

ColrStudio Guide utilisateur

Espace de travail sur ordinateur et tablette

Modifiez des compositions typographiques à plusieurs calques : espacement, couleurs, dégradés, déformations, superpositions, effets SVG et animations Loops. Exportez plusieurs textes avec Batch Export ou intégrez vos créations à des photographies avec le Mockup Editor.

Comment utiliser ce guide

Commencez par la présentation de l'espace de travail, puis consultez les chapitres consacrés aux commandes souhaitées. Les étapes numérotées décrivent les actions dans l'ordre. Les tableaux expliquent les réglages, leurs plages et leur disponibilité. Les libellés correspondent aux commandes en anglais de ColrStudio.

Ordre de travail conseillé

Choisissez une police et saisissez votre texte. Réglez l'espacement et les lettrines, puis façonnez la composition avec Global Warp. Appliquez des couleurs ou des dégradés aux calques, ajoutez des clones ou des superpositions au besoin, puis affinez le résultat avec SVG Effects. Utilisez Loops pour animer la composition, Batch Export pour créer des visuels à partir de plusieurs textes, ou le Mockup Editor pour présenter un dessin sur une surface photographiée.

Notes de version

La création de polices n'est pas disponible dans la version décrite ici. Loops porte la mention Beta. Template Warp et l'éditeur Split-Wing sont expérimentaux. Certaines commandes dépendent de la police, du type de calque, du mode de dégradé ou de l'effet choisi.

Important !

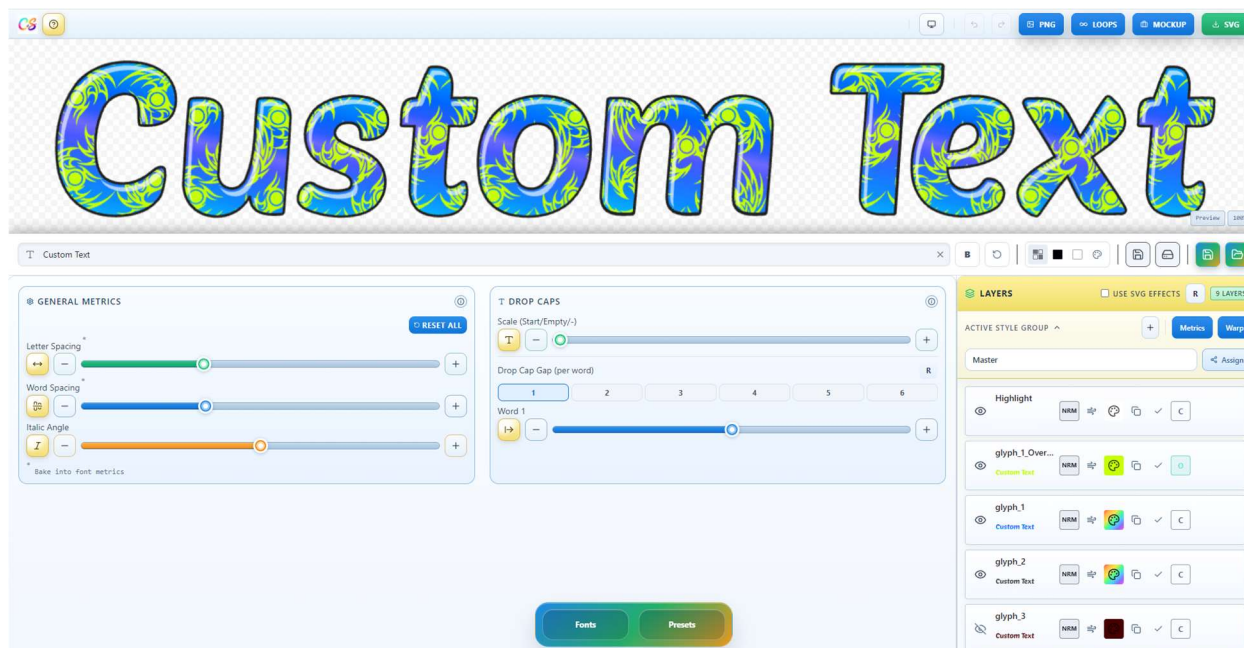
ColrStudio peut enregistrer les réglages, projets, droits d'utilisation, polices ou autres données localement, dans le navigateur ou sur l'appareil. Conservez toujours une copie des polices et licences achetées. Utilisez la fonction Backup intégrée pour sauvegarder vos Personal Presets, Personal Gradients, Mockup Editor Templates et Loops Presets.

Sommaire

1 L'espace de travail sur ordinateur et tablette	3
2 Métriques générales et lettrines	4
3 Global Warp	6
4 Le menu des calques et ses commandes	9
5 Appliquer des couleurs unies	12
6 Appliquer et régler des dégradés	14
7 La galerie de dégradés	16
8 L'éditeur manuel de dégradés personnalisés	18
9 Le générateur de dégradés procéduraux	21
10 L'éditeur de dégradés Split-Wing	24
11 Créer et transformer des clones de calques	26
12 Style Groups	29
13 Calques de superposition de motifs et réglages	31
14 Effets SVG des calques	34
15 Créer des animations avec Loops	37
16 Batch Export	43
17 Le Mockup Editor	45

1 L'espace de travail sur ordinateur et tablette

L'espace principal permet de prévisualiser le texte tout en modifiant ses calques, son espacement et ses effets. Dans la vue ordinateur et tablette ci-dessous, l'aperçu se trouve au-dessus de la zone d'édition. Le panneau Metrics est en dessous et le panneau Layers à droite.



1.1 L'en-tête

L'en-tête occupe toute la largeur en haut de l'écran.

Help ouvre la documentation intégrée.

Theme alterne entre les apparences système, claire et sombre.

Undo et **Redo** annulent ou rétablissent les modifications.

PNG ouvre la boîte d'exportation d'images, où vous pouvez choisir PNG ou WebP.

Loops ouvre l'espace d'animation.

Mockup ouvre le générateur de maquettes.

SVG ouvre la boîte d'exportation SVG.

Certaines actions nécessitent une police chargée, et leur disponibilité peut dépendre de la police sélectionnée.

1.2 La zone d'aperçu

La grande zone affiche le texte avec son style actuel. Dans la capture, le damier derrière « Custom Text » est le fond de l'aperçu. Les commandes situées en dessous permettent de choisir un damier, du noir, du blanc ou une couleur personnalisée.

Le badge **Preview** identifie l'aperçu. Le pourcentage à côté indique le niveau de zoom actuel.

1.3 La barre de texte et d'espace de travail

La barre directement sous l'aperçu regroupe les commandes de texte, de fond, de bibliothèque et de préréglages :

Le **champ de texte** modifie le contenu affiché. Appuyez sur Entrée ou quittez le champ pour appliquer la modification. Le bouton **x** efface le texte.

Ouvrir Batch Export.

Reset Session efface l'instantané de session enregistré, rétablit le texte d'aperçu par défaut (ColrStudio.com) et charge la police par défaut du catalogue. La session actuelle est remplacée.

Les boutons de fond sélectionnent un damier, du noir, du blanc ou une couleur personnalisée pour l'aperçu.

Les boutons de bibliothèque sauvegardent ou restaurent votre bibliothèque locale.

Save Preset et **Load Preset** enregistrent ou chargent un préréglage de style.

Le fond de l'aperçu est indépendant des options d'arrière-plan de la boîte d'exportation d'images.

1.4 Le panneau Metrics

Dans cette vue, la zone d'édition inférieure comporte deux groupes de réglages :

General Metrics règle l'espacement des lettres, l'espacement des mots et l'angle d'inclinaison du texte. **Reset All** réinitialise les métriques générales.

Drop Caps règle l'échelle et l'espacement des lettrines. Les boutons numérotés sélectionnent un mot et le curseur règle l'écart après sa lettrine.

1.5 Le panneau Layers

Le panneau de droite permet de gérer les calques de la police et les Style Groups.

Use SVG Effects active ou désactive les effets SVG.

Le badge de nombre de calques indique leur total. Dans cette capture, la police comporte 9 calques.

Active Style Group indique le groupe sélectionné. Utilisez **+** pour créer un groupe et **Assign** pour lui attribuer des glyphes.

Metrics et **Warp** ouvrent les commandes correspondantes.

Chaque ligne de calque comprend une commande de visibilité et des actions sur son apparence, comme l'ouverture des réglages de couleur ou de dégradé.

1.6 Polices et préréglages

Les boutons **Fonts** et **Presets** en bas ouvrent leurs bibliothèques respectives. **Fonts** permet de parcourir ou de sélectionner des polices ; **Presets**, de parcourir des styles réutilisables.

2 Métriques générales et lettrines

Ce chapitre présente les panneaux **General Metrics** et **Drop Caps** situés sous l'aperçu. Leurs commandes modifient l'espacement, l'inclinaison et le traitement des initiales du texte.



2.1 General Metrics

General Metrics applique trois réglages à l'ensemble du texte :

Letter Spacing modifie la distance entre les lettres voisines dans tout le texte. Déplacez le curseur ou utilisez les boutons moins et plus pour de petits ajustements. Le bouton à flèche horizontale remet l'espacement à zéro.

Word Spacing modifie la distance aux espaces entre les mots. Son curseur et ses boutons moins/plus fonctionnent de la même manière ; l'icône d'espacement remet la valeur à zéro.

Italic Angle incline le texte affiché. Ce réglage modifie l'angle du dessin sans sélectionner un autre style de police. Le bouton italique remet l'angle à zéro.

Le bouton **Reset All** rétablit les valeurs par défaut, y compris l'échelle des lettrines et les écarts par mot : espacement nul, inclinaison nulle, échelle par défaut et écarts nuls.

L'astérisque à côté de Letter Spacing et Word Spacing renvoie à la note « **Bake into font metrics.** » La création de polices n'est pas disponible dans cette version. Ces commandes restent utiles pour composer l'aperçu et exporter le dessin sous forme graphique.

2.2 Drop Caps

Le curseur **Scale** agrandit la majuscule initiale d'un mot. Son bouton de réinitialisation rétablit l'échelle par défaut. Ce réglage s'applique aux initiales dans tout le texte.

Drop Cap Gap (per word) règle l'espace après la lettrine d'un mot donné :

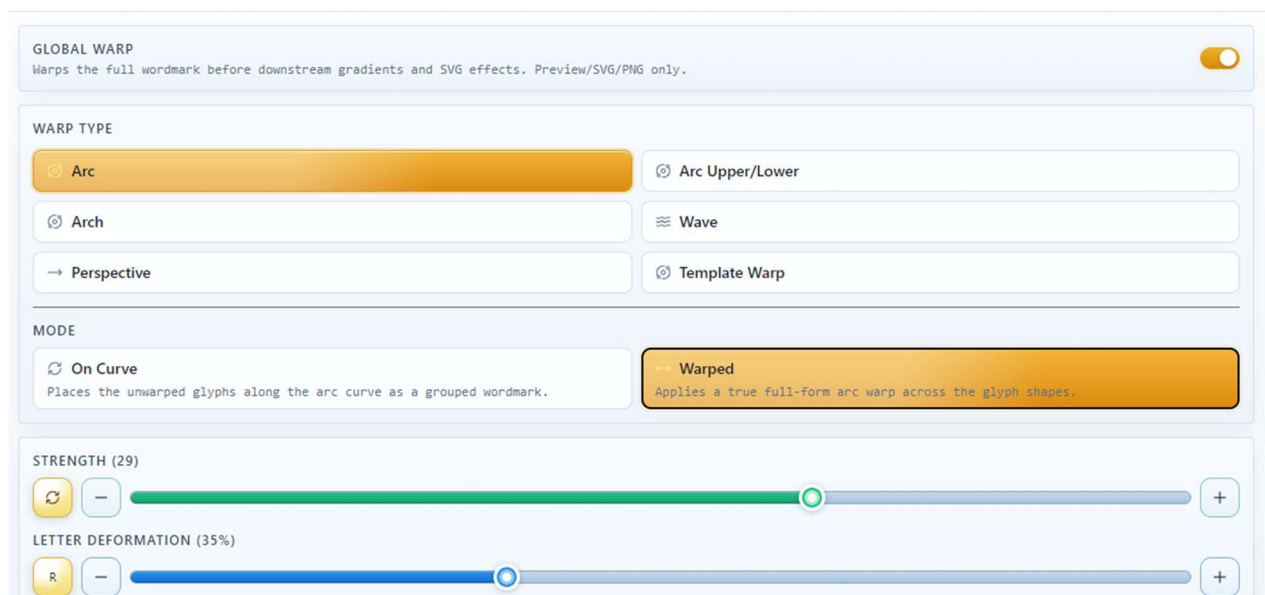
- Sélectionnez un bouton numéroté de **1** à **6**. Les numéros correspondent aux positions des mots de gauche à droite dans le texte actuel.
- Réglez le curseur du mot sélectionné. Une valeur négative réduit l'écart ; une valeur positive l'augmente.
- Utilisez le bouton à flèche près du curseur pour remettre à zéro uniquement l'écart du mot sélectionné.
- Utilisez **R** pour remettre les six écarts par mot à zéro.

Le libellé sous les boutons des mots (par exemple **Word 1**) indique la position actuellement réglée par le curseur.

2.3 Méthode conseillée

1. Réglez l'espacement général des lettres et des mots.
2. Ajustez l'angle d'inclinaison si vous souhaitez incliner tout le texte.
3. Augmentez ou réinitialisez l'échelle des lettrines pour régler leur mise en valeur.
4. Sélectionnez chaque position de mot concernée et ajustez son écart individuellement.
5. Utilisez **Reset All** pour rétablir les valeurs par défaut des deux panneaux, ou les commandes locales pour réinitialiser un réglage à la fois.

3 Global Warp



Global Warp déforme l'ensemble de la composition avant l'application des dégradés et des effets SVG. Le résultat apparaît dans l'aperçu et dans les exportations graphiques SVG et PNG.

3.1 Activer Global Warp

L'interrupteur de l'en-tête **Global Warp** active ou désactive l'effet. Choisir un type ou un mode de déformation active aussi automatiquement l'effet.

Sélectionnez un type dans la grille **Warp Type**. Le type sélectionné est surligné. Certains types comportent une section **Mode** ; les modes et réglages disponibles dépendent du type choisi.

Les curseurs suivent quelques conventions communes :

- Déplacez le curseur ou utilisez les boutons moins et plus pour ajuster une valeur.
- Le bouton à icône au début de la ligne rétablit la valeur par défaut du réglage.
- La valeur affichée à côté d'un réglage indique sa valeur actuelle. Les pourcentages décrivent une quantité relative ; ce ne sont des angles que si le libellé le précise.

Letter Spacing est disponible pour tous les types de déformation. Il modifie l'espacement de la composition déformée et possède sa propre commande de réinitialisation.

3.2 Arc

Arc propose deux modes :

6. **On Curve** place les glyphes non déformés le long d'un arc, en conservant une composition groupée.
7. **Warped** courbe les formes des glyphes elles-mêmes le long de l'arc.

Les deux modes comprennent :

1. **Strength** règle l'intensité et la direction de l'arc. Le passage par zéro inverse le sens de courbure.
2. **Center Offset** déplace le centre de l'arc le long du mot.
3. **Letter Spacing** ajuste l'écart entre les lettres.

En mode **Warped**, **Letter Deformation** est également disponible. À 0, les lettres pivotent le long de la courbe sans se courber ; à 100, leur forme suit entièrement la courbe. La commande limite les compressions excessives et les points d'ancrage de l'arc restent fixes.

3.3 Arc Upper/Lower

Ce type courbe un bord de l'enveloppe de la composition en gardant le bord opposé droit. Il n'a pas de sélecteur On Curve/Warped.

1. **Strength** règle la direction et l'intensité de la perspective. Les valeurs négatives produisent **Sides Forward** ; les positives, **Sides Back**. Le bord actif reste fixe. La plage de ce curseur est plus réduite que celle des autres curseurs Strength.
2. **Active Edge — Upper / Lower** choisit le bord à courber. Upper courbe le bord supérieur en gardant le bord inférieur droit ; Lower fait l'inverse.
3. **Arc Height** ajoute une hauteur de courbure indépendamment de la force de perspective. Zéro est la hauteur d'arc par défaut.
4. **Letter Spacing** ajuste l'écart entre les lettres.

