

ColrStudio Manual de usuario

Espacio de trabajo para ordenadores y tabletas

Edita diseños de texto por capas con controles de espaciado, colores, degradados, deformaciones, superposiciones, efectos SVG y animaciones de Loops. Exporta varias entradas de texto con Batch Export o coloca diseños en fotografías con el Mockup Editor.

Cómo usar esta guía

Empieza por la descripción del espacio de trabajo y consulta después los capítulos de los controles que quieras utilizar. Los pasos numerados indican acciones en orden. Las tablas explican los ajustes, sus intervalos y su disponibilidad. Los nombres de los controles corresponden a la interfaz en inglés de ColrStudio.

Orden de edición recomendado

Elige una fuente e introduce el texto. Ajusta el espaciado y las capitulares con Drop Caps; después, da forma al diseño con Global Warp. Aplica colores o degradados a cada capa, añade clones o superposiciones cuando los necesites y perfecciona el resultado con SVG Effects. Usa Loops para animar la composición, Batch Export para crear diseños de varias entradas o el Mockup Editor para presentar el diseño sobre una superficie fotografiada.

Notas de la versión

La creación de fuentes no está disponible en la versión descrita. Loops está marcado como Beta. Template Warp y el editor Split-Wing son experimentales. Algunos controles dependen de la fuente, el tipo de capa, el modo de degradado o el efecto seleccionado.

¡Importante!

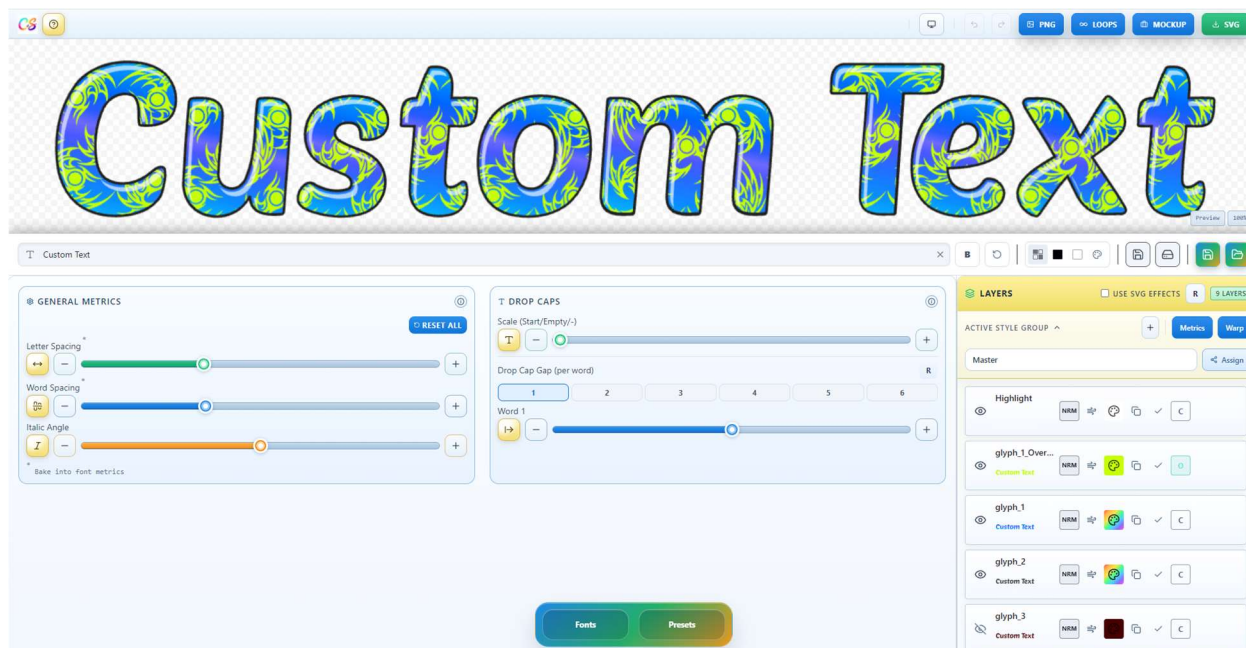
ColrStudio puede guardar ajustes, proyectos, derechos de acceso, fuentes u otros datos localmente en el navegador o dispositivo. Conserva siempre una copia de tus fuentes y licencias adquiridas. Usa la función Backup integrada para guardar tus Personal Presets, Personal Gradients, Mockup Editor Templates y Loops Presets.

Índice

1 El espacio de trabajo para ordenadores y tabletas.....	3
2 Ajustes generales y capitulares.....	4
3 Global Warp.....	6
4 El menú de capas y sus controles.....	9
5 Asignar colores sólidos	12
6 Asignar y ajustar degradados.....	14
7 La galería de degradados	16
8 El editor de degradados personalizados y su modo Manual.....	18
9 El generador de degradados procedurales	21
10 El editor de degradados Split-Wing	24
11 Crear y transformar clones de capas.....	26
12 Style Groups	29
13 Capas de patrones superpuestos y sus ajustes	31
14 Efectos SVG de las capas.....	34
15 Crear animaciones con Loops.....	37
16 Batch Export	43
17 El Mockup Editor	45

1 El espacio de trabajo para ordenadores y tabletas

El espacio de trabajo principal permite previsualizar el texto mientras editas sus capas, espaciado y efectos. En la vista para ordenadores y tabletas que aparece abajo, la previsualización está sobre el área de edición. El panel Metrics queda debajo y el panel Layers, a la derecha.



1.1 La cabecera

La cabecera recorre la parte superior de la pantalla.

Help abre la documentación de la aplicación.

Theme alterna entre la apariencia del sistema, clara y oscura.

Undo y **Redo** retroceden o avanzan por los cambios de edición.

PNG abre el diálogo de exportación de imágenes, donde puedes elegir PNG o WebP.

Loops abre el espacio de animación.

Mockup abre el generador de maquetas.

SVG abre el diálogo de exportación SVG.

Algunas acciones requieren cargar una fuente y su disponibilidad puede depender de la fuente seleccionada.

1.2 El lienzo de previsualización

El lienzo grande muestra el texto con su estilo actual. En la captura, el damero detrás de «Custom Text» es el fondo del lienzo. Usa los controles bajo el lienzo para elegir damero, negro, blanco o un color personalizado.

La etiqueta **Preview** identifica la previsualización del lienzo. El porcentaje contiguo indica el nivel de zoom actual.

1.3 La barra de texto y del espacio de trabajo

La barra situada justo debajo del lienzo contiene controles de texto, fondo, biblioteca y ajustes preestablecidos:

El **campo de texto** cambia el contenido de la previsualización. Pulsa Intro o sal del campo para aplicar la edición. El botón **x** borra el texto.

B abre **Batch Export**.

Reset Session borra la sesión guardada, restaura el texto de previsualización predeterminado (ColrStudio.com) y carga la fuente predeterminada del catálogo. Esta acción sustituye la sesión actual.

Los botones de fondo seleccionan damero, negro, blanco o un color personalizado para la previsualización.

Los botones de biblioteca permiten guardar o restaurar una copia de tu biblioteca local.

Save Preset y **Load Preset** guardan o cargan un estilo preestablecido.

El fondo del lienzo es independiente de las opciones de fondo del diálogo de exportación de imágenes.

1.4 El panel Metrics

En esta vista, el área de edición inferior contiene dos grupos de ajustes:

General Metrics ajusta el espaciado entre letras, entre palabras y el ángulo de inclinación del texto. **Reset All** restablece los ajustes generales.

Drop Caps controla el tamaño y espaciado de las capitulares. Sus botones numerados seleccionan una palabra y el deslizador ajusta el espacio tras su capitular.

1.5 El panel Layers

El panel de la derecha permite gestionar las capas de la fuente y los Style Groups.

Use SVG Effects activa o desactiva los efectos SVG.

El indicador de capas muestra su cantidad. En esta captura, la fuente tiene 9 capas.

