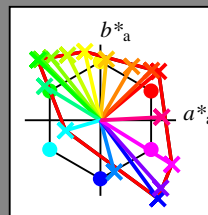


Entrée et sortie: Système Télévision Lumicie TLS00a

Donnée de couleurs périphérique (d)
ou élémentaire (e): H^*_d code de teinte pour les couleurs
de cette page: $H^*_d = R00Y_d, R25Y_d, \dots, B75R_d$

TLS00a; adaptées données CIELAB (a)

H^*_d	$L^*=L^*_a$	a^*_a	b^*_a	$C^*_{ab,a}$	$h^*_{ab,a}$
R00Y_100_100_d	50.4	76.9	64.5	100.4	40
R25Y_100_100_d	53.7	67.6	65.8	94.4	44
R50Y_100_100_d	63.6	41.3	71.0	82.2	59
R75Y_100_100_d	78.2	7.8	80.6	81.0	84
Y00G_100_100_d	92.6	-20.7	90.7	93.0	102
Y25G_100_100_d	88.7	-43.3	86.2	96.5	116
Y50G_100_100_d	85.7	-65.2	82.4	105.1	128
Y75G_100_100_d	84.0	-78.7	80.4	112.5	134
G00B_100_100_d	83.6	-82.7	79.8	115.0	136
G25B_100_100_d	84.3	-73.7	44.9	86.4	148
G50B_100_100_d	86.8	-46.1	-13.5	48.1	196
G75B_100_100_d	51.7	18.3	-68.3	70.7	285
B00R_100_100_d	30.3	76.0	-103.5	128.5	306
B25R_100_100_d	38.5	79.8	-89.7	120.0	311
B50R_100_100_d	57.2	94.3	-58.4	110.9	328
B75R_100_100_d	52.0	81.1	4.1	81.2	2



