

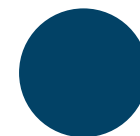
Capítulo 6: Pintura

- La pintura cambia el color de los píxeles de la imagen. Puede utilizar las herramientas y técnicas de pintura para retocar imágenes, crear o editar máscaras en canales alfa, usar la técnica rotoscope o pintar en cuadros de vídeo y pintar originales ilustraciones. Las puntas de pincel, los pinceles preestablecidos y muchas de las opciones de pincel le otorgan un control creativo para producir efectos de pintura impresionantes o simular el trabajo con los medios tradicionales. Puede trabajar con varias herramientas de pintura en imágenes de alto rango dinámico (HDR) de 32 bits por canal, entre ellas, Pincel, Lápiz, Dedo, Enfocar, Desenfocar, Tampón, Pincel de historia, Tampón de motivo y Borrador.



Herramientas de pintura

- Acerca de las herramientas, las opciones y los paneles de pintura Adobe Photoshop CS4 cuenta con varias herramientas para pintar y editar imágenes en color. La herramienta Pincel y la herramienta Lápiz funcionan como las herramientas de dibujo tradicionales aplicando color mediante trazos de pincel. La herramienta Degradado, el comando Rellenar y la herramienta Bote de pintura aplican color a áreas grandes. Herramientas como Borrador, Desenfocar o Dedo modifican los colores existentes de la imagen.
En la barra de opciones de cada herramienta, puede definir la forma en la que se aplica el color a una imagen y elegir varias puntas de pincel preestablecidas.
- **Pintura con las herramientas Pincel o Lápiz**
La herramienta Pincel y la herramienta Lápiz pintan el color frontal en una imagen. La herramienta Pincel crea suaves trazos de color. La herramienta Lápiz crea líneas con bordes duros.
- **Opciones de las herramientas de pintura**
Defina las siguientes opciones para las herramientas de pintura en la barra de opciones. Las opciones disponibles varían según la herramienta.
Modo Define el método para fusionar el color que pinte con los píxeles subyacentes existentes. Los modos disponibles cambian según la herramienta seleccionada actualmente. Los modos de pintura son similares a los modos de fusión de capa.



Herramientas de Pintura

- **Opacidad** Define la transparencia del color que aplique. Al pintar sobre un área, la opacidad no excederá el nivel definido (independientemente de las veces que mueva el puntero sobre el área) hasta que suelte el botón del ratón. Si vuelve a realizar un trazo sobre el área, se aplicará color adicional, equivalente a la opacidad definida. La opacidad de 100% es opaca.
- **Flujo** Define la velocidad a la que se aplica el color mientras se mueve el puntero sobre un área. Al pintar sobre un área, si mantiene pulsado el botón del ratón, la cantidad de color se creará según la velocidad del flujo, hasta alcanzar el ajuste de opacidad. Por ejemplo, si define la opacidad en un 33% y el flujo en un 33%, cada vez que mueva el ratón sobre un área, su color se acercará un 33% al color del pincel. El total no excederá una opacidad del 33%, a menos que suelte el botón del ratón y vuelva a realizar un trazo sobre el área.
- **Aerógrafo** Simula la pintura con aerógrafo. Al mover el puntero sobre un área, la pintura se crea mientras se mantiene pulsado el botón del ratón. Las opciones de dureza, opacidad flujo del pincel controlan la rapidez y la cantidad de pintura que se aplica. Haga clic en el botón para activar o desactivar esta opción.
- **Borrado automático** (Sólo para la herramienta Lápiz) Pinta el color de fondo sobre áreas que contienen el color frontal. Seleccione el color frontal que desee borrar y el color de fondo al que desee cambiar



Pintura con el Pincel histórico

- La herramienta Pincel histórico pinta con trazos estilizados, utilizando los datos de origen de un estado o una instantánea de historia especificados. Al experimentar con diferentes opciones de estilo de pintura, tamaño y tolerancia, puede simular la textura de pintar con diferentes colores y estilos artísticos. Al igual que la herramienta Pincel de historia, la herramienta Pincel histórico utiliza como datos de origen un estado o una instantánea de historia especificados. La herramienta Pincel de historia, sin embargo, pinta recreando los datos de origen especificados, mientras que la herramienta Pincel histórico utiliza además de esos datos las opciones definidas por el usuario para crear diferentes colores y estilos artísticos.



A



B



C

Ejemplo de cómo utilizar la herramienta Pincel histórico.

