

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

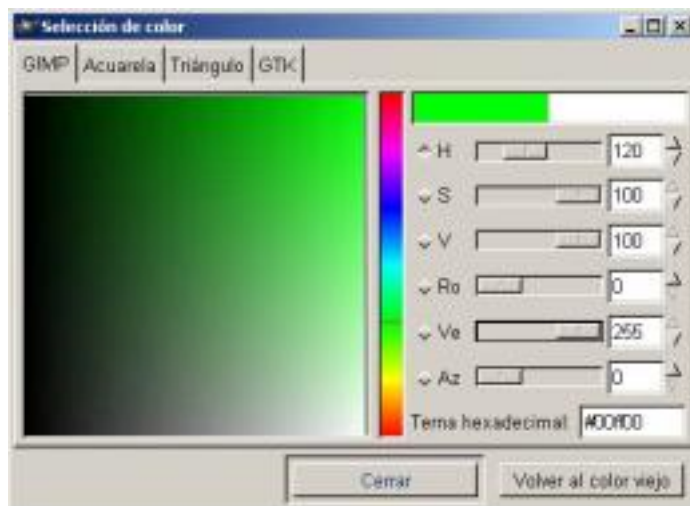
Vamos a ver tres modos de color diferentes, el primero el RGB, el segundo el HSV, y el tercero el CMY.

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.

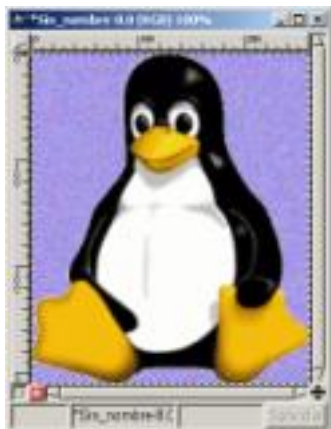
El aspecto más importante de este Modo es la Saturación, que indica que pura es la tonalidad con respecto al blanco, si a un color que es todo azul y ningún blanco está saturado completamente, si añadimos blanco, el color va tomando un color más pastel, la tonalidad sigue siendo azul pero el color cambia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

Manual GIMP (Capítulo 8)

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.



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 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*.



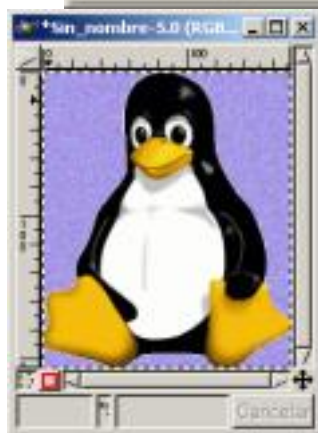
El **Menú de Capas** de la aplicación se divide en dos partes: la parte superior, que contiene los modos de mezcla, y la parte inferior, que contiene los modos de transformación.

Modos de Mezcla

En el Menú de *Capas*, *Canals* 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.

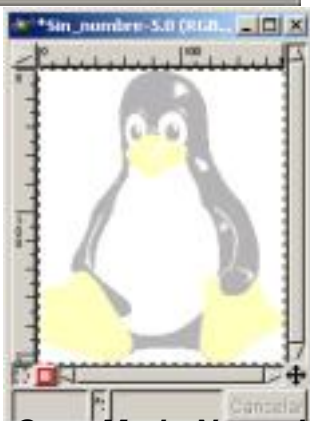


Nota: En GIMP, los canales de color (RGB o CMYK) se gestionan en la pestaña 'Canales'. Los canales de opacidad se gestionan en la pestaña 'Capas'. Los canales de máscara se gestionan en la pestaña 'Máscaras'.



Manual GIMP (Capítulo 8)

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



En **Modo Normal**, las imágenes se combinan de forma normal. En **Modo Suma**, las imágenes se combinan de forma que el color resultante es el más brillante de los dos.



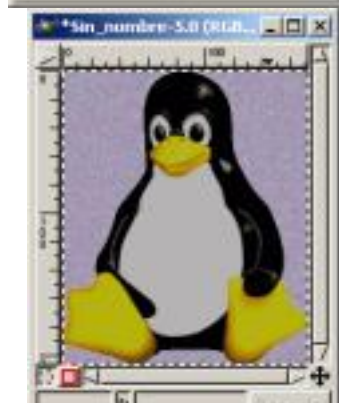
En **Modo Sustraer**, las imágenes se combinan de forma que el color resultante es el más oscuro de los dos.



Como Modo Multiplicar: Modo Multiplicar produce sobre la imagen al aplicar el Modo



Como Modo Dividir: Modo Dividir produce sobre la imagen al aplicar el Modo .



Modo Oscurecer sólo (Darken only) se aplica sobre la imagen al aplicarse el Modo Oscurecer sólo. El resultado es una imagen más oscura que la original.



Modo Clarar sólo (Lighten only) se aplica sobre la imagen al aplicarse el Modo Clarar sólo. El resultado es una imagen más clara que la original.



En Modo Diferencia: El efecto sobre la imagen del *Modo Diferencia*.
En modo Diferencia se invierten los colores.



En Modo Pantalla: El efecto sobre la imagen del *Modo Pantalla*.
En modo Pantalla se eliminan los colores en menor cantidad, los colores oscuros de la imagen.



En **Modo Solapa**, el efecto de la imagen sobre la imagen de fondo de saturación y Valor de la Capa de destino se establece en el modo de saturación y Valor de la Capa de destino.



En **Modo Tono**, el efecto de la imagen sobre la imagen de fondo de saturación y Valor de la Capa de destino se establece en el modo de saturación y Valor de la Capa de destino.



En **Capa Modo Saturación**, el efecto de la imagen de **Capa Saturación** es el mismo que el de **Capa Saturación**, pero el valor de la imagen y los de saturación y de saturación.



En **Capa Modo Valor**, el efecto de la imagen de **Capa Valor** es el mismo que el de **Capa Valor**, pero el valor de la imagen y los de saturación y de saturación.



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.

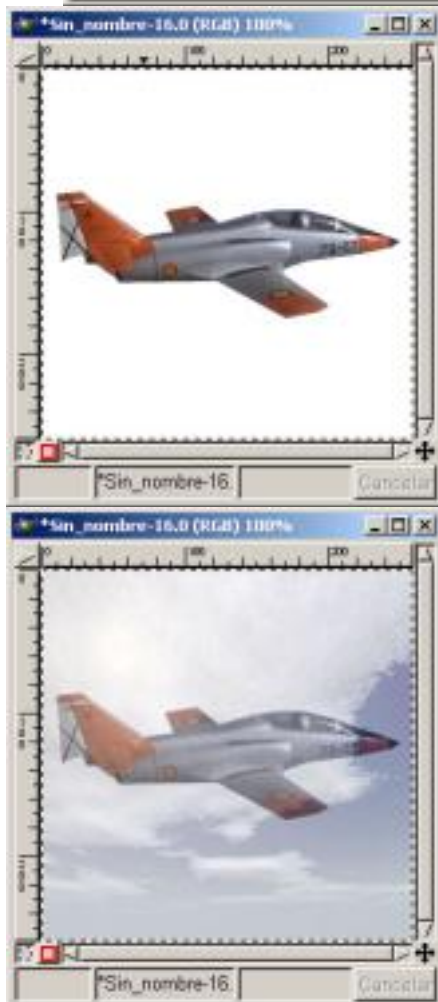


Imagen con transparencia

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



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