3.4 Arch

L'ancienne déformation **Semicircle** s'appelle désormais **Arch** dans la liste Warp Type. Elle inscrit le texte entre un bord droit et une arche de Bézier aux pentes d'extrémité contrôlées. Elle préserve la largeur des glyphes et l'espacement ; **Letter Spacing** peut toujours modifier la largeur totale du mot.

1. **Upper Arch / Lower Arch** choisit le côté qui forme le bord courbe. Le bord opposé reste droit.
2. **Arch Height** règle la hauteur de l'arche par rapport à celle du texte non déformé. **Fit arch height to width** calcule une hauteur initiale à partir de la largeur actuelle du mot ; affinez ensuite le curseur.
3. **Edge Height** règle la hauteur aux deux extrémités par rapport au centre. Sa plage empêche le contour de s'effondrer.
4. **Letter Spacing** ajuste l'écart entre les lettres.

3.5 Wave

Wave propose deux modes :

1. **On Curve** place les glyphes non déformés le long d'une onde, en conservant une composition groupée.
2. **Warped** applique l'onde aux formes des glyphes.

Les deux modes comprennent :

1. **Strength** règle l'intensité et la direction de l'onde.
2. **Frequency** règle le nombre de cycles d'onde sur la composition.
3. **Height** modifie l'amplitude verticale de l'onde.
4. **Horizontal Offset** décale le motif de l'onde le long de la composition.
5. **Letter Spacing** ajuste l'écart entre les lettres.

En mode **Warped**, deux commandes supplémentaires apparaissent :

1. **Wave Edge — Both / Top / Bottom** choisit si les deux bords ondulent ou si seul le bord sélectionné bouge, l'autre restant fixe.
2. **Width Deformation** modifie localement la largeur des glyphes pour suivre l'onde. À 0, les largeurs restent inchangées ; à 100, les variations locales sont limitées à 20 % dans chaque sens.

3.6 Perspective

Perspective propose deux modes :

1. **Sideways** rétrécit la composition horizontalement. **Strength** règle l'intensité et la direction ; les valeurs positives et négatives inversent le côté qui s'éloigne. **Anchor** fixe la hauteur qui reste immobile pendant la déformation : 0 correspond au centre, les valeurs négatives rapprochent l'ancrage de la ligne de base et les positives du haut.
2. **Backward (Star Wars)** garde le bord inférieur fixe et rétrécit le bord supérieur, créant un plan fuyant familier. **Height** règle la hauteur projetée et **Top Width** le rétrécissement du bord éloigné. Ces commandes remplacent Strength et Anchor dans ce mode.

Letter Spacing ajuste l'écart entre les lettres dans les deux modes.

3.7 Template Warp

Template Warp porte la mention **Experimental**. La version actuelle propose la forme **Bulge**. Ses deux modes sont :

1. **Fit** inscrit le texte dans le renflement en stabilisant la largeur et l'espacement.
2. **Distort** conserve le renflement mais déforme davantage la géométrie des glyphes à l'intérieur.

Réglages de Bulge :

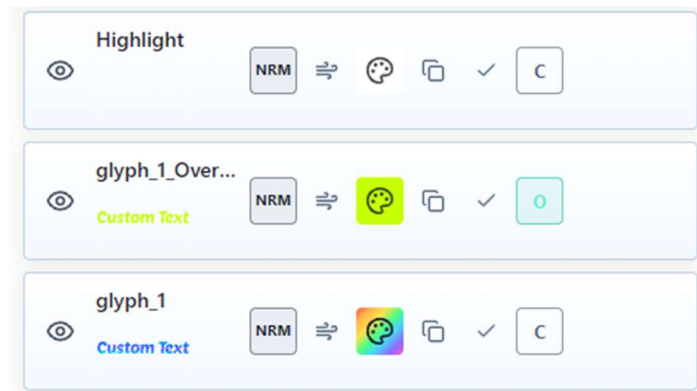
1. **Vertical Mode** règle la relation entre les courbures supérieure et inférieure :
1. **Symmetric** lie les courbures dans la même direction.
2. **Parallel** lie les courbures dans des directions opposées.
3. **Separate** propose des curseurs **Top Bend** et **Bottom Bend** indépendants.
4. En mode Symmetric ou Parallel, un seul curseur règle les courbures liées. Les valeurs positives et négatives inversent leur direction.
5. **Curve Length** modifie le profil de courbure le long de la composition, d'une transition courte à une courbe plus étendue.
6. **Shape Detail 1 (Softness)** règle l'étendue du renflement autour du centre.
7. **Letter Spacing** ajuste l'écart entre les lettres.

3.8 Choisir un mode

Utilisez **On Curve** pour faire suivre un tracé aux lettres en conservant leur forme individuelle. Utilisez **Warped** pour courber les formes elles-mêmes. Pour un arc à un seul bord, une arche, l'une des perspectives ou le renflement expérimental, choisissez le type correspondant ; ces types ont leurs propres commandes au lieu des modes Arc/Wave.

4 Le menu des calques et ses commandes

Chaque ligne représente un calque affiché dans la composition actuelle. Les commandes s'appliquent uniquement à cette ligne. Certaines modifient l'apparence ; d'autres n'apparaissent que pour des types particuliers, comme les superpositions de motifs et les clones.



4.1 Commandes d'un calque ordinaire

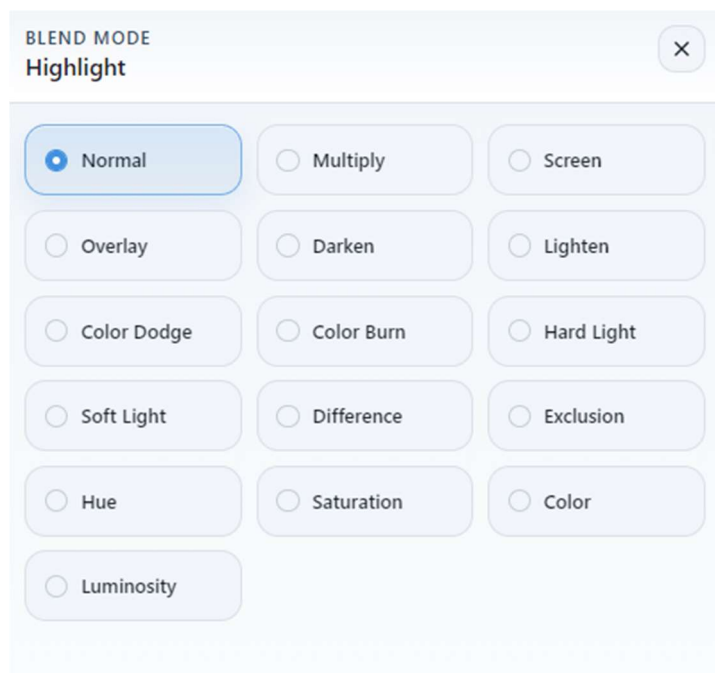
Commande	Fonction
Œil / œil barré	Affiche ou masque le calque dans la composition. Un œil barré et atténué indique un calque masqué.
Nom du calque et sous-libellé éventuel	Identifie le calque de la police. Une seconde ligne, comme « Custom Text » dans la capture, est un libellé associé à cette ligne.
Badge NRM / mode de fusion	Indique le mode de fusion actuel. Cliquez pour ouvrir le sélecteur de ce calque. Il comprend Normal, Multiply, Screen, Overlay, Darken, Lighten, Color Dodge, Color Burn, Hard Light, Soft Light, Difference, Exclusion, Hue, Saturation, Color et Luminosity.
Icône SVG Effects	Ouvre les commandes d'effets SVG du calque sélectionné. Une icône cyan indique des effets actifs ; ambre, des effets configurés dont la chaîne est désactivée ; neutre, l'absence d'effets configurés.
Icône de palette	Ouvre l'éditeur de remplissage du calque. Le fond du bouton prévisualise la couleur unie actuelle ou indique un dégradé.
Icône de copie	Copie le style du calque pour l'appliquer à un autre. La ligne source est surlignée tant que son style est dans le presse-papiers.
Coche	Applique le style copié à ce calque. Elle est désactivée si le presse-papiers de style est vide.

Copy/Paste Style est indépendant de **C** : Copy/Paste transfère les réglages d'apparence ; C crée une autre instance du calque, sous forme de clone.

Pour la chaîne de filtres et tous les réglages de Blur, Displacement et Lighting, consultez [Effets SVG des calques](#).

4.1.1 Modes de fusion

Cliquez sur le badge **NRM** (ou l'abréviation du mode actuel) pour ouvrir le sélecteur. Le mode de fusion détermine comment les couleurs du calque se combinent avec celles des calques visibles en dessous. Le résultat dépend des deux jeux de couleurs et de l'opacité du calque.



Mode de fusion	Fonction
Normal	Affiche ce calque au-dessus des autres, selon son opacité.
Multiply	Assombrit le résultat. Le blanc conserve la couleur inférieure ; le noir produit du noir.
Screen	Éclaircit le résultat. Le noir conserve la couleur inférieure ; le blanc produit du blanc.
Overlay	Combine Multiply et Screen pour augmenter le contraste tout en préservant davantage l'apparence des tons moyens.
Darken	Conserve les valeurs de couleur les plus sombres entre ce calque et ceux du dessous.
Lighten	Conserve les valeurs de couleur les plus claires entre ce calque et ceux du dessous.
Color Dodge	Éclaircit les couleurs inférieures avec ce calque ; des couleurs source plus claires renforcent l'effet.
Color Burn	Assombrit les couleurs inférieures avec ce calque ; des couleurs source plus sombres renforcent l'effet.
Hard Light	Applique un effet Multiply ou Screen prononcé selon les couleurs du calque, pour un contraste plus marqué.
Soft Light	Assombrit ou éclaircit doucement les couleurs inférieures, pour une variation de contraste plus douce.
Difference	Soustrait une couleur de l'autre, canal par canal, produisant des couleurs très contrastées, souvent inversées.
Exclusion	Crée un effet proche de Difference, avec moins de contraste.
Hue	Utilise la teinte du calque en conservant la saturation et la luminosité des calques inférieurs.

Mode de fusion	Fonction
Saturation	Utilise la saturation du calque en conservant la teinte et la luminosité inférieures.
Color	Utilise la teinte et la saturation du calque en conservant la luminosité inférieure.
Luminosity	Utilise la luminosité du calque en conservant la teinte et la saturation inférieures.

4.2 Commandes de superposition de motifs

Une superposition existante possède un bouton **O**. Sélectionnez-le pour ouvrir ses réglages. Ce bouton apparaît sur les lignes de superposition, et non comme une commande générale de remplissage sur chaque calque.

Certaines superpositions contiennent des lignes de tracés distinctes. Elles peuvent afficher **M** ; un clic fait passer le membre par Overlay, Inverted Overlay et Cutout. La couleur du bouton indique le mode actuel.

Pour les rôles O/M des tracés et tous les réglages Pattern Overlay, consultez [Calques de superposition de motifs et réglages](#).

4.3 Commandes des clones

Sur un calque ordinaire, **C** crée un clone de ce calque. Le clone reçoit sa propre ligne et ouvre ses commandes de transformation.

Create Clone
Highlight

Single **Batch**

Creates one clone with the current default transform.

Cancel Create

Create Clone
Highlight

Single **Batch**

COUNT: 3 X STEP: 0

Y STEP: 0 SCALE STEP: 0

ROTATE STEP: 0

ANGLE HELPER

ANGLE: 45 STEP: 1 Apply Angle

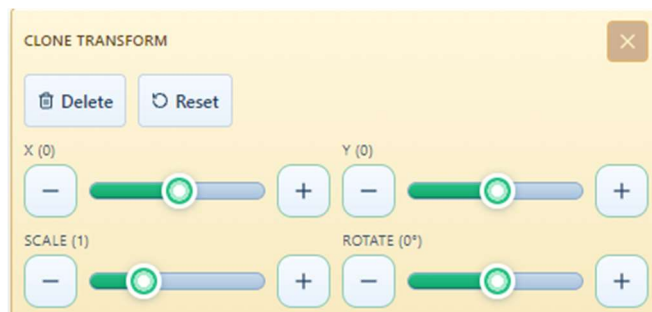
Cancel Create

Sur une ligne de clone, l'icône **Move** remplace C :

Touchez ou cliquez sur **Move** pour ouvrir ou fermer le panneau de transformation du clone.

Réglez **X**, **Y**, **Scale** ou **Rotate** dans ce panneau. **Reset** réinitialise la transformation et **Delete** supprime le clone.

Maintenez **Move** enfoncé, puis faites glisser la ligne vers le haut ou le bas pour modifier l'ordre d'empilement du clone. Relâchez pour le placer.



Un clone est une instance positionnée séparément, liée à son calque source. Sa transformation ne déplace pas la source.

Pour les options de création **Single** et **Batch** et les commandes Clone Transform, consultez [Créer et transformer des clones de calques](#).

4.4 Lire l'état d'une ligne

Le badge de fusion affiche **NRM** pour Normal ; les autres abréviations identifient le mode sélectionné.

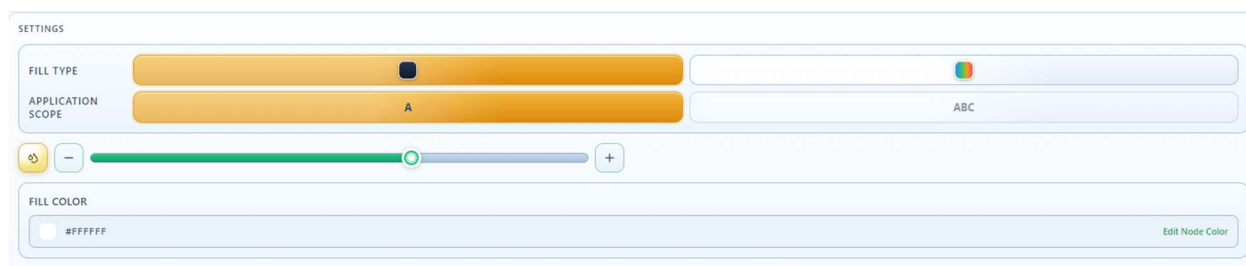
Un calque masqué reste dans la liste afin de pouvoir le réafficher ou continuer à modifier ses réglages.

L'aperçu de couleur du bouton de palette distingue d'un coup d'œil un remplissage uni d'un dégradé.

Les lignes de clones et de superpositions ont des commandes propres à ces objets. Elles ne proposent pas toutes les actions d'un calque ordinaire.

5 Appliquer des couleurs unies

Les réglages de remplissage attribuent une couleur unie au calque sélectionné. Sélectionnez un calque dans le panneau **Layers**, puis ouvrez son éditeur de remplissage.



5.1 Choisir un remplissage uni

Dans **Fill Type**, sélectionnez le bouton à échantillon de couleur unie. Le bouton surligné indique le type actif. Celui d'à côté passe le calque sélectionné en dégradé.

Les boutons **Application Scope** sont libellés **A** et **ABC** :

A signifie **Per Glyph**.

ABC signifie **Font Global**.

Ces commandes de portée concernent les dégradés et sont désactivées lorsque **Solid** est sélectionné. A peut rester surligné pour indiquer la portée enregistrée, sans modifier l'application d'une couleur unie.

5.2 Régler l'opacité

Le curseur à goutte règle l'**Opacity** du calque sélectionné de 0 % à 100 %. À 100 %, la couleur est totalement opaque ; à 0 %, totalement transparente. Déplacez le curseur ou utilisez moins et plus. Le bouton à goutte rétablit 100 %.

L'opacité est indépendante de la couleur. Ce sélecteur de couleur unie modifie une couleur RVB/hexadécimale sans canal alpha ; utilisez le curseur d'opacité pour la transparence.

5.3 Choisir la couleur de remplissage

La ligne **Fill Color** présente un échantillon et la valeur hexadécimale actuelle. Sélectionnez la ligne ou **Edit Node Color** pour ouvrir le sélecteur.

8. Choisissez une couleur visuellement ou saisissez une valeur RVB hexadécimale dans le champ, par exemple #FFFFFF.
9. Vérifiez l'échantillon et la valeur dans la ligne Fill Color.
10. Sélectionnez **Close** dans le sélecteur pour terminer.

