El Color

La corrección del color en nuestras imágenes es muy importante a la hora de poder realizar selecciones y Máscaras.

Lo que vemos en un monitor es la mezcla de distintas cantidades de Rojo, Verde y Azul. Por esto los colores los podemos representar por tres números, donde la cantidad de cada uno se puede representar por un número e una escala. La escala va desde 0 hasta 255, donde el triple (0) es negro y el triple (255) es blanco.

Los monitores Mac y los PC tienen diferencias de brillo y contraste, los primero tienen más, esto a la hora de aplicar los colores hacen que el mismo color se vea distinto en una pantalla y otra. Esto crea una serie de problemas que se intentan paliar con la aplicación de los brillos y contrastes.

Pasemos a ver las diferencias entre Modos de Color.

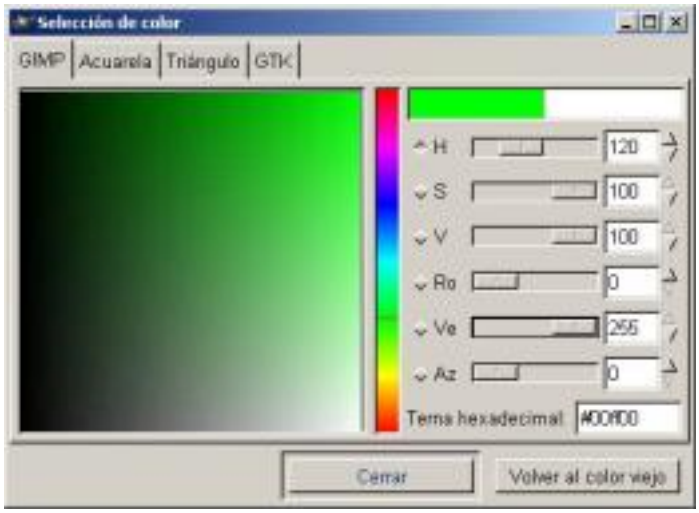
Modos de Color

Vamos a ver tres modos de color diferentes, el primero el RGB, el segundo el HSV, y el tercero el CMY.

RGB: Es el color vemos en un monitor. Es el resultado de la mezcla de distintas cantidades de Rojo, Verde y Azul. Por esto los colores los podemos representar por tres números, donde la cantidad de cada uno se puede representar por un número e una escala. La escala va desde 0 hasta 255, donde el triple (0) es negro y el triple (255) es blanco, es decir el (0) no utiliza ningún color primario y el (255) es el máximo de color primario que el monitor puede reproducir.

Si abrimos la herramienta de color pinchando directamente sobre los colores activos de *Primer o Segundo plano*

, utilizando los resbaladores observamos como podemos subir o bajar los colores, en la parte inferior nos aparece la Terna hexadecimal, donde aparece el color representado por una terna de números y letras (ff) estas dos letras significan que tiene el valor máximo de color primario es decir el (255).



Color RGB

Se observa en la imagen como el verde está a (255) y en la *Terna* aparecen las dos (ff).

HSV: Es un sistema de color que partiendo del RGB varia el grado de propiedades del color para crear nuevos colores. Donde H es la tonalidad (Hue), S es la saturación (Saturation), y V es la tonalidad (Value).

El Color Hue es el color de partida, Saturación es que tipo de concentración que tiene el color, y el Valor indica la tonalidad más o menos oscura.

El aspecto más importante de este Modo es la Saturación, que indica que pura es la tonalidad con respecto al blanco, si a un color que es todo azul y ningún blanco está saturado completamente, si añadimos blanco, el color va tomando un color más pastel, la tonalidad sigue siendo azul pero el color cambia a un azul más claro.

El color también tienen brillo, y éste lo podemos variar haciendo más o menos brillante, es decir que refleje más o menos el brillo.

Color HSV ***Tonalidad*** ***Saturación*** ***Valor***

Para ver el efecto escojamos una imagen y vallamos a *Imagen/ Modo/ Descomposición* y elegimos la opción HSV donde nos reproduce tres imágenes una con la tonalidad otra con la saturación y la tercera con el valor, de los tres el más detallado es el de valor.