Active Style Group muestra el grupo seleccionado. Usa **+** para crear un grupo y **Assign** para asignarle glifos.

Metrics y **Warp** abren sus respectivos controles de edición.

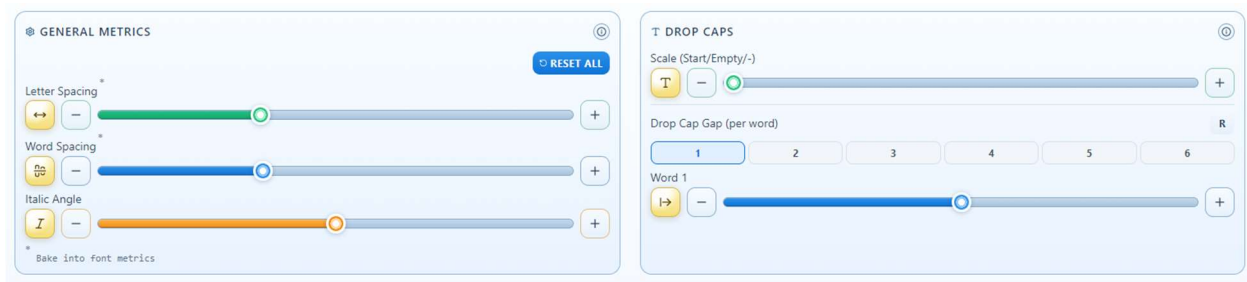
Cada fila de capa incluye un control de visibilidad y acciones para modificar su apariencia, como abrir los ajustes de color o degradado.

1.6 Fuentes y ajustes preestablecidos

Los botones **Fonts** y **Presets** de la parte inferior abren sus respectivas bibliotecas. Usa **Fonts** para explorar o seleccionar fuentes y **Presets** para explorar estilos reutilizables.

2 Ajustes generales y capitulares

Este capítulo explica los paneles **General Metrics** y **Drop Caps** situados bajo la previsualización. Estos controles modifican el espaciado, la inclinación y el tratamiento de las capitulares del texto.



2.1 General Metrics

General Metrics aplica tres ajustes al texto completo:

Letter Spacing cambia la distancia entre letras contiguas en todo el texto. Usa el deslizador o los botones de menos y más para ajustes pequeños. El botón con la flecha horizontal restablece el espaciado a cero.

Word Spacing cambia la distancia de los espacios entre palabras. Su deslizador y sus botones de menos y más funcionan igual; el icono de espaciado lo restablece a cero.

Italic Angle inclina el texto renderizado. Cambia el ángulo del diseño en lugar de seleccionar otro estilo de fuente. El botón de cursiva restablece el ángulo a cero.

El botón **Reset All** devuelve los ajustes a sus valores predeterminados, incluido el tamaño de Drop Caps y los espacios por palabra: espaciado e inclinación a cero, escala predeterminada de capitulares y espacios de capitulares a cero.

El asterisco junto a Letter Spacing y Word Spacing remite a la nota «**Bake into font metrics**». La creación de fuentes no está disponible en esta versión. Estos controles siguen siendo útiles para componer la previsualización y exportar el diseño como imagen.

2.2 Drop Caps

El deslizador **Scale** amplía la capitular al principio de una palabra. Su botón de restablecimiento devuelve la escala al valor predeterminado. Este ajuste se aplica a las capitulares de todo el texto.

Drop Cap Gap (per word) permite ajustar el espacio tras la capitular de una palabra concreta:

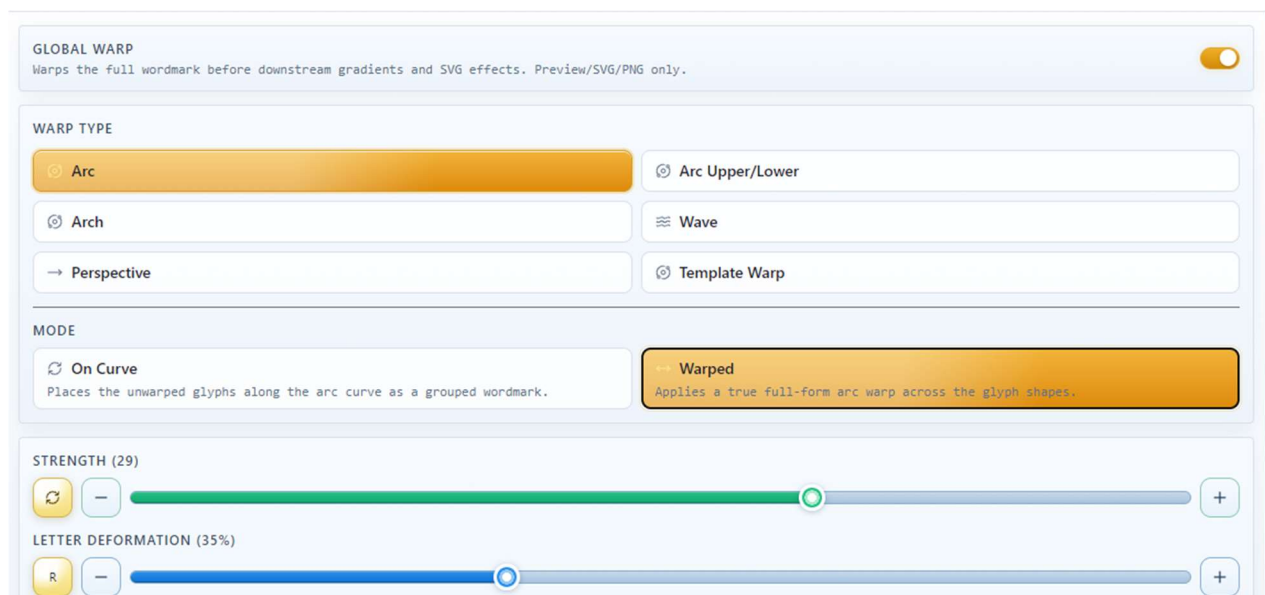
- Selecciona un botón numerado del **1** al **6**. Los números indican las posiciones de las palabras de izquierda a derecha en el texto actual.
- Ajusta el deslizador de la palabra seleccionada. Un valor negativo reduce el espacio; uno positivo lo aumenta.
- Usa el botón de flecha junto al deslizador para devolver a cero solo el espacio de la palabra seleccionada.
- Usa **R** para restablecer a cero los seis espacios por palabra.

La etiqueta bajo los botones de palabras (por ejemplo, **Word 1**) indica qué posición de palabra controla actualmente el deslizador.

2.3 Flujo de trabajo sugerido

1. Ajusta el espaciado general entre letras y entre palabras.
2. Ajusta el ángulo si quieres inclinar todo el texto.
3. Aumenta o restablece la escala de Drop Caps para definir el énfasis de las capitulares.
4. Selecciona cada posición de palabra necesaria y ajusta su espacio por separado.
5. Usa **Reset All** para restablecer los ajustes de ambos paneles o los controles locales para cambiar un solo ajuste cada vez.

3 Global Warp



Global Warp deforma el diseño de texto completo antes de aplicar degradados y efectos SVG. El resultado aparece en la previsualización y en las imágenes SVG y PNG exportadas.

3.1 Activar Global Warp

Usa el interruptor de la cabecera **Global Warp** para activar o desactivar el efecto. Elegir un tipo o modo de deformación también lo activa automáticamente.

Selecciona un tipo en la cuadrícula **Warp Type**. El tipo seleccionado queda resaltado. Algunos tipos incluyen una sección **Mode**; los modos y ajustes disponibles dependen del tipo elegido.

Los deslizadores comparten estas convenciones:

- Arrastra el deslizador o usa los botones de menos y más para ajustar un valor.
- El botón inicial con un icono devuelve ese ajuste a su valor predeterminado.
- Los valores junto a cada ajuste indican su valor actual. Los porcentajes expresan una cantidad relativa; no son ángulos salvo que la etiqueta lo indique.