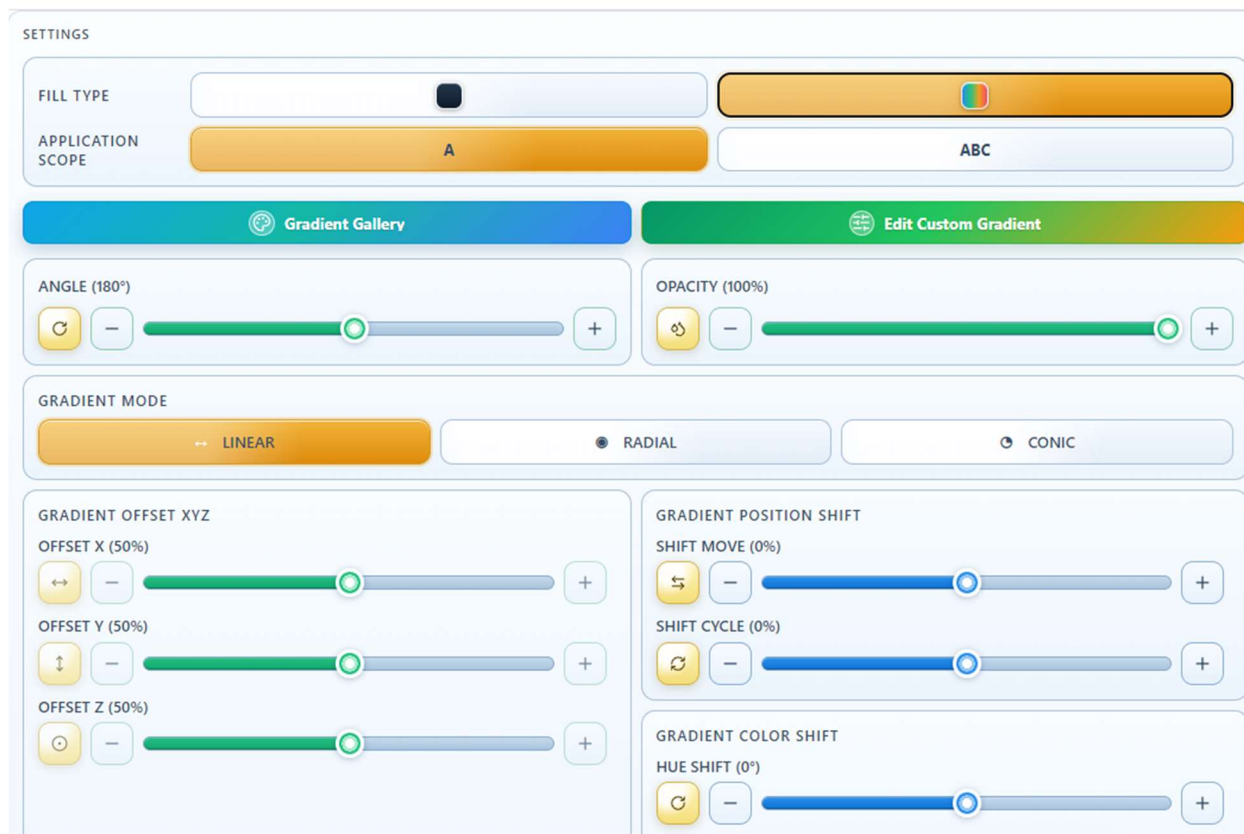
L'aperçu se met à jour pendant la sélection. Le champ hexadécimal accepte les valeurs RVB ; réglez la transparence avec **Opacity** dans le panneau des réglages.

5.4 Appliquer des couleurs à d'autres calques

La couleur et l'opacité ne s'appliquent qu'au calque actif. Pour en colorer plusieurs, sélectionnez-les et attribuez les remplissages séparément. Pour réutiliser une apparence, utilisez **Copy Style** sur la source et **Paste Style** sur la cible, comme décrit dans [Le menu des calques et ses commandes](#).

6 Appliquer et régler des dégradés

Ce chapitre explique comment appliquer un dégradé à un calque et le régler dans l'espace ordinateur et tablette. Il décrit le panneau rapide, notamment les sections complètes **Gradient Offset XYZ**, **Gradient Position Shift** et **Gradient Color Shift**.



6.1 Appliquer un dégradé à un calque

Sélectionnez le calque à modifier dans le panneau **Layers**. Les modifications du dégradé s'appliquent au calque actif.

Dans **Settings**, choisissez l'échantillon de dégradé sous **Fill Type**.

Choisissez une **Application Scope** :

A — Per Glyph applique le dégradé séparément à chaque glyphe.

ABC — Font Global utilise un dégradé partagé sur toute la composition. Cette option est indisponible pour les dégradés coniques, qui s'appliquent par glyphe.

Ouvrez **Gradient Gallery** pour choisir un préréglage ou **Edit Custom Gradient** pour créer ou modifier directement un dégradé.

La galerie contient notamment des préréglages SVG, des préréglages de lignes, des couleurs de drapeaux et vos propres dégradés. Sélectionnez un préréglage et choisissez **Apply** pour l'appliquer. L'éditeur personnalisé permet de modifier les points de couleur en détail et propose d'autres outils ; il est traité séparément.

Passer un calque de Solid à Gradient restaure ses derniers réglages de dégradé, s'ils existent. Sinon, l'application utilise le premier préréglage disponible. Revenir à Solid conserve le dégradé précédent pour une restauration ultérieure.

6.2 Commandes de base des dégradés

Commande	Effet du réglage
Angle	Règle l'angle du dégradé de 0° à 360°. Le bouton de réinitialisation rétablit 90°. Pour un dégradé conique, cet angle définit le départ.
Opacity	Règle l'opacité du dégradé de 0 % à 100 %. Le bouton de réinitialisation rétablit 100 %.
Gradient Mode	Sélectionne Linear, Radial ou Conic. Les axes de décalage disponibles dépendent du mode.

Déplacez les curseurs ou utilisez les boutons moins et plus voisins. L'icône à gauche d'un curseur rétablit la valeur par défaut du réglage.

6.3 Gradient Offset XYZ

Ces commandes positionnent et dimensionnent le dégradé avec des valeurs normalisées de 0 % à 100 %. Chaque axe commence à 50 %.

Commande	Effet du réglage	Disponibilité
Offset X	Règle la position horizontale du centre.	Actif pour Radial et Conic ; désactivé pour Linear.
Offset Y	Règle la position verticale du centre.	Actif pour Radial et Conic ; désactivé pour Linear.
Offset Z	Règle la taille radiale / le rayon.	Actif uniquement pour Radial ; désactivé pour Linear et Conic.

Par exemple, éloignez X ou Y de 50 % pour déplacer le centre d'un dégradé radial ou conique dans sa zone de dessin. Réglez Z pour modifier le rayon d'un dégradé radial. Une commande désactivée ne peut pas être modifiée dans le mode actuel.

6.4 Gradient Position Shift

Ces commandes règlent la position des points de couleur du dégradé. Toutes deux vont de -100 % à +100 % et se réinitialisent à 0 %.

Commande	Effet du réglage
Shift Move	Translate les points le long du dégradé. Déplacez ainsi la transition dans la forme sans modifier les couleurs des points.
Shift Cycle	Fait défiler cycliquement les couleurs sur la plage des points. Les couleurs du début et de la fin changent, tout en préservant leur séquence générale.

Commencez par de petits ajustements : déplacer les points peut rapprocher une limite de couleur d'un bord ; les faire défiler peut modifier les couleurs visibles aux deux extrémités.

6.5 Gradient Color Shift

Ces commandes modifient les couleurs de tous les points. La teinte va de -180° à +180° ; la saturation et la luminosité, de -100 % à +100 %. Les trois se réinitialisent à zéro.

Commande	Effet du réglage
Hue Shift	Décale la teinte de chaque point. Un décalage de 180° mène au côté opposé du cercle chromatique.

Commande	Effet du réglage
Saturation Shift	Augmente ou réduit la saturation. Les valeurs sont limitées à la plage valide : elles ne peuvent dépasser le maximum ni descendre sous zéro.
Lightness Shift	Éclaircit ou assombrit chaque point. Les valeurs sont limitées à la plage de luminosité valide.

Ces réglages globaux modifient les couleurs des points. Ils ne remplacent pas les commandes individuelles dans **Edit Custom Gradient**.

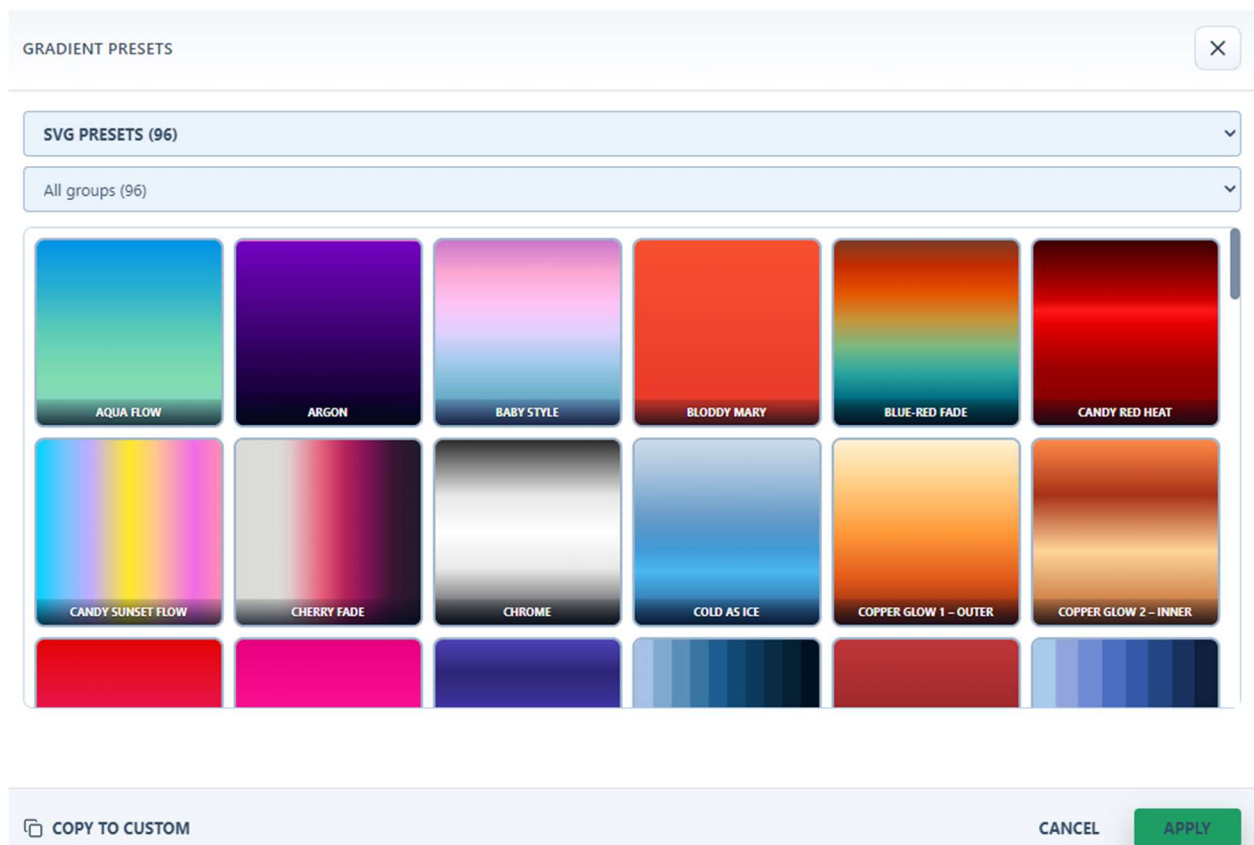
6.6 Méthode conseillée

11. Sélectionnez le calque cible et passez **Fill Type** à Gradient.
12. Choisissez la portée **A** ou **ABC**, puis un préréglage ou un dégradé personnalisé.
13. Choisissez le mode de dégradé et réglez son angle et son opacité.
14. En mode Radial ou Conic, réglez les décalages X/Y actifs ; en mode Radial, ajustez Z au besoin.
15. Utilisez **Shift Move** et **Shift Cycle** pour affiner la répartition des couleurs dans la forme.
16. Utilisez **Hue Shift**, **Saturation Shift** et **Lightness Shift** pour affiner la palette.

Si une commande est désactivée, vérifiez le mode de dégradé. Linear désactive les trois décalages XYZ ; Conic désactive Z.

7 La galerie de dégradés

La **Gradient Gallery** permet de parcourir les dégradés intégrés et vos dégradés enregistrés, de prévisualiser une sélection et de l'appliquer au calque actif.



7.1 Parcourir la galerie

Le premier menu déroulant sélectionne une catégorie de préréglages. Les catégories comprennent :

SVG Presets — la collection principale de dégradés intégrés.

Line Presets — des dégradés conçus pour les styles à lignes.

Flag Colors — des dégradés aux couleurs de drapeaux.

Autres collections de préréglages — des collections supplémentaires, si la version installée en propose.

Own Gradients — les dégradés enregistrés dans votre bibliothèque personnelle.

Le nombre à côté d'une catégorie indique son total actuel de dégradés. Il peut varier selon la version et le contenu de votre bibliothèque.

Certaines catégories intégrées affichent un second menu de groupes. Choisissez **All groups** pour afficher toute la catégorie, ou un groupe pour restreindre la liste. La catégorie **Own Gradients** a son propre filtre, qui peut aussi afficher tous les groupes.

Les cartes montrent un aperçu des couleurs et le nom du dégradé. Elles sont triées alphabétiquement. Faites défiler la grille pour en parcourir davantage. Cliquez sur une carte pour la sélectionner ; elle est alors surlignée.

7.2 Prévisualiser et appliquer un préréglage

17. Sélectionnez une catégorie et, si disponible, un groupe.
18. Cliquez sur une carte. L'application prévisualise le dégradé sélectionné sur le calque actif.
19. Cliquez sur une autre carte pour prévisualiser un autre dégradé.
20. Choisissez **Apply** pour confirmer le dégradé sélectionné et fermer la galerie.
21. Choisissez **Cancel** ou le bouton **X** pour fermer sans appliquer la sélection en attente. L'aperçu temporaire disparaît à la fermeture.

Lors de l'application d'un nouveau dégradé à un calque Solid, le préréglage fournit son angle par défaut et l'opacité commence à 100 %. Si le calque possède déjà un dégradé, la galerie conserve son angle et son opacité actuels. Les autres réglages, tels que la portée et le mode, sont transmis avec le dégradé lorsqu'ils s'appliquent.

7.3 Copier un préréglage intégré dans sa bibliothèque

Lorsqu'un préréglage intégré est sélectionné, **Copy to Custom** apparaît en bas.

22. Sélectionnez le préréglage à conserver ou à personnaliser.
23. Choisissez **Copy to Custom**.
24. Saisissez un nom pour la copie dans la boîte de dialogue.
25. L'application enregistre la copie dans vos dégradés, passe à **Own Gradients** et sélectionne le nouvel élément.

La copie est enregistrée dans le groupe personnel sélectionné. Si le filtre est sur **All groups**, le groupe par défaut est utilisé. La copie ne modifie pas le préréglage intégré.

7.4 Gérer ses propres dégradés

Choisissez **Own Gradients** pour afficher vos dégradés enregistrés. Filtrez-les avec le menu des groupes. La carte **Create New** ouvre le concepteur de dégradés. Survolez une carte enregistrée pour afficher les icônes de modification et de suppression.

Edit ouvre le concepteur avec le dégradé enregistré.

Delete demande confirmation avant de le supprimer de votre bibliothèque.