CMYK: Define los colores de forma aditiva tal como puede funcionar una impresora de inyección d e tinta, El color resultante es la superposición de colocar juntas gotas de tinta semitransparente, de los colores Cian, Magenta, Amarillo, y Negro. El color es aditivo, es decir la suma de t odos, y a diferencia del resto de Modos de color el cuádriple (0) es blanco y no negro como en los otros Modos.

Escala de grises

Como hemos visto cada imagen de color tiene un componente de escala de grises, que podemos separar, lo podemos hacer en GIMP de formas diferentes:

La primera mediante *Imagen/ Modo/ Tonos de gris*, es la opción mas obvia, esta función transforma la imagen a una imagen de 8 bits por canal. Crea un solo *Canal* .

La segunda mediante *Imagen/ Colores/ Insaturar*, esta funciónhace que la imagen continúe teniendo tres *Canales de color*, con valores idénticos, y por esto aparece la imagen en escala de grises. Se puede apreciar si abrimos los *Canales* en el menú *Capas, Canales y Caminos.*

Tonos de Grises Insaturar

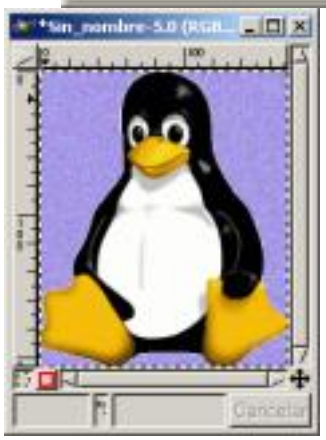
El modo de aplicar transparencias produce un ajuste más que, aumentar el contraste, la

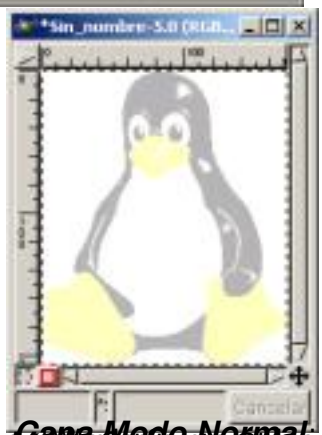
Modos de Mezcla

En el Menú de *Capas, Canales y Caminos* encontramos el botón *Modos*, donde encontramos una serie de modos para cambiar alguna de las características del color de la capa, que puedan ser combinadas con los colores de capas inferiores y cambiar los comportamientos.

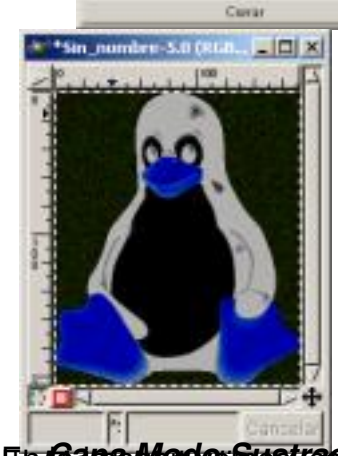
Capas, canales y caminos
Imagen:
Sin_nombre-8
Auto
Capas
Canales
Caminos
Modo:
Normal
Fijar trans.
Opacid
100.0
Disolver
Multiplicar (quemar)
Dividir ("dodge")
Pantalla
Solapar
Diferencia
Suma
Sustraer
Oscurecer sólo
Clarear sólo
Tono
Saturación
Color
Valor

Capas, canales y caminos
Imagen:
Sin_nombre-5
Auto
Capas
Canales
Caminos
Modo:
Normal
Fijar trans.
Opacidad:
100.0
Nueva capa
Fondo
Cerrar


*Sin_nombre-5.0 (RGB...
Cancelar



Capa Modo Normal ***Modo Normal*** ***Capa Modo Suma*** ***Modo Suma***



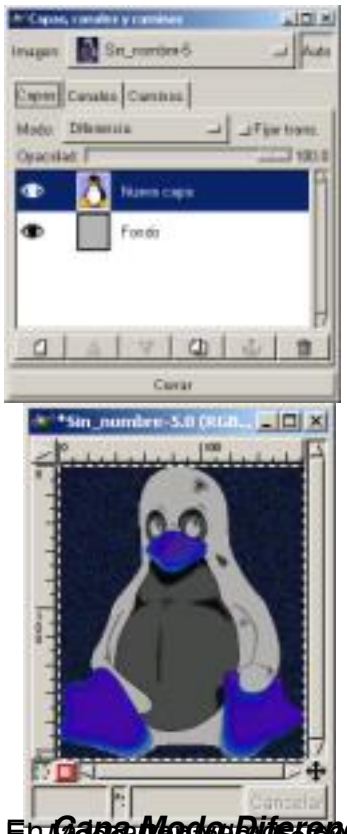
Capa Modo Sustraer ***Modo Sustraer*** el efecto sobre la imagen del *Modo Sustraer* es *Modo Suma* pero al revés. El resultado resultante es la multiplicación de los píxeles de la Capa