Letter Spacing está disponible para todos los tipos de deformación. Cambia el espaciado del diseño deformado y tiene su propio control de restablecimiento.

3.2 Arc

Arc ofrece dos modos:

6. **On Curve** coloca los glifos sin deformar a lo largo de un arco y los mantiene como un diseño de texto agrupado.
7. **Warped** curva las propias formas de los glifos a lo largo del arco.

Ambos modos incluyen:

1. **Strength** controla la intensidad y dirección del arco. Al pasar por cero, se invierte la dirección de la curvatura.
2. **Center Offset** desplaza el centro del arco a lo largo de la palabra.
3. **Letter Spacing** ajusta la separación entre letras.

En el modo **Warped** también está disponible **Letter Deformation**. En 0, las letras giran siguiendo la curva sin doblarse; en 100, sus formas siguen completamente la curva. El control limita la compresión excesiva y los puntos de anclaje del arco permanecen fijos.

3.3 Arc Upper/Lower

Este tipo curva un borde del contorno que delimita el texto y mantiene recto el opuesto. No tiene selector de modo On Curve/Warped.

1. **Strength** controla la dirección e intensidad de la perspectiva. Los valores negativos producen **Sides Forward**; los positivos, **Sides Back**. El borde activo permanece fijo. Este deslizador tiene un intervalo menor que los demás de intensidad.
2. **Active Edge — Upper / Lower** elige el borde que se curva. Upper curva el borde superior y mantiene recto el inferior; Lower hace lo contrario.
3. **Arc Height** añade altura a la curvatura independientemente de la intensidad de perspectiva. La altura predeterminada del arco es cero.
4. **Letter Spacing** ajusta la separación entre letras.

3.4 Arch

La deformación antes llamada **Semicircle** ahora se llama **Arch** en la lista Warp Type. Encaja el texto entre un borde recto y un arco Bézier con pendientes controladas en los extremos. Conserva la anchura de los glifos y el espaciado; **Letter Spacing** permite seguir ajustando la anchura total de la palabra.

1. **Upper Arch / Lower Arch** elige el lado que forma el borde curvo. El borde opuesto permanece recto.
2. **Arch Height** define la altura del arco respecto a la altura del texto sin deformar. **Fit arch height to width** calcula una altura inicial a partir de la anchura actual de la palabra; después puedes afinarla con el deslizador.
3. **Edge Height** define la altura de ambos extremos respecto al centro. Su intervalo evita que el contorno colapse.
4. **Letter Spacing** ajusta la separación entre letras.

3.5 Wave

Wave ofrece dos modos:

1. **On Curve** coloca los glifos sin deformar sobre la onda como un diseño agrupado.
2. **Warped** aplica la onda a las formas de los glifos.

Ambos modos incluyen:

1. **Strength** controla la intensidad y dirección de la onda.
2. **Frequency** controla cuántos ciclos de onda caben a lo ancho del diseño.
3. **Height** cambia la amplitud vertical de la onda.
4. **Horizontal Offset** desplaza el patrón de onda a lo largo del diseño.
5. **Letter Spacing** ajusta la separación entre letras.

En el modo **Warped** aparecen dos controles adicionales:

1. **Wave Edge — Both / Top / Bottom** elige si ondulan ambos bordes o si solo se mueve el elegido mientras el otro permanece fijo.
2. **Width Deformation** cambia localmente la anchura de los glifos para seguir la onda. En 0, las anchuras no cambian; en 100, los cambios locales se limitan al 20 % en cada dirección.

3.6 Perspective

Perspective tiene dos modos:

1. **Sideways** estrecha el diseño horizontalmente. **Strength** controla la intensidad y dirección; los valores positivos y negativos invierten el lado que se aleja. **Anchor** define la altura que permanece fija al cambiar la forma: 0 es el centro, los valores negativos acercan el anclaje a la línea base y los positivos, a la parte superior.
2. **Backward (Star Wars)** mantiene fijo el borde inferior y estrecha el superior para crear el conocido aspecto de un plano que se aleja. **Height** controla la altura proyectada y **Top Width** cuánto se estrecha el borde lejano. En este modo, estos controles sustituyen a Strength y Anchor.

Letter Spacing ajusta la separación entre letras en ambos modos.

3.7 Template Warp

Template Warp está marcado como **Experimental**. La versión actual ofrece la forma **Bulge**. Sus dos modos son:

1. **Fit** encaja el texto en el abombamiento y mantiene estables la anchura y el espaciado.
2. **Distort** conserva la forma abombada, pero deforma más la geometría de los glifos en su interior.

Ajustes de Bulge:

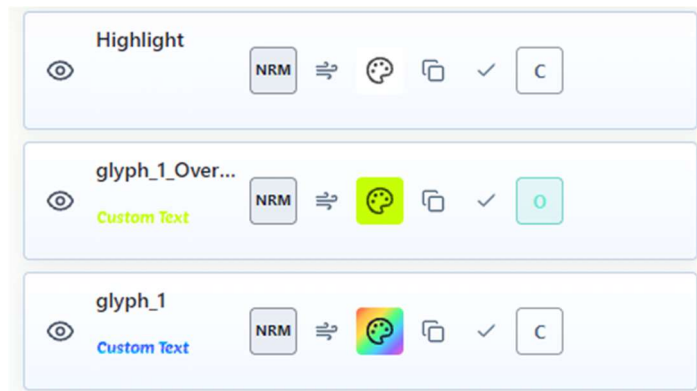
1. **Vertical Mode** controla la relación entre las curvaturas superior e inferior:
1. **Symmetric** vincula las curvaturas en la misma dirección.
2. **Parallel** vincula las curvaturas en direcciones opuestas.
3. **Separate** ofrece deslizadores independientes para **Top Bend** y **Bottom Bend**.
4. En los modos Symmetric o Parallel, un deslizador controla las curvaturas vinculadas. Los valores positivos y negativos invierten su dirección.
5. **Curve Length** cambia el perfil de la curvatura a lo largo del diseño, desde una transición corta hasta una curva más extendida.
6. **Shape Detail 1 (Softness)** controla cuánto se extiende el abombamiento alrededor del centro.
7. **Letter Spacing** ajusta la separación entre letras.

3.8 Elegir un modo

Usa **On Curve** para que las letras sigan una trayectoria conservando sus formas individuales. Usa **Warped** para curvar las propias letras. Para un arco de un solo borde, un arco Arch, cualquier dirección de perspectiva o el abombamiento experimental, elige el tipo correspondiente; estos tipos usan sus propios controles en lugar del par de modos Arc/Wave.

4 El menú de capas y sus controles

Cada fila representa una capa renderizada del diseño actual. Los controles se aplican solo a esa fila. Algunos cambian su apariencia y otros solo aparecen para tipos especiales de capa, como superposiciones de patrones y clones.



