

# Las dimensiones del color

## ¿en la computadora?

(Tercera y última parte)

María Teresa del Pando  
Síntesis Creativa

### HLS

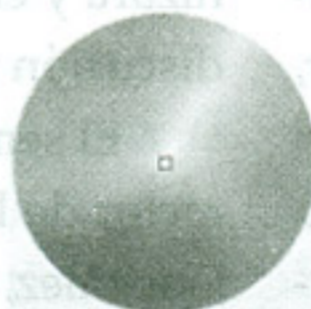
Matiz (hue)



Luminosidad



Saturación



← Rojo 0 y 360°

**M**odelo **HLS**  
Este es el modelo que mejor representa las dimensiones del color de Munsell. La barra de matiz representa al espectro dispuesto en un círculo en donde el rojo ocupa simultáneamente 0° y 360°

La barra de luminosidad representa el valor, o sea la segunda dimensión del color. Se mide en porcentajes y va del 0% al 100%, formando un ángulo recto en el esquema del modelo (ver lámina de diferencia de modelos).

La barra de saturación muestra la tercera dimensión que se mide igualmente en porcentajes del 0% al 100% horizontalmente en el esquema.

### Modelo HSB

Este modelo es muy similar al anterior ya que contiene los mismos elementos, con la diferencia de que verticalmente se denomina brillo (brightness en inglés) que representa a la luz reflejada.

El matiz va de 0° a 360° igual que el modelo anterior. La saturación se controla en el esquema en sentido horizontal y va del 0% en el lado izquierdo al 100% en el derecho del recuadro de color.

El brillo representa a la luz reflejada por el matiz seleccionado, se maneja en el sentido vertical del esquema y va del 0% en la parte inferior al 100% en la superior.

### Diferencia de modelos en Corel DRAW

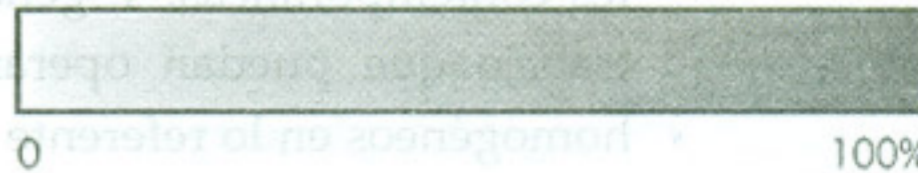
La diferencia entre ambos modelos radica en que mientras en el HLS, la segunda dimensión del color, el valor, se modifica vertical y horizontalmente, y al color puro se le identifica con el 50, en tanto que en el modelo HSB, se separa esa noción de valor, identificando al eje vertical como brillo, o sea

### HSB

Matiz (hue)

