

Color

El mundo que nos rodea es en color. Utilizarlo es banal: basta con coger unos cuantos lápices, tizas o pinturas, un papel en blanco, y ponerse a garabatear. Sin embargo, imprimirlo es otro cantar. La utilización del color en la imprenta comercial es ahora más fácil que nunca, y los costes han disminuido de forma drástica. Sin embargo, obtener el resultado esperado no es tan sencillo como puede parecer a primera vista. Antes de iniciar el recorrido por las herramientas de color en InDesign, haremos un breve repaso sobre la teoría del color.

10.1. Introducción al color

Contamos con un tipo de células especiales en el ojo, denominados conos, capaces de enviar señales al cerebro que una vez interpretadas se convierten en los millones de colores que podemos distinguir. Otro tipo de células, llamadas bastones, son las responsables de captar la luz en condiciones de baja luminosidad. Los bastones son más abundantes y sensibles que los conos, por eso, cuando la luz es tenue o insuficiente, disminuye la cantidad de colores que podemos percibir; predominan los tonos azules pues son sensibles a la luz verde azulada. Podemos captar el color de dos formas: directamente de una fuente de luz, como el sol, una bombilla o la llama de una vela, y de forma indirecta, mediante el reflejo de la luz en una superficie.

La luz es una onda, y como tal la percibimos. Esto significa que no hay cambios bruscos de un color a otro, sino ligerísimas modificaciones o matices. A este tipo de percepción la llamaríamos analógica. Nuestros conos y bastones trabajan de forma

analógica, captando las ondas de luz y transformándolas en señales electroquímicas que son enviadas al cerebro.

Sin embargo, para que los ordenadores pueda reproducir el color, deben convertir las ondas en información numérica, es decir, digitalizar la señal analógica. La información digital que describe los colores es binaria, compuesta por una sucesión interminable de unos y ceros. Como seguro que ya habrás deducido, al digitalizar el color se pierde información, puesto que los valores sólo pueden ser uno o cero, sin medias tintas.

10.1.1. Modelos de color

Para poder describir el espectro de colores visible, los ordenadores usan los denominados **modelos de color**. Los más utilizados son el **RGB** (del inglés, **Red Green Blue**, o **Rojo Verde Azul**) para describir el color en monitores y televisores, y el **CMYK** (**Cyan Magenta Yellow black**, o **Cian Magenta Amarillo y Negro**) para reproducir el color sobre papel y otros soportes. La cantidad de colores que puede describir un modelo de color se denomina gama o espectro. A mayor gama de colores, más fiel será la reproducción de color de un dispositivo.

El modelo RGB describe colores luz o aditivos. Se denominan colores aditivos porque la suma del valor máximo de los tres colores es el blanco. Cada uno de los tres colores primarios puede tener un valor de entre 0 y 255. Así, el color R0G0B0 es el negro y el R255G255B255 es el blanco. Entre medio, hay $255 \times 255 \times 255$ combinaciones posibles, es decir, aproximadamente 16,7 millones de colores. Sin embargo, ningún dispositivo es capaz de captar ni reproducir tantos colores. La calidad de un dispositivo RGB se mide por la cantidad de colores que es capaz de captar (cámaras, escáneres, etc.) o de reproducir (monitores, televisores, etc.).

El modelo CMYK describe colores sustractivos, es decir, la suma de todos ellos sustrae blanco o, lo que es lo mismo, a más tinta sobre el papel, más oscuro el color y, por lo tanto, menos luz reflejada. Los valores CMYK van del 0 al 100 por 100. En teoría, un 100 por 100 de los colores cian, magenta y amarillo debería producir negro puro pero, en la práctica, y debido a que la formulación de las tintas no tiene nada que ver con la teoría, el color producido es un marrón oscuro. De ahí que deba añadirse una cuarta tinta, el negro, para dar contraste y viveza a las imágenes. Con el modelo CMYK

pueden imprimirse, en teoría, poco más de un millón de colores. La gama de color CMYK teórica es, pues, hasta 16 veces menor a la RGB.

Las cámaras digitales, los escáneres y los monitores utilizan el modelo RGB. Las impresoras de color y las imprentas comerciales lo hacen con el CMYK. Por lo tanto, el principal problema de la impresión en color consiste en convertir los millones de colores captados con nuestra cámara digital y reproducidos por nuestro monitor en los pocos cientos de miles de colores que es capaz de reproducir una imprenta comercial.

Existe un tercer modelo, denominado **Lab**, que define cualquier color en base a su luminosidad (componente L), y dos componentes más (a y b) basados en una compleja definición matemática. La ventaja de este modelo consiste en que es más amplio que los modelos RGB y CMYK (de hecho, contiene todos los colores de ambos) y por lo tanto se puede utilizar como espacio de color intermedio en la conversión de los colores de un modelo a otro.

10.1.2. Gestión de color

La gama de color concreta que puede captar o reproducir un dispositivo se denomina **perfil**. Calibrar un dispositivo consiste, pues, en generar un perfil de color y mantener lo más estable posible las características de captación y reproducción del mismo.

Por ejemplo, un monitor varía la cantidad y calidad de color que puede reproducir a lo largo del día (necesita estar al menos una hora encendido para que la emisión de color se estabilice) y a lo largo de su vida útil (se van desgastando los elementos emisores de luz). Por eso es necesario perfilarlo y calibrarlo al menos una vez al mes. Lo mismo sucede con las cámaras digitales y los escáneres.

En el caso de las impresoras e imprentas comerciales, el perfil de color puede variar enormemente dependiendo de la velocidad de impresión y el tipo de papel empleado. Por eso es frecuente crear un perfil de color para cada combinación de tintas y papel que puede utilizar el dispositivo.

Un sistema de gestión de color se encarga de leer los perfiles de entrada de un archivo y convertirlos al perfil de salida del monitor, para que veas el color lo más fielmente posible a como se captó, y al perfil de salida de la impresora, para que lo que veas en el papel sea lo más parecido a lo que viste en la pantalla del ordenador.

Para activar o desactivar la gestión de color y modificar sus ajustes, escoge **Edición > Configuración de color**. Se abrirá el cuadro de diálogo de la figura 10.1.

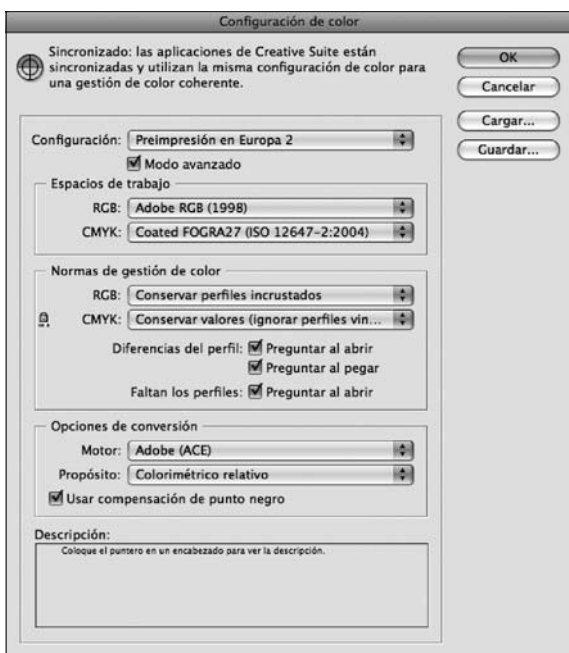


Figura 10.1. Cuadro de diálogo **Configuración de color**.

