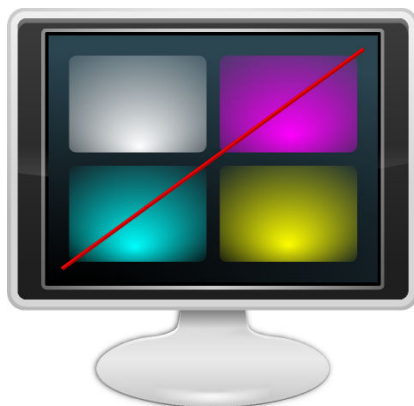


Gama monitorja

Michael v.Ostheim
Prevod: Matjaž Jeran



Gama monitorja

Kazalo

1	Uvod	4
2	Uporaba testnih slik	4
2.1	Preizkusna slika sivine	4
2.2	Testna slika merila RGB	4
2.3	Testna slika lestvice CMY	5
2.4	Napredne testne slike	5
2.4.1	Temno siva testna slika	5
2.4.2	Srednje siva testna slika	5
2.4.3	Svetlo siva testna slika	5

1 Uvod

Ta modul je orodje za korekcijo game monitorja. Z ustreznimi nastavitvami game bo vaš zaslon (spletna mesta, slike itd.) na vašem monitorju videti enako kot na drugih monitorjih.

Omogoča vam spreminjanje korekcije gama monitorja X-Server. Vendar to še ni vse. Za dobre rezultate morate nastaviti pravilno svetlost, kontrast in barvno ravnovesje monitorja. To je utegne biti težko in morate vsak korak ponoviti večkrat. Za popolne rezultate potrebujete res dobro (in drago) strojno opremo.

S štirimi drsniki določite popravek game kot eno vrednost ali ločeno za rdečo, zeleno in modro komponento. X-Server privzeta nastavitve za gama je 1.00 (Mac® 1.80, WinXX 2.20). Testne slike vam pomagajo najti ustrezne nastavitve.

Če želite shraniti sistemske nastavitve gama, omogočite možnost **Shrani sistemske nastavitve**. Sistemske nastavitve bodo obnovljene ob naslednjem zagonu X-Server. Za uporabo te možnosti potrebujete korenski dostop. Uporabite to, če želite popraviti nastavitve game za vse uporabnike in grafična okolja na tej napravi.

Za shranjevanje nastavitvev game v vaš osebni Plasma konfiguracijo, ne omogočite te možnosti. Uporabniške nastavitve bodo obnovljene ob naslednjem zagonu Plasma in zamenjavi začasnih sistemskih nastavitvev game. Sistemske nastavitve se s tem ne odstranijo in bodo obnovljene ob naslednjem zagonu X-Server.

Pri sistemih z več enotami v kombiniranim polju izberite zaslon, ki ga želite spremeniti. To bo delovalo tudi z omogočeno xinerama. Če želite vse zaslone nastaviti na enake vrednosti game, omogočite možnost **Sinhroniziraj zaslone**. V sistemih s samo enim zaslonom ta možnost ne bo imela učinka.

2 Uporaba testnih slik

Ta modul ponuja šest različnih testnih slik, ki jih lahko izberete v spustnem meniju na vrhu okna.

2.1 Preizkusna slika sivine

Videti bi morali naslednje:

- Sivina z 20 različnimi deli
- Najtemnejši del je čisto črn
- Najsvetlejši del je čisto bel
- V sivih odtenkih ni nobene barve

Če ne vidite vseh 20 razdelkov, uporabite nastavitve kontrasta monitorja ali drsnik **Gama**, da to popravite. Če črna ni čisto črna, poskusite zatemniti monitor, če bela ni čisto bela, jo poskusite posvetliti. Če opazite barve v sivih odtenkih, spremenite nastavitve barvnega ravnovesja vašega monitorja ali drsnike **Rdeča**, **Zelena** in **Modra**.

2.2 Testna slika merila RGB

Morali bi videti tri trakove, vsak s 16 deli rdečih, zelenih ali modrih odtenkov. Najtemnejši deli naj bodo čisto črni, najsvetlejši pa čisto rdeči, zeleni ali modri. Če ne vidite vseh delov barvnega traku, poskusite to barvo posvetliti ali potemniti.

2.3 Testna slika lestvice CMY

Morali bi videti tri trakove, vsak z 11 deli cian, magenta ali rumenih tonov. Najsvetlejši deli morajo biti čisto beli, najtemnejši pa čisti cian, magenta ali rumeni.

- Če ne vidite vseh cian odsekov, poskusite osvetliti ali potemniti rdečo
- Če ne vidite vseh magenta odsekov, poskusite osvetliti ali potemniti zeleno
- Če ne vidite vseh rumenih odsekov, poskusite posvetliti ali potemniti modro

2.4 Napredne testne slike

Naslednje tri slike vam prikazujejo zmožnosti vašega monitorja na treh točkah sivega spektra. Če ne vidite vseh podrobnosti, ne skrbite ali kupite boljšo strojno opremo.

2.4.1 Temno siva testna slika

V črni škatli bi morali videti 10 različnih pravokotnikov temno sive barve. Grafikon prikazuje 1 % korakov od črne.

2.4.2 Srednje siva testna slika

Ta slika prikazuje 11 sivih pravokotnikov v 50-odstotnem sivem polju. Morali bi videti vse pravokotnike razen srednjega. Pravokotniki predstavljajo korake od 45 % do 55 % sivine.

2.4.3 Svetlo siva testna slika

V belem polju bi morali videti 10 različnih pravokotnikov svetlo sive barve. Grafikon prikazuje 1 % korakov od bele barve.