Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09

There are no translations available.

# 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

Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09

### 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.

Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09

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



Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09

| 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.* 

Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09



Elilizente de la production de production de la productio

# 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.

Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09

| Eugus, canales y caminos  | _ [] X                   |                       |  |
|---|--------------------------|-----------------------|--|
| magen: 🚺 Sin_nombre-8   | atuA L                   |                       |  |
| Capas Canales Caminos   |                          |                       |  |
| Modo: Normal  | ijar štans.              |                       |  |
| pacid Disolver  | 0.001                    |                       |  |
| Multiplicar (quemar)  |                          |                       |  |
| Dividir ("dodge")   |                          |                       |  |
| Solapar   |                          |                       |  |
| Diferencia  |                          |                       |  |
| Suma  |                          |                       |  |
| Sustraer  | 17                       |                       |  |
| Clarear sólo  | 0                        |                       |  |
| Tono  |                          |                       |  |
| Saturación  |                          |                       |  |
| Calor   |                          |                       |  |
|   | a maria anti-            | adate telakter a solo | anvisitate sour la chanter la cha |
|   | MARE PLACE OF CONTRACTOR |                       | en vasas, cenares yn can me  |
| Inagan 👌 Sec.menter&  | i her                    |                       |  |
| Capet Casalas Canasa  |                          |                       |  |
| Moto Homal - 17   | ar trans.                |                       |  |
| Oyacitat  | 190.8                    |                       |  |
| A Marin Capa  |                          |                       |  |
| Tonita  |                          |                       |  |
|   |                          |                       |  |
| alstatet  | H                        |                       |  |
|   |                          |                       |  |
|   |                          |                       |  |
| A Report of the second |                          |                       |  |
|   |                          |                       |  |
| 0.0   |                          |                       |  |
|   |                          |                       |  |
|   |                          |                       |  |
|   |                          |                       |  |
|   |                          |                       |  |
|   |                          |                       |  |
|   |                          |                       |  |
| Gancelar  |                          |                       |  |

Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09



ED REAR WORDE EN EN PLANT CONTRACTOR DE MARCHEN EN PLANT CONTRACTOR DE MARCHEN EN PLANT EN PL

Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09



Kangene Mado Muliclice m Megter Miltinlies hed was a very strates at a licate at Modeo



**Bizgers Alexandris, si**ccital **Alexandris (Alexandris) and a set of the analytic of the analy** 

Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09



Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09



En Gana Modar Diterencia I digitale Diferencia el efecto sobre la imagen del Modo Diferencia.



Escance yas a Rassalla net dinele Pantalla ordentada observes as a la conserve la conserve

Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09



Enganantinde Entenante Mendel Salaparor del lafatageobyede inerstandeli Moyov Siolaneria Cap



En Raine Stade Tion Prescogle Magait Teneriar Saturfacton sale na laniageore i de l de Ton Bon Valor de C

Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09



Eugenaulade fature oine Merele Saturaisión etastagen by a de une a turadi Me dor Saturaciánca



Eman Mande Malage to the Marke Marker in systematic in the second set of the second

Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09



En Capalyode Golo, con el Model Caloerior, 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:

1.00000 Abrimos un Lienzo con fondo blanco, y con el Diálogo de Capas, Canales y Caminos abierto, aplicamos el filtro Sky

2.00000 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.

Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09

3.0000 Seleccionamos todo lo que no sea el avión y lo eliminamos.



Capas

Imagen

Imagen con transparencia

Escrit per Carlos Castillo dilluns, 14 de juny de 2004 01:09

4.0000 Ahora con la capa del avión activa deslizamos la transparencia de Capa y vemos el resultado.

Descarga los ejemplos de este capítulo.