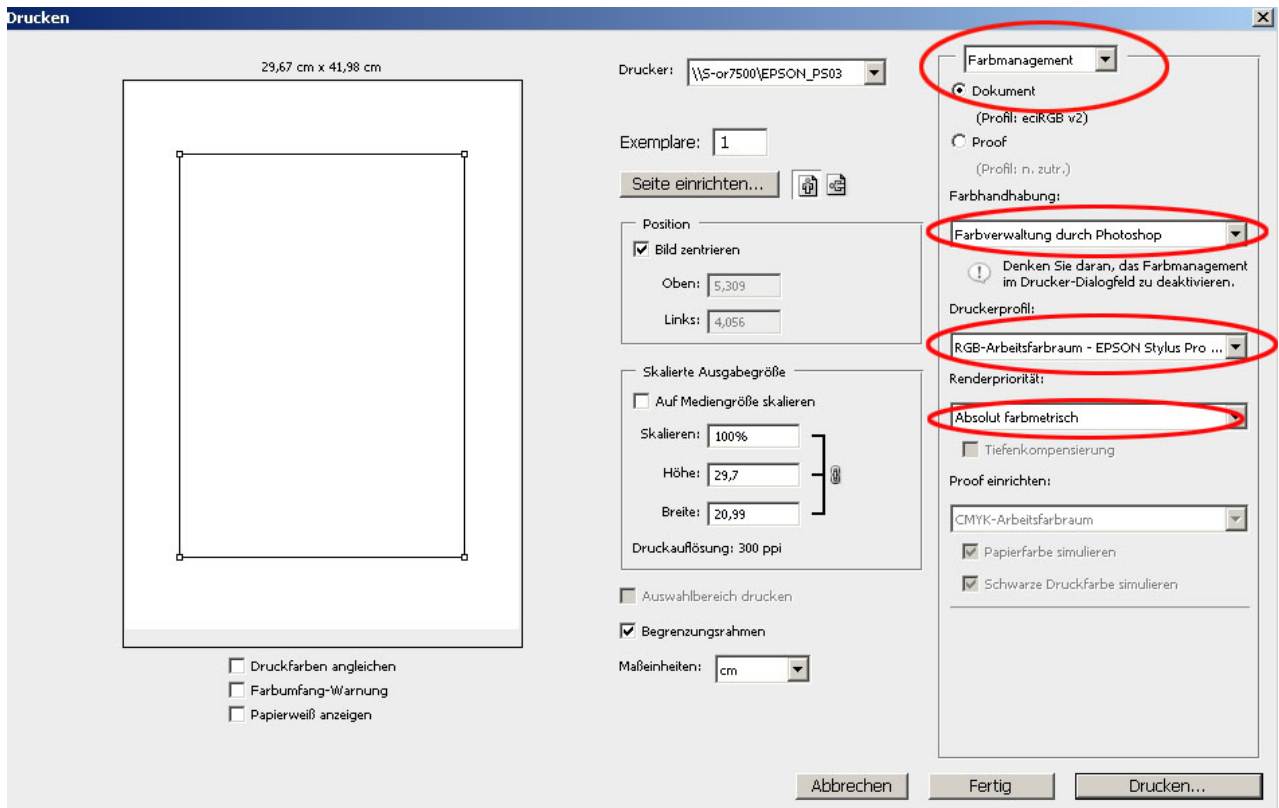
Choisissez dans le menu principal de Photoshop CS4 "Edition">"Réglages des couleurs". Sélectionnez, dans la fenêtre "Réglages des couleurs" s'ouvrant alors, votre profil créé avec le ColorMunki dans la partie "Espaces des couleurs de travail>Espace des couleurs de travail RVB" et confirmez les réglages effectués avec "OK".



Ouvrez ensuite la fenêtre de dialogue d'impression de Photoshop en cliquant sur "Fichier">"Imprimer" dans le menu principal et effectuez les réglages suivants dans la fenêtre qui s'ouvre :

1. Manipulation des couleurs : "Gestion des couleurs via Photoshop"
2. Profil d'imprimante : Choisissez ici le profil ICC créé avec le ColorMunki, que vous avez déjà sélectionné précédemment dans les réglages de couleurs.
3. Priorité de rendu : "Métrie des couleurs absolue"





Indication : N'oubliez pas de désactiver la gestion des couleurs dans le champ de dialogue de l'imprimante.

