

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

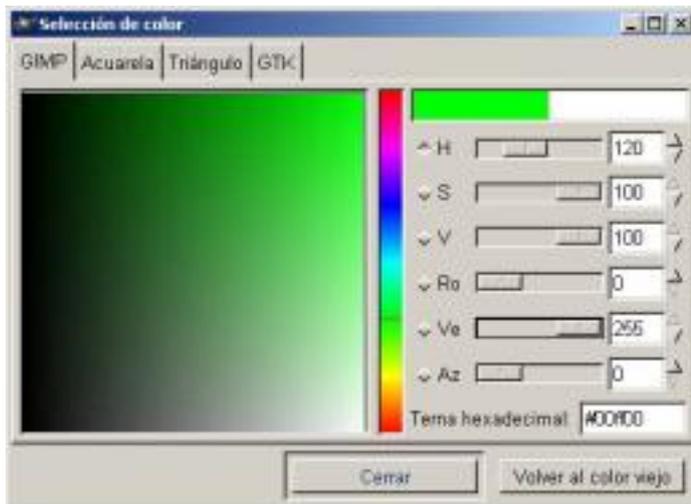
Vamos a ver tres modos de color diferentes, el primero el RGB, el segundo el HSV, y el tercero el CMY.

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*

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).

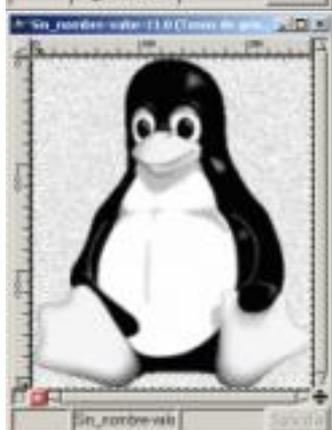
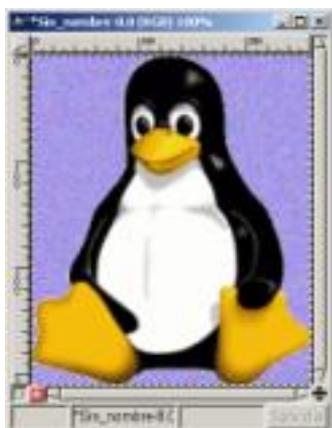
El Color Hue es el color de partida, Saturación es que tipo de concentración que tiene el color, y el Valor indica la tonalidad más o menos oscura.

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.

Manual GIMP (Capítulo 8)

Written by Carlos Castillo
Monday, 14 June 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.



Color HSV

Tonalidad

Saturación

Valor

Para ver el efecto escogamos 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 de 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 todos, y a diferencia del resto de Modos de color el cuádruple (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*

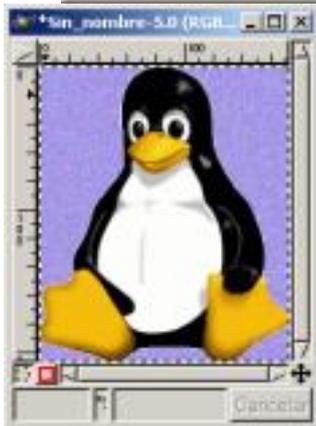
La segunda mediante *Imagen/ Colores/ Insaturar*, esta función hace que la imagen continúe teniendo tres *Canales de color*, con valores idénticos, y por esto aparece la imagen en escala de grises. Se puede apreciar si abrimos los *Canales* en el menú *Capas, Canales y Caminos*.

Manual GIMP (Capítulo 8)

Written by Carlos Castillo
Monday, 14 June 2004 01:09



~~Nota: En esta imagen se muestra un ejemplo de cómo se ven los visores con los modos de las capas, canales y caminos, con el diálogo de Capas, Canales y Caminos~~

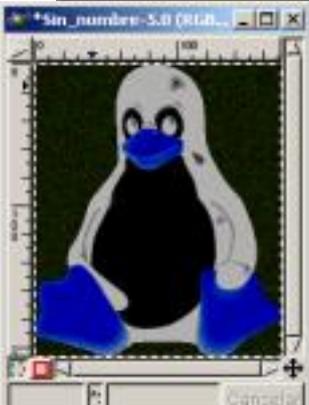


Manual GIMP (Capítulo 8)

Written by Carlos Castillo
Monday, 14 June 2004 01:09



En **Modo Normal**, la imagen se muestra tal y como es. En **Modo Suma**, la imagen se suma al fondo.