A. Original

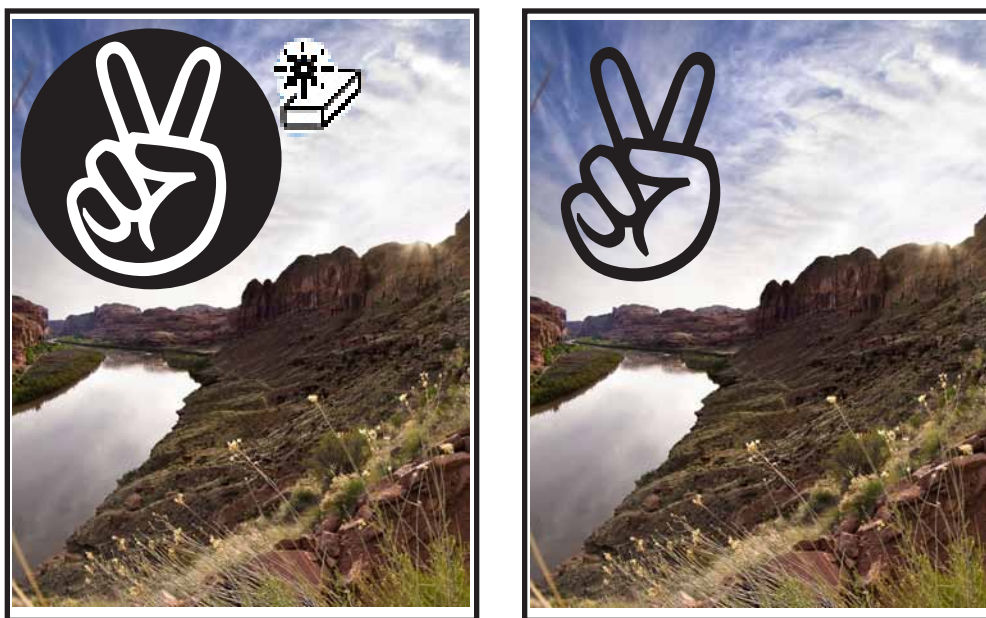
B. Con un pincel pequeño

C. Con un pincel grande



Cambio de píxeles similares con la herramienta Borrador mágico

- Al hacer clic en una capa con la herramienta Borrador mágico, ésta cambia todos los píxeles similares a un aspecto transparente. Si está trabajando en una capa con la transparencia bloqueada, los píxeles cambian al color de fondo. Si hace clic en el fondo, se convierte a una capa y todos los píxeles similares cambian a un aspecto transparente. Puede optar por borrar sólo los píxeles contiguos o todos los píxeles similares de la capa actual.



Ejemplo de cómo borrar píxeles similares



Pinceles preestablecidos

- Un pincel preestablecido es una punta de pincel guardada con características definidas como el tamaño, la forma y la dureza. Puede guardar los pinceles preestablecidos con las características que utilice más a menudo. También puede guardar los ajustes preestablecidos de la herramienta Pincel que puede seleccionar en el menú de herramientas preestablecidas de la barra de opciones. Cuando modifica el tamaño, la forma o la dureza de un pincel preestablecido, el cambio es temporal. La próxima vez que elija ese ajuste preestablecido, el pincel utilizará sus ajustes originales.

Diámetro Modifica el tamaño de pincel de forma temporal. Arrastre el regulador o introduzca un valor. Si el pincel tiene una punta doble, tanto la punta del pincel primaria como la doble se redimensionan.

Usar tamaño de muestra Utiliza el diámetro original de la punta de pincel si su forma está basada en una muestra. (No disponible para pinceles circulares).

Dureza Cambia temporalmente el grado de suavizado de la herramienta Pincel. A 100%, la herramienta Pincel pinta con la punta de más dureza, pero sigue siendo suavizada. Lápiz siempre pinta con bordes duros y no está suavizado.



Opciones de forma de punta de pincel

- Puede definir las siguientes opciones de forma de punta de pincel en el panel Pinceles:
Diámetro Controla el tamaño del pincel. Introduzca un valor en píxeles o arrastre el regulador.



Trazos de pincel con distintos valores de diámetro

Usar tamaño de muestra Restaura el diámetro original del pincel. Esta opción sólo está disponible si la forma de la punta del pincel se creó muestreando píxeles en una imagen.

Voltear X Cambia la dirección de una punta de pincel en su eje X.



A



B



C

Punta de pincel volteada en su eje X.

A. Punta de pincel en su posición por defecto

B. Voltear X seleccionado

C. Voltear X y Voltear Y seleccionados



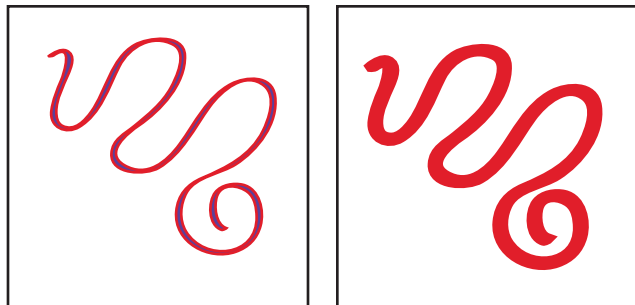
Opciones de forma de punta de pincel

- **Redondez** Especifica la proporción entre los ejes corto y largo del pincel. Introduzca un porcentaje o arrastre los puntos en el cuadro de previsualización. Un valor de 100% indica un pincel circular, un valor de 0% indica un pincel lineal y los valores intermedios indican pinceles elípticos.