11.2.4 Menu ColorMunki

Fichier

Sous "Fichier">"Préférences", vous trouvez des options relatives aux réglages de profil de moniteur et d'imprimante, que vous pouvez modifier ici manuellement.



Réglages de profil de moniteur

Dans la partie relative aux réglages de profil moniteur, vous pouvez régler la courbe de teintes (réglages standard en 2.2) et la version de profil ICC, ainsi que désactiver l'étalonnage DDC et le réglage des densités d'éclairage par LUT du moniteur.



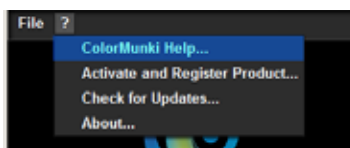
Réglages de profil imprimante

Dans les réglages du profil imprimante, vous pouvez adapter la version de profil ICC de la version 4 (réglage standard pour Windows Vista et 7) à la version 2 (pour Windows XP). Cliquez sur "OK" si vous souhaitez appliquer les modifications.

Fermer

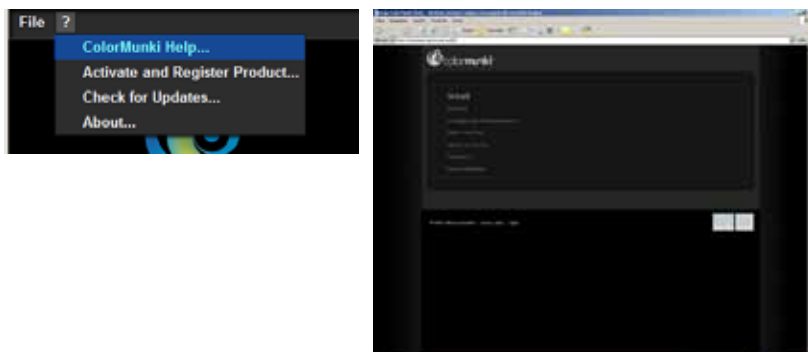
Pour fermer la fenêtre de réglages couleur ColorMunki, choisissez "Fichier">"Fermer".

Aide



Aide ColorMunki...

L'aide du ColorMunki accède à la page de support pour ColorMunki via Internet. Vous y trouvez le manuel de l'utilisateur du ColorMunki avec toutes les informations concernant le ColorMunki.



Activer et enregistrer le produit...

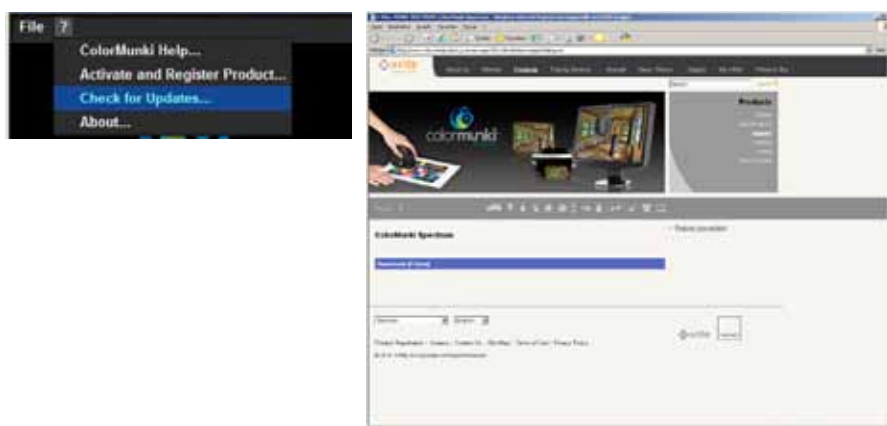
Cette fonction vous permet d'installer le logiciel ColorMunki sur votre ordinateur actuel et d'enregistrer votre ColorMunki afin de recevoir des informations actuelles sur les mises à jour et les nouveaux produits. Branchez pour cela votre ColorMunki au PC courant et cliquez sur "Activer". Vous pouvez après cela procéder à l'enregistrement. Vous êtes pour cela redirigé(e) depuis le logiciel vers la page d'enregistrement du produit du fabricant X-Rite. Suivez les indications et, si vous le désirez, enregistrez votre photomètre spectral (l'enregistrement n'est pas obligatoire pour l'utilisation du ColorMunki).



Indication : Vous pouvez activer votre ColorMunki Spectrum au total sur trois ordinateurs différents.

Chercher des mises à jour...