4.1 Controles de una capa normal

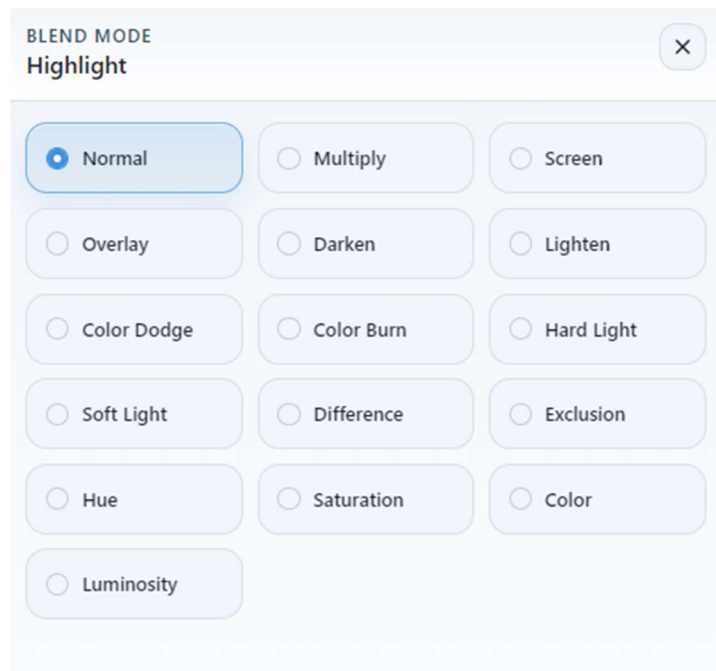
Control	Función
Ojo / ojo tachado	Muestra u oculta la capa en la composición. Un ojo atenuado y tachado indica que está oculta.
Nombre de capa y etiqueta adicional	Identifica la capa de la fuente. Una segunda línea, como «Custom Text» en la captura, es una etiqueta asociada a esa fila.
NRM / indicador de modo de fusión	Muestra el modo de fusión actual. Haz clic para abrir su selector. Incluye Normal, Multiply, Screen, Overlay, Darken, Lighten, Color Dodge, Color Burn, Hard Light, Soft Light, Difference, Exclusion, Hue, Saturation, Color y Luminosity.
Icono SVG Effects	Abre los controles de efectos SVG de la capa seleccionada. Un icono cian indica efectos activos; ámbar, efectos configurados con la cadena desactivada; un icono neutro indica que no hay efectos configurados.
Icono de paleta	Abre el editor de relleno de la capa. El fondo del botón muestra el color sólido actual o indica que la capa usa un degradado.
Icono de copia	Copia el estilo de la capa para aplicarlo a otra. La fila de origen queda resaltada mientras su estilo permanece en el portapapeles.
Marca de verificación	Aplica el estilo copiado a esta capa. Se desactiva si el portapapeles de estilos está vacío.

Copy/Paste Style es independiente de **C**: Copy/Paste transfiere ajustes de apariencia; C crea otra instancia de la capa como clon.

Para conocer la cadena de filtros y todos los ajustes de Blur, Displacement y Lighting, consulta [Efectos SVG de las capas](#).

4.1.1 Modos de fusión

Haz clic en **NRM** (o en la abreviatura del modo actual) para abrir el selector. El modo de fusión controla cómo se combinan los colores de esta capa con las capas visibles inferiores. El resultado depende de ambos grupos de colores y de la opacidad de la capa.



Modo de fusión	Función
Normal	Muestra esta capa sobre las inferiores según su opacidad.
Multiply	Oscurece el resultado. El blanco mantiene el color inferior; el negro produce negro.
Screen	Aclara el resultado. El negro mantiene el color inferior; el blanco produce blanco.
Overlay	Combina Multiply y Screen para aumentar el contraste manteniendo los tonos medios próximos a su apariencia original.
Darken	Conserva los valores más oscuros de esta capa y de las inferiores.
Lighten	Conserva los valores más claros de esta capa y de las inferiores.
Color Dodge	Aclara los colores inferiores usando esta capa; los colores de origen más claros generan un efecto mayor.
Color Burn	Oscurece los colores inferiores usando esta capa; los colores de origen más oscuros generan un efecto mayor.
Hard Light	Aplica un efecto intenso de Multiply o Screen según los colores de esta capa y crea un contraste más marcado.
Soft Light	Oscurece o aclara suavemente los colores inferiores y genera un cambio de contraste más sutil.
Difference	Resta un color del otro canal por canal y genera colores de alto contraste, a menudo invertidos.
Exclusion	Crea un efecto parecido a Difference con menos contraste.
Hue	Usa el tono de esta capa y conserva la saturación y luminosidad de las inferiores.
Saturation	Usa la saturación de esta capa y conserva el tono y luminosidad inferiores.

Modo de fusión	Función
Color	Usa el tono y saturación de esta capa y conserva la luminosidad inferior.
Luminosity	Usa la luminosidad de esta capa y conserva el tono y saturación inferiores.

4.2 Controles de superposición de patrones

Una superposición de patrón existente tiene un botón **O**. Selecciónalo para abrir sus ajustes. Aparece en las filas de superposición, no como acción general de relleno en todas las capas.

Algunas superposiciones contienen filas de trazados independientes. Estas pueden mostrar **M**; al pulsarlo, el elemento alterna entre Overlay, Inverted Overlay y Cutout. El color resaltado del botón indica el modo actual.

Para conocer las funciones de O/M y todos los ajustes de Pattern Overlay, consulta [Capas de patrones superpuestos y sus ajustes](#).

4.3 Controles de clones

En una capa normal, **C** crea un clon de esa capa. El nuevo clon recibe su propia fila y se abren sus controles de transformación.

The image shows two screenshots of the 'Create Clone' dialog box in ColrStudio.

Top Screenshot: The dialog is titled 'Create Clone Highlight'. It has a close button (X) in the top right. There are two buttons: 'Single' (highlighted in orange) and 'Batch' (light blue). Below them is a text box: 'Creates one clone with the current default transform.' At the bottom right are 'Cancel' and 'Create' buttons.

Bottom Screenshot: The dialog is titled 'Create Clone Highlight'. It has a close button (X) in the top right. There are two buttons: 'Single' (light blue) and 'Batch' (highlighted in orange). Below them are several input fields:

- COUNT: 3
- X STEP: 0
- Y STEP: 0
- SCALE STEP: 0
- ROTATE STEP: 0

 At the bottom is an 'ANGLE HELPER' section with:

- ANGLE: 45
- STEP: 1
- An 'Apply Angle' button.

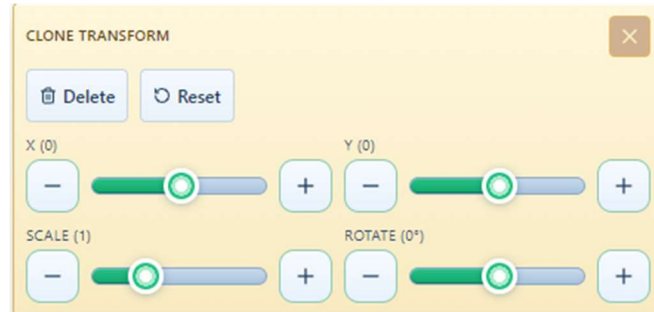
 At the bottom right are 'Cancel' and 'Create' buttons.

En una fila de clon, el icono **Move** sustituye a C:

Pulsa o haz clic en **Move** para abrir o cerrar el panel de transformación del clon.

Ajusta **X**, **Y**, **Scale** o **Rotate** en ese panel. **Reset** restablece la transformación del clon y **Delete** lo elimina.

Mantén pulsado **Move** y arrastra la fila hacia arriba o abajo para cambiar el orden del clon en la pila. Suéltala para colocarlo.



Un clon es una instancia con posición propia vinculada a su capa de origen. Su transformación no mueve el original.

Para conocer las opciones de creación **Single** y **Batch** y los controles de Clone Transform, consulta [Crear y transformar clones de capas](#).

4.4 Interpretar el estado de la fila

El indicador de fusión muestra **NRM** para Normal; otras abreviaturas identifican el modo seleccionado.

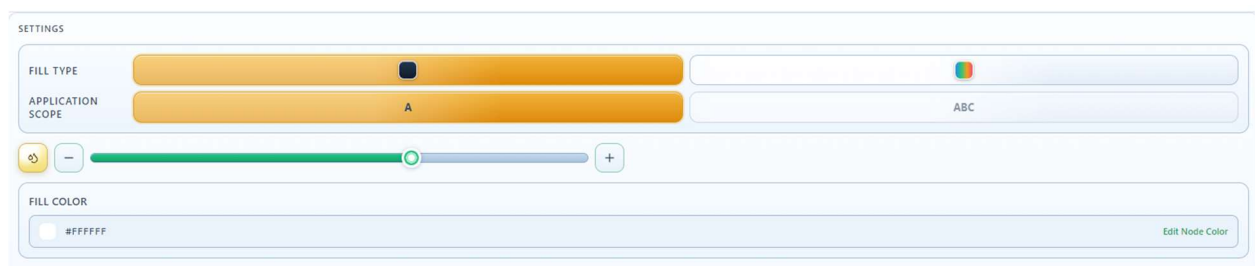
Una capa oculta permanece en la lista para que puedas mostrarla de nuevo o seguir editando sus ajustes.