Explicar el porqué de todas y cada una de las opciones de gestión de color está fuera del alcance de esta guía, así que me limitaré a darte unos pocos (y buenos) consejos:

- En la mayoría de los casos, todo lo que tendrás que hacer es seleccionar un ajuste preestablecido. Selecciona **Preimpresión en Europa 2** en el menú desplegable **Configuración** si vas a imprimir el documento en una imprenta comercial. Escoge el ajuste **Web / Internet en Europa** si vas a generar documentos en formato PDF para su distribución digital. Pulsa el botón **Aceptar** y respira tranquilo.
- Si prefieres un ajuste RGB a medida, selecciona el espacio de trabajo **Adobe RGB** para disponer de una mayor gama de colores que luego podrás reproducir

en diversos dispositivos de salida. Si quieres que la gama de colores se limite a los que puede reproducir tu pantalla, selecciona entonces el perfil de tu monitor, siempre y cuando lo hayas perfilado con la ayuda de un dispositivo de calibración.

- Como espacio de trabajo CMYK, escoge el perfil de tu servicio de impresión (si lo tienes) o, en su defecto, el perfil **Coated FOGRA27** para papel estucado (brillante) o **Uncoated FOGRA27** para papel mate. Son valores seguros. Si vas a imprimir exclusivamente en tu impresora, selecciona entonces el perfil de color que se ajuste al tipo de impresión, tintas y papel que utilices.
- El propósito de conversión que mejor funciona en la mayoría de los casos es el **Colorimétrico relativo**. Sin embargo, si lo que deseas es mantener la apariencia de las imágenes más que el valor real de sus colores, utiliza el propósito **Percepción**.

10.1.3. Tintas planas y de cuatricromía

Seguro que alguna vez en tu vida has utilizado temperas, o has pintado las paredes de tu casa o la de un amigo de un color diferente al blanco. En todos los casos, la única forma de producir consistentemente el mismo color día tras día, habitación tras habitación, es adquirir un bote de pintura del mismo fabricante y con el mismo código de referencia. Las tintas planas tienen una utilidad similar. Son colores previamente mezclados y etiquetados. Cada tinta plana tiene una referencia y reproduce siempre el mismo color. Por eso son ideales para imprimir logotipos o colores corporativos de forma consistente. Sin embargo, cuando en un documento se requieran más de cuatro colores diferentes o cuando debas reproducir fotografías, utilizar exclusivamente tintas planas saldría muy caro. En estos casos, utiliza la tinta plana para el logotipo e imprime el resto del documento en cuatricromía. En ciertos casos, puedes convertir incluso la tinta plana a su equivalente en cuatricromía, una práctica muy extendida y utilizada en grandes empresas. El sistema de tintas planas más utilizado en Europa se denomina PANTONE.

La cuatricromía consiste en descomponer cualquier color en una combinación de las cuatro tintas estándar cian, magenta, amarillo y negro. Un documento en cuatricromía se imprimirá como la combinación de cuatro colores, independientemente de la cantidad de colores que tenga el documento. Utiliza co-

lores de cuatricromía cuando en tu documento haya más de 4 colores o fotografías a todo color. Puedes combinar colores de cuatricromía con tintas planas a costa, eso sí, de encarecer el trabajo de impresión.

Cuando envías a imprimir un documento de InDesign a una imprenta profesional, ésta producirá tantas planchas de color (o fotolitos, según el sistema empleado) como tintas planas utilices. Si utilizas colores de cuatricromía, al menos habrá cuatro planchas, una para cada color. La publicación debe pasar por la rotativa tantas veces como planchas tenga (aunque en la actualidad hay imprentas con cuatro o más cuerpos de impresión, uno para cada color), por lo que la impresión en color es más cara que en blanco y negro o con menos de cuatro tintas planas.

10.2. Crear muestras de color

InDesign permite trabajar con el color de dos formas: mezclando libremente los colores básicos en el panel **Color** (o el cuadro de diálogo **Selector de color**), o mediante la creación de un color con nombre en el panel **Muestras**. ¿Cuál es la diferencia? ¿Qué modo es mejor? ¿Cuándo aplicar uno u otro?

Usar el panel **Color** o el cuadro de diálogo **Selector de color** es lo más parecido a utilizar una paleta para mezclar temperas o acuarelas. Puedes obtener rápidamente el color que deseas, aplicarlo y olvidarte de él. InDesign no guarda ningún tipo de referencia al color recién creado. Si deseas volver a utilizarlo, deberás crearlo partiendo de cero o bien copiar los atributos de relleno de un objeto en el que lo hayas aplicado. Esta opción es la más útil si estás creando ilustraciones "artísticas", en las que hay más de 20 o 30 colores diferentes. Por ejemplo, un fondo con cientos de flores, cada una de un color diferente. Adobe denomina a los colores creados de esta forma **colores sin nombre**.

En cambio, los colores que defines en panel **Muestras** tienen un nombre que los identifica. Su comportamiento es similar (salvando las distancias) al de un estilo de texto, carácter, objeto o tabla. Es decir, puedes aplicar la misma definición de color a múltiples objetos del documento y, si más adelante la modificas, se actualizarán los nuevos valores en todos los objetos.

Dado que el papel principal de InDesign es la composición de documentos con múltiples páginas, mi consejo es que

utilices exclusivamente colores con nombre almacenados en el panel **Muestras**. Para las ocasiones en las que sientas que el genio creativo se desata, cambia a Photoshop o Illustrator, mucho mejores y más capaces a la hora de crear todo tipo de ilustración, y luego importa el resultado a InDesign.

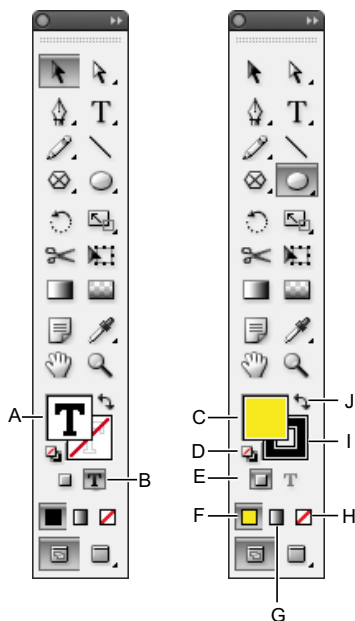


Figura 10.2. El panel **Herramientas** permite seleccionar qué partes de un objeto quieres colorear. A Color de relleno del texto.

B El formato afecta al texto. C Color de relleno del objeto.

D Cambiar a colores por defecto (sin relleno y con trazo negro). E El formato afecta al contenedor. F Aplicar color. G Aplicar degradado.