Cette fonction vous permet de mettre à jour votre ColorMunki. Le lien vers la page des mises à jour de X-Rite ColorMunki PHOTO vous permet d'installer facilement la mise à jour la plus récente pour votre ColorMunki.



Info...

La fonction "Info" vous affiche la version actuelle du logiciel dont est équipé votre ColorMunki.



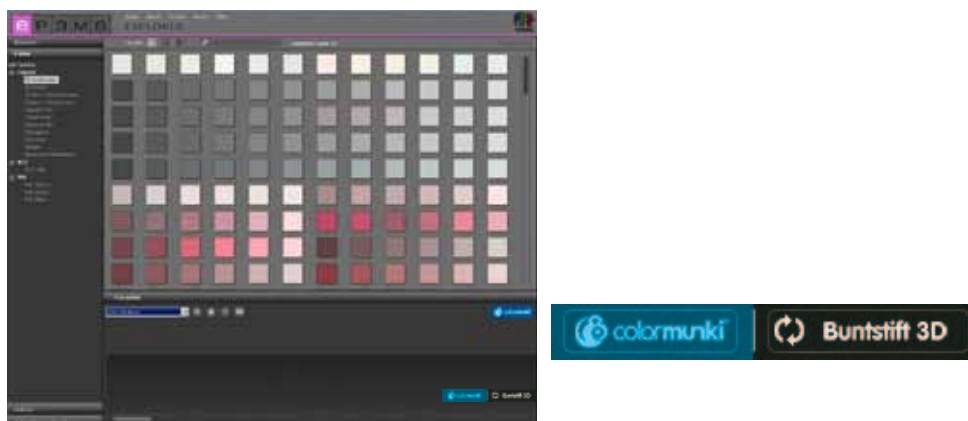
11.2.5 Capture de teintes dans SPECTRUM 4.0

Pour la capture de teintes dans SPECTRUM 4.0, vous avez deux possibilités différentes :

ColorMunki - Capturer avec Explorer

Vous pouvez, via l'onglet "Favoris" de l'EXPLORER, capturer des teintes, les ajouter directement aux favoris et afficher la teinte par rapport à l'ensemble.

Assurez-vous d'abord d'avoir branché le ColorMunki à un port USB fonctionnel de votre PC. Cliquez ensuite le bouton "ColorMunki" dans la partie droite de l'onglet "Favoris" dans l'EXPLORER. Une fenêtre de dialogue s'ouvre avec des indications que vous suivrez au cours du processus de mesurage.



Indication : Si vous n'avez pas encore étalonné le ColorMunki, la fenêtre de dialogue passe au mode d'étalonnage. Suivez les indications apparaissant à l'écran pour l'étalonnage, placez la roue du ColorMunki sur la position d'étalonnage et appuyez sur la mollette située sur le côté. L'étalonnage démarre alors. Cliquez sur "Fermer" lorsque l'étalonnage est terminé (voir affichage dans la fenêtre).

