



**Nombre de alumno: GRISEYDA JOACHÍN
VELÁZQUEZ**

**Nombre del profesor: JORGE DAVID ORIBE
CALDERON**

Nombre del trabajo: SUPER NOTA

Materia: TEORÍA Y APLICACIÓN DEL COLOR

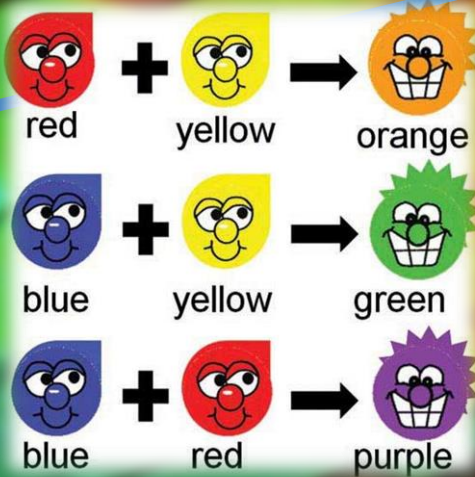
Grado: 1° CUATRIMESTRE

Grupo: A

MEZCLAS DE LOS COLORES

GUÍA PRÁCTICA PARA LA MEZCLA DE COLORES

- Para crear otro tono deseado lo apropiado es mezclar otros tonos para lograr el color que se busca.
- Evaluarlas a conciencia el uso de la mezcla.
- Verificar que la combinación obtenida será suficiente para cubrir la superficie deseada.



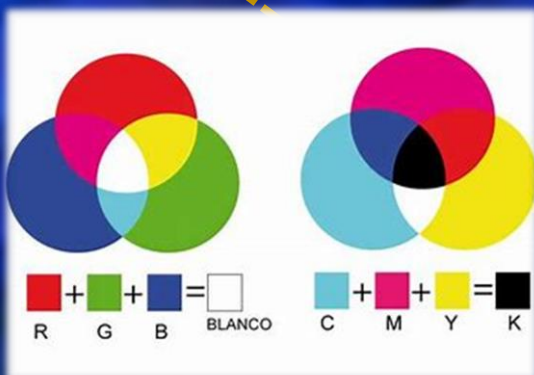
PROPORCIONES PARA MEZCLAR LOS COLORES

- Verde: 1 parte de azul y 1 de amarillo.
- Naranja: 1 de rojo y 2 de amarillo.
- Rosa: 3 de blanco y 1 de rojo.
- Violeta: 5 de azul y 2 de rojo.
- Azul claro: 1 de blanco y 1 de azul.
- Turquesa: 5 de azul y 1 de amarillo y 1 de blanco.
- Marrón: 2 de azul, 2 de amarillo y 1 de rojo.
- Ocre: 4 de amarillo, 1 de negro y pizcas de rojo y azul.
- Marfil: 1 de blanco, 1 de negro, 4 de amarillo y una pizca de rojo.

Para la pintura, los colores básicos son el rojo, azul y amarillo.

MEZCLA DE COLORES: ALGUNOS TRUCOS.

- Los tintes para colorear, pintura blanca da mejores resultados que las demás mezclas.
- No se deben mezclar pinturas de distinta calidad.
- Para dar mayor claridad u oscuridad al resultado no siempre se debe usar blanco y negro.
- El negro, en vez de oscurecer, le dará un carácter "sucio" al resultado.



REPRESENTACION DE COLORES.

Para representar y cuantificar cada color se usan diferentes modelos:

- RGB (rojo-verde-azul).
- RYB (rojo-amarillo-azul).
- HTML (rojo-verde-azul).
- CMYK (cyan-magenta-amarillo-negro).
- YIQ (iluminase, inphase y quadrature).
- HSV y HSL (H-matiz, S-saturación, V-valor y L-luminosidad).
- HSV (matiz, saturación y valor).