H Aplicar ninguno. I Color del trazo. J Intercambiar relleno y trazo.

10.2.1. Panel color

El panel **Color** ofrece una forma rápida de crear y aplicar colores. Los colores definidos en este panel pueden almacenarse como colores con nombre en el panel **Muestras**.

Para modificar el color de un objeto utilizando el panel **Color** debes seleccionarlo, hacer clic en el icono **Relleno** o **Trazo** para indicar cuál de los dos atributos será actualizado e introducir los nuevos valores mediante uno siguientes métodos:

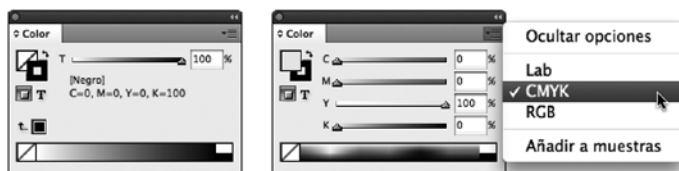


Figura 10.3. Panel **Color**. Modo **Matiz** (izquierda) y modo **CMYK** (derecha).

1. En la parte inferior del panel hay una barra de color. Al pasar el cursor sobre ella, éste se convierte en un cuentagotas. Haz clic para seleccionar y aplicar un color al objeto seleccionado. El espectro de colores que muestra esta barra depende del modelo de color que selecciones en el menú del panel: RGB, CMYK o Lab. A la izquierda de la barra de color verás el icono de un cuadrado blanco atravesado por una línea roja. Si haces clic en él se aplicará el color **Ninguno**, es decir, se eliminará el color aplicado previamente. El color **Ninguno** es invisible. Por ejemplo, si lo aplicas al relleno de un objeto, podrás ver otros objetos situados debajo de éste. En el extremo derecho de la barra de color hay dos rectángulos, uno blanco y otro negro. Son un acceso rápido a los dos colores más utilizados, el blanco y el negro.
2. Escoge **Mostrar opciones** en el menú del panel para ver uno (modo **Matiz**), tres (modelos **RGB** y **Lab**) o cuatro controles deslizantes (modelo **CMYK**) correspondientes a cada uno de los componentes del color en el modo seleccionado. Puedes arrastrar de los reguladores o introducir un valor numérico en las casillas situadas a su derecha. En el modo **Matiz**, la barra representa el porcentaje del color seleccionado.

Al introducir valores en modo RGB o Lab cuando en las preferencias de gestión de color está activado un perfil de salida CMYK, si la definición de un color se sale de la gama CMYK del documento (es decir, no puede ser reproducido con tintas CMYK), aparecerá un signo de admiración y un pequeño recuadro representando el aspecto del color reproducible más parecido a los valores seleccionados (ver figura 10.4). Haz clic en él para seleccionar la propuesta de color más próxima dentro de la gama. No te decepciones si el equivalente CMYK de un color Lab o RGB es apagado o mortecino; la gama CMYK no incluye colores muy saturados ni brillantes.



Figura 10.4. Si defines un color en modo RGB o Lab y éste no puede ser reproducido con tintas CMYK, InDesign mostrará un signo de advertencia y al lado la propuesta reproducible más cercana al color que estabas definiendo.

Cuando seleccionas un objeto que no tiene color (color **Ninguno** aplicado), el panel **Color** mostrará un rectángulo con el último color que definiste. Haz clic en él para aplicar un relleno o contorno y modifica su valor a continuación utilizando los deslizadores (figura 10.5).

Para añadir una definición de color al panel **Muestras**, arrastra el icono de **Color de relleno** o **Color de contorno** al panel **Muestras** o escoge **Añadir a muestras** en el menú del panel **Color**. Se creará una nueva muestra que tendrá por nombre los valores de cada uno de los componentes del modo de color que utilizaste para definirla.



Figura 10.5. Aspecto del panel **Color** cuando seleccionas un objeto sin color de relleno.

10.2.2. Cuadro de diálogo Selector de color

Si haces doble clic en los iconos **Color de relleno** o **Color de contorno** del panel **Herramientas** o del panel **Color**, aparecerá el cuadro de diálogo de la figura 10.6.

El **Selector de color** permite elegir un color de forma visual o especificarlo numéricamente. Puedes modificar el espectro de colores que muestra si haces clic en uno de los botones de radio correspondientes a cada uno de los componentes de los

modelos RGB o Lab. La barra de color vertical permite cambiar, dependiendo del botón de radio seleccionado, la luminosidad, saturación o el espectro de color mostrado en el selector. En la parte superior del cuadro de diálogo, un rectángulo dividido en dos indica el aspecto del nuevo color (arriba) y del color aplicado actualmente al objeto (abajo). Si lo prefieres, puedes introducir valores numéricos en los cuadros de texto. Cuando el color seleccionado sea de tu agrado, pulsa aceptar para aplicar inmediatamente el color al objeto. Para definir una nueva muestra, haz clic en el botón **Añadir muestra RGB, Lab o CMYK**. La muestra se añadirá al panel **Muestras** en uno de los tres modelos de color.

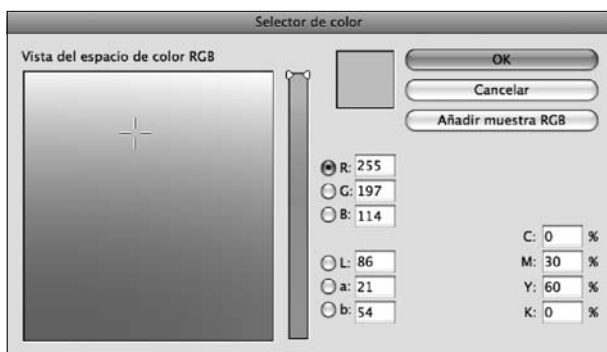


Figura 10.6. Cuadro de diálogo **Selector de color**.

10.2.3. Panel muestras

Utiliza el panel **Muestras** para crear y gestionar muestras de color, degradados, matices y tintas mixtas.

La información que muestra el panel puede parecer abrumadora a simple vista. Sin embargo, permite saber en todo momento las muestras de color definidas, su tipo y el modelo de color utilizado para definir las.

Las muestras de color pueden presentarse de dos formas: como una lista de nombres ordenada alfabéticamente o como una paleta de colores. La primera es más útil en la mayoría de los casos, cuando hay pocas muestras o bien su nombre es más importante que su aspecto. Utiliza la segunda cuando tengas gran cantidad de muestras y el nombre no sea primordial, como en el caso de utilizar grupos de tintas mixtas (sigue leyendo para saber qué son). Para cambiar entre las diferentes

formas de presentación, escoge una de las siguientes opciones del menú del panel **Muestras: Nombre, Nombre pequeño, Muestra pequeña** o **Muestra grande**.