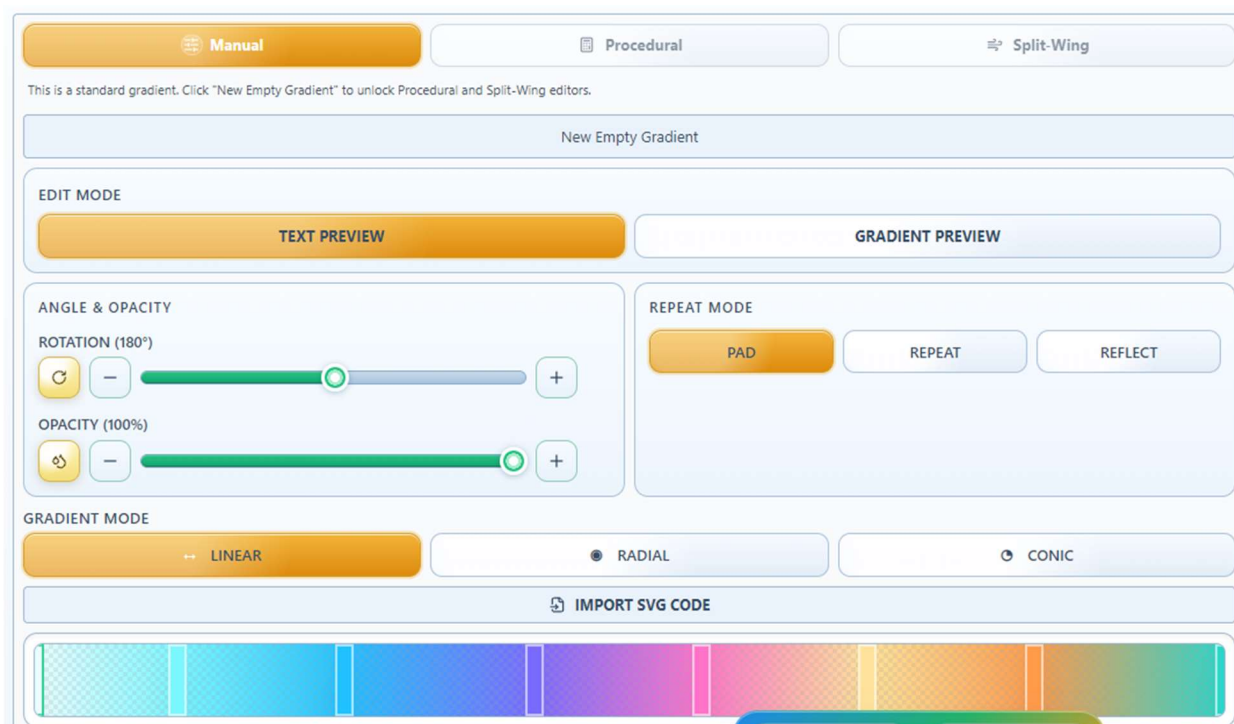
Après une création ou une modification, la galerie actualise la liste personnelle. Le dégradé créé ou enregistré est sélectionné pour être prévisualisé et appliqué.

7.5 Commandes associées

La galerie sert à choisir et gérer les préréglages. Pour les réglages rapides du dégradé actif — **Angle**, **Opacity**, **Gradient Offset XYZ**, **Gradient Position Shift** et **Gradient Color Shift** — consultez [Appliquer et régler des dégradés](#). Choisissez **Edit Custom Gradient** dans les réglages du calque pour ouvrir l'éditeur détaillé.

8 L'éditeur manuel de dégradés personnalisés

Le panneau **Edit Custom Gradient** comprend trois onglets : **Manual**, **Procedural** et **Split-Wing**. Ce chapitre présente le panneau et l'éditeur manuel. Procedural et Split-Wing ont leurs propres chapitres, car leurs modèles et commandes diffèrent.



8.1 Choisir un éditeur

Manual modifie directement un dégradé standard par ses points de couleur et ses réglages.

Procedural génère un dégradé à partir de règles et de paramètres.

Split-Wing donne à chaque point de couleur des commandes distinctes pour la transition de chaque côté.

Pour un dégradé standard, **Procedural** et **Split-Wing** sont désactivés. Choisissez **New Empty Gradient** pour déverrouiller les deux éditeurs. Cela crée un dégradé simple à deux points dans Manual et conserve le mode, l'angle et l'opacité actuels. Les éditeurs déverrouillés sont décrits dans des chapitres distincts.

L'onglet surligné indique l'éditeur actif. Le bref message en dessous précise si le dégradé est standard, procédural ou Split-Wing. Convertir un dégradé procédural ou Split-Wing en Manual demande confirmation, car son modèle d'édition particulier sera perdu.

8.2 Cible de l'aperçu

Les boutons **Edit Mode** changent la cible de l'aperçu :

Text Preview affiche le dégradé sur la composition dans l'espace de travail.

Gradient Preview affiche un échantillon de dégradé autonome dans l'espace de travail.

Ce choix modifie la manière d'examiner le résultat, pas le dégradé lui-même.

8.3 Angle, opacité et répétition

8.3.1 Angle et opacité

Commande	Effet du réglage
Rotation	Règle l'angle de 0° à 360°. La réinitialisation rétablit 90°.
Opacity	Règle l'opacité de tout le dégradé de 0 % à 100 %. La réinitialisation rétablit 100 %.

8.3.2 Repeat Mode

Choisissez le comportement au-delà de la plage des points du dégradé :

Pad prolonge les couleurs du premier et du dernier point.

Repeat répète le motif du dégradé. Le curseur **Frequency** apparaît et règle la fréquence de 1× à 50×.

Reflect répète le motif dans des directions alternées, créant une séquence en miroir.

8.4 Mode de dégradé et importation SVG

Choisissez **Linear**, **Radial** ou **Conic** dans **Gradient Mode**. Le type sélectionné définit la géométrie d'affichage du même ensemble de points.

Import SVG Code ouvre une boîte de saisie. Collez du code de dégradé SVG pour charger les couleurs, points, type et valeurs associés pris en charge dans l'éditeur manuel. Si le code ne peut pas être analysé, l'application signale une erreur.

8.5 Modifier la barre des points du dégradé

La large barre à damier affiche le dégradé et ses repères de points. Le damier indique la transparence. Déplacez les repères sur la barre, y compris au doigt sur tablette.

26. Sélectionnez un repère pour modifier son point.
27. Cliquez dans un espace vide de la barre pour y ajouter un point. Sa couleur initiale est échantillonnée dans le dégradé actuel à cet emplacement.
28. Double-cliquez sur un repère pour le supprimer. Au moins deux points sont conservés.
29. Sélectionnez un point et utilisez **Node Color** pour ouvrir le sélecteur de couleur. Il modifie la couleur et l'alpha du point ; la barre prévisualise le changement.
30. Utilisez **Position** pour régler l'emplacement du point sélectionné de 0 % à 100 %.

Le point sélectionné est surligné. Dans les dispositions de type mobile, l'interrupteur **Color Edit** apparaît au-dessus de la barre. Il est désactivé au départ pour permettre le défilement tactile ; activez-le pour modifier positions et couleurs, puis désactivez-le pour faire défiler confortablement.

8.6 Décalages de position et de couleur

Ces commandes ajustent globalement la disposition des points et la palette. Leur rôle est le même que dans le panneau rapide :

Commande	Plage	Effet du réglage
Shift Move	–100 % à +100 %	Translate les points le long du dégradé.
Shift Cycle	–100 % à +100 %	Fait défiler les couleurs sur la plage des points.
Hue Shift	–180° à +180°	Décale la teinte de chaque point.
Saturation Shift	–100 % à +100 %	Augmente ou réduit la saturation des couleurs des points.
Lightness Shift	–100 % à +100 %	Éclaircit ou assombrit les couleurs des points.

Les cinq décalages se réinitialisent à 0. Pour les détails et exemples, consultez [Appliquer et régler des dégradés](#).

8.7 Enregistrer, appliquer ou annuler

Save To Own Gradients demande un nom et enregistre une copie du dégradé manuel dans votre bibliothèque personnelle. L'enregistrement ne ferme pas l'éditeur.

Apply valide les modifications manuelles et ferme le panneau.

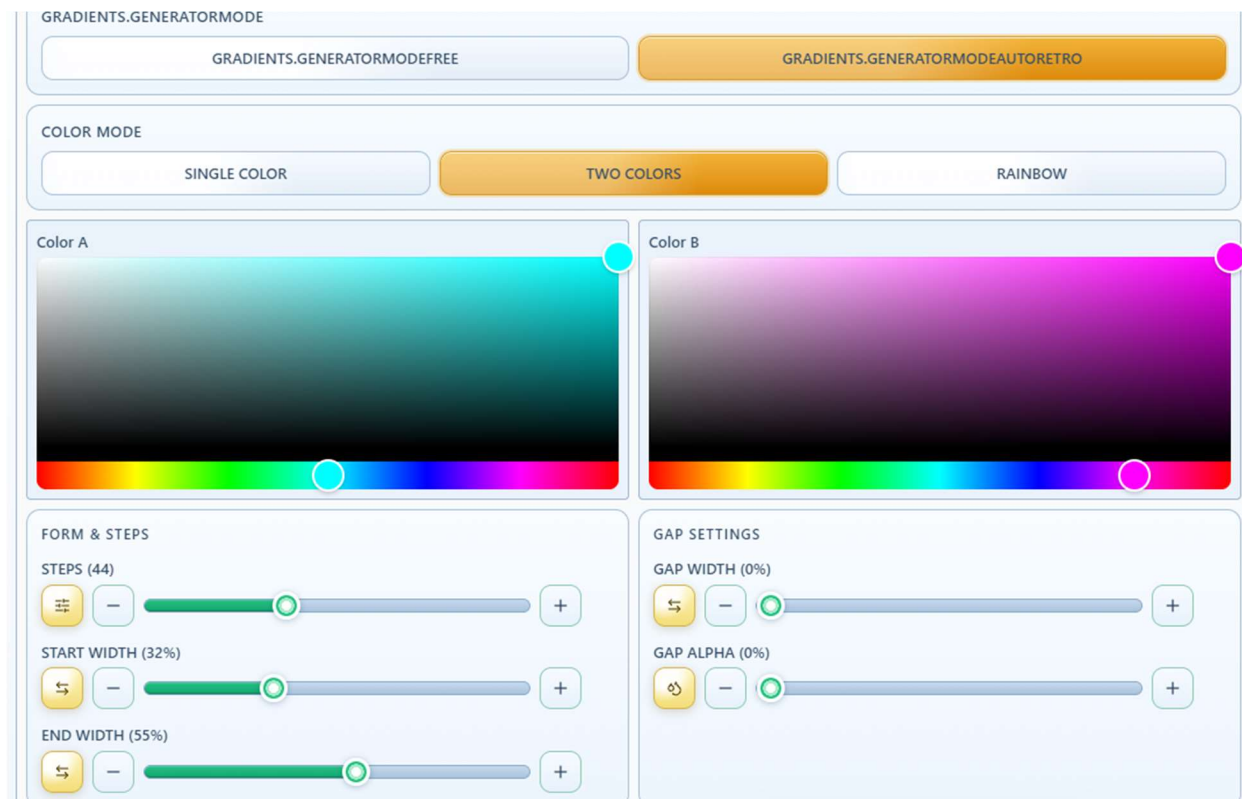
Cancel ferme l'éditeur et abandonne les modifications manuelles en attente.

8.8 Méthode conseillée

31. Sélectionnez **Manual**. Si les autres onglets sont désactivés et que vous souhaitez les utiliser ensuite, choisissez d'abord **New Empty Gradient**.
32. Choisissez **Text Preview** ou **Gradient Preview**.
33. Réglez le type de dégradé, l'angle, l'opacité et la répétition.
34. Importez du code SVG si vous souhaitez partir d'un dégradé existant.
35. Ajoutez ou déplacez les repères, puis ajustez la couleur et la position du point sélectionné.
36. Affinez la position générale et la palette avec les commandes de décalage.
37. Enregistrez une copie réutilisable avec **Save To Own Gradients**, ou choisissez **Apply** pour terminer.

9 Le générateur de dégradés procéduraux

L'éditeur Procedural génère des bandes et des lignes répétées à partir du nombre d'intervalles, de la largeur, de l'espacement, des écarts, des couleurs et de la douceur des bords. Il convient aux motifs à transitions nettes fréquents dans les créations rétro. Ce chapitre couvre aussi les commandes situées sous la partie visible de la capture.



9.1 Ouvrir l'éditeur Procedural

Ouvrez **Edit Custom Gradient** pour le calque actif. Si son dégradé est standard, choisissez **New Empty Gradient** pour déverrouiller les onglets Procedural et Split-Wing. Sélectionnez **Procedural**. L'éditeur Split-Wing est présenté dans son propre chapitre.

Le générateur crée des intervalles de bandes répétés. **Steps** règle leur nombre. **Start Width** et **End Width** font varier les largeurs dans la séquence ; **Gap Width** règle les espaces entre elles. **Softness** règle l'estompagement des bords : 0 % donne des limites nettes ; augmentez la valeur pour les adoucir.

9.2 Géométrie du dégradé

Commande	Effet du réglage
Angle	Règle l'angle du dégradé de 0° à 360°.
Opacity	Règle l'opacité de tout le dégradé généré de 0 % à 100 %.
Gradient Mode	Choisit une géométrie Linear, Radial ou Conic pour le motif généré.

Ces réglages contrôlent la géométrie générale et l'opacité. Les commandes suivantes définissent la génération des bandes elles-mêmes.

9.3 Generator Mode Free et Auto Retro

La capture affiche les chaînes de traduction brutes pour le titre **Generator Mode** et ses deux options.

GRADIENTS.GENERATORMODEFREE désigne **Free** ; **GRADIENTS.GENERATORMODEAUTORETRO** désigne **Auto Retro**.

9.3.1 Free

Le mode Free propose les commandes supplémentaires **Spacing Curve**, **Thickness Function**, **Gap Mode** et **Edge Bias**. Utilisez-le pour faire varier la position et la largeur des bandes selon une courbe ou une fonction.

9.3.2 Auto Retro

Auto Retro place les bandes à intervalles réguliers et fait varier leur largeur de **Start Width** à **End Width** le long de la séquence. Il permet de créer rapidement les bandes régulières des visuels rétro. Les commandes propres à Free sont masquées ; nombre, largeurs, écarts, couleurs, phase, douceur et alpha restent disponibles.

9.4 Color Mode

Choisissez comment les bandes générées reçoivent leurs couleurs :

Single Color utilise **Color A** pour la couleur des bandes.

Two Colors passe de **Color A** à **Color B** dans le motif généré.

Rainbow utilise une rampe à plusieurs points de couleur, modifiable directement.

Les sélecteurs règlent Color A et, en mode Two Colors, Color B. En mode Rainbow, une barre de points apparaît. Cliquez pour ajouter un point, faites-le glisser pour le déplacer et double-cliquez pour le supprimer. Sélectionnez un point pour modifier son alpha et sa couleur. La barre accepte jusqu'à 32 points.

9.5 Forme et nombre d'intervalles

Commande	Plage	Effet du réglage
Steps	2–120	Règle le nombre d'intervalles de bandes. Un nombre élevé densifie le motif.
Start Width	0–100%	Règle la largeur de bande au début de la séquence, par rapport à son intervalle.
End Width	0–100%	Règle la largeur de bande à la fin. Le générateur interpole entre Start Width et End Width.

Des valeurs Start Width et End Width identiques donnent une largeur constante. Des valeurs différentes produisent des bandes qui s'élargissent ou se rétrécissent progressivement.

9.6 Réglages des espaces

Commande	Plage	Effet du réglage
Gap Width	0–100%	Règle la taille des espaces entre les intervalles de bandes.
Gap Alpha	0–100%	Règle l'opacité de ces espaces. À 0 %, ils sont transparents ; une valeur supérieure les rend plus visibles.
Gap Mode	Mode Free uniquement	Définit la prise en compte de l'espace lors du calcul de la largeur des bandes.

En mode Free, **Gap Mode** propose trois méthodes :

Cap conserve la largeur demandée, mais la limite pour faire tenir bande et espace dans l'intervalle.

Proportional calcule la largeur de bande à partir de la portion restante après l'espace.

Absolute soustrait la largeur de l'espace de celle demandée pour la bande.

9.7 Transformation et douceur

Commande	Plage	Effet du réglage
Phase/Offset	-100 % à +100 %	Décale la phase du motif et la progression des couleurs. En Auto Retro, les intervalles restent réguliers pendant le décalage des couleurs.
Edge Bias	-100 % à +100 %, mode Free uniquement	Redistribue la position des bandes. Les valeurs positives les poussent vers les bords extérieurs ; les négatives les rapprochent du centre.
Softness	0–100%	Règle l'estompage aux bords des bandes. Les faibles valeurs gardent des limites nettes ; les fortes les adoucissent.

Pour des lignes nettes, commencez avec **Softness** à 0 %. Augmentez légèrement pour une transition moins abrupte aux bords.

9.8 Thickness Function en mode Free

Ce réglage fait varier la largeur d'un intervalle à l'autre. Il fonctionne avec Start Width et End Width.