Ajustar la redondez para comprimir una forma de punta de pincel

Dureza Controla el tamaño del centro duro del pincel. Escriba un número o utilice el regulador para introducir un valor correspondiente a un porcentaje del diámetro del pincel. No puede cambiar la dureza de los pinceles muestreados.

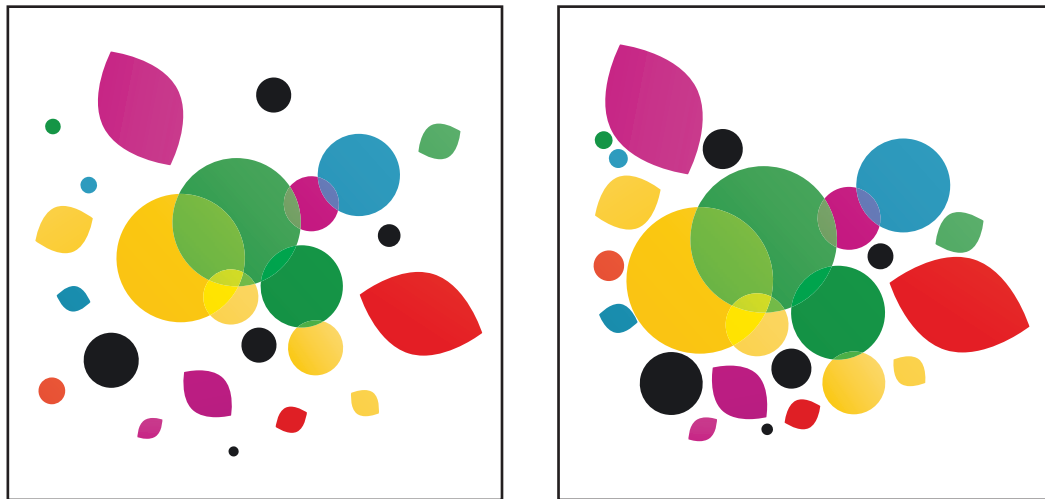


Trazos de pincel con distintos valores de dureza



Opciones de forma de punta de pincel

- **Espaciado** Controla la distancia entre las marcas de pincel de un trazo. Para cambiar el espaciado, escriba un número o utilice el regulador para introducir un valor correspondiente a un porcentaje del diámetro del pincel. Cuando esta opción no está seleccionada, la velocidad del cursor determina el espaciado.

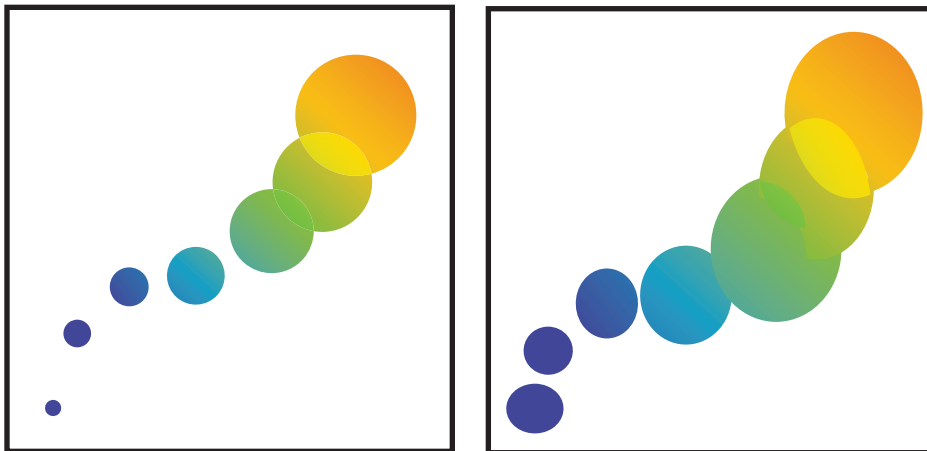


Aumentar el espaciado provoca saltos del pincel



Dispersión de pincel

- La dispersión de pincel determina el número y la ubicación de marcas en un trazo.