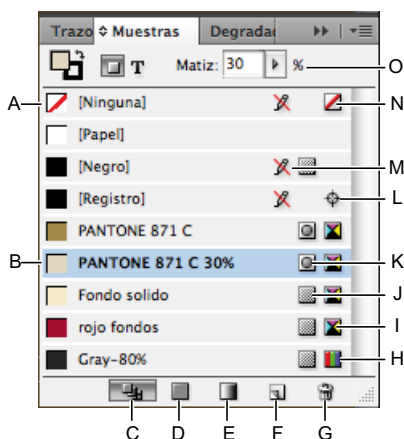


Figura 10.7. Panel **Muestras**, mostrando los colores como una lista de nombres. A Color ninguno. B Matiz (30 por ciento del Pantone 871c). C Mostrar todos los tipos de muestra. D Mostrar sólo muestras de color. E Mostrar sólo muestras de degradado. F Nueva muestra de color. G Eliminar muestra de color. H Icono de modelo RGB. I Icono de modelo CMYK J Icono de tinta de proceso. K Icono de tinta plana. L Icono registro. M Color no editable. N Ningún color. O Matiz.

Crear muestras

Existen cuatro formas de crear una nueva muestra:

1. Para añadir un color de forma interactiva, arrastra el color de los iconos **Relleno** o **Trazado** desde panel **Color** hasta el panel **Muestras**. InDesign asignará un nombre por defecto a la muestra utilizando los valores del modelo de color activo en el panel **Color**.
2. Desde el cuadro de diálogo **Selector de color**, haz clic en el botón **Añadir muestra**. Nuevamente, el nombre por defecto del color se tomará de sus valores RGB, CMYK o Lab.
3. Puedes añadir el color activo desde el panel **Muestras**. Cuando los iconos **Color de relleno** o **Color de contorno** muestran un color diferente a **ninguno**, se activará el

botón **Nueva muestra de color** del panel **Muestras**. Haz clic en él para añadir el color seleccionado. Si seleccionas un objeto que ya tenga aplicada una muestra de color, al hacer clic en el botón **Nueva muestra de color** InDesign creará una copia añadiendo "- Copia" al nombre de la muestra original.

4. Escoge **Nueva muestra de color** en el menú del panel **Muestras**.

Nota: *El color activo es el que muestran los iconos **Color de relleno** o **Color de contorno** de los paneles **Herramientas**, **Color** o **Muestras**. El color activo se aplica de forma automática a cualquier objeto gráfico que se crea. Por ejemplo, si el color de relleno activo es azul y el del trazo rojo, al crear un rectángulo éste tendrá un color de relleno azul y un trazo rojo. Haz clic en el icono **Relleno y contorno predeterminados** en el panel **Herramientas** para que el relleno sea ninguno y el contorno de color negro.*

Si quieres modificar el nombre o los atributos de una muestra, haz doble clic sobre su nombre; InDesign presentará el cuadro de diálogo **Nueva muestra de color**:

- **Nombre de muestra.** Si la casilla de verificación **Nombre con valor de color** está activa, InDesign utilizará los valores de cada uno de los componentes del color como nombre. Desactívala para escribir un nombre personalizado. Al nombrar un color, utiliza palabras según el uso que le vayas a dar, como "titulares" o "color logo", más que una mera descripción, como "verde lechuga" o "azul cielo"; siempre será más fácil escoger una muestra cuando sabes porqué la creaste y en qué elementos la aplicaste.
- **Tipo de color.** Decide si el color que acabas de crear debe separarse en un proceso de cuatricromía o imprimirse en una plancha propia como tinta plana. Te remito al punto 10.1.3 para orientarte en tan importante decisión.
- **Modo de color.** Independientemente del tipo que hayas seleccionado, puedes definir un color en el modo que prefieras: Lab, CMYK o RGB. El cuadro de diálogo mostrará los selectores correspondientes. Utiliza los controles deslizantes o los campos numéricos para definir el color. Si quieres escoger el color de una guía, como la del sistema PANTONE (el más utilizado por estas tierras), escoge su nombre exacto en el cuadro desplegable **Modelo de**

color para que InDesign presente un listado con todas las muestras ordenadas alfabéticamente (figura 10.9). Haz clic en una de ellas para seleccionarla o escribe el número de referencia en el cuadro de búsqueda en la parte superior del listado. Recuerda que el color que veas en la pantalla servirá sólo a modo de referencia. Utiliza la guía impresa del fabricante para saber el aspecto exacto del color una vez impreso.

- **Añadir.** Si quieres crear múltiples muestras, pulsa el botón **Añadir** para agregar el color al panel **Muestras** sin cerrar el cuadro de diálogo. Repite el proceso para cada muestra y pulsa **Aceptar** cuando hayas terminado.

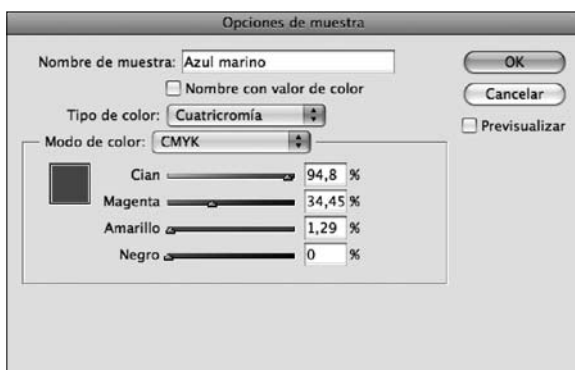


Figura 10.8. Cuadro de diálogo Nueva muestra de color.

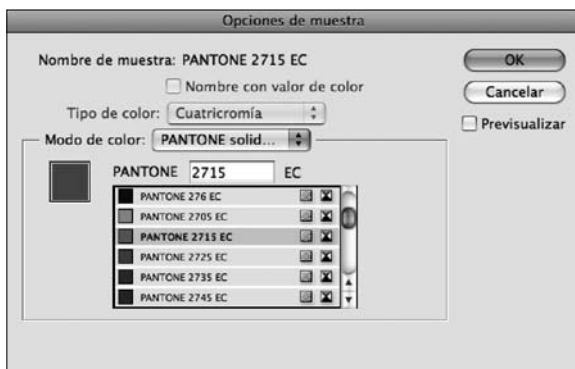


Figura 10.9. Selección de un color de la guía PANTONE. Fíjate en el nombre de la muestra: InDesign introduce automáticamente la referencia del color seleccionado y no permite modificarlo.

Guías de color

Las guías de color más utilizadas en Europa y América son las PANTONE, cuyo sistema de color, denominado PANTONE MATCHING SYSTEM, se ha convertido en el estándar de facto en entornos de diseño, edición e impresión. Tanto es así que suele utilizarse el término "color PANTONE" como sinónimo de tinta plana. PANTONE fabrica y distribuye miles de formulaciones que se agrupan en diferentes guías dependiendo del uso, el tipo de tintas o el papel sobre el que se imprime. Las guías más utilizadas son:

- **PANTONE Process Coated.** Guía de colores que se imprimen en modo de separación de cuatricromía sobre papel estucado o brillante. Es la forma más habitual de impresión en color, por lo que esta guía es realmente útil para saber el aspecto exacto de un color impreso.
- **PANTONE Process Uncoated.** Es similar a la anterior, pero esta vez las muestras se imprimen sobre papel no estucado, también denominado mate.
- **PANTONE Solid Coated.** Guía de tintas planas PANTONE impresa sobre papel estucado o brillante. Es la guía que, junto con la primera, más se utiliza.
- **PANTONE Solid Uncoated.** Similar a la anterior pero impresa en papel mate.
- **PANTONE Solid to Process EURO.** Se utiliza para comparar el resultado de convertir en cuatricromía colores PANTONE de tinta plana. Se trata pues de una doble guía que enfrenta a las muestras de color de la guía PANTONES Solid Coated el resultado de su impresión por un sistema de separación cuatricrómica. La coletilla EURO significa que es una guía impresa con los sistemas de impresión más comunes en Europa (en Norteamérica se utilizan sistemas de impresión diferentes pues las tiradas son mucho mayores).