Thickness Linear fait varier régulièrement la largeur de la valeur initiale à la valeur finale.

Thickness Sine ajoute une variation ondulatoire répétée à la progression des largeurs.

Thickness Random fait varier les largeurs selon un motif pseudo-aléatoire reproductible.

9.9 Spacing Curve en mode Free

Spacing Curve modifie la répartition des positions des bandes dans le motif :

Linear répartit les positions uniformément.

Ease In commence par de faibles variations de position, puis les augmente.

Ease Out commence par de fortes variations, puis les réduit.

Exponential et **Logarithmic** créent des répartitions non linéaires plus prononcées.

Combinez ce réglage avec **Edge Bias** pour définir où les bandes se regroupent. Auto Retro utilise des intervalles fixes et réguliers et n'affiche pas cette commande.

9.10 Alpha Gradient

Activez **Alpha Gradient** pour faire varier l'opacité des bandes dans la séquence. **Min Alpha** et **Max Alpha** fixent les limites inférieure et supérieure, chacune de 0 % à 100 %. La commande distincte **Gap Alpha** continue de régler l'opacité des espaces.

En mode Single Color, le générateur utilise automatiquement la plage alpha pour la séquence de bandes. En Two Colors et Rainbow, l'interrupteur Alpha Gradient détermine si cette variation est appliquée.

9.11 Appliquer ou annuler

Apply valide le motif généré sur le calque actif et ferme l'éditeur.

Cancel ferme l'éditeur et abandonne les modifications procédurales en attente.

9.12 Point de départ pour des lignes rétro nettes

38. Choisissez **Auto Retro** pour des intervalles réguliers.
39. Réglez **Steps** pour la densité des bandes.
40. Donnez à **Start Width** et **End Width** la même valeur pour des bandes uniformes, ou des valeurs différentes pour des bandes effilées.
41. Augmentez **Gap Width** pour séparer les bandes ; utilisez **Gap Alpha** pour rendre les espaces transparents ou visibles.
42. Choisissez **Two Colors** ou **Rainbow** et réglez la palette.
43. Gardez **Softness** à 0 % pour des bords nets.
44. Ajustez **Phase/Offset**, **Angle** et l'**Opacity** générale, puis choisissez **Apply**.

Pour l'éditeur standard à points, consultez [L'éditeur manuel de dégradés personnalisés](#). Pour les commandes rapides des réglages du calque, consultez [Appliquer et régler des dégradés](#).

10 L'éditeur de dégradés Split-Wing

L'éditeur **Split-Wing** est un outil expérimental à nœuds qui construit des dégradés sans placer chaque point généré à la main. Il convient particulièrement aux transitions nettes. Chaque nœud définit une couleur à une position ; ses ailes gauche et droite façonnent les transitions de chaque côté.

Le panneau peut dépasser une seule capture. Ce chapitre décrit aussi les commandes plus bas, d'après l'interface actuelle.

10.1 Ouvrir l'éditeur Split-Wing

Ouvrez **Edit Custom Gradient** pour le calque actif. Si le dégradé est standard, choisissez **New Empty Gradient** pour déverrouiller Procedural et Split-Wing, puis sélectionnez **Split-Wing**. Si un dégradé Procedural est actif, utilisez **New Empty Gradient** pour démarrer un nouveau dégradé modifiable. Manual et Procedural ont leurs propres chapitres.

Le panneau porte le titre **Experimental Split-Wing**. Le modèle vide initial possède deux nœuds d'extrémité, reliés par une transition linéaire.

10.2 Mode de dégradé et angle

Commande	Effet du réglage
Linear, Radial, Conic	Choisit la géométrie générale du dégradé.
Angle	Règle l'angle de 0° à 360°.
-45 et +45	Passe à l'incrément de 45° précédent ou suivant.

Ces commandes définissent la géométrie du dégradé généré. La barre des nœuds apparaît comme une rampe horizontale pour faciliter la modification des positions et transitions.

10.3 Ajouter, sélectionner, déplacer et supprimer des nœuds

La barre à damier montre le dégradé actuel et ses nœuds. Un nœud est un point de couleur dans la rampe.

45. Cliquez dans un espace vide de la barre pour ajouter un nœud. Près de 0 %, 25 %, 50 %, 75 % ou 100 %, il s'aligne sur cette position. Sa couleur et son opacité initiales sont échantillonnées dans la rampe actuelle.
46. Cliquez sur un repère pour sélectionner son nœud. Sa couleur, son opacité et les transitions gauche/droite deviennent modifiables sous la barre.
47. Faites glisser un repère horizontalement pour déplacer son nœud. Les nœuds restent ordonnés et ne peuvent pas se dépasser. Rapprochez-les fortement pour créer des changements nets.
48. Faites glisser un repère au-dessus ou en dessous de la barre, puis relâchez pour le supprimer. L'éditeur conserve au moins deux nœuds.

Ces actions fonctionnent à la souris et au toucher. **Shift Move** et **Shift Cycle** modifient la disposition affichée ; une rampe décalée peut donc différer des positions enregistrées des nœuds.

10.4 Ailes gauche et droite

Chaque nœud sélectionné possède une **Left Wing** et une **Right Wing**. La première façonne la transition arrivant de la gauche ; la seconde, celle qui part à droite. Aux premier et dernier nœuds, un côté n'a pas de segment voisin à façonner.

Chaque aile propose trois types de transition :

Type	Comportement
Linear (/)	Crée une transition régulière entre les couleurs voisines. Sa commande Factor est désactivée.
Smooth (~)	Adoucit le changement selon une courbe. Factor règle son intensité ; Influence mélange la transition linéaire et la courbe complète.
Hard	Crée une transition de couleur abrupte. Factor déplace le point de transition dans le segment de 0 % à 100 %.

Pour **Smooth**, Factor et Influence vont chacun de 0 % à 100 %. À 0 %, Influence donne un mélange linéaire ; des valeurs supérieures appliquent davantage la courbe. Pour **Hard**, Factor va de 0 % à 100 % et déplace la transition dans le segment. Les ailes Linear n'utilisent ni Factor ni Influence.

Une transition Hard est représentée par deux points très rapprochés, avec une petite séparation minimale, plutôt que par deux points exactement superposés. Cela stabilise la transition abrupte dans le dégradé généré.

10.4.1 Split Mode

Par défaut, **Split Mode** est désactivé. Modifier une aile synchronise l'aile correspondante du nœud voisin : les deux extrémités du segment partagent un réglage de transition. Activez **Split Mode** pour les modifier indépendamment. Cela permet une évolution différente au départ d'une couleur et à l'arrivée sur la suivante.

10.5 Modifier la couleur et l'opacité d'un nœud

Choisissez **Edit** dans la colonne centrale entre Left Wing et Right Wing pour ouvrir le sélecteur du nœud. Il propose la sélection directe et la pipette d'aperçu. L'alpha se règle séparément avec le curseur **Alpha**.

Le curseur **Alpha** règle l'opacité du nœud de 0 % à 100 %. Les boutons **L** et **R** déterminent si les transitions gauche et droite utilisent cette opacité. Désactivez un côté pour qu'il utilise l'opacité maximale. Si Split Mode est désactivé, le côté correspondant du nœud adjacent suit ce réglage.

10.6 Shift Position et Color Shift

Ces commandes ajustent le résultat généré après le réglage des nœuds et des ailes :

Commande	Plage	Effet du réglage
Shift Move	–100 % à +100 %	Déplace les points du dégradé le long de la rampe.
Shift Cycle	–100 % à +100 %	Fait défiler la progression des couleurs dans la rampe.
Hue Shift	–180° à +180°	Décale les teintes des couleurs du dégradé.
Saturation Shift	–100 % à +100 %	Augmente ou réduit la saturation.
Lightness Shift	–100 % à +100 %	Augmente ou réduit la luminosité.

Shift Move, Shift Cycle, Hue Shift, Saturation Shift et Lightness Shift s'appliquent à tout le dégradé généré. Ils permettent d'explorer des variantes sans reconstruire les nœuds.

10.7 Galerie, enregistrement et application

Gradient Gallery ouvre la galerie de préréglages. Sélectionnez un préréglage et appliquez-le pour le charger dans l'éditeur ; consultez [La galerie de dégradés](#).

Save To Own Gradients enregistre la création Split-Wing dans vos dégradés. L'éditeur demande un nom.

Apply valide le résultat sur le calque actif et ferme l'éditeur personnalisé.

Cancel ferme l'éditeur et abandonne les modifications en attente.

Si le résultat atteint la limite de points, un avertissement signale que la sortie a été limitée. Split-Wing accepte jusqu'à 128 points générés.

10.8 Méthode initiale pour des transitions nettes

49. Ajoutez un nœud à chaque endroit où la couleur doit changer brusquement.
50. Sélectionnez un nœud et choisissez **Edit** pour définir sa couleur. Répétez pour les autres nœuds.
51. Réglez la **Left Wing** et/ou la **Right Wing** concernée sur **Hard**. Utilisez **Split Mode** si les deux côtés d'un segment nécessitent des réglages différents.
52. Ajustez **Factor** pour placer chaque transition dans son segment.
53. Rapprochez les nœuds pour regrouper les transitions et utilisez **Shift Move** ou **Shift Cycle** pour affiner la disposition générale.
54. Vérifiez la rampe, puis choisissez **Apply** pour l'utiliser sur le calque actif. Utilisez d'abord **Save To Own Gradients** pour conserver une copie nommée dans votre collection personnelle.

Pour des bandes répétées et régulières à transitions nettes, consultez [Le générateur de dégradés procéduraux](#). Pour modifier directement les points, consultez [L'éditeur manuel de dégradés personnalisés](#).

11 Créer et transformer des clones de calques

Un clone est une instance supplémentaire d'un calque. Il reprend son apparence initiale et possède sa propre position, échelle et rotation. Créez ainsi de la profondeur ou des contours répétés sans modifier la source.

11.1 Ouvrir Create Clone

Dans la liste, choisissez **C** sur un calque ordinaire. La boîte **Create Clone** identifie le calque source sous son titre. Choisissez **Single** ou **Batch**, réglez les éventuelles valeurs du lot, puis **Create**. **Cancel** ou le bouton de fermeture quitte sans créer de clones.

11.2 Single

Single crée un clone avec la transformation par défaut : X et Y à 0, échelle à 1 et rotation à 0°. Il recouvre la source jusqu'à son déplacement avec **Clone Transform**.

11.3 Batch

Batch crée une séquence de clones. **Count** règle leur nombre de 1 à 10 ; la valeur initiale est 3. Les autres champs définissent la variation appliquée à chaque clone successif :

Commande	Effet du réglage
X Step	Ajoute ce décalage horizontal par clone.
Y Step	Ajoute ce décalage vertical par clone.
Scale Step	Ajoute cette variation d'échelle par clone, à partir de 1. Les valeurs positives agrandissent les clones successifs ; les négatives les réduisent.
Rotate Step	Ajoute cette rotation, en degrés, par clone.

Le premier clone utilise un incrément, le deuxième deux, etc. Par exemple, un **X Step** de 2 place le premier à 2 unités de la source et le deuxième à 4. Si tous les incréments valent 0, les clones partagent la position, l'échelle et l'angle de la source.

11.3.1 Angle Helper

Saisissez un **Angle** et un **Step**, puis choisissez **Apply Angle** pour calculer les **X Step** et **Y Step** correspondants. L'assistant remplit ces deux champs selon la direction et la distance choisies ; il ne modifie pas **Rotate Step**. Vous pouvez ensuite ajuster X et Y.

11.4 Clone Transform

Sur la ligne d'un clone, ouvrez **Clone Transform** avec **Move**. Le panneau ne modifie que ce clone :

Commande	Plage	Effet du réglage
X	-75 à +75	Déplace le clone horizontalement par rapport à sa source.
Y	-75 à +75	Déplace le clone verticalement par rapport à sa source.
Scale	0 à 4	Modifie la taille du clone ; 1 est la taille d'origine.
Rotate	-360° à +360°	Fait pivoter le clone autour de son origine.
Reset	—	Remet X, Y et la rotation à 0. Dans la version actuelle, l'échelle devient 0,1, sa valeur normalisée minimale ; un nouveau clone commence à 1.
Delete	—	Supprime ce clone.

Déplacez un curseur ou utilisez moins et plus pour de petits incréments. Maintenez **Move** enfoncé et faites glisser la ligne pour repositionner le clone dans la pile ; consultez [Le menu des calques et ses commandes](#) pour les commandes de ligne.

11.5 Méthodes conseillées

11.5.1 Construire une pile décalée

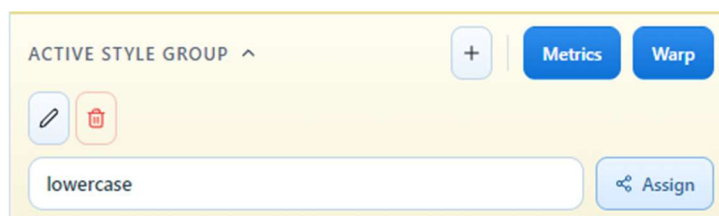
55. Choisissez **C** sur le calque à répéter.
56. Sélectionnez **Batch** et saisissez un **Count**.
57. Réglez un petit **X Step** ou **Y Step** pour séparer les copies. Utilisez **Angle Helper** pour calculer les décalages selon une direction.
58. Ajoutez un **Scale Step** ou **Rotate Step** pour faire grandir ou tourner la séquence.
59. Choisissez **Create**, puis affinez les copies avec **Clone Transform**.

11.5.2 Ajuster un clone

1. Choisissez **C** sur un calque et gardez **Single** sélectionné.
2. Choisissez **Create**.
3. Ouvrez la commande **Move** du nouveau clone dans la liste.
4. Ajustez X, Y, Scale ou Rotate. Choisissez **Delete** pour le supprimer.

12 Style Groups

Style Groups permet d'appliquer différents styles de calques à des ensembles de glyphes d'une même police. Par exemple, attribuez les minuscules à un groupe **lowercase** et donnez-leur des couleurs distinctes, tandis que les majuscules gardent **Master**. L'attribution détermine les réglages de calques utilisés pour afficher et exporter ce glyphe.



12.1 Master et le groupe actif

Master est le groupe par défaut. Les glyphes sans attribution explicite l'utilisent. La boîte d'attribution indique aussi les glyphes appartenant actuellement à Master ou à un autre groupe. Dans l'exemple, les minuscules attribuées au groupe personnalisé utilisent ses réglages ; majuscules, chiffres et caractères non attribués continuent d'utiliser Master.

Chaque groupe a ses propres réglages de calques. Sélectionner un groupe dans **Active Style Group** lui applique les modifications, enregistrées indépendamment. Les groupes peuvent donc différer par les remplissages, la visibilité, les clones, les superpositions et les autres réglages de calques. Changer de groupe modifie le groupe actif du panneau Layers ; cela ne lui attribue pas automatiquement des glyphes. Un nouveau groupe part d'une copie des réglages actuels de Master. Ensuite, ses modifications et celles de Master sont indépendantes. Le bouton **+** crée un groupe. Le crayon renomme le groupe sélectionné autre que Master ; la corbeille le supprime. Master ne peut être ni renommé ni supprimé. Supprimer un groupe personnalisé renvoie ses glyphes aux réglages Master.

Le bouton **Metrics** ouvre les métriques générales. **Warp** ouvre Global Warp, disponible uniquement pour Master. Global Warp ne s'applique pas par groupe : il faut supprimer les groupes supplémentaires pour l'utiliser, et la déformation est exclue de l'exportation de polices OTF/WOFF2. Consultez [Global Warp](#) pour ses commandes.

12.2 Attribuer des glyphes à un groupe

Sélectionnez le groupe cible dans **Active Style Group**, puis **Assign**. La boîte présente des plages de caractères standard et des caractères personnalisés :

Assign to lowercase

Select glyph ranges to assign to this style group. These glyphs will use the layer settings defined in this group.

Uppercase (A-Z)
26 in other groups: Master

Lowercase (a-z)
26 in other groups: Master

Numbers (0-9)
10 in other groups: Master

Latin-1 Uppercase (ÁÖÜ...)
27 in other groups: Master

Latin-1 Lowercase (áöü...)
30 in other groups: Master

Latin Extended-A Uppercase
2 in other groups: Master

Latin Extended-A Lowercase
2 in other groups: Master

Special Characters
36 in other groups: Master

CUSTOM CHARACTERS

e.g. A@&

Note: Assignment overwrites existing group assignments.