Trazos de pincel sin dispersión (izquierda) y con dispersión (derecha)

Dispersión y Control Especifica cómo se distribuyen las marcas de pincel en un trazo. Cuando Ambos ejes está seleccionado, las marcas de pincel se distribuyen en dirección radial. Cuando Ambos ejes no está seleccionado, las marcas de pincel se distribuyen de forma perpendicular al contorno del trazado.

Presión de la pluma, Inclinação de la pluma, Rotativo de stylus, Rotación Varía la dispersión de las marcas de pincel basándose en la presión de la pluma, su inclinación, su rotación o la posición del rotativo de la pluma.

Cantidad Especifica el número de marcas de pincel aplicadas en cada intervalo de espacio.

Variación de la cantidad y Control Especifica cómo varía el número de marcas de pincel para cada intervalo de espacio.

Para especificar el porcentaje máximo de marcas de pincel que se aplican en cada intervalo de espacio, introduzca un valor. Para especificar cómo desea controlar la variación de cantidad de las marcas de pincel, elija una opción del menú emergente Control:

Desactivado No especifica ningún control sobre la variación de cantidad de las marcas de pincel.

Transición Difumina el número de marcas de pincel desde el valor de Cantidad a 1 en el número especificado de pasos.

Presión de la pluma, Inclinação de la pluma, Rotativo de stylus, Rotación Varía el número de las marcas de pincel basándose en la presión de la pluma, su inclinación, su rotación o la posición del rotativo de la pluma.

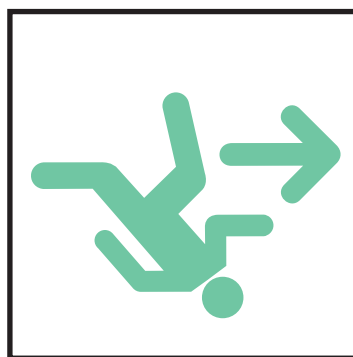


Opciones de forma de punta de pincel

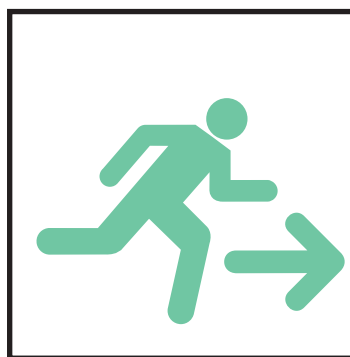
Voltear Y Cambia la dirección de una punta de pincel en su eje Y.



A



B



C

Punta de pincel volteada en su eje Y.

A. Punta de pincel en su posición por defecto

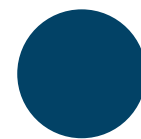
B. Voltear Y seleccionado

C. Voltear Y y Voltear X seleccionados

Ángulo Especifica el ángulo en que el eje largo de un pincel elíptico o muestreado está rotado con respecto al horizontal. Escriba un valor en grados o arrastre el eje horizontal en el cuadro de previsualización.

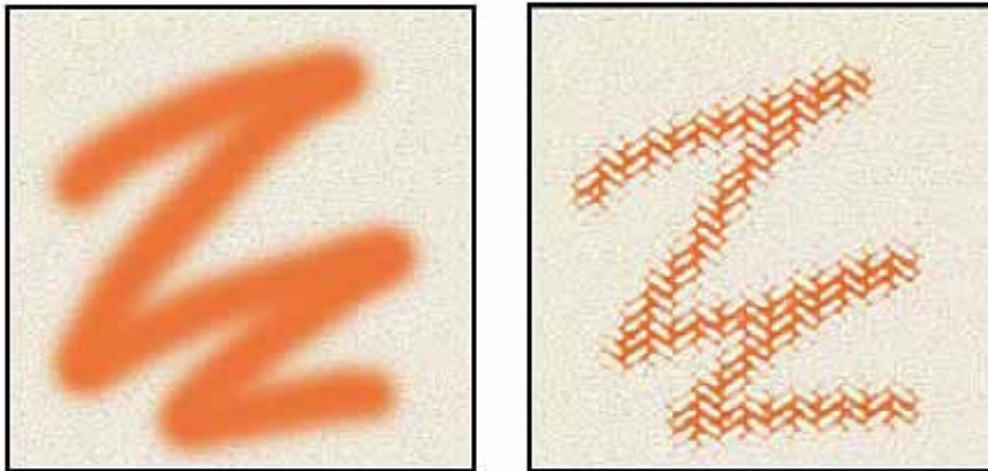


Los pinceles de ángulo crean un trazo cincelado



Opciones de pincel con textura

- Un pincel con textura usa un motivo para que parezca como si se hubieran pintado los trazos en un lienzo con textura.