10.3. Matices y tintas mixtas

A todos nos encanta el color. Sin embargo, su utilización aumenta los costes de impresión de forma considerable. Pronto aprenderás que la forma más sencilla de abaratar una publicación consiste en prescindir completamente del color y ceñirte exclusivamente al triste y sombrío blanco y negro... ¿O no? InDesign te propone un término medio...

Por un poco más, puedes imprimir a dos tintas, utilizando por ejemplo el negro junto a un color PANTONE. Utilizar dos tintas de forma directa no aumentará considerablemente la gama de colores de tu publicación (una gama de sólo dos colores es más bien escasa), pero si los mezclas entre sí utilizando diferentes porcentajes, dará la impresión de que cuentas con decenas, tal vez cientos, de colores.

10.3.1. Matices

Un **matiz** es una versión tramada (más clara) de un color. Por ejemplo, puedes hacer una nueva muestra que sea el 50 por ciento de otra. Dado que el color ya no se imprimirá como una mancha sólida en la plancha de impresión sino como una trama de puntos, también se les conoce como **colores tramados**. Los matices mantienen una relación directa con los colores en los que están basados. Si cambias la definición del color base, cambiará también la del matiz. Para crear un matiz, selecciona una muestra de color existente y escoge **Nueva muestra de matiz** en el menú del panel **Muestras**. En el cuadro de diálogo que aparecerá podrás modificar el porcentaje del color base del 0 al 100 por 100. Puedes hacer un matiz a partir de cualquier tipo de color y en cualquier modo.



Figura 10.10. Diferentes matices de un mismo color.
De izquierda a derecha: 100%, 50% y 10%.

10.3.2. Tintas mixtas

Una **tinta mixta** está formada por la combinación de diferentes porcentajes de dos o más tintas planas o una tinta plana con una o más tintas de cuatricromía. Puedes crear una sola muestra de tinta mixta o un grupo. Para crear una tinta mixta:

- Selecciona una muestra de tinta plana en el panel **Muestras** y escoge **Nueva muestra de tintas mixtas** en el menú del panel.

- Seguidamente, asigna un nombre a la muestra en el cuadro **Nombre**.
- Haz clic en el recuadro situado a la izquierda del nombre de cada una de las tintas de cuatricromía o de otras tintas planas del documento que quieras mezclar con la tinta plana seleccionada.
- Modifica los porcentajes de cada una de las tintas que intervienen en la mezcla y haz clic en **Añadir** para añadir la muestra al panel **Muestras** y seguir creando otras o en **Aceptar** para añadir la muestra y cerrar el cuadro de diálogo.

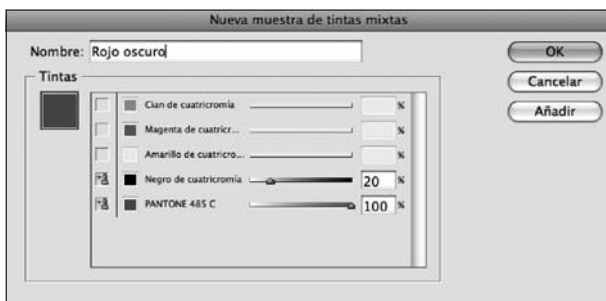


Figura 10.11. Creación de una tinta mixta a partir del PANTONE 485 C y un porcentaje de negro.

Para crear un grupo de tintas mixtas:

- Selecciona una muestra de tinta plana en el panel **Muestras** y escoge **Nuevo grupo de tintas mixtas** en el menú del panel.
- Asigna un nombre al grupo en el cuadro **Nombre**.
- Haz clic en el recuadro a la izquierda del nombre de cada una de las tintas de cuatricromía o de otras tintas planas del documento que quieras mezclar con la tinta plana seleccionada.
- Introduce, para cada tinta, un porcentaje de color inicial, el número de intervalos que quieres que se repita la muestra y el porcentaje en que debe incrementarse la tinta para cada uno de los pasos. InDesign creará tantas combinaciones como el producto del número de repeticiones más uno de cada una de las tintas. Por ejemplo, si en un grupo de dos tintas, negro de cuatricromía y un PANTONE, introduces los valores

0 como porcentaje **Inicial**, 10 en el campo **Repetir** y 10 en el campo **Incremento** para el negro y 100, 0 y 0 para el PANTONE, InDesign creará 11 muestras: la primera, con el PANTONE puro, al 100 por 100, la segunda, con el 100 por 100 del PANTONE más un 10 por ciento de negro, la tercera, el 100 por 100 del PANTONE más un 20 por ciento de negro, y así hasta completar los 10 pasos de repetición del negro. Si introduces también 10 pasos en el color PANTONE, se generarán 121 muestras (11x11).

- Pulsa el botón **Vista previa de muestras** para hacerte una idea del número y el aspecto de las nuevas muestras.

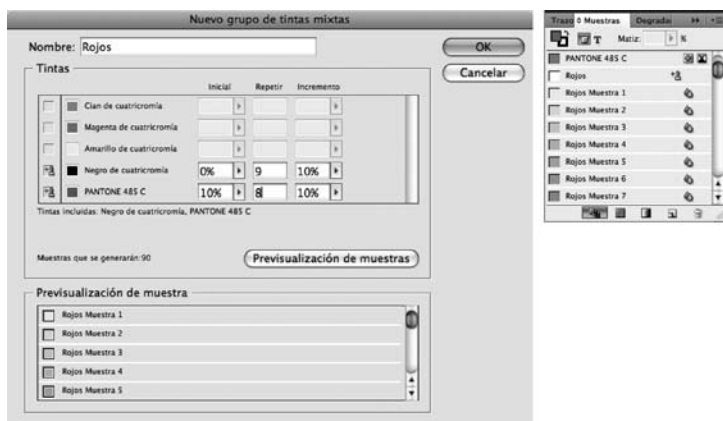


Figura 10.12. A la izquierda, creación de un grupo de tintas mixtas. A la derecha, el panel **Muestras** mostrando el grupo de tintas mixtas recién creado.

10.4. Degradados

Un degradado es una transición suave entre dos o más colores. InDesign permite crear degradados lineales (la transición se produce siguiendo una línea recta) o radiales (la transición es concéntrica).

InDesign puede aplicar degradados a texto, rellenos y contornos.

Utiliza la herramienta **Muestra de degradado** para determinar la dirección y el ángulo del degradado aplicado a un objeto.

