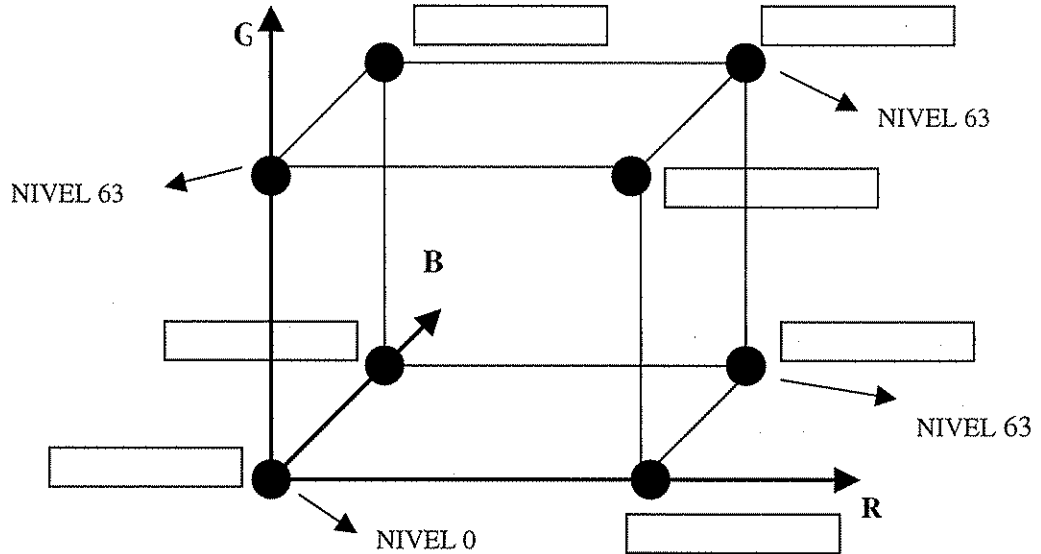


**Teoría del Color**

**1. Sistema R, G, B.**

Este sistema corresponde a la **Teoría aditiva del color**. Tiene importancia en cartografía porque muchos de sus productos se despliegan en pantalla activa, mediante tres cañones de color: R (Rojo), G (Verde), B (Azul), cuyas combinaciones sobre la misma generan todos los colores que permite la placa de vídeo. La variación se da entre 0 y 63 (64) niveles.

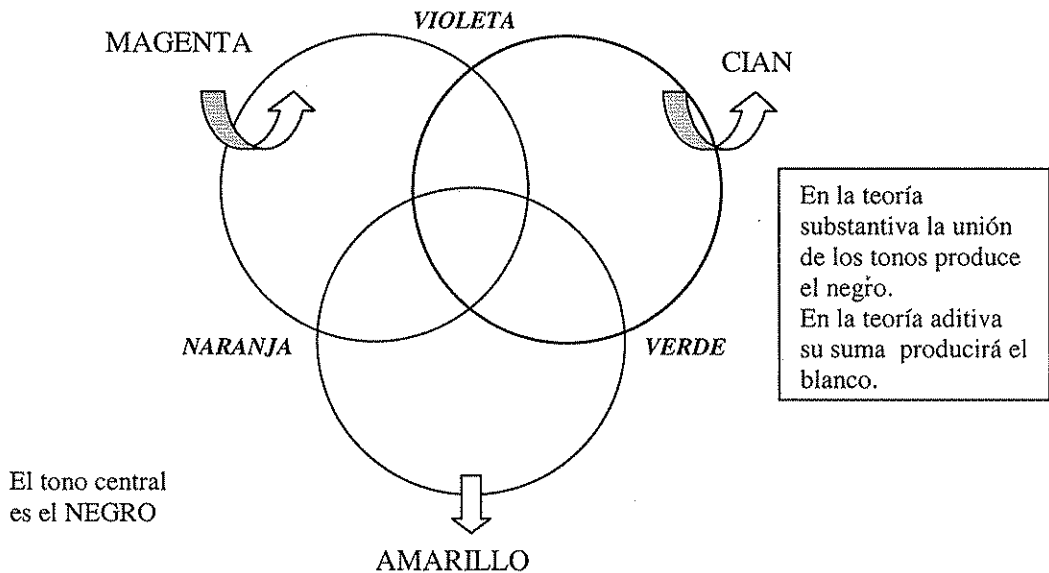
- Ejercicio práctico n\* 1: Indicar qué colores corresponden a cada uno de los vértices del cubo, utilizando la opción k del comando COLOR, programa particular de IDRISI.



**2. Sistema usual en artes gráficas.**

Este sistema tiene importancia puesto que incide en la reproducción cartográfica sobre base papel. Se basa en la **Teoría subtractiva del color**: el color percibido es aquel que resulta de la composición que producen los tonos que la superficie no absorbe y por tanto, emite.

- Ejercicio práctico n\* 2: Indicar en un diagrama de Venn los colores resultantes a partir de los primarios magenta, cian y amarillo. (En artes gráficas se agrega el tono negro).



**Generar los siguientes colores e indicar los niveles de ROJO, VERDE y AZUL con que compuso a cada uno**

**1. Siena**

ROJO	VERDE	AZUL

**2. Naranja**

ROJO	VERDE	AZUL

**3. Violeta**

ROJO	VERDE	AZUL

**4. Amarillo**

ROJO	VERDE	AZUL

**5. Marrón**

ROJO	VERDE	AZUL

**6. Construir con la variable visual VALOR una escala de 8 pasos de grises (Los grises se construyen con iguales niveles de R, G y B)**

V1	V2	V3	V4	V5	V6	V7	V8
Negro	Grises					Blanco	