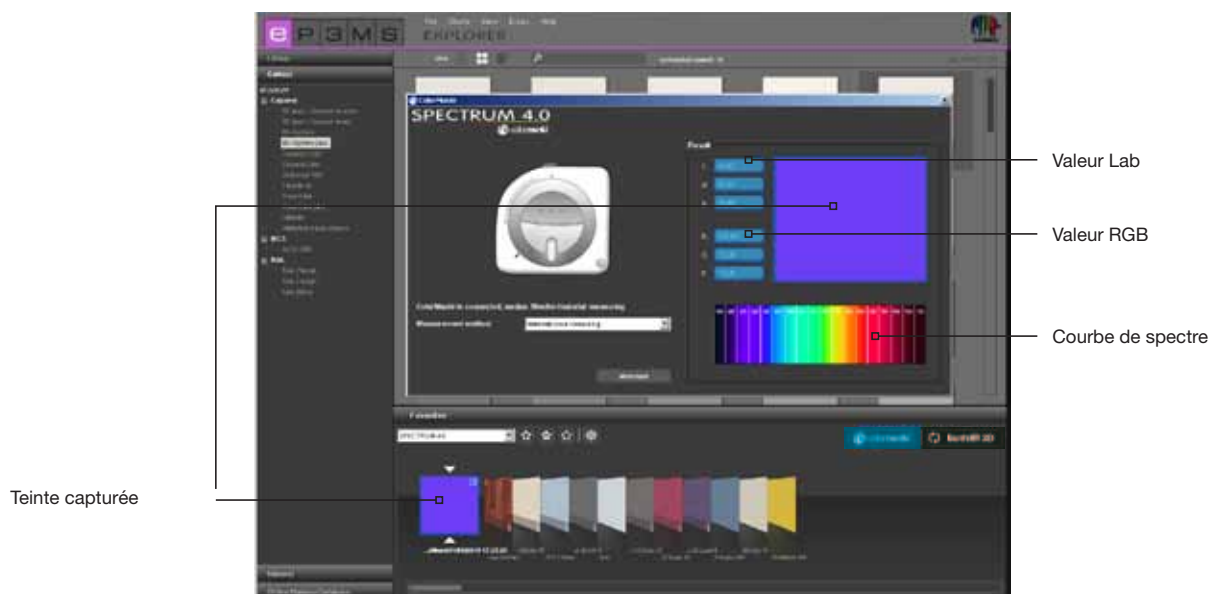


Pour la mesure de teintes, placez d'abord la roue du ColorMunki sur la position de mesure indiquée à l'écran.

Choisissez à l'étape suivante si vous souhaitez "Capturer des matériaux/teintes" ou "Mesurer un moniteur/projecteur". Placez le ColorMunki avec son capteur de mesure sur la teinte à capturer et appuyez sur la roue du ColorMunki ou bien cliquez sur le bouton "Mesurer" à l'écran.



Le champ "Résultat de mesure" affiche alors les valeurs mesurées pour LAB et RGB ainsi que la représentation et l'agencement spectrale de la teinte capturée. Une fenêtre s'ouvre, dans laquelle vous pouvez renommer la teinte capturée ou utiliser le nom par défaut constitué de la date et de l'heure. Cliquez sur "OK" pour enregistrer la teinte capturée. Celle-ci s'enregistre automatiquement dans le groupe de favoris actuellement sélectionné.

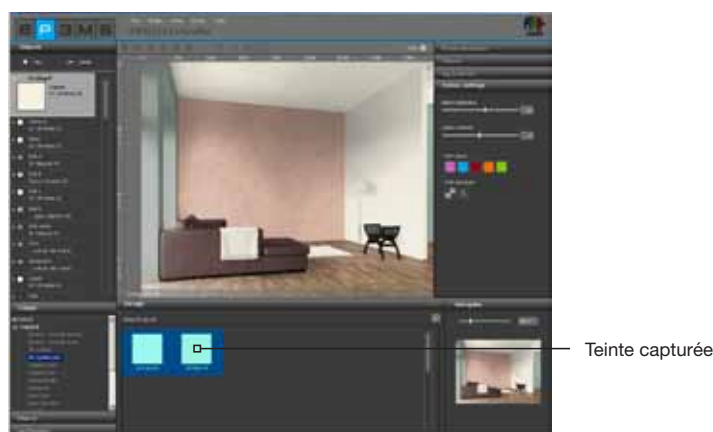


ColorMunki - Caputre avec PHOTOstudio

Vous pouvez également, via l'onglet "Mise en forme" du PHOTOstudio, capturer des teintes avec le ColorMunki et afficher des teintes similaires correspondantes à partir de la collection de teintes 3D-System plus de Caparol.

Assurez-vous d'abord d'avoir branché le ColorMunki à un port USB fonctionnel de votre PC. Placez ensuite la roue du ColorMunki sur la position de mesure (marquage de la roue vers le bas). Placez le ColorMunki avec son capteur de mesure sur la teinte à capturer et appuyez sur la roue du ColorMunki. La teinte est capturée.

Dans l'onglet "Mise en forme" sont alors affichées les teintes de la collection 3D-System plus qui se rapprochent le plus de la teinte capturée.



Indication : Si le programme ne trouve pas de teinte correspondante dans la collection 3D-System plus, alors le système cherche des teintes semblables dans la collection "CaparolColor".

Crayon de couleur 3D - Interface de Crayon de couleur 3D avec SPECTRUM 4.0

Si vous possédez le nouveau Crayon de couleur 3D de Caparol, vous pouvez synchroniser l'appareil de mesure de teintes avec le logiciel à partir de la version de mise à jour "4.00.01" de SPECTRUM 4.0. Cette interface vous permet d'utiliser toutes les teintes capturées avec votre Crayon de couleur 3D pour la mise en forme dans SPECTRUM 4.0.