En **Modo Sustracción**, el efecto sobre la imagen es el mismo que en **Modo Suma**, pero se resta el fondo.

Manual GIMP (Capítulo 8)

Written by Carlos Castillo
Monday, 14 June 2004 01:09



Para crear el Modo Multiplicar: Selecciona la imagen a aplicar el Modo Multiplicar. El resultado es la división de los píxeles de la Capa de Fondo.



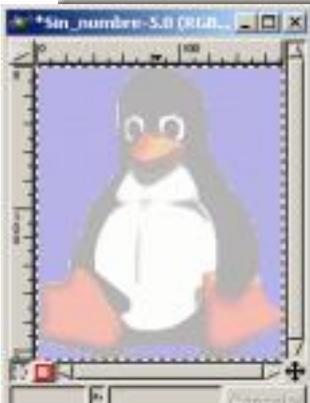
Para crear el Modo División: Selecciona la imagen a aplicar el Modo División. El resultado es la división de los píxeles de la Capa de Fondo.

Manual GIMP (Capítulo 8)

Written by Carlos Castillo
Monday, 14 June 2004 01:09



Modo Oscuro sólo (Screen Only): Se aplica cuando se selecciona el modo Oscuro sólo. El resultado es una imagen en escala de grises que muestra sólo los píxeles que son más oscuros que el fondo.



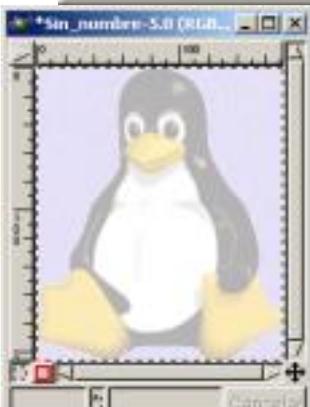
Modo Claro sólo (Lighten Only): Se aplica cuando se selecciona el modo Claro sólo. El resultado es una imagen en escala de grises que muestra sólo los píxeles que son más claros que el fondo.

Manual GIMP (Capítulo 8)

Written by Carlos Castillo
Monday, 14 June 2004 01:09



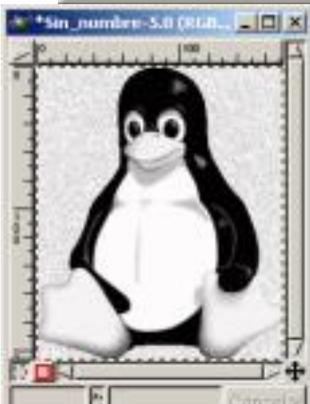
En **Modo Diferencia**, los píxeles de la imagen de **Modo Diferencia** se restan de los píxeles de la imagen de **Modo Diferencia**. El efecto sobre la imagen del **Modo Diferencia**.



En **Modo Pantalla**, los píxeles de la imagen de **Modo Pantalla** se restan de los píxeles de la imagen de **Modo Pantalla**. El efecto sobre la imagen del **Modo Pantalla** es que los píxeles de la imagen de **Modo Pantalla** se restan de los píxeles de la imagen de **Modo Pantalla**.



En **Modo Saturación**, se afecta sobre la imagen del **Modo Saturación** de la imagen por los valores de saturación y de saturación.



En **Modo Valor**, se afecta sobre la imagen del **Modo Valor** de la imagen por los valores de valor y de valor.



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 transparencia 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. Seleccinamos todo lo que no sea el avión y lo eliminamos.



Capas

Imagen

Imagen con transparencia

Manual GIMP (Capítulo 8)

Written by Carlos Castillo
Monday, 14 June 2004 01:09

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

 [Descarga los ejemplos de este capítulo.](#)