HEXADECIMALES

Muestra columnas distintas en las cuales tenemos que seleccionar el color con el deseemos aplicar a nuestro trabajo y en un recuadro aparecerá valor hexadecimal del color con seleccionado con una especie de códigos entre números y letras (este digamos será el nombre especifico del color que hemos elegido)

* Uno es la tabla de códigos de colores donde dispone de una carta de colores dinámica para conseguir los códigos de los colores básicos, pulsando los diferentes recuadros y consigues el código de color
* El otro es donde desplazas en la barra vertical derecha el manejador para elegir el color en la izquierda para conseguir el tono deseado



# HSLA: colores transparentes

En el artículo anterior veíamos la notación de color [RGBA](https://xitrus.es/blog/28/RGBA:_colores_transparentes), donde establecíamos el color modificando el grado de luz roja, verde y azul (y además con el canal alpha la opacidad).  
Con HSLA podemos establecer el color especificando el tono (*hue*), saturación (*saturation*), brillo (*lightness*) y el canal alpha.

El sistema HSL no es un sistema que comúnmente se haya usado en diseño web, pero si es usado en otros ámbitos como en el de la edición fotográfica o en el del diseño (en general).  
La diferencia entre RGB y HSL es que el primero se establece la cantidad de luz y el segundo tomamos un color y le cambiamos la saturación y el brillo.  
Parámetros de HSLA:

* Tono (*hue*): puede ser cualquier valor entre 0º y 360º y forma una "rueda de color", donde podemos establecer cualquier color ([0º=rojo], [120º=verde], [240º=azul]).
* Saturación (saturation): este valor es un porcentaje (de 0% a 100%) donde 0% conseguimos que no haya color, es decir que tengamos una escala de grises, y con el 100% tenemos la totalidad del color.
* Brillo (lightness: este valor también es porcentual, y controla el brillo del color, con el 0% tenemos el color negro, con el 100% el color blanco y con el 50% tenemos color.
* Alpha: este valor va del 0 al 1, donde 0 es transparente y 1 es opaco.