Synchronisation du Crayon de couleur 3D avec votre PC

Avant d'utiliser le Crayon de couleur 3D avec SPECTRUM 4.0, assurez-vous d'avoir synchronisé l'appareil de mesure de teintes avec un ordinateur relié à Internet. Utilisez pour cela le logiciel du DVD fourni avec le Crayon de couleur 3D.

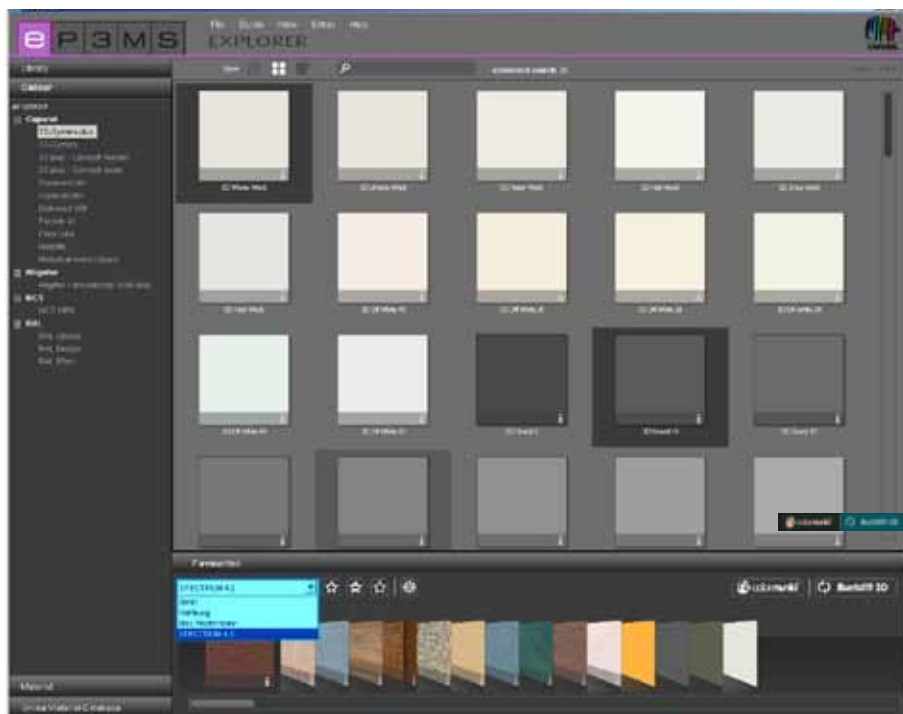
1. Installez le logiciel se trouvant sur le DVD "CAPSURE Sync" fourni.
2. Reliez le Crayon de couleur 3D à votre ordinateur à l'aide du câble USB fourni
3. Avant le premier démarrage du programme CAPSURE Sync, assurez-vous que l'ordinateur soit connecté à Internet
4. Démarrez le programme X-Rite CAPSURE Sync en allant sur "Démarrer">"Programmes">"X-Rite">"CAPSURE Sync" et cliquez sur le bouton "Synchroniser"
5. Votre Crayon de couleur 3D est alors mis à jour avec les données de nuancier les plus récentes, à partir d'Internet

Synchronisation du Crayon de couleur 3D avec votre SPECTRUM 4.0

A l'aide de l'interface entre le Crayon de couleur 3D et SPECTRUM 4.0, toutes les teintes enregistrées avec le Crayon de couleur 3D peuvent être importées dans un groupe de favoris de votre EXPLORER, puis être utilisées pour la mise en forme.

1. Reliez le Crayon de couleur 3D à l'ordinateur
2. Dans SPECTRUM 4.0, sélectionnez l'"EXPLORER"
3. Cliquez sur le bouton "Crayon de couleur 3D" (en haut à droite dans l'onglet Favoris)

4. Toutes les teintes mesurées sont à présent copiées depuis le Crayon de couleur 3D vers le groupe de favoris actuel choisi (il est recommandé de créer au préalable un nouveau groupe de favoris, voir chap. 4.3 "Onglet Favoris")



Indication : Si le bouton "Crayon de couleur 3D" n'apparaît pas dans votre EXPLORER, assurez-vous que la version de mise à jour 4.00.01 ou ultérieure de SPECTRUM 4.0 est installée (pour savoir comment vérifier la version de votre logiciel SPECTRUM 4.0, consultez le chapitre 3.2.5 "Aide").