Cancel Assign Glyphs

- Sélectionnez une ou plusieurs plages : **Uppercase (A–Z)**, **Lowercase (a–z)**, **Numbers (0–9)**, Latin-1 ou Latin Extended-A et **Special Characters**.
- Pour cibler certains caractères, saisissez-les dans **Custom Characters**. C’est utile pour appliquer un groupe à quelques signes de ponctuation ou symboles.
- L’état sous chaque plage indique combien de glyphes sont attribués ailleurs et les noms de leurs groupes actuels. Seuls les caractères présents dans la police chargée peuvent être attribués.
- Choisissez **Assign Glyphs** pour appliquer la sélection. L’attribution remplace les groupes précédents de ces glyphes ; elle ne les duplique pas entre groupes.

Rouvrez la boîte pour modifier ou compléter les attributions. Un caractère transféré utilise immédiatement les réglages de son nouveau groupe. Ceux sans attribution personnalisée utilisent Master.

12.3 Style Groups et SVG Effects

SVG Effects ne peut pas être utilisé avec des Style Groups supplémentaires. Si SVG Effects est actif, COLRStudio bloque la création d'un autre groupe. Si des groupes supplémentaires existent, il bloque l'activation de SVG Effects. Désactivez d'abord les effets pour créer des groupes, ou supprimez tous les groupes supplémentaires en gardant seulement Master avant d'activer les effets.

Cette restriction concerne SVG Effects. Les remplissages et les autres réglages compatibles restent modifiables indépendamment dans chaque groupe. Consultez [Effets SVG des calques](#) pour les réglages d'effets.

13 Calques de superposition de motifs et réglages

Certaines polices ou certains préréglages incluent des superpositions de motifs dans la liste des calques. Elles ajoutent un motif coloré à un glyphe ou l'utilisent comme découpe. Leurs commandes règlent mode, position, taille et variation par glyphe. La couleur et les autres réglages d'apparence se modifient aussi depuis la ligne correspondante.

13.1 Comprendre les boutons O et M

O identifie le calque principal de la superposition. Cliquez pour ouvrir **Pattern Overlay**. Comme les autres calques, la ligne O possède ses commandes de remplissage, de fusion, de visibilité et d'effets.

M identifie un calque membre créé à partir d'un tracé distinct de la même superposition. Son remplissage et son apparence se règlent indépendamment depuis sa ligne.

SEPARATE SVG PATHS

Each selected path becomes a synchronized O/M overlay layer.

Path 1 starts as O. Select up to 2 M paths. Cards stay in SVG order; the arrows only change the M layer order.

1 O + 2 M

Path 1

O

Path 2

M1

O

^

v

Path 3

M2

O

^

v

MODE

Overlay adds a colored vector layer. Cutout reveals the layers below it.

Overlay

Cutout

Invert Pattern

PLACEMENT

Single places one SVG. Repeat fills the glyph with a rotated pattern grid.

Single

Repeat

PATTERN SIZE

Per Glyph

Fixed

Fixed keeps the same pattern size across large and small glyphs.

SCALE (%)

X (%)

Y (%)

ROTATION

55,000000000000

0

0

0

PATTERN MAPPING

Per Glyph uses the seed to create stable variations for each glyph.

Uniform

Per Glyph

SEED

RANDOM X (%)

RANDOM Y (%)

RANDOM SCALE (%)

RANDOM ROTATION

12

10

10

15

19

Remove Overlay

Cancel

Save Overlay

Le bouton **M** fait défiler trois modes dans cet ordre : **Overlay** → **Inverted Overlay** → **Cutout** → **Overlay**. Overlay ajoute le tracé coloré ; Inverted Overlay utilise la couverture inverse du motif ; Cutout retire la zone du tracé pour révéler les calques inférieurs. La couleur du bouton indique le mode. M change le mode de ce membre ; les réglages O synchronisent position et correspondance de la famille.

13.2 Séparer les tracés SVG

Si la superposition contient plusieurs tracés, **Separate SVG Paths** détermine s'ils restent ensemble ou deviennent des lignes de calques liées :

Désactivé conserve tous les tracés dans un seul calque de superposition.

Activé permet de sélectionner un tracé principal **O** et des tracés **M** supplémentaires. Le premier commence comme O. Sélectionnez une carte pour ajouter ou retirer un membre M. Jusqu'à six tracés M peuvent accompagner O.

32

Les cartes gardent l'ordre du SVG source. Les flèches haut et bas changent l'ordre des calques M. Choisissez **O** sur une carte M pour en faire le tracé principal ; l'ancien O devient membre M.

Les lignes O et M forment une famille. Modifier les réglages partagés dans O actualise la position et la correspondance de toute la famille ; chaque ligne M conserve son mode et son apparence.

13.3 Mode

Réglage	Fonction
Overlay	Ajoute le motif comme calque vectoriel coloré dans le glyphe source.
Cutout	Utilise la forme du motif pour retirer une partie de la superposition et révéler les calques inférieurs.
Invert Pattern	En mode Overlay, inverse les zones de couverture utilisées. Cette commande n'apparaît qu'avec Overlay sélectionné.

Le bouton **M** fait passer rapidement un membre par Overlay, Inverted Overlay et Cutout. Les commandes **Mode** du menu O modifient le mode principal.

13.4 Position et taille

Réglage	Fonction
Single	Place une instance du motif dans le glyphe.
Repeat	Répète le motif sur le glyphe selon une grille pivotée.
Per Glyph	Dimensionne le motif par rapport aux limites de chaque glyphe.
Fixed	Conserve une taille de motif uniforme entre glyphes de tailles différentes.
Scale (%)	Règle la taille du motif de 10 % à 1000 %.
X (%)	Décale le motif horizontalement de -200 % à +200 %.
Y (%)	Décale le motif verticalement de -200 % à +200 %.
Rotation	Fait pivoter le motif de -360° à +360°.

Avec **Per Glyph**, le motif suit l'échelle du glyphe. **Fixed** conserve sa taille entre grands et petits glyphes. Les décalages X et Y sont relatifs à la largeur et à la hauteur du glyphe.

13.5 Pattern Mapping

Réglage	Fonction
Uniform	Utilise les mêmes valeurs de correspondance pour chaque glyphe.
Per Glyph	Applique des variations stables par glyphe avec une graine. Une même graine donne des résultats reproductibles.
Seed	Règle la graine de variation de 0 à 2 147 483 647.
Random X (%)	Règle la variation horizontale maximale de 0 % à 200 % de la largeur du glyphe.
Random Y (%)	Règle la variation verticale maximale de 0 % à 200 % de la hauteur du glyphe.
Random Scale (%)	Règle la variation d'échelle maximale de 0 % à 95 % autour de l'échelle choisie.
Random Rotation	Règle la variation de rotation maximale de 0° à 360° autour de la rotation choisie.

Les valeurs aléatoires limitent les variations ; elles ne remplacent pas les valeurs de base **Scale**, **X**, **Y** et **Rotation**. Utilisez de faibles valeurs pour une texture subtile et variée, ou augmentez-les pour un motif irrégulier.

13.6 Enregistrer ou supprimer une superposition

Save Overlay enregistre les réglages modifiés de la famille actuelle.

Cancel ferme le menu sans enregistrer les modifications en attente.

Remove Overlay supprime la superposition. Supprimer O retire aussi ses calques M associés.

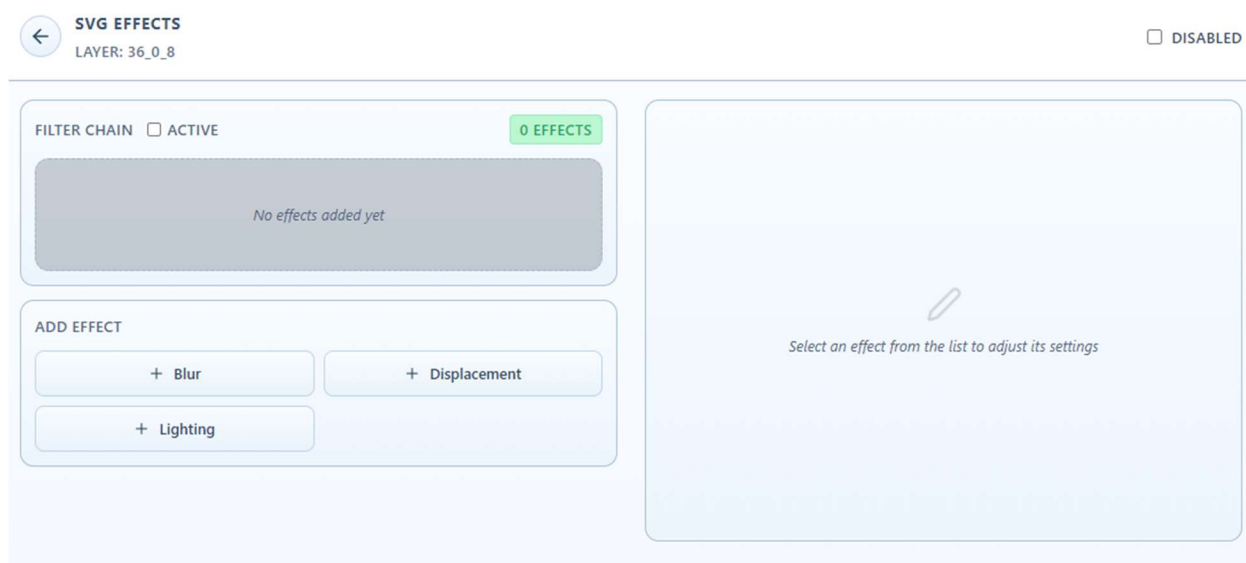
Utilisez la commande de remplissage de chaque ligne O ou M pour choisir sa couleur ou son dégradé.

Complétez le style avec les commandes de fusion, de visibilité, d'effets et les autres réglages de ligne.

Pour les commandes générales, consultez [Le menu des calques et ses commandes](#). Pour les modes disponibles, consultez [Modes de fusion](#).

14 Effets SVG des calques

SVG Effects applique une chaîne de filtres à un calque. Dans l'interface publiée pour ordinateurs et tablettes, les effets disponibles sont **Blur**, **Displacement** et **Lighting**. La capture montre le panneau avant l'ajout d'effets ; sélectionner un effet dans Filter Chain affiche ses réglages dans la zone d'édition.



14.1 Commandes de Filter Chain

La case **Enabled/Disabled** de l'en-tête et la case **Active** sous **Filter Chain** contrôlent le même interrupteur du calque. Désactivez la chaîne pour conserver ses réglages sans les appliquer.

Add Effect ajoute Blur, Displacement ou Lighting à la chaîne.

Chaque entrée possède des commandes d'activation, de modification et de suppression. Désactiver une entrée laisse les autres effets actifs.

Les flèches haut et bas modifient l'ordre. Cet ordre compte lorsque les effets s'enchaînent : flouter avant de déplacer peut produire un résultat différent de déplacer avant de flouter.

Le compteur **Effects** indique le nombre d'entrées de la chaîne.

14.2 Blur

Blur Strength règle le flou gaussien de 0 à 10. Une valeur élevée adoucit davantage le calque ; 0 annule la contribution visible du flou. Le bouton à goutte rétablit 0.

14.3 Displacement

Displacement utilise une carte pour déplacer ou ombrer le calque. Choisissez entre deux applications et deux sources :

14.3.1 Application Displace ou Relief

Displace déplace la forme visible du calque selon la carte. **Displacement Scale** va de 0 à 1000 et règle l'intensité du mouvement.

Relief interprète la carte comme une hauteur de surface pour ajouter un ombrage sans déplacer ni découper le glyphe. **Relief Strength** va de 0 % à 100 %.

14.3.2 Source Noise ou Image Map

14.3.2.1 Noise

Noise génère une carte procédurale et ne nécessite aucune image de carte distincte.

Réglage	Plage	Effet du réglage
Frequency X	0.001–0.25	Règle l'échelle horizontale du motif de bruit.
Frequency Y	0.001–0.25	Règle l'échelle verticale du motif de bruit.
Seed	0–99	Modifie le motif de bruit généré.
Octaves	1–5	Ajoute des niveaux de détail au bruit.

Utilisez des fréquences X et Y différentes pour étirer le bruit dans une direction. Plus d'Octaves ajoute des détails et peut demander davantage de calculs.

14.3.2.2 Image Map

Choisissez **Image Map** pour utiliser une carte matricielle comme source de déplacement. Chargez-la ou remplacez-la dans l'éditeur de l'effet. Image Map propose ces commandes :

Réglage	Plage ou options	Effet du réglage
Map Type	Height, Vector RG, Normal	Choisit l'interprétation des valeurs de l'image. Height lit les gris comme hauteur ; Vector RG utilise rouge et vert pour X/Y ; Normal interprète une carte de normales. Disponible en mode Displace.
Direction	Horizontal, Vertical, Both	Choisit la direction de déplacement appliquée. Disponible en mode Displace.
Flip Normal Y	Activé ou désactivé	Inverse la direction vert/Y d'une carte Normal. Apparaît si Normal est sélectionné.
Map Size	10%–400%	Agrandit ou réduit la carte. Le curseur agit sur X et Y ensemble.
Contrast	10%–400%	Augmente ou réduit l'écart entre les valeurs de la carte.
Neutral Point	0%–100%	Définit la valeur considérée comme sans déplacement. La réinitialisation rétablit 50 %.

Réglage	Plage ou options	Effet du réglage
Smoothness	0–12	Adoucit les transitions de la carte.
Offset X	–200 % à +200 %	Déplace la carte horizontalement.
Offset Y	–200 % à +200 %	Déplace la carte verticalement.
Invert	Activé ou désactivé	Inverse les valeurs de déplacement de la carte.
Repeat	Activé ou désactivé	Répète la carte en mosaïque pour remplir sa zone.
Glyph Variation	Activé ou désactivé	Fait varier la position par glyphe et active la répétition de la carte variée.

Avec **Height**, les gris fournissent le signal de hauteur/déplacement. Avec **Vector RG**, les canaux R et G fournissent les deux directions. Avec **Normal**, R et G sont lus comme directions normales ; **Flip Normal Y** corrige les cartes utilisant la convention inverse du canal vert. En Relief, l'image devient une carte de hauteur ; Map Type, Direction et Flip Normal Y sont masqués.

Note sur la sortie Image Map : ce mode crée des effets matriciels intégrés au SVG de chaque glyphe concerné. Avec **Glyph Variation**, chaque glyphe reçoit sa propre position de carte stable. La sortie contient des données d'image par glyphe et demande donc plus de ressources d'affichage et de stockage qu'un effet uniquement vectoriel.

14.3.3 Performances avec Image Map et Loops

Loops répète le calcul des effets dans la sortie animée. L'utilisation de SVG Effects dans Loops est déconseillée en raison du coût supplémentaire, surtout Image Map Displacement, qui intègre des effets matriciels par glyphe. Si une animation est lente, simplifiez ou désactivez la chaîne du calque. Consultez [Créer des animations avec Loops](#) pour la séquence et les calques cibles.

14.4 Lighting

Lighting crée un reflet spéculaire à partir de l'alpha ou de la surface du calque. Ajustez ces réglages :

Réglage	Plage	Effet du réglage
Highlight Mix	0%–200%	Règle la quantité de reflet mélangée au résultat.
Surface	0–24	Règle la hauteur apparente de surface utilisée pour former le reflet.
Spec Strength	0–8	Règle l'intensité du reflet spéculaire.
Shininess	1–128	Règle la concentration du reflet. Une valeur élevée le resserre.
Azimuth	0°–360°	Règle la direction de la lumière autour de la surface. La réinitialisation utilise 235°.
Elevation	0°–90°	Règle la hauteur de la lumière au-dessus de la surface.
Smoothing	0–6	Adoucit l'alpha ou la surface avant le calcul de la lumière.

14.5 Points de départ conseillés

Pour un bord doux, ajoutez **Blur** et augmentez progressivement **Blur Strength**.

Pour une déformation organique, utilisez **Displacement** → **Noise**, puis ajustez Frequency X/Y et Seed avant d'augmenter Displacement Scale.