Trazos de pincel sin textura (izquierda) y con textura (derecha)

Invertir Invierte los puntos altos o bajos de la textura según los tonos del motivo. Cuando Invertir está seleccionado, las áreas más claras del motivo son los puntos bajos de la textura y, por lo tanto, reciben menos pintura; las áreas más oscuras del motivo son los puntos altos de la textura y, por lo tanto, reciben más pintura. Cuando Invertir no está seleccionado, las áreas más claras del motivo reciben más pintura y las áreas más oscuras reciben menos pintura.

Escala Especifica la escala del motivo. Escriba un número o utilice el regulador para introducir un valor correspondiente a un porcentaje del tamaño del motivo.

Aplicar textura a cada punta Aplica la textura seleccionada individualmente a cada marca de pincel en un trazo de pincel en lugar de aplicarla al trazo de pincel por completo (un trazo de pincel está compuesto por varias marcas de pincel, que se aplican continuamente mientras arrastra el pincel). Debe seleccionar esta opción para que las opciones de variación de profundidad estén disponibles.

Modo Especifica el modo de fusión utilizado para combinar el pincel y el motivo.

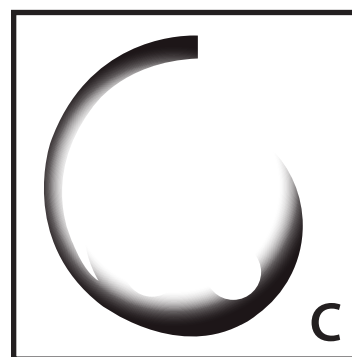
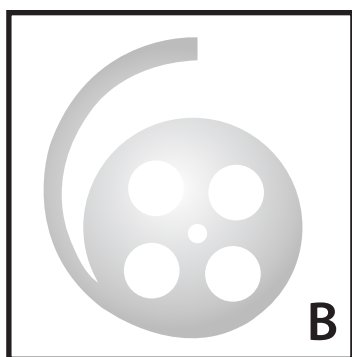
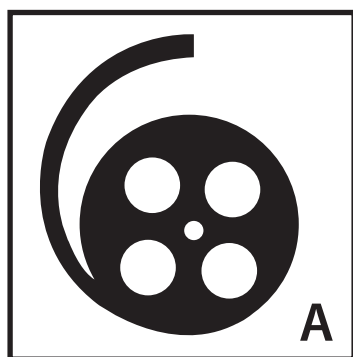
Profundidad Especifica la profundidad a la que penetra la pintura en la textura. Escriba un número o use el regulador para introducir un valor. A 100%, los puntos bajos de la textura no reciben pintura. A 0%, todos los puntos de la textura reciben la misma cantidad de pintura, ocultando así el motivo.

Profundidad mínima Especifica la profundidad mínima a la que la pintura puede penetrar cuando Control está establecido en Transición y con Presión de la pluma, Inclinación de la pluma o Rotativo de stylus y Aplicar textura a cada punta seleccionado.

Opciones de forma de punta de pincel

- Un pincel doble combina dos puntas para crear marcas de pincel. La textura del segundo pincel se aplica en el trazo de pincel del pincel principal; sólo se pintarán las áreas en las que se forme una intersección con ambos trazos de pincel.

Defina opciones para la punta primaria en la sección Forma de la punta del pincel del panel Pinceles. Seleccione una segunda punta de pincel de la sección Pincel doble del panel Pinceles y establezca una de las siguientes opciones.



A. Trazo de la punta de pincel primaria (Circular definido 55).

B. Trazo de la punta de pincel secundaria (Hierba).

C. Trazo de pincel doble

(usa ambos).

Modo Define un modo de fusión para utilizarlo cuando combine marcas de pincel desde la punta primaria y la doble.

Diámetro Controla el tamaño de la punta doble. Introduzca un valor en píxeles, arrastre el regulador o haga clic en Usar tamaño de muestra para utilizar el diámetro original de la punta de pincel. (La opción Usar tamaño de muestra sólo está disponible si la forma de la punta del pincel se creó muestreando píxeles de una imagen).

Espaciado Controla la distancia entre las marcas de pincel de punta doble en un trazo. Para cambiar el espaciado, escriba un número o utilice el regulador para introducir un porcentaje del diámetro de la punta.