La previsualización del botón de paleta permite distinguir de un vistazo un relleno sólido de un degradado.

Las filas de clones y patrones superpuestos tienen controles específicos para esos objetos. No muestran todas las acciones de una capa normal.

5 Asignar colores sólidos

Usa los ajustes de relleno para asignar un color sólido a la capa seleccionada. Selecciona una capa en el panel **Layers** y abre su editor de relleno.



5.1 Elegir relleno sólido

En **Fill Type**, selecciona el botón de la muestra de color sólido. El botón resaltado indica el tipo de relleno activo. El contiguo cambia la capa seleccionada a un degradado.

Los botones de **Application Scope** se llaman **A** y **ABC**:

A significa **Per Glyph**.

ABC significa **Font Global**.

Estos controles de ámbito se usan con degradados y están desactivados cuando se selecciona **Solid**. El botón A puede seguir resaltado para indicar el ámbito guardado, pero no cambia la aplicación del color sólido.

5.2 Ajustar la opacidad

El deslizador con la gota ajusta la **Opacity** de la capa seleccionada entre 0 % y 100 %. En 100 %, el color es totalmente opaco; en 0 %, totalmente transparente. Arrastra el deslizador o usa los botones de menos y más. El botón de gota restablece la opacidad al 100 %.

La opacidad es independiente del color. Este selector de colores sólidos edita colores RGB/hexadecimales sin canal alfa; usa el deslizador de opacidad para controlar la transparencia.

5.3 Elegir el color de relleno

La fila **Fill Color** muestra una muestra y el valor hexadecimal actual. Selecciona la fila o **Edit Node Color** para abrir el selector de color.

8. Elige un color en el selector visual o introduce un valor RGB hexadecimal en el campo, como #FFFFFF.
9. Comprueba la muestra y el valor en la fila Fill Color.
10. Selecciona **Close** en el selector para terminar.

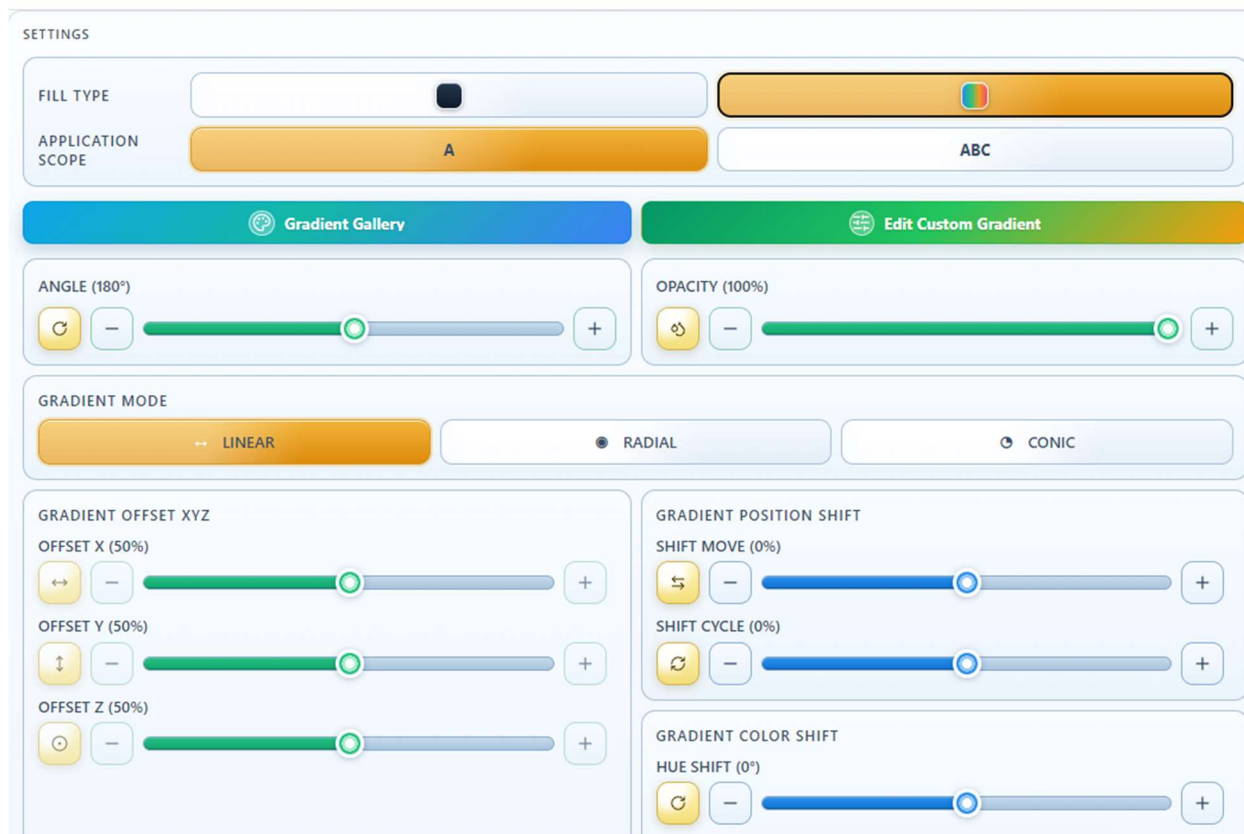
La previsualización del color se actualiza al elegirlo. El campo hexadecimal acepta valores RGB; ajusta la transparencia con **Opacity** en el panel de ajustes.

5.4 Aplicar colores a otras capas

El color y la opacidad solo afectan a la capa activa. Para colorear varias capas, selecciónalas y asigna su relleno por separado. Para reutilizar una apariencia, usa **Copy Style** en la capa de origen y **Paste Style** en la de destino, como se describe en [El menú de capas y sus controles](#).

6 Asignar y ajustar degradados

Este capítulo explica cómo asignar un degradado a una capa y ajustarlo en el espacio de trabajo para ordenadores y tabletas. Incluye los controles del panel rápido de degradados y las secciones completas **Gradient Offset XYZ**, **Gradient Position Shift** y **Gradient Color Shift**.



6.1 Asignar un degradado a una capa

Selecciona la capa que quieras editar en el panel **Layers**. Los cambios del degradado se aplican a la capa activa.

En **Settings**, elige la muestra de degradado de **Fill Type**.

Elige un **Application Scope**:

A — Per Glyph aplica el degradado por separado a cada glifo.

ABC — Font Global usa un degradado compartido en todo el diseño de texto. No está disponible para degradados cónicos, que usan el ámbito por glifo.

Abre **Gradient Gallery** para elegir un ajuste preestablecido o **Edit Custom Gradient** para crear o editar un degradado directamente.

La galería contiene categorías como ajustes SVG, de líneas, colores de banderas y degradados propios. Selecciona un ajuste y pulsa **Apply** para asignarlo. El editor personalizado ofrece edición detallada de paradas y herramientas adicionales; se explica en otro capítulo.

Al cambiar una capa de Solid a Gradient, se recuperan sus últimos ajustes de degradado, si existen. Si no hay un degradado guardado, se aplica el primer ajuste disponible. Volver a Solid conserva el degradado anterior para poder recuperarlo.

6.2 Controles básicos del degradado

Control	Qué modifica
Angle	Define el ángulo del degradado entre 0° y 360°. El botón de restablecimiento lo devuelve a 90°. En degradados cónicos, define el ángulo inicial.
Opacity	Define la opacidad del degradado entre 0 % y 100 %. El botón de restablecimiento la devuelve al 100 %.
Gradient Mode	Selecciona Linear, Radial o Conic. Los ejes de desplazamiento disponibles dependen del modo elegido.

