

# **Manual para Colorimetría Triestímulo.**

1.- Encender Matlab, escribir practri y pulsar enter. Se abrirá la pantalla que se muestra en la Figura 1.

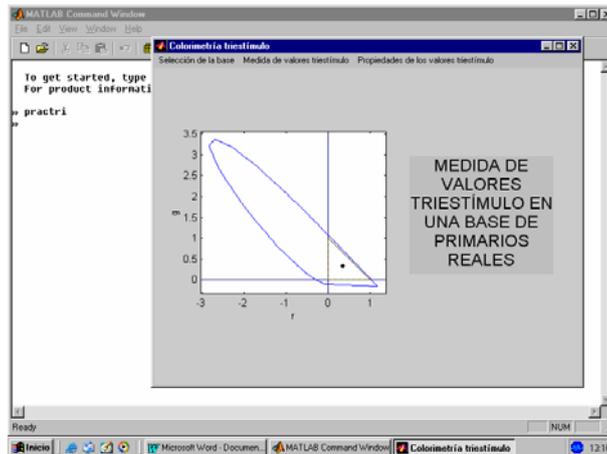


Figura 1

2.- Desplegar el menú selección de la base y entrar en elección de los primarios. Elegir RGB fosforos. Ver y continuar. Entrar a continuación en elección del blanco y elegir blanco del monitor. Ver y continuar. Entrar finalmente en unidades tricromáticas. Se abrirá la pantalla que se muestra en la Figura 2.

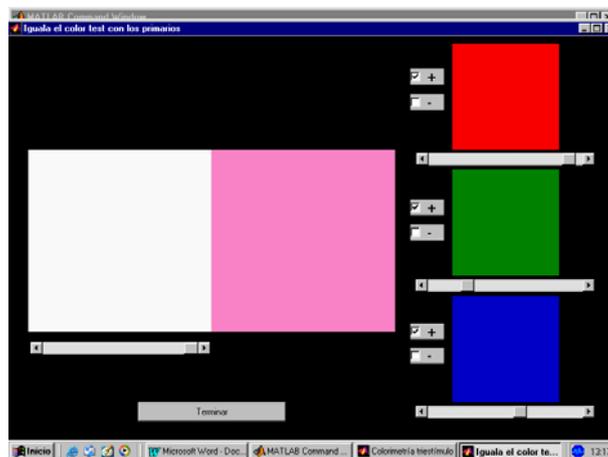


Figura 2

3.- Igualar, haciendo uso de las regletas que controlan la luminancia de cada primario, y medir las luminancias con el fotómetro. Si el color que vas a medir es el rojo, el verde o el azul de los fosforos, no olvides seleccionar el factor de corrección correspondiente, pulsando la tecla color del fotómetro hasta encontrar en el display la indicación red, green o blue. En cualquier otro caso, selecciona blanco. Cuando hayas igualado, terminar.

4.- Desplegar el menú medida de valores triestímulo y entrar en selección del estímulo seguido de la opción gráfica. Se abrirá la pantalla que se muestra en la Figura 3 (izq.). Marcar el color problema con el botón izquierdo del ratón y pulsar a continuación el botón derecho. Aparecerá un recuadro en el que deberás introducir el valor deseado para la luminancia. Una vez introducido este valor, pulsar enter. En la nueva pantalla, que se muestra en la Figura 3 (der.), podrás leer los datos del color que has elegido; apúntalos. Ver y continuar. Por último, aceptar.

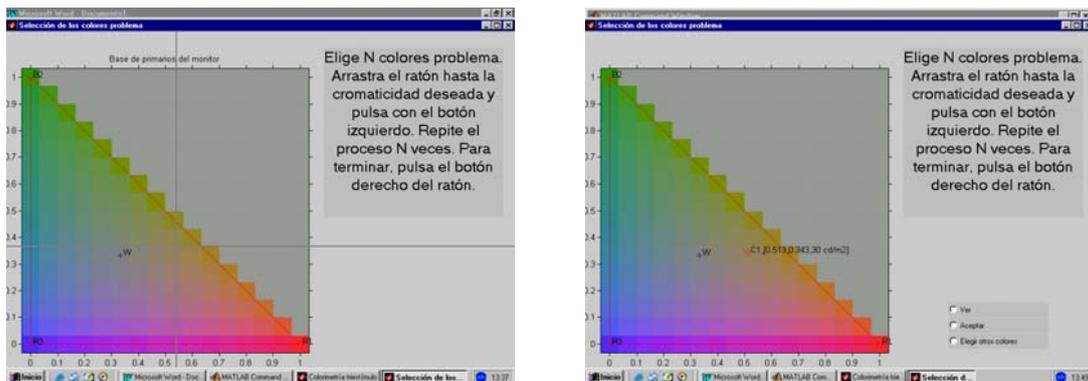


Figura 3

5.- Vuelve a desplegar el menú medida de valores triestímulo y entra en medida. Se abrirá una pantalla como la de la Figura 2, pero el color que aparecerá para igualar será el que has elegido en el apartado anterior. Cuando hayas hecho la igualación, mide las luminancias y terminar.

