

GUIA DE APRENDIZAJE GESTIÓN DE COLOR

APRENDIZ SENA:

LUISA FERNANDA GAVIRIA CATAÑO

PREPrensa DIGITAL PARA MEDIOS IMPRESOS

COLEGIO SANTA LEONI AVIAT

COPACABANA

2013

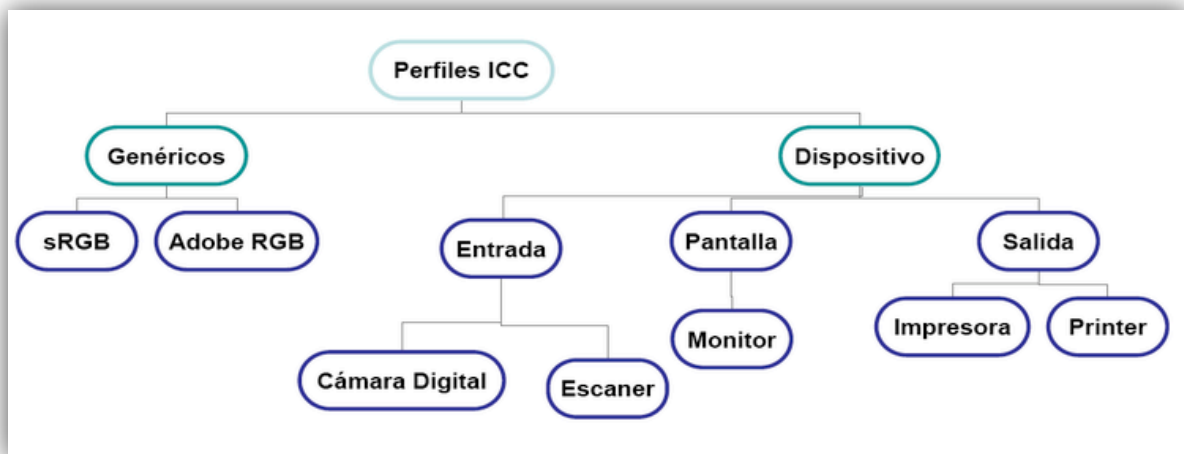
GESTIÓN DEL COLOR

La Gestión del color es la conversión entre las representaciones del color en varios dispositivos, estos pueden y deben ser de entrada y de salida como escáneres, monitores, pantallas de TV, filmadoras, impresoras offset y medios similares. El objetivo de esta es obtener una buena relación, entre los dispositivos y el color; por ejemplo, una imagen debería mostrar el mismo color en un monitor, en una pantalla y en un fotograma impreso.

Dado que la gestión de color cuenta con perfiles para los dispositivos de entrada, visualización e impresión, tiene capacidad para transformar los colores que se ven en la pantalla en otros más similares a los que se producirán en la impresión (lo más parecido posible, ya que las diferencias entre el color visualizado y el impreso pueden ser de un gran porcentaje).

En conclusión la gestión de color ayuda a obtener la misma apariencia en todos los dispositivos, suministrándoles adecuadamente las necesarias intensidades de color.

LINEALIZACIÓN	CALIBRACIÓN	PERFILACIÓN
La linealización es el ajuste de valores del color en un dispositivo para conseguir una representación de colores neutra. Para eso hay que entrar otra tabla con pares de variables densidad/concentración.	La calibración es similar a la caracterización, excepto que puede incluir ajustes al dispositivo para un estado ideal de su funcionamiento. A veces la gestión del color calibra dispositivos a un espacio color estándar como sRGB; cuando esta calibración se realiza suficientemente bien, no son necesarias más transiciones de color para lograr que todos los dispositivos manejen los colores similares.	Un perfil de color ICC (International Color Consortium) o también conocidos como ICM es un archivo que contiene la información de color relevante de un dispositivo o de un espacio de color. El perfil determina la respuesta colorimétrica del dispositivo que recoge o proporciona datos a color. El estándar ICC permite el intercambio de las características de los dispositivos de salida y espacios de color en forma de metadatos



RIT DE SOFTWARE

Un RIP es un procesador de imágenes de trama, permite dar lectura y lo más importante es que sea un PostScript. Los RIP de software están instalados en la estación de trabajo de un equipo que se conecta a la impresora a través de una red o un cable dedicado.

Permite personalizar su flujo de trabajo para satisfacer sus necesidades obteniendo una única solución de flujo, también automatiza los procesos de impresión; Gracias a esto las impresoras pueden mantenerse su funcionamiento a máxima velocidad y es un sólo RIP para operar todas las impresoras.

RIT DE HARDWARE

Los RIP de hardware están incorporados en el sistema de una impresora donde se lleva a cabo todo el procesamiento de la misma (como una impresora láser de oficina, por ejemplo).

Fácil de operar Características limitadas, Velocidad y rendimiento limitados, No es necesario ningún equipo adicional Color preconfigurado aceptable Puede ser menos costoso al operar una impresora.

VERIFICACIONES DE LAS PRUEBAS DE COLOR

Esta verificación consiste en identificar que los mismos colores planteados en los dispositivos sean los mismos que se reflejen en el papel. Esta verificación da paso a varios elementos los cuales son de útil ayuda: Lupas también llamadas cuenta hilos, son pequeños dispositivos plegables que permiten una

distancia focal fija y buena entrada de luz a la zona de observación. Su función es detectar con claridad el estado de una trama y los ajustes entre colores.

Densitómetros: es un mecanismo de medición de densidades, y hay modelos que miden por transparencia y por reflexión. La densidad se define matemáticamente como el logaritmo de la opacidad.

Punto de observación estándar: sirve para definir una zona física en la que la visión del color esté libre de influencias extrañas que puedan alterarlo.

Las condiciones que debe cumplir un puesto de observación estándar son las siguientes.

1. Iluminación con luz día (5000°K ó 5500°K) y en ocasiones con luz azulada (7500°K) para evitar el metamerismo.
2. Entorno de color neutro para evitar el efecto de contraste simultáneo.
3. Cantidad de luz emitida dentro de los parámetros de una visión cómoda y normal, de manera que se eviten deslumbramientos u oscuridad.

COLORIMETRO ABSOLUTO

El propósito de conversión absoluto colorimétrico ni expande ni comprime el gamut en su conjunto. Cada color se transforma por si sólo. Si encaja en el gamut, se queda igual. Si no encaja, se cambia por un color similar. El propósito de conversión colorimétrico se suele usar en pruebas de imprenta y, donde sea posible, o modifica el brillo.

COLORIMETRO RELATIVO

El propósito de conversión colorimétrico relativo, se encarga que lo principal sea que todos los niveles de brillo estén dentro del gamut de brillo del destino, para lo que se permita que los todos colores cambien.

SATURACIÓN

Intenta producir colores vivos, sin preocuparse de su precisión, mediante la conversión de los colores saturados del origen en colores saturados en el destino.

En este caso en el que la reproducción exacta de los colores es de escasa importancia los colores son más brillantes y saturados. Es una buena opción para gráficos de áreas y otro tipo de gráficos comerciales o para evaluar mapas donde las diferencias de saturación en verdes, marrones o azules.