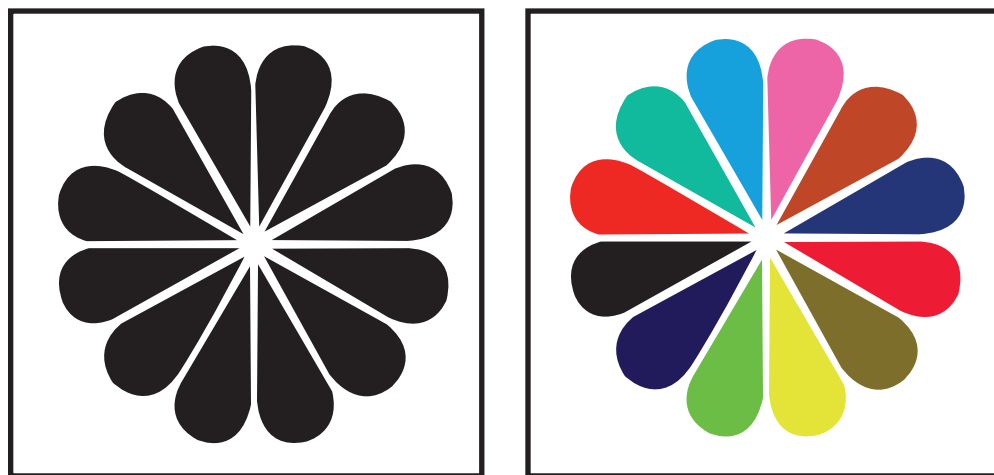
Dispersión Especifica cómo se distribuyen las marcas de pincel de punta doble en un trazo. Cuando Ambos ejes está seleccionado, las marcas de pincel de punta doble se distribuyen en dirección radial. Cuando Ambos ejes no está seleccionado, las marcas de pincel de punta doble se distribuyen de forma perpendicular al contorno del trazado. Para especificar el porcentaje máximo de dispersión, escriba un número o use el regulador para introducir un valor.

Cantidad Especifica el número de marcas de pincel de punta doble aplicadas en cada intervalo de espacio. Escriba un número o use el regulador para introducir un valor.



Opciones de forma de punta de pincel

- La dinámica de color determina cómo cambia el color de la pintura a lo largo del curso de un trazo de pincel.



Trazos de pincel sin dinámica de color (izquierda) y con dinámica de color (derecha)

Variación frontal/de fondo y Control Especifica cómo varía la pintura entre el color frontal y el de fondo.

Para especificar un porcentaje de variación del color de la pintura, escriba un número o utilice el regulador para introducir un valor. Para especificar cómo desea controlar la variación de color de las marcas de pincel, elija una opción del menú emergente Control:

Presión de la pluma, Inclinación de la pluma, Rotativo de stylus, Rotación Varía el color de la pintura entre el color frontal y el de fondo basándose en la presión de la pluma, su inclinación, su rotación o la posición del rotativo de la pluma.

Variación del tono Especifica un porcentaje de variación del tono de la pintura en un trazo. Escriba un número o use el regulador para introducir un valor. Un valor bajo cambia el tono manteniendo una gran proximidad con el tono del color frontal. Un valor mayor aumenta la diferencia entre tonos.

Variación de la saturación Especifica un porcentaje de variación de la saturación de la pintura en un trazo. Escriba un número o use el regulador para introducir un valor. Un valor bajo cambia la saturación manteniendo una gran proximidad con la saturación del color frontal. Un valor mayor aumenta la diferencia entre los niveles de saturación.

Variación del brillo Especifica un porcentaje de variación del brillo de la pintura en un trazo. Escriba un número o use el regulador para introducir un valor. Un valor bajo cambia el brillo manteniendo una gran proximidad con el brillo del color frontal. Un valor mayor aumenta la diferencia entre los niveles de brillo.

Pureza Aumenta o disminuye la saturación del color. Escriba un número o use el regulador para introducir un porcentaje entre -100 y 100. En -100%, el color está completamente desaturado; en 100%, el color está completamente saturado.



Modos de fusión

- **Acerca de los modos de fusión**

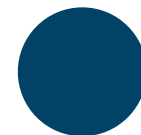
El modo de fusión especificado en la barra de opciones controla la influencia de una herramienta de pintura o de edición sobre los píxeles de la imagen. Al visualizar los efectos de un modo de fusión, resulta útil considerar los colores siguientes:

El color base es el color original de la imagen.

El color de fusión es el color aplicado con la herramienta de pintura o de edición.

El color resultante es el color obtenido de la fusión.

- **Normal** Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Es el modo por defecto. (El modo Normal se llama Umbral cuando se trabaja con imágenes de mapa de bits o de color indexado).
- **Disolver** Edita o pinta cada píxel para darle el color resultante. Sin embargo, el color resultante es una sustitución aleatoria de los píxeles por el color base o el color de fusión, dependiendo de la opacidad de cada posición del píxel.
- **Detrás** Edita o pinta sólo la parte transparente de una capa. Este modo sólo funciona en capas con la opción Bloquear transparencia sin seleccionar y es similar a pintar en la parte posterior de las áreas transparentes de una hoja de acetato.