Arrastra los deslizadores o ajústalos con los botones contiguos de menos y más. El icono de restablecimiento a la izquierda devuelve cada ajuste a su valor predeterminado.

6.3 Gradient Offset XYZ

Estos controles posicionan y dimensionan el degradado con valores normalizados de 0 % a 100 %. Cada eje empieza en 50 %.

Control	Qué modifica	Disponibilidad
Offset X	Define la posición horizontal del centro.	Activo en Radial y Conic; desactivado en Linear.
Offset Y	Define la posición vertical del centro.	Activo en Radial y Conic; desactivado en Linear.
Offset Z	Define el tamaño o radio radial.	Activo solo en Radial; desactivado en Linear y Conic.

Por ejemplo, aleja X o Y del 50 % para mover el centro de un degradado radial o cónico dentro de su área de dibujo. Ajusta Z para cambiar el radio de un degradado radial. Un control desactivado no se puede editar en el modo actual.

6.4 Gradient Position Shift

Estos controles ajustan la ubicación de las paradas de color del degradado. Ambos van de -100 % a +100 % y se restablecen a 0 %.

Control	Qué modifica
Shift Move	Desplaza las posiciones de las paradas a lo largo del degradado. Permite mover la transición por la forma sin cambiar los colores.
Shift Cycle	Desplaza cíclicamente los colores por el intervalo de paradas. Cambia los colores del principio y final y conserva la secuencia general del degradado.

Prueba primero ajustes pequeños: desplazar las paradas puede acercar un límite de color a un borde; el desplazamiento cíclico puede cambiar los colores visibles en ambos extremos.

6.5 Gradient Color Shift

Estos controles ajustan los colores de todas las paradas. El tono va de -180° a +180°; la saturación y luminosidad, de -100 % a +100 %. Los tres se restablecen a cero.

Control	Qué modifica
Hue Shift	Gira el tono del color de cada parada. Un desplazamiento de 180° lleva los colores al lado opuesto del círculo cromático.

Control	Qué modifica
Saturation Shift	Aumenta o reduce la saturación. Los valores se limitan al intervalo válido: los colores no pueden superar la saturación máxima ni bajar de cero.
Lightness Shift	Aclara u oscurece cada parada. Los valores se limitan al intervalo válido de luminosidad.

Son ajustes globales de los colores de las paradas. No sustituyen a los controles individuales de **Edit Custom Gradient**.

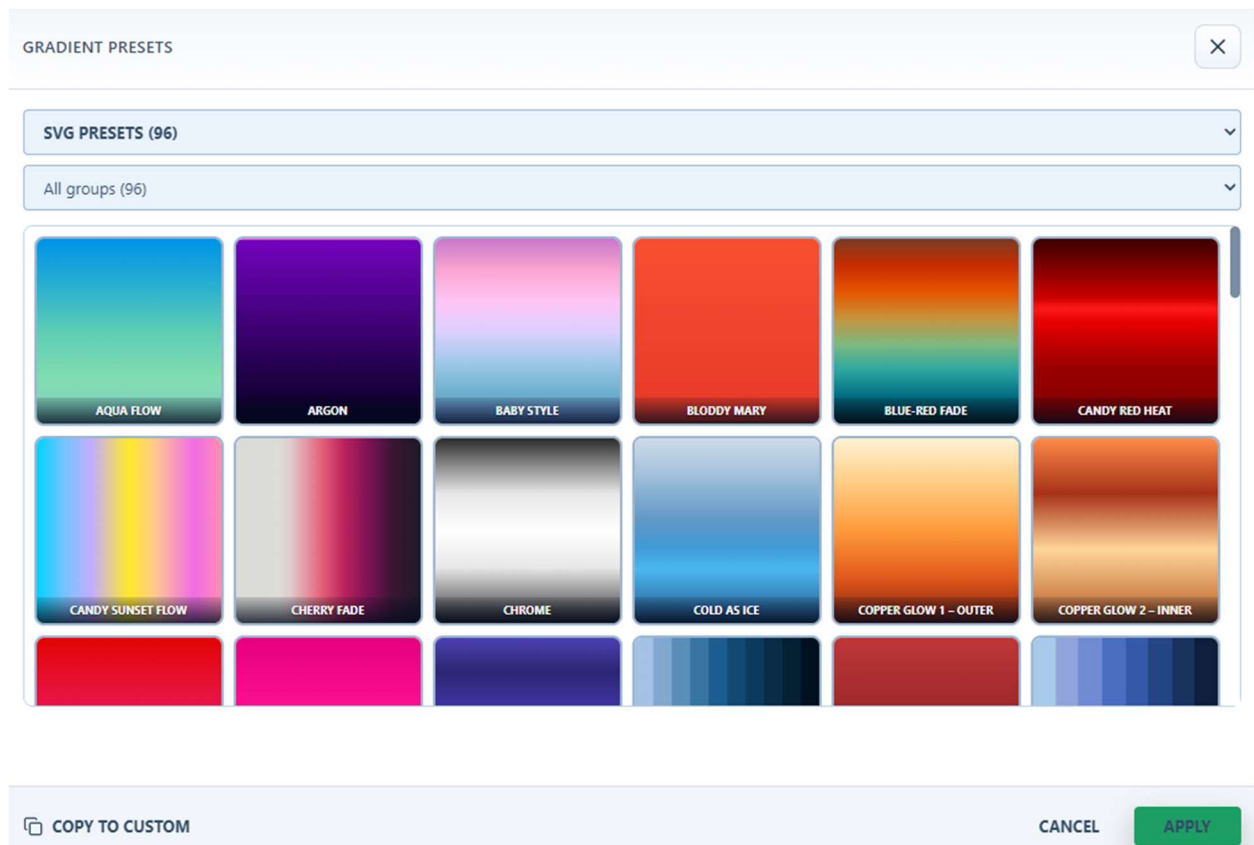
6.6 Flujo de trabajo sugerido

11. Selecciona la capa de destino y cambia **Fill Type** a Gradient.
12. Elige el ámbito **A** o **ABC** y selecciona un ajuste preestablecido o crea un degradado personalizado.
13. Define el modo de degradado y ajusta su ángulo y opacidad.
14. En Radial o Conic, ajusta los desplazamientos X/Y activos; en Radial, ajusta Z según necesites.
15. Usa **Shift Move** y **Shift Cycle** para afinar la distribución de colores sobre la forma.
16. Usa **Hue Shift**, **Saturation Shift** y **Lightness Shift** para afinar la paleta.

Si un control está desactivado, comprueba el modo de degradado seleccionado. Linear desactiva los tres desplazamientos XYZ; Conic desactiva Z.

7 La galería de degradados

La **Gradient Gallery** permite explorar degradados integrados y propios, previsualizar una selección y aplicarla a la capa activa.



7.1 Explorar la galería

Usa el primer desplegable para elegir una categoría. Entre las disponibles están:

SVG Presets — la colección principal de degradados integrados.

Line Presets — degradados para estilos basados en líneas.

Flag Colors — degradados de colores de banderas.

Otros paquetes de ajustes — colecciones integradas adicionales, si existen en la versión instalada.

Own Gradients — degradados guardados en tu biblioteca personal.

El número junto a cada categoría indica cuántos degradados contiene. Las cantidades pueden variar según la versión y el contenido de tu biblioteca.

Algunas categorías integradas muestran otro desplegable de grupos. Elige **All groups** para ver toda la categoría o un grupo para filtrar la lista. La categoría **Own Gradients** tiene su propio filtro, que también permite mostrar todos los grupos.

Las tarjetas muestran el color y nombre del degradado y se ordenan alfabéticamente. Desplázate dentro de la cuadrícula para ver más. Haz clic en una tarjeta para seleccionarla; quedará resaltada.