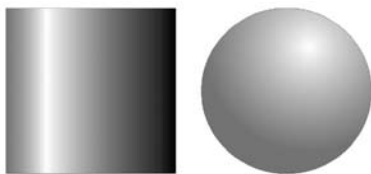


Figura 10.13. A la izquierda, un degradado lineal de tres colores. A la derecha, un degradado radial de dos colores.

10.4.1. Crear muestras de degradado

Para crear una muestra de degradado, escoge **Nueva muestra de degradado** en el menú del panel **Muestras**. InDesign presentará el cuadro de diálogo **Nueva muestra de degradado**.

- **Nombre.** Escribe un nombre que identifique el degradado, como "puesta de sol en Cancún delante del mercado de churros".
- **Tipo.** Escoge el tipo de degradado: lineal o radial.
- En la parte inferior del cuadro de diálogo verás la barra de degradado. Por defecto, un degradado estará formado por la fusión de dos colores. En la parte inferior de la barra de degradado hay dos iconos con forma de etiqueta de color llamados **etapas**, que simbolizan el punto de inflexión de un color a otro. Por encima de la barra del degradado, un icono en forma de diamante indica el **punto medio**, situado por defecto en el 50 por ciento.
- Haz clic en el icono de una **etapa** para especificar su color. Verás que ahora se activa el menú desplegable **Color de etapa**. Selecciona un modo de color para activar las barras que permiten introducir los valores del color. Si lo prefieres, escoge la opción **Muestras** para poder seleccionar una de las muestras hayas definido en el panel **Muestras**. Puedes cambiar la posición de una etapa arrastrándola a derecha o izquierda o especificando un valor entre 0 y 100 en el cuadro de texto **Ubicación**.
- Mueve el icono **punto medio** a la izquierda o a la derecha de la barra de degradado para modificar el punto en que un color comienza a convertirse en el otro. También puedes especificar su posición de forma numérica, introduciendo un número del 13 al 87 en el cuadro de texto **Ubicación**. Siempre hay un punto medio entre

dos etapas. Por ejemplo, si tu degradado consta de tres etapas, habrá dos puntos medios, uno entre la primera y segunda etapa y otro entre la segunda y la tercera.

- Si quieres añadir más etapas, haz clic en cualquier punto de la parte inferior de la barra de degradado. Para eliminar una etapa, arrastra su icono fuera de la barra de degradado.

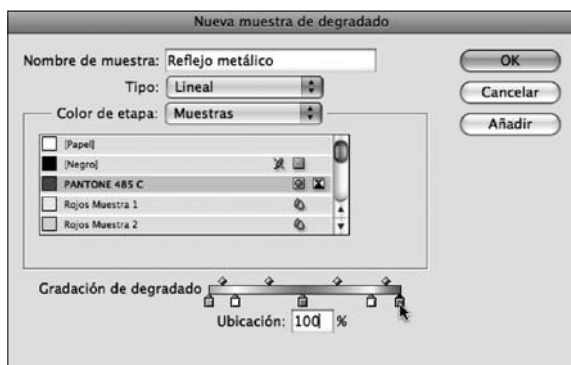


Figura 10.14. Cuadro de diálogo **Nueva muestra de degradado**.

El degradado que se muestra consta de cinco etapas.

Se está editando la quinta etapa (situada más a la derecha).

10.4.2. Panel degradado

Si el panel **Muestras** permite definir muestras de degradado con nombre que, por lo tanto, puedes aplicar a múltiples objetos y luego editar, el panel **Degradado** ofrece la posibilidad de crear degradados sin nombre.



Figura 10.15. Panel **Degradado**.

La utilización del panel **Degradado** es similar a la del cuadro de diálogo **Nueva muestra de degradado**. Para asignar el color de una etapa, selecciónala y utiliza el panel **Color** o arrastra una muestra desde el panel **Muestras**. Si arrastras una muestra a la parte inferior de la barra de degradado, se creará una nueva etapa con el color de la muestra.

Para crear una muestra de un degradado definido en el panel **Degradado**, arrastra el icono que representa el degradado hasta el panel **Muestras**; haz doble clic en la nueva muestra para cambiar su nombre o editar los valores del degradado.

10.4.3. Modificar el ángulo y la extensión de un degradado

Cuando aplicas un degradado a un objeto, puedes definir los puntos inicial y final del mismo, así como el ángulo de inclinación mediante el uso de la herramienta **Muestra de degradado**. Para ello:

- Aplica un degradado a un objeto y selecciónalo.
- Selecciona la herramienta **Muestra de degradado** en el panel **Herramientas**. Haz clic en el punto en que quieras que se inicie el degradado; puede estar incluso fuera de los límites del objeto. Arrastra para determinar el ángulo y la extensión del degradado, y levanta el ratón para aplicar los cambios. Mantén pulsada la tecla **MAYÚSCULAS** para restringir el ángulo de inclinación en incrementos de 45 grados.
- En el caso de degradados radiales, la herramienta **Muestra de degradado** indica el centro y el radio (la extensión) del degradado.



Figura 10.16. Utilización de la herramienta **Muestra de degradado**. El rectángulo de la izquierda muestra el degradado original. En el centro se muestran los puntos original y final del degradado así como la inclinación que se ha aplicado. El cuadrado de la derecha muestra el degradado resultante.

10.5. Administrar muestras de color

Utiliza el panel **Muestras** para añadir, editar, eliminar, copiar, duplicar, importar y exportar muestras.

- **Para añadir muestras.** Haz clic en el botón **Nueva muestra**, en la parte inferior del panel o escoge **Nueva muestra de color** en el menú del panel. También puedes arrastrar un color desde el panel **Color** o un degradado desde el panel **Degradado**.
- **Para añadir los colores sin nombre al panel Muestras.** Escoge **Añadir colores sin nombre** en el menú del panel. InDesign añadirá todos los colores sin nombre aplicados a los objetos del documento y les asignará un nombre genérico a partir de los valores del modo de color en que se definieron. Al mismo tiempo, aplicará las muestras recién definidas a los objetos, de forma que ahora podrás editar las muestras para modificar los valores de los colores aplicados.
- **Para editar muestras.** Haz doble clic en el nombre de la muestra.
- **Para duplicar una muestra.** Arrastra su nombre al icono **Nueva muestra** o escoge **Duplicar muestra** en el menú del panel.
- **Para eliminar muestras.** Selecciona las muestras que quieras eliminar y haz clic en el icono **Eliminar muestra** o escoge **Eliminar muestra** en el menú del panel. Si alguna de las muestras que estás eliminando está aplicada a un objeto del documento, InDesign te pedirá con qué muestra debe sustituirse; por defecto se utilizará el color negro.
- **Para eliminar las muestras que no utilizas en el documento.** Escoge **Seleccionar no usados** en el menú del panel y haz clic en el icono **Eliminar muestra**.
- **Para importar muestras de colores de otro documento.** Escoge **Cargar muestras** en el menú del panel y selecciona el documento de InDesign que contenga las muestras que desees importar. Si quieres importar muestras de otros programas de Adobe, utiliza archivos en el formato de intercambio de muestras de Adobe (.ase).
- **Para exportar muestras de colores.** Escoge **Guardar muestras** en el menú del panel. InDesign creará un archivo con el formato .ase que podrás importar desde otros documentos de InDesign o desde otras aplicaciones de Adobe.