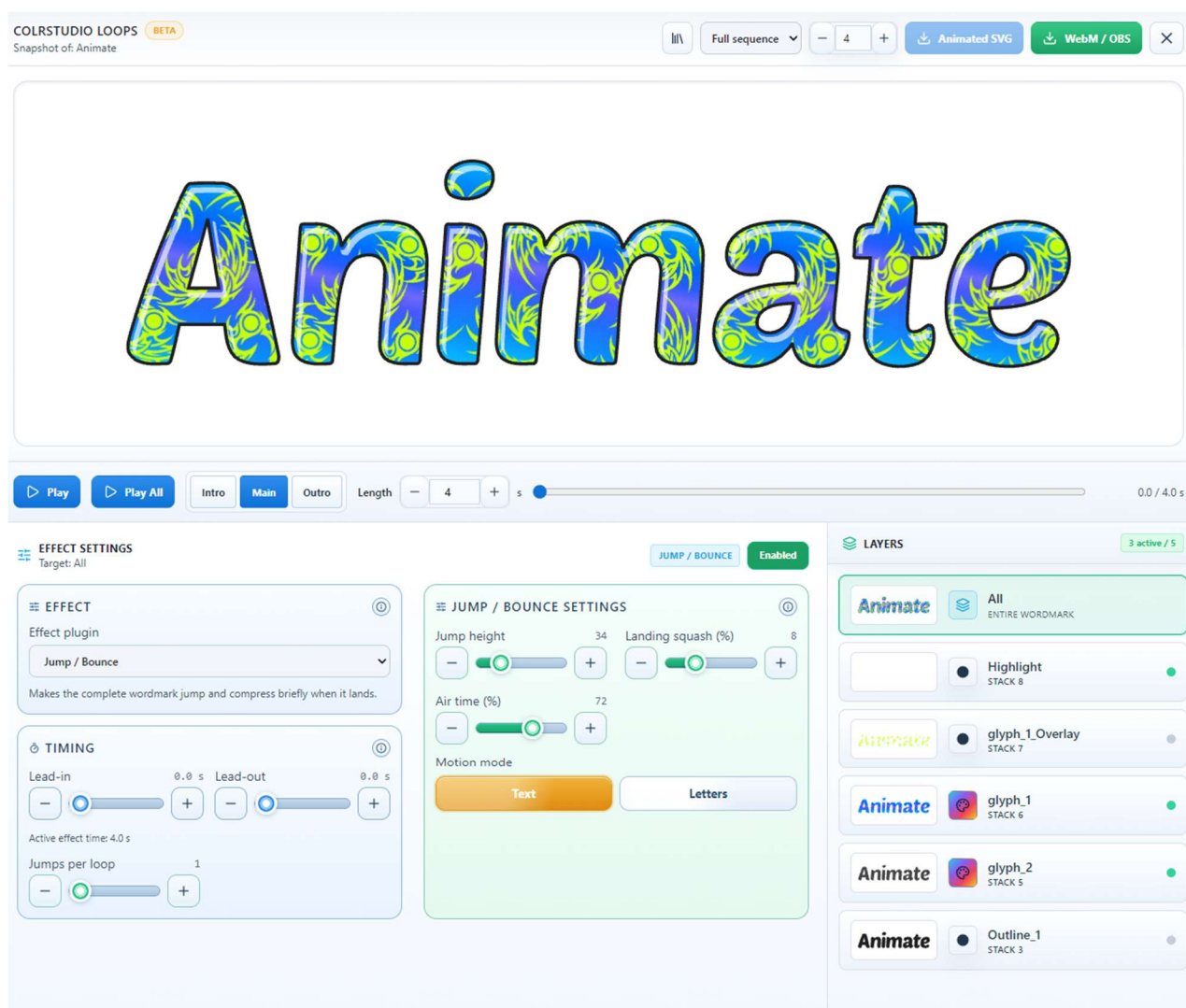
Pour de la profondeur ou un reflet de biseau, ajoutez **Lighting** et réglez Surface, Azimuth et Elevation avant d'augmenter Spec Strength.

Pour une déformation issue d'une image, utilisez **Displacement** → **Image Map**. Commencez avec Map Size à 100 %, Contrast à 100 %, Neutral Point à 50 % et de faibles décalages ; ajustez ensuite l'intensité.

Le bouton SVG Effects est également décrit dans [Le menu des calques et ses commandes](#).

15 Créer des animations avec Loops

COLRStudio Loops transforme un instantané de la composition actuelle en animation. Cet espace porte la mention **Beta** dans cette version. L'animation comprend trois parties : une **Intro** facultative, une section **Main** répétée et une **Outro** facultative.



15.1 La séquence Intro, Main, Outro

La séquence complète se lit dans cet ordre :

Intro fait apparaître la composition. Sa transition peut se terminer par une **Post-roll pause**, qui maintient la composition complète avant le début de Main.

Main joue les effets attribués aux cibles sélectionnées pendant la durée de boucle choisie. À l'exportation Intro + Loop ou Full sequence, Main se répète selon le nombre fixé dans la barre supérieure.

Outro fait disparaître la composition. Sa **Pre-roll pause** la maintient complète avant le début de la sortie.

Intro et Outro sont facultatives : activez la transition du segment pour l'inclure. **Play** prévisualise le segment sélectionné ; **Play All**, la séquence. Pendant l'aperçu Intro ou Outro, les effets Main sont suspendus. La tête de lecture indique le temps actuel ; déplacez-la pour examiner un autre instant du segment.

Sélectionnez **Intro**, **Main** ou **Outro** dans la barre de lecture pour modifier cette partie. **Length** règle la durée de Main ou du mouvement de transition. Main dure de 1 à 30 secondes ; les mouvements Intro et Outro, chacun de 0,2 à 5 secondes. La pause se règle séparément et s'ajoute à la durée totale du segment.

15.2 Effets Main et calques cibles

La liste **Layers** à droite comprend **All** (toute la composition) et les calques individuels. Sélectionnez une ligne pour modifier son effet Main. La ligne est surlignée ; le point vert indique un effet actif. Le compteur affiche le nombre d'effets actifs et de calques cibles individuels.

Utilisez **All** pour déplacer toute la composition. Son menu propose des mouvements tels que Jump / Bounce et des effets qui déplacent ou séquentent les lettres. Ciblez un calque pour animer sa couleur ou son dégradé, ou y faire passer un reflet. Ces effets changent son apparence sans déplacer toute la composition.

Chaque cible conserve son effet, ses réglages et son état d'activation. Le menu **Effect plugin** est filtré selon la cible et, pour les effets de dégradé, le remplissage du calque :

Cible	Effets disponibles dans cette version
All	Mouvements de la composition et des lettres. Ils déplacent tout le texte ou animent les lettres dans la composition.
Calque de couleur unie	Hue Cycle fait varier la teinte ; Shine Sweep déplace un reflet sur le calque.
Calque de dégradé	Hue Cycle fait varier la teinte ; Gradient Shift déplace le dégradé ; Shine Sweep déplace un reflet.
Calque de dégradé linéaire	Accepte aussi Gradient Angle, qui fait pivoter le dégradé autour de son centre sans faire tourner le calque.

Les options dépendent du remplissage. Gradient Shift nécessite un dégradé et Gradient Angle est limité aux dégradés linéaires. L'effet est réglé indépendamment sur chaque cible : un remplissage uni peut parcourir les couleurs pendant qu'un dégradé d'un autre calque se déplace ou change d'angle.

15.2.1 Réglages de couleur, de dégradé et de reflet des calques

Ces commandes apparaissent lorsque l'effet correspondant est choisi sur un calque compatible. Celles soumises à un mode n'apparaissent que dans ce mode.

Effet	Réglage	Fonction
Hue Cycle	Motion : Full cycle ou Bounce	Parcourt le cercle chromatique ou oscille sur une plage de teintes. Fonctionne sur les calques unis et de dégradé.
Hue Cycle	Bounce range (degrees) : 1–360	Règle l'amplitude de la plage de teintes en mode Bounce.
Hue Cycle	Cycles per loop : 1–8	Règle le nombre de cycles de couleur ou d'oscillations par boucle Main.
Hue Cycle	Direction : Forward, Backward, Middle	Règle le sens de parcours de la teinte. Middle oscille autour de la teinte d'origine.
Hue Cycle	Motion curve : Linear ou Accelerate & brake	Définit une variation de teinte à vitesse constante ou ralentie aux extrémités. Disponible en mode Bounce.
Gradient Shift	Motion : Bounce ou Continuous	Fait aller et venir un dégradé linéaire ou radial, ou le déplace continuellement dans une direction.

Effet	Réglage	Fonction
Gradient Shift	Bounce distance (%) : 1–200	Règle la distance de déplacement en mode Bounce.
Gradient Shift	Cycles per loop : 1–8	Règle le nombre de mouvements par boucle Main.
Gradient Shift	Direction : Right, Left, Down, Up	Règle le sens de déplacement du dégradé.
Gradient Angle	Motion : Full cycle ou Bounce	Fait pivoter un dégradé linéaire autour de son centre ; le calque reste en place.
Gradient Angle	Bounce angle (degrees) : 1–180	Règle l'amplitude de rotation en mode Bounce.
Gradient Angle	Cycles per loop : 1–8	Règle le nombre de rotations ou d'oscillations par boucle Main.
Gradient Angle	Direction : Forward, Backward, Middle	Règle le sens de rotation. Middle oscille autour de l'angle initial en mode Bounce.
Shine Sweep	Highlight width (%) : 2–60	Règle la largeur du reflet mobile sur le calque.
Shine Sweep	Highlight intensity (%) : 5–100	Règle l'intensité du reflet.
Shine Sweep	Sweeps per loop : 1–4	Règle le nombre de traversées du reflet par boucle Main.
Shine Sweep	Direction : Left to right, Right to left, Top to bottom, Bottom to top	Règle le sens de déplacement du reflet.

Gradient Shift est disponible pour les dégradés linéaires ou radiaux ; Gradient Angle, uniquement pour les linéaires. Hue Cycle et Shine Sweep fonctionnent sur les calques unis et de dégradé.

Le bouton **Enabled/Disabled** contrôle l'effet de la cible sélectionnée. Le libellé **Target** précise si les commandes concernent toute la composition ou un calque. L'aperçu du calque et le numéro **Stack** identifient la cible et sa position dans la pile.

15.2.2 Vue d'ensemble des effets Main pour All

Avec **All** sélectionné, Main propose les mouvements suivants. **Composition ou glyphs** indique un choix de mouvement **Text/Letters** ; **Glyphes** indique une animation individuelle des lettres.

Effet	Cible de l'animation	Fonction
Arc Sway	Composition ou glyphs	Se déplace sur un arc avec une légère compression de perspective.
Breathing Line	Glyphes	Fait respirer les lettres ensemble, avec une intensité variable dans la composition.
Domino Tilt	Glyphes	Incline les lettres successivement, puis les redresse.
Figure Eight	Composition	Suit une trajectoire en huit horizontal.
Float	Composition ou glyphs	Flotte doucement vers le haut, le bas et légèrement sur les côtés.
Heartbeat	Composition ou glyphs	Produit une double pulsation suivie d'une pause.
Jump / Bounce	Composition ou glyphs	Saute et se comprime brièvement à l'atterrissage.
Letter Dance	Glyphes	Déplace les lettres voisines dans des directions opposées.

Effet	Cible de l'animation	Fonction
Letter Flip	Glyphes	Replie les lettres successivement.
Letter Ripple	Glyphes	Fait parcourir aux lettres une ondulation d'échelle et de hauteur.
Letter Twist	Glyphes	Tord et soulève chaque lettre selon un mouvement progressif.
Orbit	Composition ou glyphes	Suit une trajectoire elliptique fluide.
Pendulum	Composition ou glyphes	Se balance d'un côté à l'autre.
Perspective Tilt	Composition ou glyphes	Simule une inclinaison latérale avec compression horizontale.
Scatter & Return	Glyphes	Écarte les lettres depuis le centre, puis les ramène.
Shake	Composition ou glyphes	Ajoute une vibration rapide raccordée proprement au point de boucle.
Side Hop	Composition ou glyphes	Bondit alternativement à droite et à gauche.
Smooth Drift	Composition ou glyphes	Crée une dérive lente et organique à partir de plusieurs ondes de mouvement.
Soft Pulse	Composition ou glyphes	Agrandit doucement, puis revient à la taille initiale.
Squash & Stretch	Composition ou glyphes	Alterne déformation horizontale et verticale.
Twinkle Pop	Glyphes	Fait surgir les lettres dans l'ordre ou selon une séquence aléatoire stable.
Wave Wobble	Glyphes	Déplace les glyphes selon une onde déphasée.
Zoom & Rotate	Composition ou glyphes	Combine zoom, élévation et rotation alternée.

15.2.3 Réglages de temps pour All

Avec **All** sélectionné dans Main, le groupe **Timing** propose :

Lead-in : temps de repos au début de la boucle Main avant le démarrage de l'effet.

Lead-out : temps de repos en fin de boucle Main après la fin de l'effet.

Active effect time : portion de Main disponible pour l'effet après déduction de Lead-in et Lead-out.

Nombre de cycles propre à l'effet, si le plugin en propose un. Par exemple, **Jumps per loop** règle les sauts par boucle Main. Pour un calque individuel, le contrôle de cycles se trouve avec les réglages du plugin.

Lead-in et Lead-out sont limités pour que leur somme ne dépasse pas la durée de Main. Timing apparaît pour **All** ; les calques individuels ont leurs propres réglages de plugin et état d'activation.

15.2.4 Les réglages du plugin dépendent de l'effet

Le panneau change selon le plugin choisi. Chaque commande agit sur la cible sélectionnée et peut être un curseur, un choix ou un interrupteur. Une brève description du plugin apparaît sous son menu.

Par exemple, **Jump / Bounce** est un effet de mouvement qui comprend :

Réglage	Effet du réglage
Jump height	2–160 ; hauteur atteinte par la composition ou les lettres lors d'un saut.
Landing squash (%)	0–30 % ; compression de la forme à l'atterrissage.
Air time (%)	30–95 % ; part du cycle de saut passée en l'air.

Réglage	Effet du réglage
Jumps per loop	1–8 ; nombre de cycles de saut par boucle Main. Apparaît dans Timing pour All.
Motion mode	Text déplace toute la composition ; Letters anime ses glyphes individuellement.

Si **Letters** est disponible et sélectionné, d'autres commandes peuvent apparaître :

Letter timing : anime les lettres **Together**, en **Wave** avec déphasages ou en **Cascade** l'une après l'autre.

Letter order : ordonne les lettres de la première à la dernière, de la dernière à la première, du centre vers l'extérieur, des bords vers l'intérieur ou en alternance.

Letter phase (deg) : 0–180 ; règle le déphasage ou le décalage entre lettres pour les effets qui l'utilisent.

Ces commandes sont conditionnelles : le plugin doit accepter les mouvements de lettres et Motion mode doit être sur **Letters**. Les autres plugins proposent d'autres réglages ; consultez leurs descriptions et commandes dans l'éditeur.

15.3 Réglages des transitions Intro et Outro

Intro et Outro ont chacune leur effet de transition, leur état d'activation et leurs réglages. Leur cible est **toute la composition** ; certains effets proposent aussi une cascade de glyphes. Choisissez un plugin de transition, puis réglez les commandes affichées.

15.3.1 Vue d'ensemble des effets Intro et Outro

La plupart des transitions peuvent animer **toute la composition à la fois** ou utiliser **Glyph cascade** pour animer les glyphes successivement. **Wipe** agit uniquement sur la composition complète.

Effet	Cible de l'animation	Fonction
Bounce Slide	Composition ou glyphes	Glisse en place, dépasse dans la direction du mouvement, puis se stabilise.
Drop & Settle	Composition ou glyphes	Tombe en place avec un rebond amorti ou chute hors de la scène.
Elastic In / Out	Composition ou glyphes	S'étend avec un dépassement élastique, puis se stabilise.
Fade	Composition ou glyphes	Apparaît ou disparaît progressivement, ensemble ou en cascade de glyphes.
Pop / Scale Reveal	Composition ou glyphes	Apparaît en grandissant, avec un léger dépassement facultatif.
Rise / Slide	Composition ou glyphes	Glisse en entrant ou en sortant tout en apparaissant ou en s'estompant.
Roll In / Out	Composition ou glyphes	Entre en roulant d'un côté ou de l'autre, ou ressort en roulant.
Rotate In / Out	Composition ou glyphes	Tourne et change d'échelle pour entrer ou sortir de sa position de repos.
Scatter In / Out	Composition ou glyphes	Disperse les glyphes depuis le centre, puis les rassemble.
Spiral In / Out	Composition ou glyphes	Combine déplacement, rotation et échelle en spirale.
Squash Reveal	Composition ou glyphes	Se déploie depuis une bande horizontale ou verticale étroite.
Stamp In / Out	Composition ou glyphes	S'imprime en place avec compression et brève stabilisation.
Wipe	Composition	Révèle ou masque la composition par un découpage directionnel.