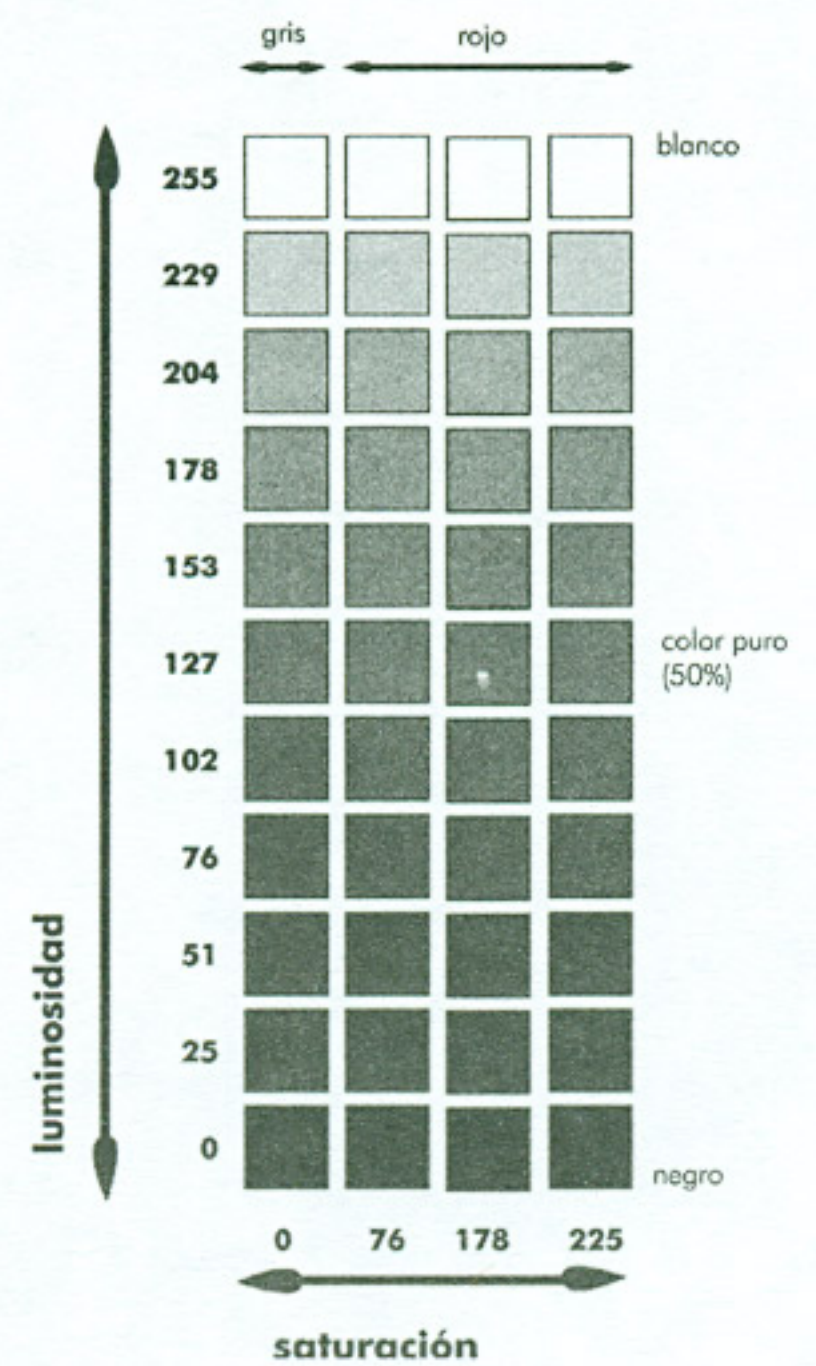
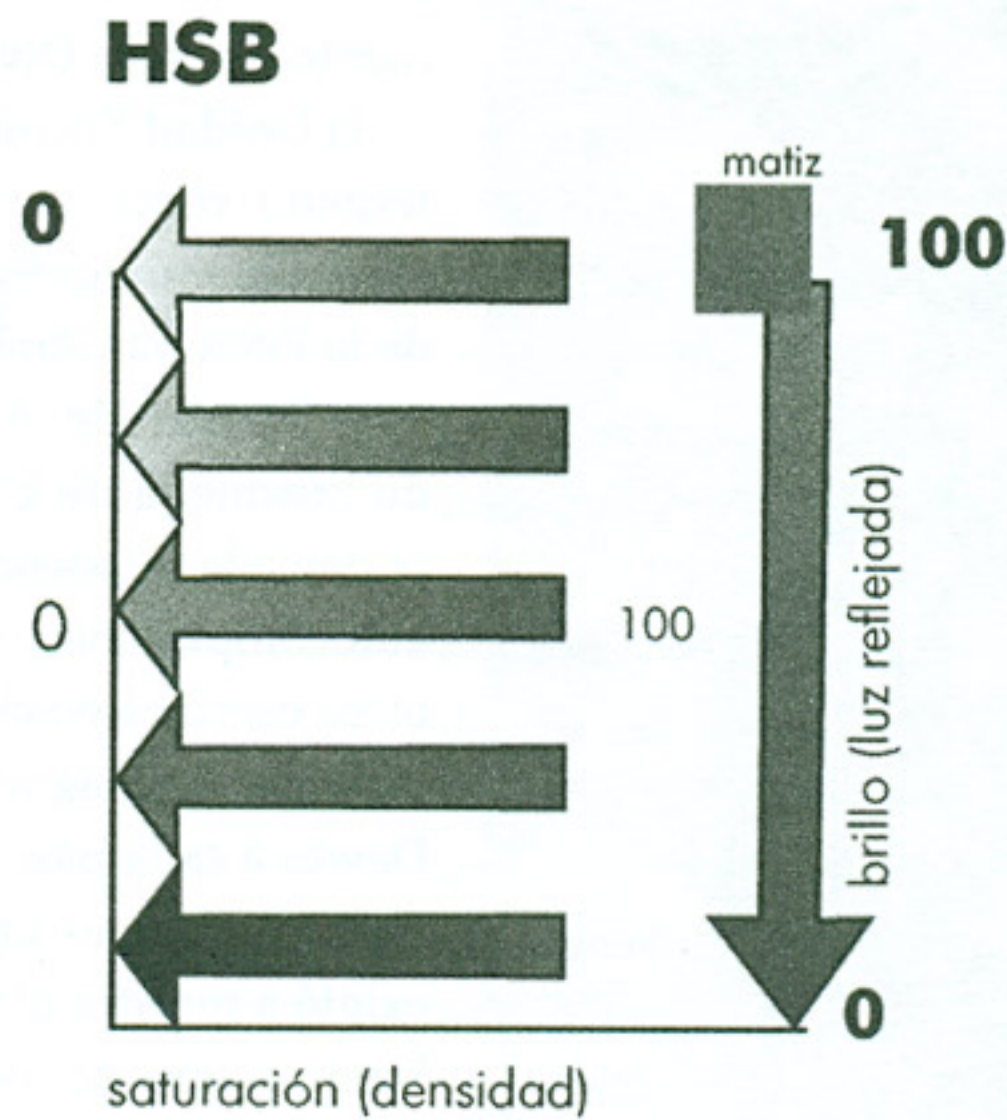
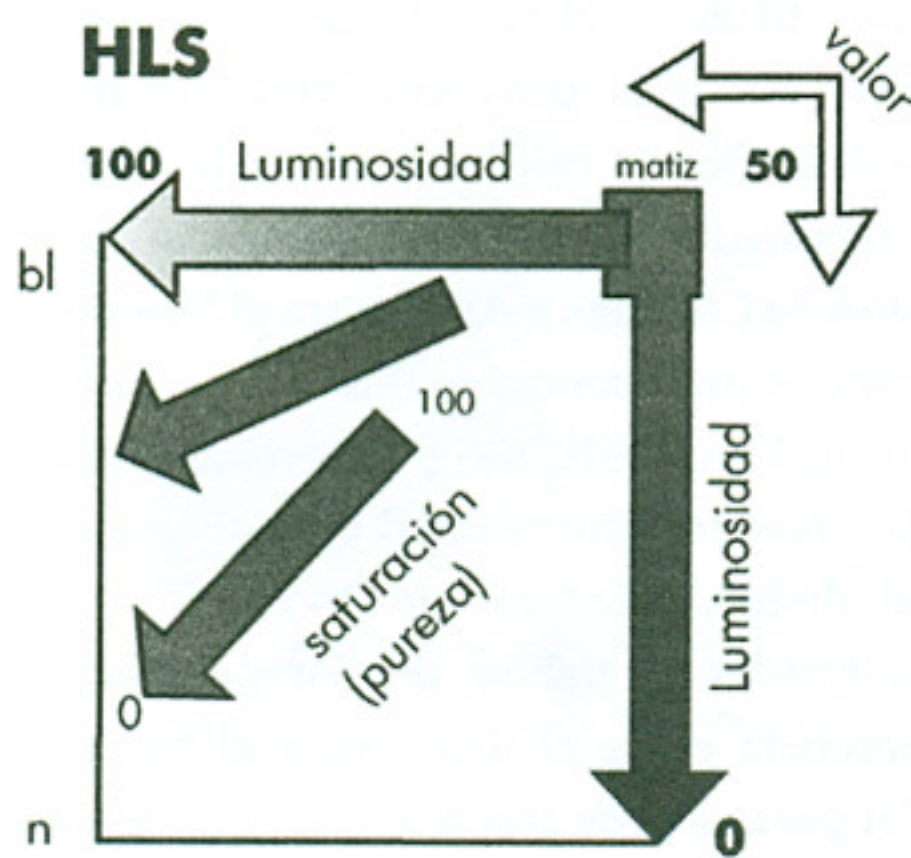


