

El monitor y su calibración

J.Pallicera

Introducción

El monitor es uno de los componentes vitales del sistema informático para quien trabaja el color, no importara la velocidad de la CPU, la cantidad de memoria y otras cosas si no esta de acuerdo con las imágenes que le presenta.

En los sistemas Macintosh la gestión del color se realiza con ColorSync, bajo Windows hay una situación parecida pero solamente en las versiones Win98, Win ME, Win XP y Win 2000 y la utilización de perfiles de color. Un perfil es la tarjeta de identidad que define el comportamiento de un dispositivo en la producción del color, así podemos tener identificados a todos los elementos que intervienen en un proceso y controlar los resultados.

El monitor

En el monitor es básico realizar dos pasos, la calibración y la creación del perfil. Como se halla limitado a una vida efectiva por el desgaste de sus fósforos, será necesario repetir estos procesos con asiduidad para garantizar resultados estables y decidir su cambio por otra unidad nueva en cuanto se valoren los parámetros de tiempo de funcionamiento, precisión obtenida en la calibración, etc. Siempre se puede considerar pasar este monitor como secundario de nuestro sistema y utilizarlo para mostrar las paletas, cajas de herramientas y colocar uno de nuevo para solo visualizar imágenes.

En la decisión de compra del monitor hay que considerar que no todos los modelos son iguales, todos nos mostraran imágenes en "color" con mayor o menor resolución, con frecuencias de refresco vertical / horizontal altas, etc., pero si en nuestro trabajo hay que valorar la calidad, ajustar, modificar o retocar imágenes... ¿Qué característica debe de tener?

La respuesta es simple, lo mejor es disponer de control de la temperatura del punto blanco y además poder modificar la ganancia de forma individual de cada canal para el Rojo, Verde y Azul.

Bajo estas premisas es posible conseguir una calibración precisa en relación al estándar que se elija (Temperatura del punto Blanco y Gama). El perfil será su identidad.

El grado de satisfacción de este proceso vendrá definido por la bondad de las prestaciones, ya que cumpliéndolas todas, el entorno de trabajo es decir la iluminación general, reflejos parásitos en la pantalla, color de las paredes y mesas tienen una influencia considerable.

Calibración

Los mejores resultados se obtienen optimizando todas las variables: monitor, entorno y sistema de calibración, siendo lo mejor para esto último utilizar un colorímetro y un software de calibración específico para el mismo. Las

soluciones de **ColorVision**, **PhotoCAL** y **OptiCAL** merecen la mejor consideración por la precisión en los resultados, facilidad de uso, repetibilidad y coste equilibrado.





¿Cuál es la mejor opción para el proceso de calibración?

PhotoCAL es muy simple, sin complicaciones se integra dentro del OS y los parámetros de ajuste son limitados, únicamente los básicos para un impresor o un fotógrafo. Hay poco donde elegir, los pasos son secuenciados hasta llegar al final. Puede ser una buena opción a considerar por su simplicidad frente alternativas que no utilizan un sensor.

OptiCAL, es una aplicación independiente, que ofrece amplias posibilidades tanto de pre calibración del monitor como en las preferencias de la calibración. De funcionamiento muy simple e intuitivo los resultados son espectaculares, las pantallas de información aportan de forma grafica y numérica los valores conseguidos y son una buena fuente de información para saber que podemos esperar de la calibración realizada en nuestro monitor. Es la solución para el profesional con altas cotas de exigencia.

Tipología del monitor

Grado de bondad para trabajar el color

Monitor con solo control de brillo y contraste	
Monitor con ajuste de temperatura del punto blanco por pasos fijos	
Monitor con ajuste de temperatura del punto blanco variable	
Monitor con ajuste de temperatura del punto blanco por pasos fijos y ganancia RGB variable	
Monitor con ajuste de temperatura del punto blanco variable y ganancia RGB variable	