



Capítulo 11. Gestión del color con GIMP

Tabla de contenidos

[1. Gestión del color en GIMP](#)

[1.1. Problemas con el flujo de trabajo sin gestión del color](#)

[1.2. Introducción al flujo de trabajo con gestión del color](#)

1. Gestión del color en GIMP

Muchos dispositivos que usa en su trabajo de diseño o fotográfico, como cámaras digitales, escáneres, pantallas, impresoras, etc., tienen sus propias características de reproducción del color. Si no se tienen en cuenta cuando se abren, editan y se guardan, los ajustes indeseables pueden pasar a las imágenes. Con GIMP puede conseguir resultados satisfactorios para la web y para la impresión.

Figura 11.1. Flujo de trabajo del procesamiento de imágenes





Proceso con la gestión del color

1.1. Problemas con el flujo de trabajo sin gestión del color

El problema básico de la manipulación de imágenes sin gestión del color es que simplemente no puede ver lo que hace. Esto afecta a dos áreas diferentes:

1. Hay diferencias en los colores provocadas por diferentes características de los distintos dispositivos como cámaras, escáneres, pantallas o impresoras.
2. Hay diferencias en los colores provocadas por las limitaciones del espacio de color que un determinado dispositivo puede gestionar.

El propósito principal de la gestión del color es evitar esos problemas. La propuesta tomada para hacerlo implica la suma de una descripción de las características del color para una imagen o un dispositivo. Estas descripciones se llaman *perfil de color*. Básicamente, un perfil de color es una tabla de consulta para traducir las características de un color específico de un dispositivo a un espacio de color de un dispositivo independiente, llamado espacio de trabajo. Todas las manipulaciones de la imagen se hacen en ese espacio de trabajo. Además, el perfil de color de un dispositivo se puede usar para simular como se verían los colores sobre ese dispositivo.

Habitualmente, los productores de dispositivos crean sus propios perfiles de color. Para hacer que estos perfiles se puedan usar con independencia de la plataforma y del sistema operativo, el ICC (Consortio internacional del color) creó un estándar llamado perfil ICC que describe cómo se guardan los perfiles de color en los archivos y cómo se integran en las imágenes.

1.2. Introducción al flujo de trabajo con gestión del color



Sugerencia

La mayoría de los parámetros y perfiles descritos se pueden configurar en las preferencias de GIMP. Consulte la [Sección 1.3, "Gestión del color"](#) para obtener más información.

1.2.1. Entrada

La mayoría de las cámaras digitales incrustan un perfil de color para los archivos de cada foto sin la intervención del usuario. Los escáneres digitales, generalmente, tienen su perfil de color, que también se incrustan en las imágenes escaneadas.

Figura 11.2. Aplicar el perfil ICC



Cuando se abre una imagen con un perfil de color incrustado, GIMP ofrece la posibilidad de convertir el archivo al espacio de color RGB. El predeterminado es sRGB y se recomienda que los trabajos se realicen en ese espacio de color. Si decide mantener el perfil de color incrustado, la imagen también se mostrará correctamente.

En el caso de que por alguna razón el perfil de color no esté incrustado en la imagen y sepa (o tenga un indicio) cuál debería ser, puede asignar uno manualmente a esa imagen.

1.2.2. Muestra

Para conseguir los mejores resultados, necesita un perfil de color para el monitor. Si el perfil del monitor está configurado, en el sistema o en la sección de la gestión de color del diálogo preferencias de GIMP, los colores de la imagen se mostrarán con la máxima precisión.

Uno de los comandos más importantes de GIMP para trabajar con la gestión del color se describe en la [Sección 5.10, "Mostrar filtros"](#).

Si no tiene un perfil de color para su monitor, puede crearlo usando un dispositivo de calibración y herramientas de medida. En sistemas UNIX necesitará el Sistema de gestión de color Argyll™ [\[ARGYLLCMS\]](#) o LProf™ [\[LPROF\]](#) para crear los perfiles de color.

1.2.2.1. Calibración y perfilado de la muestra

Para las pantallas hay dos pasos a seguir. Uno se llama calibración y el otro se llama perfilado. También, la calibración generalmente implica dos pasos. El primero es ajustar los controles externos del monitor, como son contraste, brillo, temperatura de color, etc., y depende bastante del monitor específico. Además, hay más ajustes que se cargan en la memoria de la tarjeta de vídeo y que acercan, tanto como sea posible, al monitor a un estado estándar. Esta información se guarda en el perfil del monitor en la etiqueta denominada «vgct». Probablemente, bajo Windows XP o Mac OS, el sistema operativo carga esta información (LUT) en la tarjeta de vídeo en el proceso de inicio del equipo. Bajo Linux, por ahora, hay que usar un programa externo como «xcalib» o «dispwin» (si se hace una calibración visual sencilla usando una página web como la de Norman Koren, sólo se puede usar «xgamma» para cargar un valor gamma).

El segundo paso, el perfilado, obtiene una serie de reglas que permiten a GIMP traducir los valores RGB en el archivo de la imagen a los colores apropiados en la pantalla. También se guardan en el perfil del monitor. No cambia los valores RGB en la imagen, pero hace cambios, cuyos valores se envían a la tarjeta de vídeo (los cuales ya contienen el «vgct LUT»).

1.2.3. Simulación de impresión

Al usar GIMP, puede fácilmente obtener una vista previa de cómo se verá una imagen sobre papel. Dando un perfil de color a la impresora, la pantalla se puede cambiar al modo prueba de impresión. En una salida de impresora simulada, los colores que no se puedan reproducir, serán marcados opcionalmente con un gris neutral, permitiéndole corregir los errores antes de enviar las imágenes a la impresora.