%Gamme

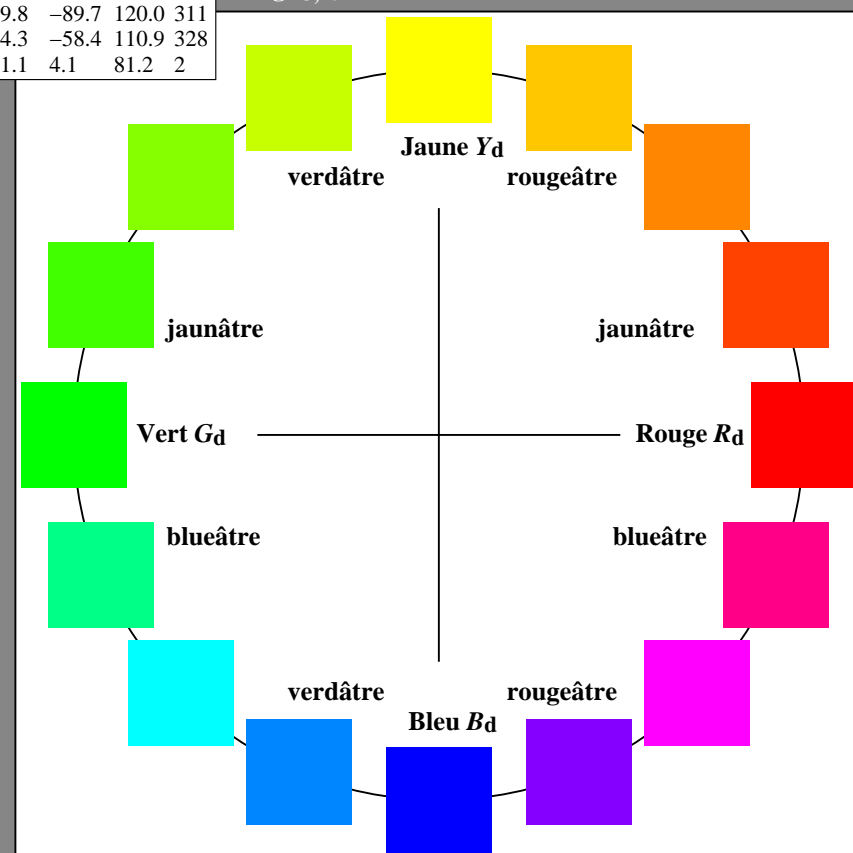
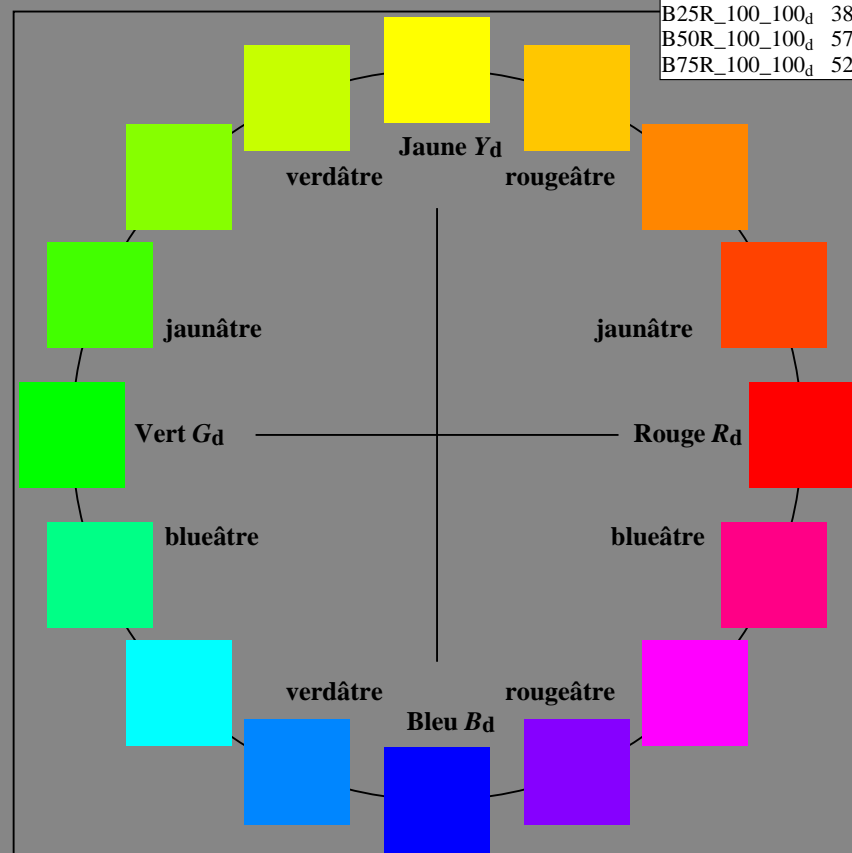
 $u^*_{rel} = 158$

%Régularité

 $g^*_{H,rel} = 19$ $g^*_{C,rel} = 37$

TLS00a; adaptées données CIELAB (a)

Name	$L^*=L^*_a$	a^*_a	b^*_a	$C^*_{ab,a}$	$h^*_{ab,a}$
R _{d, Ma}	50.4	76.9	64.5	100.4	40
Y _{d, Ma}	92.6	-20.7	90.7	93.0	102
G _{d, Ma}	83.6	-82.7	79.8	115.0	136
C _{d, Ma}	86.8	-46.1	-13.5	48.1	196
B _{d, Ma}	30.3	76.0	-103.5	128.5	306
M _{d, Ma}	57.2	94.3	-58.4	110.9	328
N _{d, Ma}	0.0	0.0	0.0	0.0	0
W _{d, Ma}	95.4	0.0	0.0	0.0	0
R _{d, CIE}	39.9	58.7	27.9	65.0	25
Y _{d, CIE}	81.2	-2.8	71.5	71.6	92
G _{d, CIE}	52.2	-42.4	13.6	44.5	162
B _{d, CIE}	30.5	1.4	-46.4	46.4	271

voir des fichiers similaires: <http://130.149.60.45/~farbmetrik/SF00/SF00L0NP.PDF> /PS
informations techniques: <http://www.ps.bam.de> ou <http://130.149.60.45/~farbmetrik>TUB enregistrement: 20130201-SF00/SF00L0NP.PDF /PS
application pour la mesure de sortie sur écran, aucune séparation
TUB matériel: code=th44ta

graphique TUB-SF00; cercle de teinte, 16 étapes

graphique conforme à DIN 33872, 3D=0, de=0, sRGB

entrée: rgb/cmyk -> rgba

sortie: transférer à rgba