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.

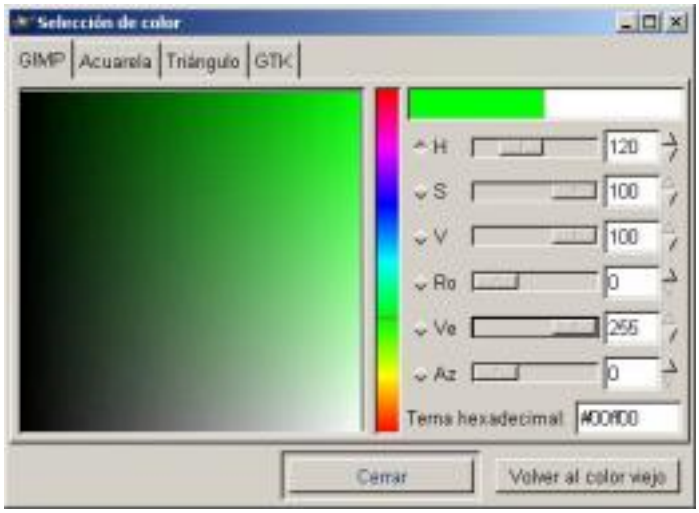
## Modos de Color

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***

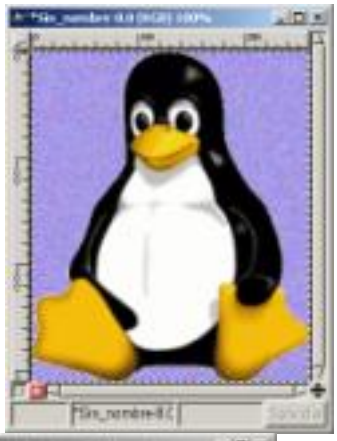
Se observa en la imagen como el verde está a (255) y en la *Terna* aparecen las dos (ff).

*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.

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***

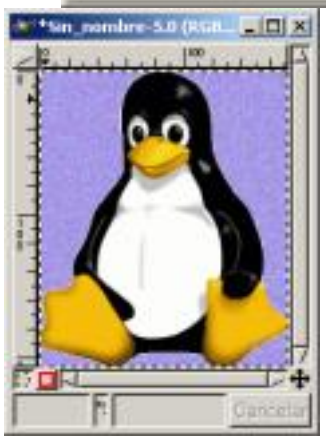
El resultado de aplicar la separación de tonos es una imagen más clara, con menos contraste, la

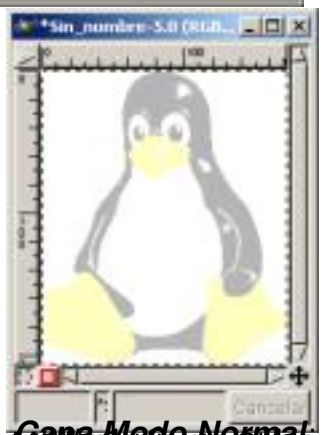
## Modos de Mezcla

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.

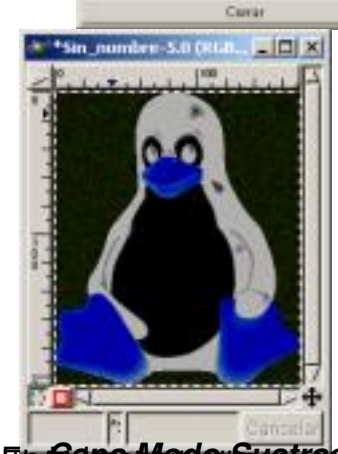
Capas, canales y caminos
Imagen:
Sin_nombre-8
Auto
Capas
Canales
Caminos
Modo:
Normal
Fijar trans.
Opacid
100.0
Disolver
Multiplicar (quemar)
Dividir ("dodge")
Pantalla
Solapar
Diferencia
Suma
Sustraer
Oscurecer sólo
Clarear sólo
Tono
Saturación
Color
Valor

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


*Sin_nombre-5.0 (RGB...
Cancelar



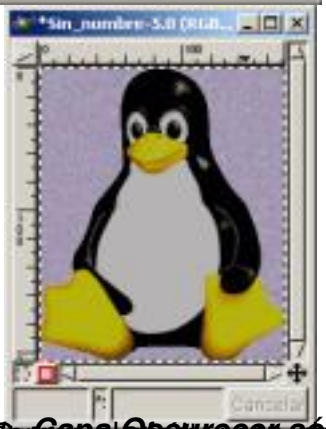
***Capa Modo Normal*** ***Modo Normal*** ***Capa Modo Suma*** ***Modo Suma***



***Capa Modo Sustraer*** ***Modo Sustraer***

***Capa Modo Multiplicar*** ***Modo Multiplicar*** *Modo*

***Capa Modo Dividir*** ***Modo Dividir*** *Modo* .

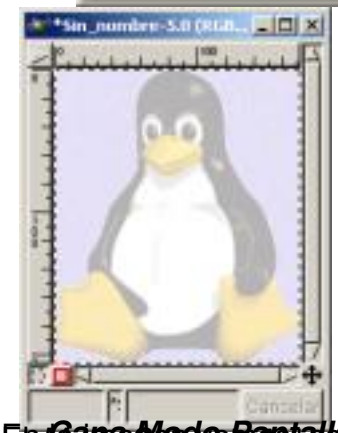


***Capa Oscurecer sólo*** ***Modo Oscurecer sólo***

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

***Capa Modo Diferencia y Modo Diferencia***

En *Modo Diferencia* el efecto sobre la imagen del *Modo Diferencia.*

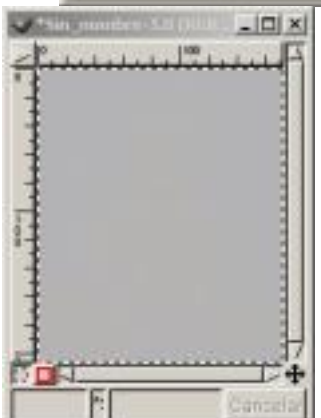


***Capa Modo Pantalla y Modo Pantalla***

En *Modo Pantalla* el efecto sobre la imagen del *Modo Pantalla*

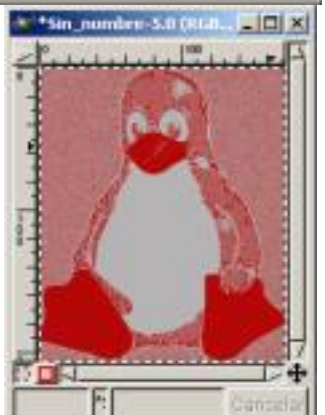
***Capa Modo Solapar.*** ***Modo Solapar.***

*En la imagen de la Capa de Fondo: Escoge los pixeles del Tono de la imagen y los de Saturación y Valor de la Capa de Fondo.*




***Capa Modo Tono.*** ***Modo Tono.***

*En la imagen de la Capa de Fondo: Escoge los pixeles del Saturación de la imagen y los de Tono y Valor de Capa de Fondo.*



*En Capa Modo Saturación Modo Saturación el efecto sobre la imagen del Modo Saturación pa de la imagen. Escoge los píxeles del valor de la imagen y los de Saturación y Tono de la Ca*

*En Capa Modo Valor con el Modo Valor anterior, el efecto sobre la imagen del Modo Valor Tono de color. Escoge los píxeles del Tono y Saturación de la imagen con los de Tono del*

**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.***