- **Para convertir varias muestras en una sola.** Selecciona dos o más muestras y escoge **Combinar muestras** en el menú del panel. Todas las muestras quedarán reducidas a una, la primera de la lista. Los objetos a los que aplicaste las otras muestras tendrán aplicada esta muestra única.

10.6. Muestreo de colores

¿Te gustaría crear una muestra con el color exacto que aparece en una fotografía que acabas de colocar en el documento? Con InDesign es posible. Para ello debes utilizar la herramienta **Cuentagotas** del panel **Herramientas**:

- Haz clic en el icono **Color de relleno** o **Color de contorno** del panel **Herramientas**.
- Selecciona **Cuentagotas** y haz clic sobre el área de la imagen que contiene el color que quieres muestrear.
- El cursor cambia de sentido y representa un cuentagotas cargado. Si lo deseas, puedes hacer clic en cualquier objeto para aplicar el color muestreado como un color sin nombre.
- Ahora, el icono **Color de relleno** o **Color de contorno** del panel **Muestras** contiene el color que acabas de seleccionar. Haz clic en el botón **Nueva muestra** para crear una muestra de color con los valores muestreados.

Para modificar las opciones de muestreo de la herramienta **Cuentagotas** haz doble clic sobre su icono en el panel **Herramientas**.

10.7. Aplicar colores

Aplicar colores es realmente sencillo. Selecciona un objeto y realiza una de las siguientes acciones:

- Haz clic en el icono **Color de relleno** (si quieres asignar un color de relleno) o en el icono **Color del contorno** (para colorear el contorno) del panel **Muestras** y a continuación selecciona en una muestra de color.
- Haz doble clic en el icono **Color de relleno** (si quieres asignar un color de relleno) o en el de **Color del contorno** (para colorear el contorno) del panel **Herramientas**. InDesign mostrará el cuadro de diálogo **Selector de**

color en el que podrás seleccionar un color arrastrando el cursor sobre el cuadro coloreado central. El color aplicado no tendrá nombre.

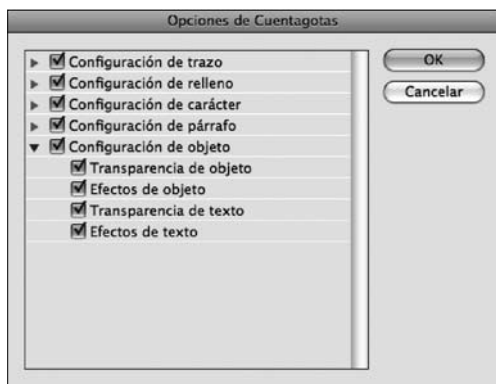


Figura 10.17. La herramienta **Cuentagotas** puede copia atributos de color, efectos y transparencia de objetos y textos, pero también estilos de párrafo y de carácter, grosor de trazado, etc.

- Haz clic en el icono **Color de relleno** (si quieres asignar un color de relleno) o en el de **Color del contorno** (para colorear el contorno) del panel **Color** y a continuación arrastra los manejadores de color o introduce un valor numérico en cada campo. El color no tendrá nombre.
- Arrastra una muestra sobre el objeto, para aplicarla como relleno, o sobre su contorno para aplicarla como color de contorno.

10.7.1. Aplicar color al texto

El texto puede tener color de relleno y de contorno sin necesidad de convertirse en un trazado. Por ejemplo, puedes aplicar un relleno degradado y un contorno de 0,5 puntos de grosor a un texto y seguir escribiendo, borrando y corrigiendo como si tal cosa. Para aplicar color al texto, realiza una de las siguientes operaciones:

- Selecciona un marco de texto con la herramienta **Selección** y haz clic en el icono **El formato afecta al texto** de los paneles **Herramientas**, **Color** o **Muestras**. Escoge el icono **Color de relleno** o **Color de contorno** y utiliza cualquiera de los métodos descritos en el punto anterior.

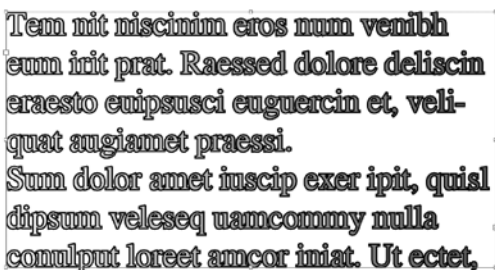


Figura 10.18. Ver para creer. Un texto al que se ha aplicado un relleno degradado y un contorno de 0,5 puntos.

Como puedes observar, pertenece a un marco de texto desbordado y es perfectamente editable.

- Selecciona parte de un texto con la herramienta **Texto** y aplica un color de relleno o de degradado siguiendo cualquiera de los métodos descritos en el punto anterior.
- Utiliza la definición de estilo de párrafo o de carácter para asignar color a un texto.

10.8. Kuler

Hasta ahora hemos visto el trabajo con color en InDesign desde un punto de vista teórico, pero su vertiente "artística" es la realmente compleja. Ahora que ya sabes cómo aplicar color a un elemento, buscarás respuesta a las preguntas más difíciles: ¿Qué color escoger? ¿Como combinar dos o más colores? Por suerte, todas las aplicaciones CS4 cuentan con una nueva herramienta, potente e intuitiva que, mediante la aplicación práctica de la teoría de color es capaz de dar con la solución a estas y otras cuestiones. Su nombre es **Kuler**. Escoge **Ventana > Extensiones > kuler** para mostrar el panel **Kuler**.

Pestaña Navegar del panel Kuler

Kuler es una extensión de la página web <http://kuler.adobe.com/>. La idea es la siguiente: para ayudar a usuarios noveles, Adobe propone un espacio de intercambio de conjuntos de muestras de color que trabajan de forma armónica entre sí. InDesign permite seleccionar entre estos conjuntos de colores, denominados **Temas**, desde la pestaña **Navegar** del panel **Kuler**. Utiliza el cuadro de búsqueda para encontrar temas de colores

según el nombre del autor que los ha creado, título de la temática o palabras clave que pueda contener la temática.