modos de fusión

- **Borrar** Edita o pinta cada píxel y lo hace transparente. Este modo está disponible para las herramientas de forma (cuando se selecciona una región de relleno), la herramienta Bote de pintura, la herramienta Pincel, la herramienta Lápiz, el comando Rellenar y el comando Trazo. Para poder utilizar este modo debe estar en una capa con la opción Bloquear transparencia sin seleccionar.
- **Oscurecer** Busca la información de color de cada canal y selecciona el color base o el de fusión, el que sea más oscuro, como color resultante. Los píxeles más claros que el color de fusión se reemplazarán y los más oscuros no cambiarán.
- **Multiplicar** Busca la información de color de cada canal y multiplica el color base por el color de fusión. El color resultante siempre es un color más oscuro. Multiplicar cualquier color por negro produce negro. Multiplicar cualquier color por blanco no cambia el color. Si está pintando con un color distinto del blanco o el negro, los sucesivos trazos con una herramienta de pintura producen colores cada vez más oscuros. El efecto es similar a dibujar en la imagen con diferentes marcadores mágicos.
- **Subexponer color** Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión aumentando el contraste. Fusionar con blanco no produce cambios.
- **Subexposición lineal** Busca la información de color de cada canal y oscurece el color base para reflejar el color de fusión disminuyendo el brillo. Fusionar con blanco no produce cambios.

modos de fusión

- **Aclarar** Busca la información de color de cada canal y selecciona el color base o el de fusión, el que sea más claro, como color resultante. Los píxeles más oscuros que el color de fusión se reemplazarán y los más claros no cambiarán.
- **Trama** Busca la información de color de cada canal y multiplica los colores contrarios al color base y al de fusión. El color resultante siempre es un color más claro. Tramar con negro no cambia el color. Tramar con blanco genera blanco. El efecto es similar al que se obtiene al proyectar varias diapositivas una encima de otra.
- **Sobreexponer color** Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión disminuyendo el contraste. Fusionar con negro no produce cambios.
- **Sobreexposición lineal (Añadir)** Busca la información de color de cada canal e ilumina el color base para reflejar el color de fusión aumentando el brillo. Fusionar con negro no produce cambios.
- **Superponer** Multiplica o trama los colores, dependiendo del color base. Los motivos o los colores se superponen sobre los píxeles existentes al mismo tiempo que se mantienen las iluminaciones y las sombras del color base. El color de fusión no sustituye al color base, pero sí se mezcla con él para reflejar la luminosidad u oscuridad del color original.
- **Luz suave** Oscurece o aclara los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco difuso. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si estuviera sobreexpuesta.



modos de fusión

- **Luz fuerte** Multiplica o trama los colores, dependiendo del color de fusión. El efecto es similar al que se obtiene al iluminar la imagen con un foco intenso. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará como si se tramara. Esto resulta útil para añadir iluminaciones a una imagen. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá como si se multiplicara. Esto resulta útil para añadir sombras a una imagen. Pintar con negros o blancos puros genera negros o blancos puros.
- **Luz intensa** Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o disminuyendo el contraste, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará disminuyendo el contraste. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá aumentando el contraste.
- **Luz lineal** Subexpone o sobreexpone los colores aumentando o disminuyendo el brillo, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, la imagen se aclarará aumentando el brillo. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, la imagen se oscurecerá disminuyendo el brillo.
- **Luz focal** Reemplaza el color, dependiendo del color de fusión. Si el color de fusión (origen de la luz) es más claro que un 50% de gris, los píxeles más oscuros que el color de fusión se reemplazarán y los más claros no cambiarán. Si el color de fusión es más oscuro que un 50% de gris, los píxeles más claros que el color de fusión se reemplazarán y los más oscuros no cambiarán. Esto resulta útil para añadir efectos especiales a una imagen.



modos de fusión

- **Exclusión** Crea un efecto similar pero más bajo de contraste que el modo Diferencia. Fusionar con blanco invierte los valores del color base. Fusionar con negro no produce cambios.
- **Tono** Crea un color resultante con la luminancia y la saturación del color base y el tono del color de fusión.
- **Saturación** Crea un color resultante con la luminancia y el tono del color base y la saturación del color de fusión. Pintar con este modo en un área sin saturación (0) (gris) no provoca cambios.
- **Color** Crea un color resultante con la luminancia del color base y el tono y la saturación del color de fusión. Los niveles de gris de la imagen se mantienen y resulta útil para colorear imágenes monocromas y matizar imágenes de color.
- **Luminosidad** Crea un color resultante con el tono y la saturación del color base y la luminancia del color de fusión. Este modo crea el efecto contrario al modo Color.
- **Color más claro** Compara el total de los valores de todos los canales tanto para el color fusionado como para el color base y muestra el color cuyo valor sea más elevado. El modo Color más claro no produce ningún otro color distinto que pueda ser el resultado de la fusión Aclarar ya que selecciona los valores de canal más altos tanto del color fusionado como del color base para crear el color resultante.
- **Color más oscuro** Compara el total de los valores de todos los canales tanto para el color fusionado como para el color base y muestra el color cuyo valor sea más bajo. El modo Color más oscuro no produce ningún otro color distinto que pueda ser el resultado de la fusión Oscurecer ya que selecciona los valores de canal más bajos tanto del color fusionado