6.- Para elegir otra base, desplegar el menú selección de la base y entrar en elección de los primarios seguido de la opción otra base. Se abrirá una pantalla como la de la Figura 4 (izq.). Marca con el botón izquierdo del ratón los 3 colores que quieras para primarios. Se abrirá automáticamente una pantalla, como la que se muestra en la Figura 4 (der.), en la que puedes leer los datos de los colores que has elegido; apúntalos. Ver, continuar y seleccionar medir RGB fosforos. Se abrirá una pantalla como la de la Figura 2 pero el color que aparecerá para igualar será el primero de los 3 que has elegido. Igualar, medir las luminancias y terminar. Aparecerán automática, y sucesivamente, el segundo y el tercero de los colores que has elegido; proceder de la misma manera. Finalmente, aceptar.

7.- Vuelve a desplegar el menú selección de la base y entra en elección del blanco seguido de blanco del monitor. Ver y continuar. Entra a continuación en unidades tricromáticas. Se abrirá una pantalla como la de la Figura 2, pero los colores que tendremos para mezclar serán los que elegiste en el apartado anterior. Cuando hayas igualado, terminar. Si es necesario, puedes reducir la luminancia del blanco haciendo uso de la regleta que se encuentra abajo del test.

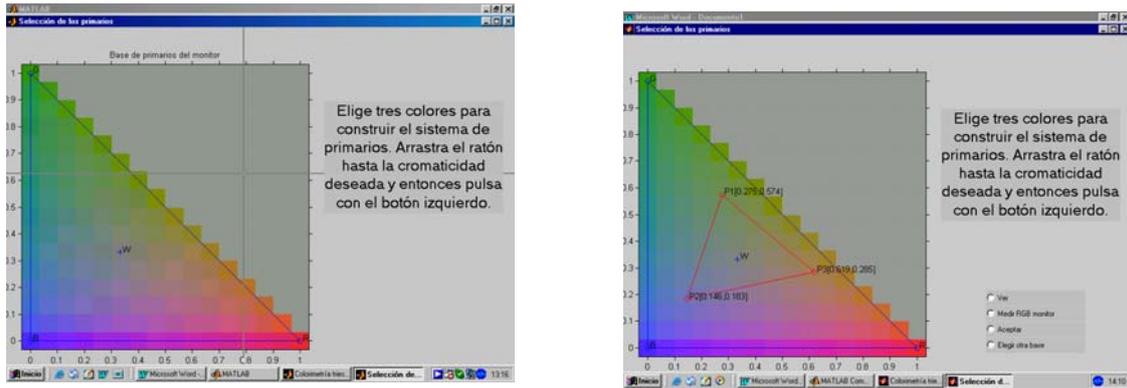


Figura 4

8.- Por último, para igualar el color problema en esta base, desplegar el menú medida de valores triestímulo y entrar en selección del estímulo, pero esta vez seguido de la opción numérica. Se abrirá una pantalla (no mostrada) con un recuadro en el que deberás introducir el número de colores que deseas seleccionar. Introducir 1 (el color problema) y enter. Se abrirá una pantalla como la que se muestra en la Figura 5.

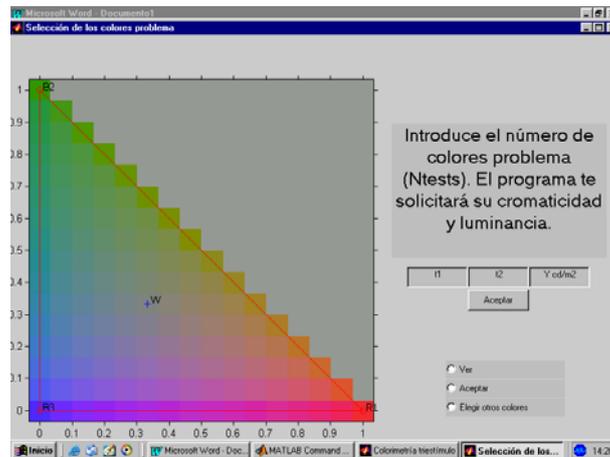


Figura 5

Escribe las coordenadas y la luminancia del color problema y aceptar. Los datos introducidos aparecerán en la pantalla. Ver y aceptar. Volver al menú de medida y entrar en medida. Se abrirá una pantalla como la de la Figura 2 pero el color que aparecerá para igualar será el color problema y los primarios que tendremos para mezclar serán los que elegiste en el apartado 7. Si necesitas sumar alguno de los primarios al color problema, selecciona la opción – que se encuentra a la izquierda de la regleta del primario en cuestión para conmutar el lugar donde se va a sumar éste. Si necesitas reducir la luminancia del color problema para conseguir una igualación puedes utilizar la regleta que se encuentra abajo del test.