



Mi Universidad

SUPER NOTA

Nombre del Alumno: Ángel Alexis Moreno Córdova

Nombre del tema: Representacion de los colores I y2

Parcial: Cuarto

Nombre de la Materia: Teoria y aplicacion del color

Nombre del profesor: Jorge David Oribe Calderon

Nombre de la Licenciatura: Arquitectura

Cuatrimestre: Primero

Fecha y lugar de elaboracion: 29 de Noviembre del 2023,

Comitan de Dminguez, Chiapas

Representación de los colores



Modelo RGB

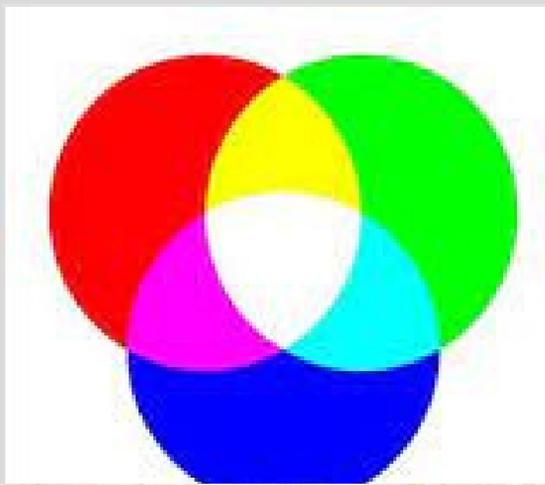
El modelo RGB (Red, Green, Blue) se utiliza en pantallas y monitores para representar colores. En este modelo, los colores primarios son el rojo, verde y azul, y la combinación de diferentes intensidades de estos colores primarios genera una amplia gama de colores.

Valores

Cada color se representa mediante la mezcla de estos tres colores en términos de su intensidad, asignándoles valores que van del 0 al 255 para cada componente.

- Resultados: Formación de colores primarios, secundarios y blanco.
- Limitaciones: Los colores primarios son idealizados y no representan sensaciones reales.

MODELO RGB



Modelo RYB

El modelo RYB (Red, Yellow, Blue) considera al rojo, amarillo y azul como colores primarios. Aunque se enseña comúnmente en la educación primaria y se utiliza en algunas formas de arte tradicional, este modelo tiene limitaciones en cuanto a la precisión en la mezcla de los colores primarios.

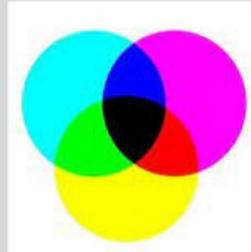


Representación de los colores 2

MODELO CMYK

El modelo CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) se emplea en la impresión de colores. En contraste con el modelo RGB que utiliza la síntesis aditiva, el CMYK funciona mediante la síntesis sustractiva, donde los colores se forman al absorber parte de la luz.

MODELO CMYK



La mezcla de los colores primarios sustractivos: cian, magenta y amarillo, en teoría, debería dar lugar al color negro, pero en la práctica, para obtener un negro más profundo, se añade también la tinta negra (K). Este modelo se utiliza en la industria de la impresión y se diferencia del RGB por su forma de representar los colores a través de la absorción de la luz en lugar de su emisión.

Modelo YIQ

El modelo YIQ fue desarrollado para la norma de televisión NTSC y se enfocaba en ser compatible tanto con la televisión en blanco y negro como en color. En este modelo, Y representa la luminancia, mientras que I y Q son responsables de la fase y la cuadratura, respectivamente. Estas señales se derivan de los valores RGB y se usan para crear una señal que represente el brillo general y el color en la televisión. Este modelo tenía como objetivo mantener la compatibilidad con los sistemas de televisión anteriores mientras introducía la capacidad de transmitir información de color.



Interpretación

Los modelos de representación de colores como RGB, RYB, CMYK y YIQ ofrecen distintas formas de interpretar colores. Mientras RGB es esencial en pantallas, RYB es tradicional pero limitado. CMYK destaca en impresiones al usar colores sustractivos y añadir negro, y YIQ se creó para televisión, buscando compatibilidad entre sistemas en blanco y negro y en color.