7.2 Previsualizar y aplicar un ajuste

17. Selecciona una categoría y, si está disponible, un grupo.
18. Haz clic en una tarjeta. La aplicación previsualiza ese degradado en la capa activa.
19. Haz clic en otra tarjeta para previsualizar otro degradado.
20. Elige **Apply** para confirmar el degradado seleccionado y cerrar la galería.
21. Elige **Cancel** o el botón **X** para cerrar sin aplicar la selección pendiente. La previsualización se borra al cerrar la galería.

Al asignar un degradado a una capa Solid, el ajuste aporta su ángulo predeterminado y la opacidad empieza en 100 %. Al cambiar el degradado de una capa que ya tiene uno, la galería conserva su ángulo y opacidad actuales. Otros ajustes, como ámbito y modo, se transfieren con el degradado elegido cuando corresponde.

7.3 Copiar un ajuste integrado a tu biblioteca

Al seleccionar un ajuste integrado, aparece **Copy to Custom** en el pie del panel.

22. Selecciona el ajuste que quieras conservar o personalizar.
23. Elige **Copy to Custom**.
24. Introduce un nombre para la copia en el diálogo.
25. La aplicación guarda la copia entre tus degradados, cambia a **Own Gradients** y selecciona el nuevo elemento.

La copia se guarda en el grupo de degradados propios seleccionado. Si el filtro está en **All groups**, se usa el grupo predeterminado. La copia no modifica el ajuste integrado.

7.4 Gestionar tus degradados

Elige **Own Gradients** para ver los degradados guardados. Usa el desplegable de grupos para filtrar la colección. La tarjeta **Create New** abre el diseñador. Pasa el cursor sobre una tarjeta guardada para ver sus iconos de edición y eliminación.

Edit abre el diseñador con ese degradado guardado.

Delete pide confirmación antes de eliminarlo de la biblioteca.

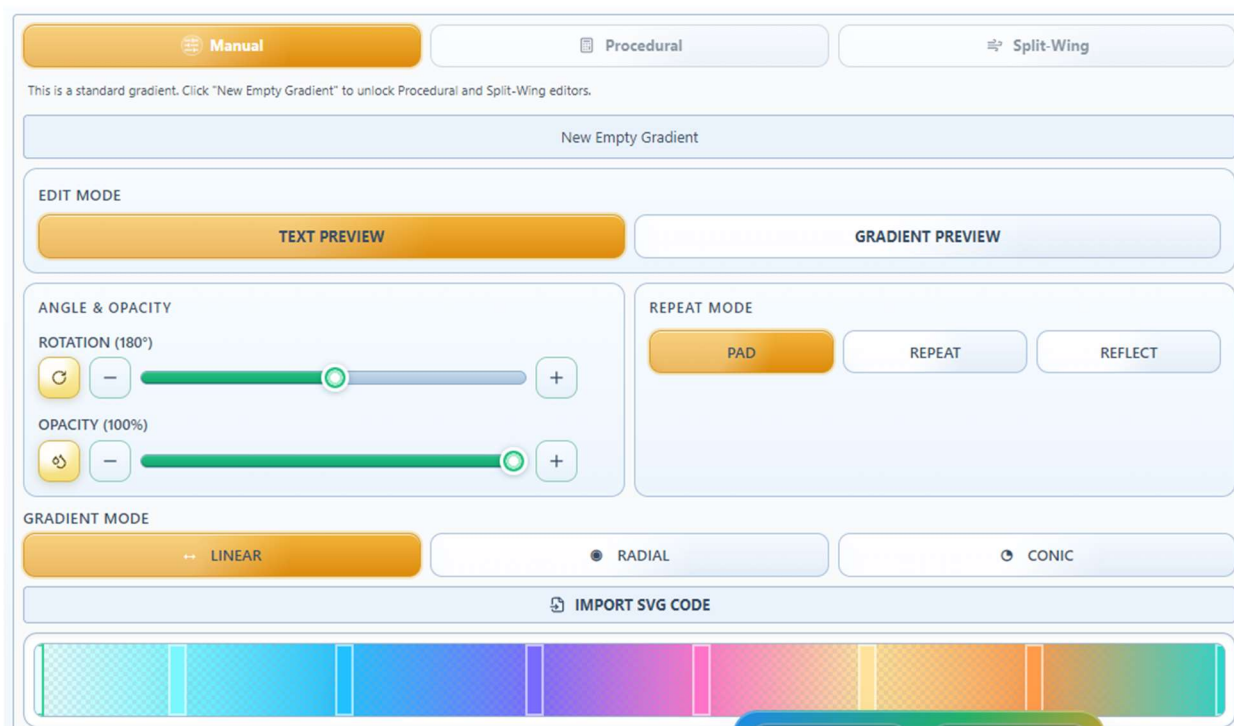
Después de crear o editar un degradado, la galería actualiza la lista de degradados propios. El degradado recién creado o guardado queda seleccionado para previsualizarlo y aplicarlo.

7.5 Controles relacionados

La galería permite elegir y gestionar degradados preestablecidos. Para los ajustes rápidos del degradado activo, incluidos **Angle**, **Opacity**, **Gradient Offset XYZ**, **Gradient Position Shift** y **Gradient Color Shift**, consulta [Asignar y ajustar degradados](#). Elige **Edit Custom Gradient** en los ajustes de la capa para abrir el editor detallado.

8 El editor de degradados personalizados y su modo Manual

El panel **Edit Custom Gradient** tiene tres pestañas: **Manual**, **Procedural** y **Split-Wing**. Este capítulo presenta el panel y explica el editor Manual. Procedural y Split-Wing tienen capítulos propios porque usan otros modelos de edición y controles.



8.1 Elegir un editor

Manual edita directamente un degradado estándar mediante sus paradas de color y ajustes.

Procedural genera un degradado a partir de reglas y parámetros.

Split-Wing ofrece controles independientes para la transición a cada lado de un nodo de color.

En un degradado estándar, **Procedural** y **Split-Wing** están desactivados. Elige **New Empty Gradient** para habilitarlos. Se crea un degradado sencillo de dos paradas en Manual y se conservan el modo, ángulo y opacidad actuales. Los editores habilitados se explican en sus propios capítulos.

La pestaña resaltada indica el editor activo. El breve mensaje inferior explica si el degradado actual es estándar, procedural o Split-Wing. Al convertir un degradado procedural o Split-Wing a Manual, la aplicación pide confirmación porque se pierde su modelo de edición especial.

8.2 Destino de la previsualización

Los botones **Edit Mode** cambian el destino de la previsualización:

Text Preview muestra el degradado sobre el diseño de texto del espacio de trabajo.

Gradient Preview muestra una muestra independiente del degradado en el espacio de trabajo.

Esto cambia la forma de inspeccionar el resultado mientras editas; no modifica el degradado.

8.3 Ángulo, opacidad y modo de repetición

8.3.1 Ángulo y opacidad

Control	Qué modifica
Rotation	Define el ángulo entre 0° y 360°. El control de restablecimiento lo devuelve a 90°.
Opacity	Define la opacidad de todo el degradado entre 0 % y 100 %. El control de restablecimiento la devuelve al 100 %.

8.3.2 Repeat Mode

Elige cómo se comportan los colores fuera del intervalo de paradas:

Pad prolonga los colores de la primera y última parada.

Repeat repite el patrón del degradado. En este modo aparece **Frequency** para definir una frecuencia de repetición de 1x a 50x.

Reflect repite el patrón alternando la dirección y produce una secuencia reflejada.

8.4 Modo de degradado e importación SVG

Elige **Linear**, **Radial** o **Conic** en **Gradient Mode**. El tipo seleccionado controla la geometría que muestra el mismo conjunto de paradas de color.

Import SVG Code abre un diálogo de texto. Pega código de un degradado SVG para cargar sus colores, paradas, tipo y valores compatibles en el editor Manual. Si no puede interpretarse, la aplicación indica un error.

8.5 Editar la barra de paradas

La barra ancha con damero muestra el degradado y sus marcadores de parada. El damero indica transparencia. Puedes arrastrar los marcadores a lo largo de la barra, también con gestos táctiles en una tableta.