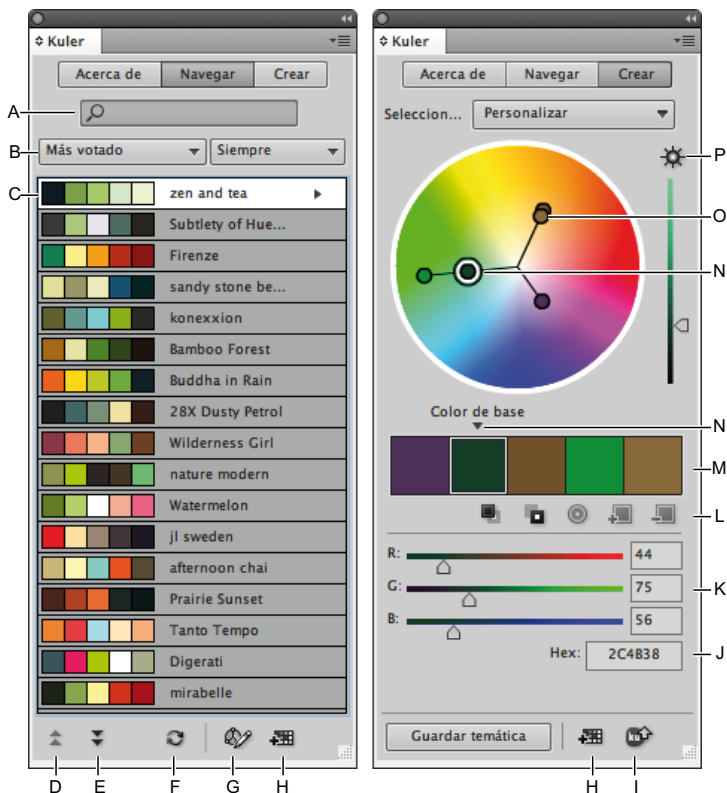


Figura 10.19. Dos pestañas del panel **Kuler**. A la izquierda, la pestaña **Navegar**; a la derecha, la pestaña **Crear**. A Cuadro de búsqueda de temáticas. B Menús desplegables de criterios de selección de temas. C Listado de temas. D Ver grupo anterior de temáticas. E Ver siguiente grupo de temáticas. F Actualizar temáticas. G Editar temática en la pestaña **Creación** H Añadir la temática seleccionada al panel **Muestras**. I Cargar el tema en la web **Kuler**. J Valor hexadecimal del color seleccionado. K Deslizadores de edición de color. L De izquierda a derecha: Añadir color de relleno actual como color base; Añadir color de trazo actual como color base; Establecer color seleccionado como color base; Añadir un nuevo color a la temática; Eliminar color de la temática. M Colores que componen la temática actual. N Color de base. O Resto de colores de la temática. P Modificar brillo del color seleccionado.

El primer menú desplegable permite reducir el número de muestras seleccionadas de acuerdo con su popularidad, número de votos, fecha de creación, selección aleatoria o búsqueda avanzada (con cuatro campos). El segundo menú desplegable limita en el tiempo la selección que hagas en el primero. Por ejemplo, puedes escoger las muestras más votadas en los últimos 7 días.

InDesign devolverá (dependiendo del tamaño del panel **Kuler**) un número de temáticas limitado. Utiliza los botones **Ver siguiente grupo de temáticas** y **Ver grupo anterior de temáticas** para navegar entre los distintos grupos de resultados. Haz clic en el botón **Actualizar** para actualizar los resultados de la búsqueda con las temáticas más recientes desde que accediste al panel (la comunidad **Kuler** es muy activa y aparecen nuevas temáticas constantemente).

Si por fin encuentras una temática de tu agrado, haz clic sobre ella. Una pequeña flecha a la derecha del nombre permite acceder a opciones para editar, añadir al panel **Muestras** o ver la temática en la página web de **Kuler**. También puedes utilizar los botones de la parte inferior del panel para añadir o editar la temática.

Cuando añades una temática, los colores que la componen aparecen en el panel **Muestras** como colores en modo RGB y nombrados según sus valores Rojo, Verde y Azul. Puedes hacer doble clic sobre ellos para editarlos o modificar sus nombres.

Pestaña Crear del panel Kuler

Imagina que debes crear un folleto en el que destaca una fotografía, que es la protagonista principal. ¿Qué color escogerías para los titulares? ¿Y para un fondo de color? ¿Cómo llamar la atención sobre un determinado apartado? La forma más sencilla de encontrar colores que combinen de forma armónica entre sí es, lo has adivinado, el panel **Kuler**.

Selecciona la herramienta **Cuentagotas** del panel **Herramientas** y toma una muestra del color más representativo de la fotografía haciendo clic sobre el área en que éste predomine (el mar si se trata de una marina, el sol o el cielo en una puesta de sol, las hojas de los árboles en el caso de un bosque, etc).

Ahora abre el panel **Kuler** y accede a la pestaña **Crear**. Haz clic en el botón **Añadir el color de relleno actual como color de base** (consulta la figura 10.19) para convertir el color selec-

cionado en la base a partir de la cual **Kuler** creará variaciones armónicas. Escoge una regla de armonía en el menú desplegable para obtener cuatro variaciones del color base, según uno de los siguientes principios:

- **Análogo.** Colores colocados de forma adyacente con respecto a los otros sobre la rueda de color. Utiliza muestras análogas para que el diseño destile armonía y tranquilidad.
- **Monocromático.** Variaciones de matiz con respecto al color base. Funcionan bien con cualquier color, aunque restan dinamismo al diseño.
- **Tríada.** Tres tonos colocados de forma equidistante sobre la rueda de color. Producen un diseño vibrante, a caballo entre muestras complementarias y muestras análogas. Utilízalas para destacar elementos en un diseño en que predomine el color base.
- **Complementario.** Colores situados de forma opuesta con respecto a los otros en la rueda de color. Colocados unos al lado de otros, los colores complementarios se intensifican y se perciben como más brillantes. Usa esta combinación para obtener muestras de alto contraste en diseños agresivos.
- **Compuesto.** Combina colores interesantes a partir de múltiples tonos.
- **Sombras.** Añadir de forma progresiva negro al color base. El efecto es similar a una armonía monocromática. Reducen el contraste de una composición.
- **Personalizar.** Permite seleccionar y mover de forma individual cada uno de los manejadores situados sobre la rueda de color. Evidentemente, este modo rompe todas las reglas de color anteriores.

Como podrás observar, cada regla de armonía modifica los cuatro colores que complementan al color base. Arrastra los círculos situados sobre la rueda de color para modificar de forma interactiva las muestras. El círculo doble, más grande que el resto, representa el color base.

Si modificas la posición del color base, el resto de colores complementarios lo harán de acuerdo con la regla de armonía que estés aplicando.

Para cambiar los valores de una muestra de forma numérica, selecciónala y utiliza los controles RGB, los cuadros de texto situados a su derecha o el cuadro Hex.

Si quieres convertir cualquiera de las muestras en el color base, selecciónala y haz clic en el botón **Convertir en color base**.

Elimina o añade muestras con los botones **Eliminar color de la temática** y **Añadir color a la temática**. Ten en cuenta que **Kuler** no admite temáticas de menos de 3 colores ni de más de 5.

Cuando estés satisfecho con los resultados, haz clic en el botón **Añadir esta temática a las muestras** para añadir los colores al panel **Muestras**. Para guardar la temática con un nombre, selecciona el botón **Guardar temática**. Por último, si crees que la combinación de colores conseguida es digna de admiración, compártela con el resto de la comunidad haciendo clic en el botón **Cargar el tema en Kuler**. Se abrirá el navegador web por omisión, te dirigirá a la página web **Kuler** y cargará tu temática para que puedas seguir trabajando en ella o compartirla con los demás.