Vista Capas Modo Multiplicar **Modo Multiplicar** produce sobre la imagen al aplicarle el *Modo* COMPONENTE ROJO: Multiplica el valor de cada pixel de la capa por el valor del pixel de la capa de fondo. El valor resultante es la división de los pixeles de la Capa de Fondo

Vista Capas Modo Dividir **Modo Dividir** produce sobre la imagen al aplicarle el *Modo* . Divide los pixeles de la capa superior por los pixeles de la capa inferior, se aclaran los pixeles que son más claros que los pixeles de la capa inferior.

Capa Oscurecer sólo ***Modo Oscurecer sólo***

Capa Clarear sólo ***Modo Clarear sólo***



Capa Modo Diferencia ***Modo Diferencia***

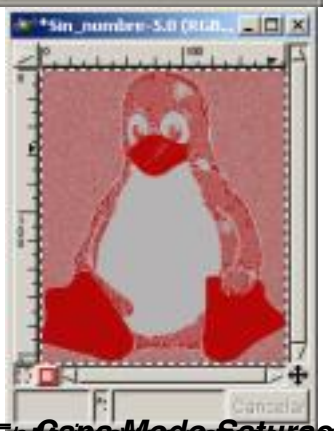
En *Modo Diferencia* los pixeles, el efecto sobre la imagen del *Modo Diferencia.*

Capa Modo Pantalla ***Modo Pantalla***

En *Modo Pantalla* el efecto sobre la imagen del *Modo Pantalla* es claro, aclarada los pixeles en menor cantidad, los pixeles oscuros de la imagen los

Capa Modo Solapar: *En la imagen superior el **Modo Solapar** hace un efecto sobre la imagen del Modo Solapar. Escoge los pixeles del Tono de la imagen y los de Saturación y Valor de la Capa de Fondo.*

Capa Modo Tono: *En la imagen superior el **Modo Tono** hace un efecto sobre la imagen del Modo Tono. Escoge los pixeles de Saturación de la imagen y los de Tono y Valor de Capa de Fondo.*



Capa Modo Saturación Modo Saturación *En la imagen superior, el efecto sobre la imagen del Modo Saturación sólo se aplica a los pixeles del valor de la imagen y los de Saturación y Tono de la Capa de Modificación. Escoge los pixeles del Tono y Saturación de la imagen con los de Tono del Fondo de Color.*

Capa Modo Valor Modo Valor *En la imagen superior, el efecto sobre la imagen del Modo Valor es con el Modo Valor. Escoge los pixeles del Tono y Saturación de la imagen con los de Tono del Fondo de Color.*

Capa Modo Color ***Modo Color***

En la imagen vemos, con el ejemplo anterior, el efecto sobre la imagen del Modo Color.

Opacidad y transparencia

En el Diálogo de Capas, Canales y Caminos encontramos en la parte superior un resbalador con el que teniendo una Capa activa la podemos hacer más o menos opaca es decir más o menos transparente.

Vamos a ver un ejemplo donde poder aplicar el efecto de trasparencia de Capa:

1.Abrimos un Lienzo con fondo blanco, y con el Diálogo de Capas, Canales y Caminos abierto, aplicamos el filtro
Sky
.

2.Creamos una nueva Capa con fondo blanco y pegamos una imagen sobre ella, la imagen que nos pueda valer para el ejemplo, en nuestro caso un avión, y la anclamos.

3.□□□□□□Seleccionamos todo lo que no sea el avión y lo eliminamos.

Capas ***Imagen*** ***Imagen con transparencia***

4.□□□□□□Ahora con la capa del avión activa deslizamos la transparencia de Capa y vemos el resultado.

Descarga los ejemplos de este capítulo.