Ejemplos de modos de fusión

- Estos ejemplos muestran el resultado de pintar parte de la cara de la imagen utilizando cada modo de fusión.



imagen original



Normal, 100% de opacidad



Normal, 50% de opacidad



Disolver, 50% de opacidad



Detrás



Borrar



Oscurecer



Multiplicar



Subexponer



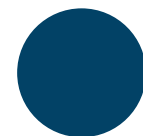
color



Subexposición lineal



Aclarar Trama



ejemplos de modos de fusión



Sobrexponer color



Sobrexposición lineal



Superponer



Luz suave



Luz fuerte



Luz intensa



Luz lineal



Luz focal



Mezcla definida



Diferencia



Exclusión



Tono



Saturación



Color



Luminosidad, 80% de opacidad



Color más claro



Degradados

- **Aplicación de un relleno degradado**

La herramienta Degradado crea una fusión gradual entre varios colores. Puede seleccionar rellenos degradados preestablecidos o crear los suyos propios.

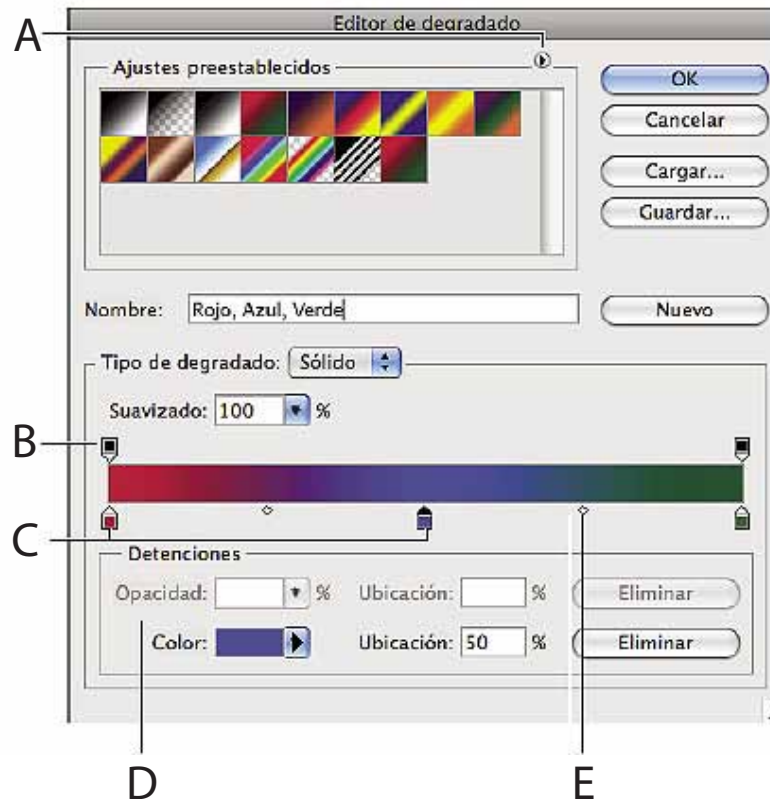
Nota: la herramienta Degradado no se puede utilizar con imágenes de mapa de bits o de color indexado. Puede rellenar un área con un degradado arrastrándolo en la imagen. El punto inicial (donde se pulsa el ratón) y el punto final (donde se suelta) influyen en el aspecto del degradado, según la herramienta de degradado que se utilice.

- **Degradado lineal** Ensombrece desde el punto inicial hasta el punto final en línea recta.
- **Degradado radial** Ensombrece desde el punto inicial hasta el punto final con un motivo circular.
- **Degradado de ángulo** Ensombrece con un barrido en sentido contrario a las agujas del reloj alrededor del punto inicial.
- **Degradado reflejado** Ensombrece con degradados lineales simétricos a los lados del punto inicial.
- **Degradado de diamante** Ensombrece con un motivo de diamante desde el punto inicial hacia fuera. El punto final define un vértice del diamante.



Descripción general del Editor de degradado

- El cuadro de diálogo Editor de degradado le permite definir un nuevo degradado modificando una copia de uno existente. También puede añadir colores intermedios a un degradado, creando una fusión entre más de dos colores.



Cuadro de diálogo Editor de degradado

A. Menú Panel

B. Nivel de opacidad

C. Niveles de color

D. Ajustar valores o eliminar el nivel de color o de opacidad seleccionado

E. Punto medio

