Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko ekaina(r)en 14-(e)an 01:09etan

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.

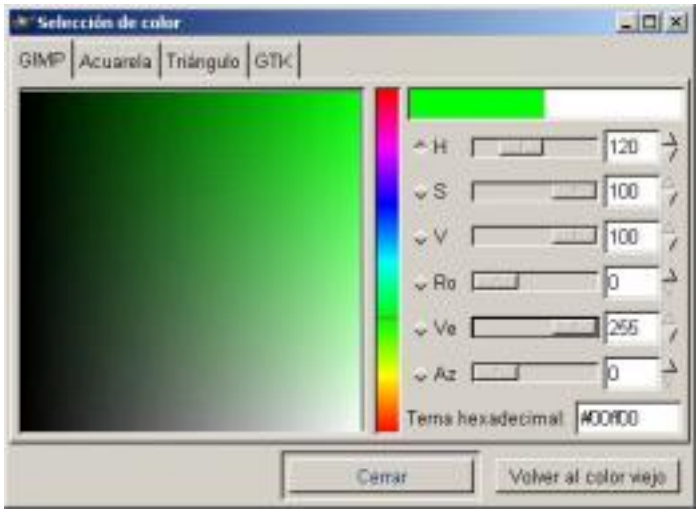
Modos de Color

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

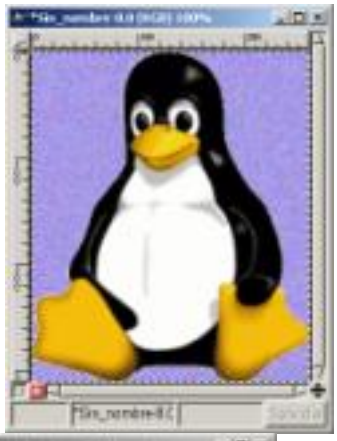
Se observa en la imagen como el verde está a (255) y en la *Terna* aparecen las dos (ff).

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.

Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko ekaina(r)en 14-(e)an 01:09etan





Tonos de Grises Invertir

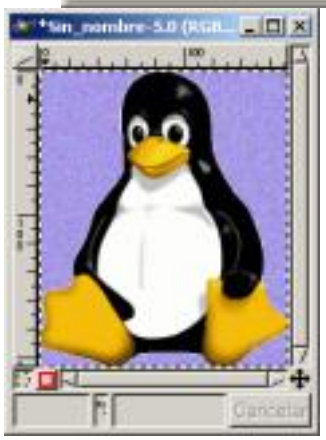
El modo de aplicar la capa depende de lo que queramos hacer, ya sea resaltar el contraste, la

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.

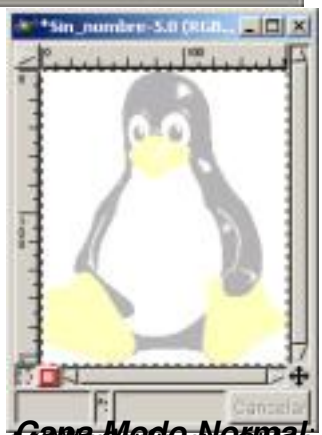

Capas, canales y caminos
Imagen:
Sin_nombre-8
Auto
Capas
Canales
Caminos
Modo:
Normal
Fijar trans.
Opacid
100.0
Normal
Disolver
Multiplicar (quemar)
Dividir ("dodge")
Pantalla
Solapar
Diferencia
Suma
Sustraer
Oscurecer sólo
Clarear sólo
Tono
Saturación
Color
Valor


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

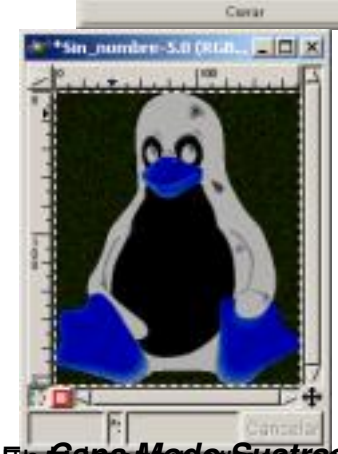
Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko ekaina(r)en 14-(e)an 01:09etan





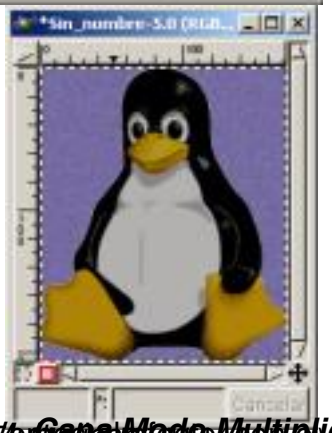
Capa Modo Normal ***Modo Normal*** ***Capa Modo Suma*** ***Modo Suma***





Capa Modo Sustraer ***Modo Sustraer***



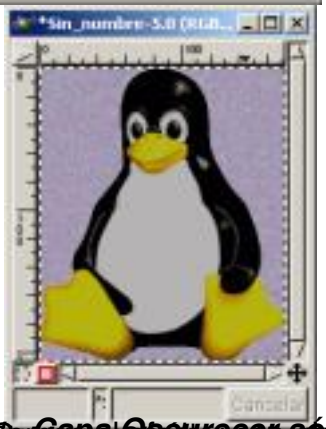






Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko ekaina(r)en 14-(e)an 01:09etan





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





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





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





En *Capa Modo Pantalla* y *Modo Pantalla* el efecto sobre la imagen del *Modo Pantalla.*

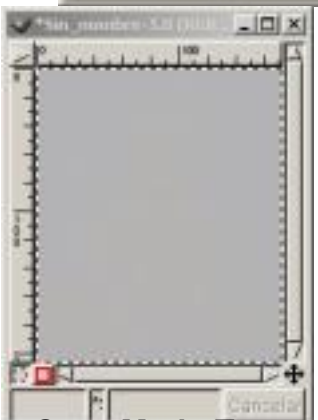
Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko ekaina(r)en 14-(e)an 01:09etan





Capa Modo Solapar *En este ejemplo el* ***Modo Solapar*** *produce el efecto sobre la imagen del Modo Solapar a de Fondo. Escoge los píxeles de Tono de la imagen y los de Saturación y Valor de la Cap*

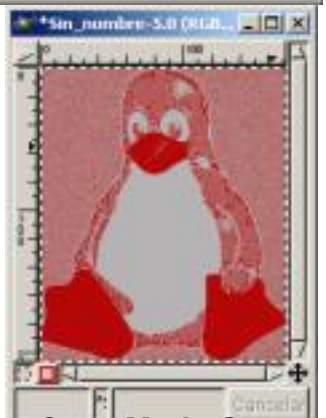




Capa Modo Tono *En este ejemplo el* ***Modo Tono*** *produce el efecto sobre la imagen del Modo Tono. Escoge los píxeles de Saturación de la imagen y los de Tono y Valor de la Capa de Fondo.*

Carlos Castillo-k idatzia
Astelehena, 2004(e)ko ekaina(r)en 14-(e)an 01:09etan





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





*En la **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.