Mendoza Meza Manuel Everardo

Graphical user interface, application, Word

Description automatically generated

Imagen 1 : Escala rojo bulbasaur

A picture containing text, screenshot, indoor

Description automatically generated  
Imagen 2: Escala de verde bulbasaur

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence  
Imagen 3: Escala de azules en bulbasaur

A picture containing text, screenshot, indoor

Description automatically generated  
Imagen 4: Escala de rojos charmander

A computer screen capture

Description automatically generated with low confidence

Imagen 5: Escala de verdes charmander

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Imagen 6: Escala de azules charmander

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Imagen 7: Escala de rojos squirtle

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Imagen 8: Escala de verdes squirtle

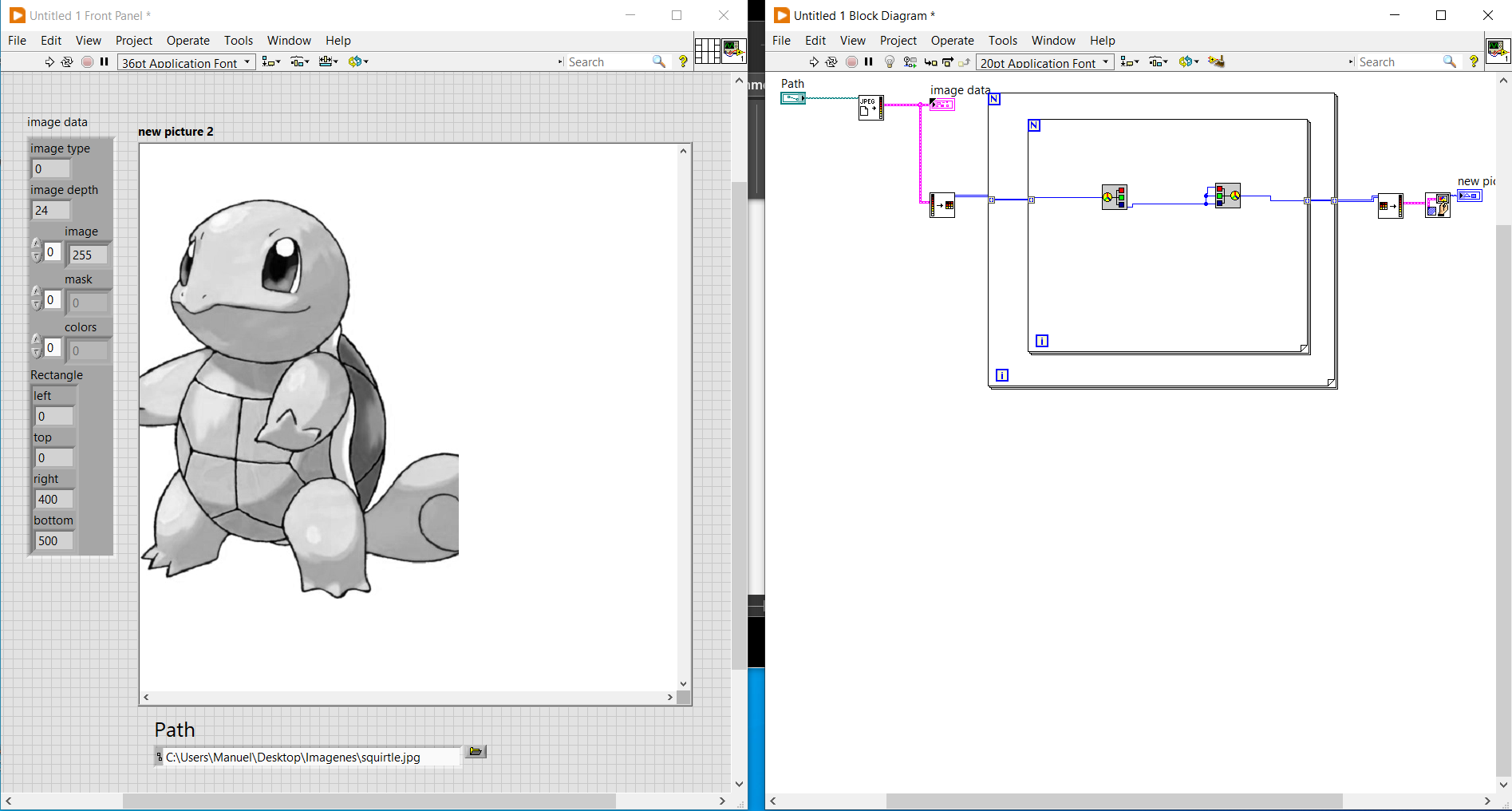


Imagen 9: Escala de azules squirtle

OBSERVACIONES

En este apartado podemos notar muchas escalas de grises dónde se involucran predominantemente los colores blanco y negro, permitiendo esa tonalidad, sin embargo al alterar el código y cambiar los valores para que todo sea de un solo color (sea rojo, azul o verde) la imagen en cuestión mostrará dependiendo del color seleccionado, una tonalidad más clara, si se asemeja o tiene mayor tonalidad del color seleccionado, como es el caso de los 3 pokemones dónde son dominantes de un color (R,G o B).