Luminosidad



Saturación





luz reflejada, y al horizontal exclusivamente como saturación. Al matiz puro se le denomina con el 100.

No obstante el concepto de saturación en los dos modelos es similar y va del 0% en el extremo izquierdo, al 100% en el derecho, o sea la pureza absoluta del color.

Un ejercicio de gran utilidad para entender las dimensiones del color, consiste en generar una escala de grises de acuerdo a la numeración que propone la paleta de colores del modelo específico.

A continuación y a partir de un matiz seleccionado, generar una tabla en donde verticalmente se coloquen las luminosidades de la escala de grises, y en el sentido horizontal se ubiquen las saturaciones.

El resultado permite asumir que en las bandas horizontales, todos los colores tienen la misma luminosidad, en tanto que en cada una de las columnas verticales se conserva la misma saturación.

Este efecto se corrobora al pasar el ejercicio a blanco y negro.

A fin de profundizar más en el uso conciente de los colores es importante descubrir y aplicar las posibilidades que los programas nos ofrecen.

Los mezcladores del cuadro de diálogo del programa *Corel DRAW*, permiten manipular los colores de la siguiente manera:

1. En el recuadro de matices, se presentan alternativas de armonías al utilizar diferentes esquemas geométricos.

2. En el recuadro de variaciones, se alterna con afectaciones de calidez o de frialdad, según el matiz sea mezclado con rojo o azul, respectivamente.

3. Ahí mismo también está presente la segunda dimensión del color,

cuando se plantea más oscuro o más claro, por lo que se varía la luminosidad al dar diferentes valores.

4. Por último, la tercera dimensión del color, la saturación, es el último inciso de esa lista, ya que orienta al matiz elegido hacia una menor saturación, es decir, lo conduce al gris que corresponde a su mismo grado de luminosidad.

#### Conclusiones

El mundo de colores que los sistemas digitales nos ofrecen son muy atractivos y apasionantes, sin embargo es muy importante tener presentes las dimensiones del color a fin de lograr concientemente los efectos cromáticos deseados.