Post-roll pause (Intro) maintient la composition complète après le mouvement d'entrée.

Pre-roll pause (Outro) maintient la composition complète avant le mouvement de sortie.

Use Outro settings / Use Intro settings copie les réglages de la transition opposée activée vers le segment actuel.

La pause va de 0 à 5 secondes. La durée totale de transition combine mouvement et pause.

15.4 Prévisualiser et exporter

Dans le menu d'exportation de la barre supérieure, choisissez **Intro only**, **Main loop**, **Intro + Loop**, **Outro only** ou **Full sequence** pour Animated SVG ou WebM / OBS. Le nombre de boucles apparaît pour **Intro + Loop** et **Full sequence** et règle les répétitions de Main de 1 à 20. Les commandes inférieures prévisualisent le segment sélectionné indépendamment de ce choix d'exportation.

Pour préserver les performances, évitez si possible les SVG Effects de calque dans Loops. Les filtres sont recalculés à chaque image ; Displacement basé sur une image est particulièrement coûteux, car son effet matriciel est intégré par glyphe. Consultez [Effets SVG des calques](#).

16 Batch Export

Ouvrez **Batch Export** dans la barre principale après avoir chargé une police. Il crée des ZIP de visuels SVG ou PNG pour plusieurs textes avec la police et les styles actuels. Disponible dès **OFL Maker**. OFL Maker, Pro Maker et Pro Builder acceptent jusqu'à 100 entrées ; d'autres offres admissibles peuvent avoir une limite inférieure indiquée dans l'en-tête. OFL Basic n'inclut pas Batch Export.

16.1 Importer des textes

Sélectionnez **Open TXT / CSV** et choisissez un fichier texte. TXT utilise une ligne non vide par entrée. CSV peut contenir plusieurs colonnes ; choisissez celle du texte à exporter. Si la première ligne contient les noms des colonnes, activez **First row is header** pour l'ignorer. Les lignes vides sont ignorées.

Cette version n'importe pas directement les classeurs Excel. Enregistrez ou exportez d'abord la feuille en CSV. Vérifiez la liste importée : chaque entrée a sa case ; **All** et **None** sélectionnent ou désélectionnent tout. Le compteur indique les entrées choisies et la limite de la police actuelle. Les lignes dépassant la limite sont signalées et omises.

16.2 Choisir le format de sortie

Le sélecteur supérieur choisit **SVG** ou **PNG**. Les réglages disponibles varient selon le format.

16.2.1 Dimensions SVG

SVG propose trois modes de dimensionnement. Saisissez une valeur et choisissez **cm**, **mm** ou **in**. Chaque mode applique la même mesure à toutes les entrées ; les autres dimensions peuvent varier selon le texte.

Mode de dimensionnement	Mesure constante entre les entrées
Fixed X-height	La hauteur d'x des minuscules.
Fixed total height	La hauteur visible totale du visuel.
Fixed total width	La largeur visible totale du visuel.

Les indications **Derived width**, **Derived height** et **Derived X-height** prévisualisent les dimensions selon la composition et les réglages actuels. Si la sortie SVG utilise un effet matriciel tel que Displacement, cet effet est rasterisé même avec **Vector SVG** sélectionné.

16.2.2 Contenu SVG

5. **Vector SVG** conserve le visuel sous forme vectorielle. **SVG overlays to paths** convertit les masques de superposition compatibles en tracés vectoriels.
6. **Raster SVG** intègre un visuel matriciel dans un conteneur SVG. Choisissez PNG ou WebP et une résolution de 150, 300 ou 600 PPI. L'aperçu indique les dimensions en pixels ; la qualité WebP est fixée à 90 %.

16.2.3 Repères de placement

Activez **Registration Marks** pour ajouter des repères autour du visuel exporté. Réglez **Arm length** en centimètres et **Offset** en centimètres pour déplacer les repères par rapport au visuel.

16.2.4 Sortie PNG

PNG utilise une zone ajustée aux limites finales de chaque composition déformée. Choisissez **Low** (jusqu'à 2 mégapixels), **Medium** (4) ou **High** (8), puis un fond **Transparent**, **White** ou **Black**. Les commandes de dimensions SVG et de repères n'apparaissent pas en PNG.

16.3 Exporter des archives ZIP

Le panneau **Entries** indique le nombre d'entrées sélectionnées. L'exportation traite jusqu'à 15 entrées par archive. **Package Export** indique l'archive actuelle et la plage de textes qu'elle contient.

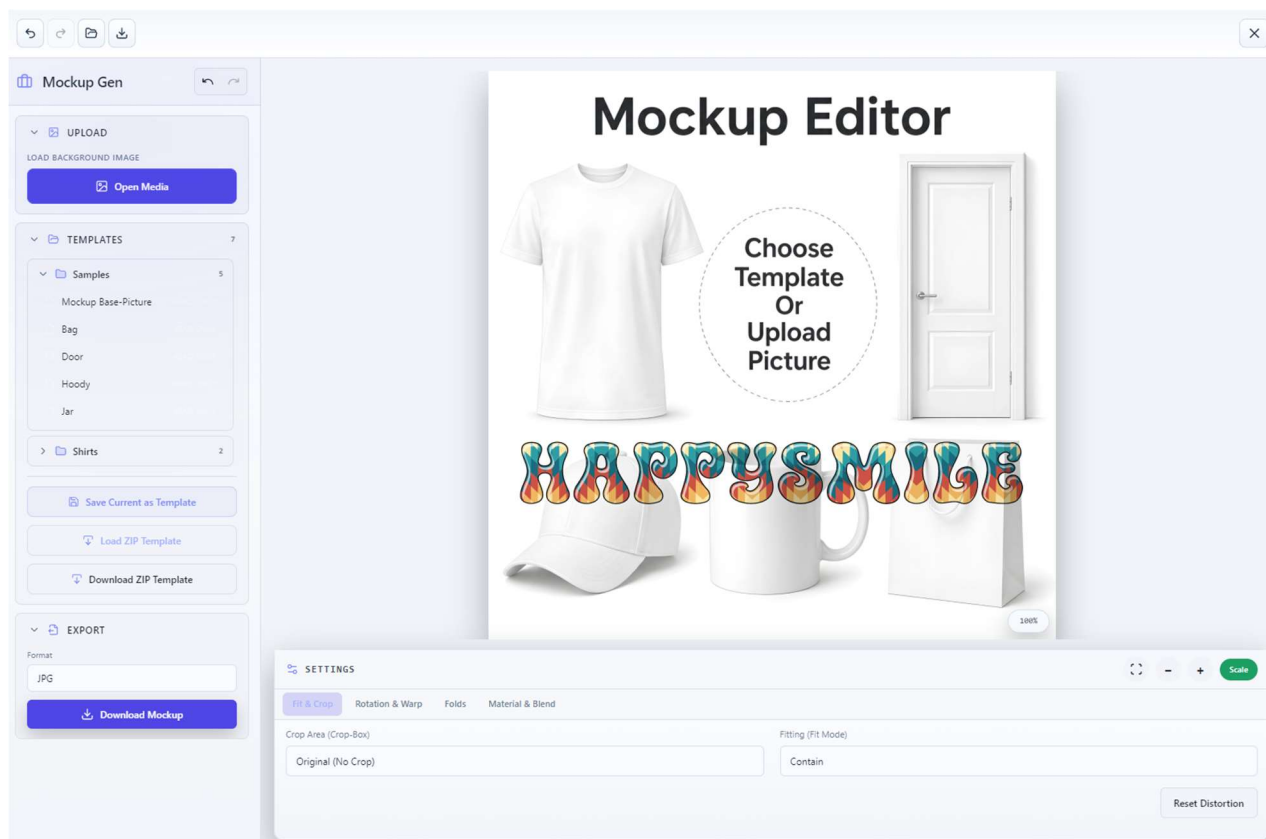
1. Sélectionnez les entrées et définissez le format et les options.
2. Choisissez **Create ZIP** pour générer et télécharger l'archive actuelle.
3. Une fois terminée, choisissez **Next Package** pour traiter le groupe suivant d'entrées sélectionnées.
4. Utilisez **Reset Packages** pour revenir à la première archive et recommencer la séquence.

Chaque lot est téléchargé dans son propre ZIP. Avec une limite de 100 entrées toutes sélectionnées, sept archives sont créées, contenant chacune jusqu'à 15 entrées.

Batch Export utilise la police et les réglages actuels. Vérifiez donc la liste des textes, les dimensions et les options avant de créer les archives.

17 Le Mockup Editor

Le Mockup Editor place la composition COLRStudio actuelle sur une photographie et permet de l'ajuster et de l'intégrer à la surface. Il est disponible dès **OFL Maker**. Il utilise la composition ouverte dans COLRStudio ; ce n'est pas un espace distinct de dessin de lettres ou de création de polices.



17.1 Fonctionnement de l'éditeur

L'éditeur utilise une photographie de fond et la composition actuelle. La photo reste en arrière-plan. Définissez une zone de placement sur la surface, puis réglez taille, perspective et apparence. La géométrie de placement est enregistrée relativement au fond, afin qu'un modèle puisse accueillir une autre composition ensuite.

17.1.1 Partir d'un exemple ou d'une image de fond

À l'ouverture depuis COLRStudio, l'éditeur affiche son fond d'exemple et la composition actuelle. Le bouton de dossier de la barre supérieure ouvre le sélecteur de modèles et médias. **Samples** contient des exemples intégrés en lecture seule. Sélectionnez-en un pour remplacer le fond et charger ses réglages de placement et d'apparence.

Pour utiliser votre scène, ouvrez **Upload** dans le panneau latéral, puis **Open Media** sous **Load Background Image**. L'image devient le fond et l'éditeur crée une zone de placement initiale. La composition reste le visuel à placer. Charger un fond réinitialise placement et réglages de maquette ; chargez donc la scène avant de les affiner.

17.1.2 Ajuster et mesurer la surface d'impression

« Mesurer » signifie aligner la zone de placement avec la surface utilisable de la photo ; il n'y a ni règle physique ni étalonnage d'unités. Zoomez pour plus de précision. Faites glisser l'intérieur du contour pour le déplacer, puis choisissez un mode à droite de l'en-tête Settings :

1. **Scale** conserve les proportions lors du redimensionnement. Faites glisser un coin pour redimensionner autour du coin opposé. Une poignée de bord à flèche horizontale ou verticale comprime ou étend ce côté.
2. **Corners** déplace les coins ou bords individuellement pour épouser une surface inclinée ou en perspective, comme un panneau photographié de biais.
3. **Box** modifie la zone maximale de placement. Déplacez ses côtés, ses coins ou toute la boîte. La composition s'y ajuste selon le profil enregistré. C'est le mode principal pour définir et calibrer une surface réutilisable.

Le bouton de mode alterne entre Scale, Corners et Box. Les boutons voisins agrandissent, réduisent ou ajustent le zoom à la composition active (à la boîte en mode Box). Sur tablette, déplacez et zoomez l'aperçu avec les gestes tactiles et faites glisser les grandes poignées.

17.2 Réglages

17.2.1 Ajustement et recadrage

1. **Crop Area (Crop-Box)** choisit le recadrage : Original (No Crop), 1:1, 4:3, 4:5, 9:16 ou 16:9. Le choix 4:3 est disponible dans l'éditeur intégré à COLRStudio. Le recadrage modifie le cadre exporté, pas le fond source.
2. **Adjust / Lock** apparaît pour un recadrage sélectionné. Choisissez Adjust et déplacez ou redimensionnez la boîte dans l'aperçu ; choisissez Lock à la fin.
3. **Fitting (Fit Mode)** règle l'ajustement à la boîte. **Fit Width** ajuste la largeur et centre verticalement ; **Contain** inscrit toute la composition sans changer ses proportions ; **Stretch** remplit la boîte et peut déformer la composition.
4. **Reset Distortion** efface l'ajustement du profil de placement, Planar Warp et Side Y Taper, et remplace Stretch par Contain. Il ne réinitialise ni fond, ni recadrage, ni traitement des couleurs, ni rotation.

17.2.2 Rotation et déformation

1. **Layer Rotation** fait pivoter la composition sur la surface. Reset remet la rotation à zéro ; les petites et grandes commandes moins/plus ajustent par pas fins ou larges.
2. **Planar Warp** courbe ou incline la composition sur la surface. Ajustez progressivement en observant l'aperçu.
3. **Side Y Taper** comprime les côtés verticalement pour suivre une surface qui se rétrécit vers les bords.

17.2.3 Plis

Ces commandes utilisent les détails tonals du fond pour donner l'impression que la composition suit les plis et l'ombrage de la surface :

1. **Displacement** règle l'influence des détails du fond sur le déplacement de la composition.
2. **Highlights** et **Shadows** règlent l'influence des zones claires et sombres de la surface sur l'effet.
3. **Blur Radius** adoucit la carte de déplacement. Une valeur élevée lisse les petits détails ; une faible conserve des plis plus nets.

Displacement est indisponible en mode de fusion **Print**, qui utilise son propre traitement de surface imprimée.

17.2.4 Matière et fusion

1. **Opacity** règle la couverture de la photographie par la composition.
2. **Blend Mode** définit comment les couleurs de la composition se combinent au fond :
 1. **Normal** affiche directement les couleurs du visuel.
 2. **Multiply** assombrit la surface à travers le visuel, utile pour l'encre ou une impression ombrée.
 3. **Screen** éclaircit la surface.
 4. **Overlay** augmente le contraste par des interactions claires et sombres.
 5. **Color Burn** assombrit et intensifie les couleurs.
 6. **Hard Light** donne un contraste plus prononcé.
 7. **Soft Light** donne un contraste plus doux.
 8. **Print** simule de l'encre sur la surface en conservant davantage ses lumières et ses ombres.
 9. **Surface Strength** règle la quantité d'ombrage de surface conservée en mode Print.
 10. **Gloss Effect** règle la brillance simulée en mode Print.

Surface Strength et Gloss Effect ne sont actifs qu'avec Print sélectionné. L'onglet **Folds** indique aussi quand Print n'utilise pas sa commande de déplacement.

17.3 Enregistrer et réutiliser une maquette

Une fois placement et apparence satisfaisants, ouvrez **Templates** et choisissez **Save Current as Template**. Nommez le modèle et choisissez une catégorie modifiable ou créez-en une. Il enregistre le fond, la boîte et le profil de placement, l'ajustement, le recadrage, la déformation, les plis, la fusion, l'opacité et la matière. Il ne contient pas la composition actuelle.

Pour un autre dessin, ouvrez son Mockup Editor depuis COLRStudio et chargez le modèle. L'éditeur ajuste la nouvelle composition à la zone enregistrée en conservant scène et réglages. Des proportions différentes peuvent nécessiter de petits ajustements en Scale ou Box.

Load ZIP Template importe une archive de modèle. **Download ZIP Template** regroupe le fond actuel et ses réglages pour les transférer ou les partager. Les **Samples** intégrés sont en lecture seule ; les modèles personnels peuvent être renommés, déplacés entre catégories et supprimés depuis leur menu.

17.4 Exporter la maquette

Choisissez **JPG**, **WebP** ou **PNG** dans **Export**, puis **Download Mockup**. Le recadrage choisi est appliqué. PNG est sans perte ; JPG et WebP sont compressés. L'image exportée réunit le fond et la composition rendue.

17.5 Commandes de la barre supérieure

1. **Undo / Redo** annulent ou rétablissent les dernières modifications de la maquette.
2. **Open template** ouvre le sélecteur de modèles et médias, y compris sur tablette lorsque le panneau latéral est masqué.
3. **Export** ouvre les commandes d'exportation lorsque le fond et la composition sont prêts.
4. **Close** revient à l'espace de travail COLRStudio.