

Caratteristiche delle opzioni dell'intento

Esistono quattro diversi intenti di rendering: Colorimetrico assoluto; Colorimetrico relativo; Percettivo; Saturazione.

- **Intenti Colorimetrico assoluto e Colorimetrico relativo.** Gli intenti di rendering Colorimetrico assoluto e Colorimetrico relativo sono probabilmente quelli più utilizzati nell'ambito della fotografia digitale e sono molto simili tra loro. Entrambi sostituiscono i colori che non sono compresi nel gamut di destinazione con i colori ai margini del gamut di destinazione (i colori che rientrano nel gamut di destinazione non sono modificati). La differenza fra i due intenti consiste nel fatto che il **Colorimetro assoluto** non effettua alcuna compensazione del punto di nero e di bianco, mentre il **Colorimetro relativo** la effettua, simulando, in questo modo, le caratteristiche del profilo di destinazione (come, per esempio, quello della carta).
- **Intenti Percettivo e Saturazione.** Gli intenti Percettivo e Saturazione (entrambi **non colorimetrici**) modificano tutti i colori mantenendo le loro posizioni relative all'interno del gamut di destinazione. L'intento **Percettivo** predilige la relazione tra i colori e le loro sfumature piuttosto che la loro esattezza, e, per tale ragione, è l'intento da preferire in tutti quei casi in cui la quantità di colori che non rientrano nel gamut di destinazione è elevata. L'intento **Saturazione**, invece, adatta tutti i colori alla migliore croma possibile, rispettando la saturazione dell'immagine di origine. Tale intento è molto usato in ambito grafico poiché si predilige mantenere la saturazione rispetto alla relazione tra i colori.

Gli spazi standard non hanno intento di rendering. Per esempio, un file convertito da Adobe RGB a sRGB in Percettivo o Colorimetrico relativo è identico bit per bit, qualsiasi sia il file di partenza. Infatti, gli spazi standard, quando vengono convertiti da uno spazio all'altro, è come se ammettessero solo un unico intento di rendering ossia il Colorimetro relativo.