26. Selecciona un marcador para editar esa parada.
27. Haz clic en un punto vacío de la barra para añadir una parada. La nueva parada empieza con el color del degradado actual en esa posición.
28. Haz doble clic en un marcador para eliminarlo. Se conservan al menos dos paradas.
29. Selecciona una parada y usa **Node Color** para abrir el selector. Este edita el color y alfa de la parada; la barra se actualiza para previsualizar el cambio.
30. Usa **Position** para ubicar la parada seleccionada entre 0 % y 100 %.

La parada seleccionada queda resaltada. En diseños similares a móvil aparece **Color Edit** sobre la barra. Empieza desactivado para permitir desplazarse con gestos; actívalo para editar posiciones y colores y desactívalo de nuevo para desplazarte cómodamente.

8.6 Desplazamientos de posición y color

Estos controles ajustan la distribución de paradas y la paleta en conjunto. Tienen el mismo significado que los controles correspondientes del panel rápido:

Control	Intervalo	Qué modifica
Shift Move	De -100 % a +100 %	Desplaza las posiciones de las paradas a lo largo del degradado.
Shift Cycle	De -100 % a +100 %	Desplaza cíclicamente los colores por el intervalo de paradas.
Hue Shift	De -180° a +180°	Gira el tono de cada color de parada.
Saturation Shift	De -100 % a +100 %	Aumenta o reduce la saturación de los colores de parada.
Lightness Shift	De -100 % a +100 %	Aclara u oscurece los colores de parada.

Los cinco desplazamientos se restablecen a 0. Para más detalles y ejemplos, consulta [Asignar y ajustar degradados](#).

8.7 Guardar, aplicar o cancelar

Save To Own Gradients pide un nombre y guarda una copia del degradado manual actual en tu biblioteca de degradados propios. Guardarlo no cierra el editor.

Apply confirma los cambios del editor Manual y cierra el panel.

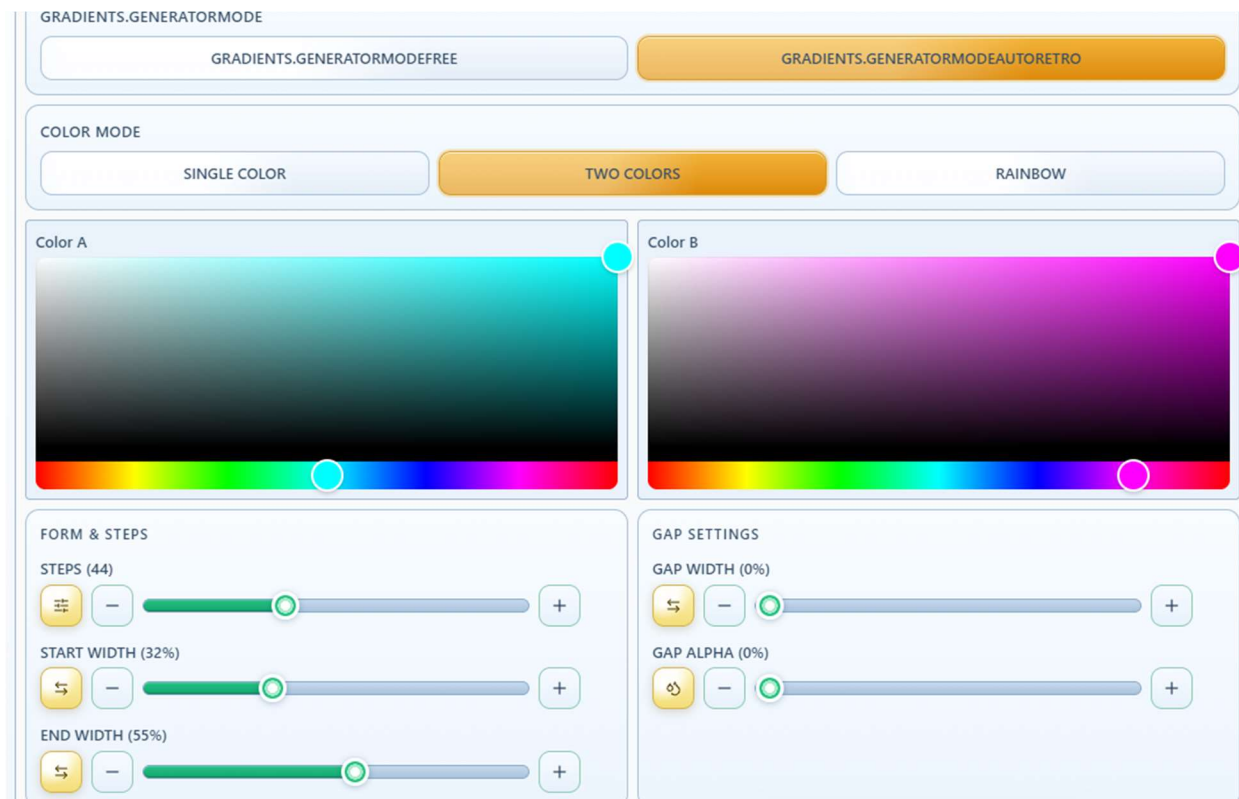
Cancel cierra el editor y descarta las ediciones manuales pendientes.

8.8 Flujo de trabajo sugerido

31. Selecciona **Manual**. Si las otras pestañas están desactivadas y quieres usarlas después, elige primero **New Empty Gradient**.
32. Elige **Text Preview** o **Gradient Preview**.
33. Define el tipo, ángulo, opacidad y comportamiento de repetición.
34. Importa código SVG si quieres partir de un degradado existente.
35. Añade o mueve marcadores de parada y ajusta el color y la posición de la parada seleccionada.
36. Afina la ubicación general y la paleta con los controles de desplazamiento.
37. Guarda una copia reutilizable con **Save To Own Gradients** o elige **Apply** para terminar.

9 El generador de degradados procedurales

El editor Procedural genera patrones de franjas y líneas repetidas a partir del número de pasos, anchura, espaciado, separaciones, color y suavidad de bordes. Es útil para patrones de transiciones bruscas habituales en diseños retro-wave y similares. Este capítulo también incluye los controles que quedan debajo de la parte visible de la captura.



9.1 Abrir el editor Procedural

Abre **Edit Custom Gradient** en la capa activa. Si tiene un degradado estándar, elige **New Empty Gradient** para habilitar las pestañas Procedural y Split-Wing. Selecciona **Procedural** para abrir este editor. Split-Wing se explica en su propio capítulo.

El generador crea intervalos de franjas repetidas. **Steps** controla cuántos se generan. **Start Width** y **End Width** pueden variar las franjas a lo largo de la secuencia; **Gap Width** controla el espacio entre ellas. **Softness** define el desvanecimiento de sus bordes: 0 % produce transiciones nítidas y bruscas; los valores mayores suavizan los bordes.

9.2 Geometría del degradado

Control	Qué modifica
Angle	Define el ángulo del degradado entre 0° y 360°.
Opacity	Define la opacidad de todo el degradado generado entre 0 % y 100 %.
Gradient Mode	Elige geometría Linear, Radial o Conic para el patrón generado.

Estos ajustes controlan la geometría y opacidad generales del degradado. Los siguientes controles describen la generación del propio patrón de franjas.

9.3 Generator Mode Free y Auto Retro

La captura muestra claves de traducción sin resolver para **Generator Mode** y sus dos opciones.

GRADIENTS.GENERATORMODEFREE corresponde a **Free**; **GRADIENTS.GENERATORMODEAUTORETRO** corresponde a **Auto Retro**.

9.3.1 Free

Free muestra los controles adicionales **Spacing Curve**, **Thickness Function**, **Gap Mode** y **Edge Bias**. Úsalo cuando la ubicación y anchura de las franjas deban variar según una curva o función elegida.

9.3.2 Auto Retro

Auto Retro distribuye intervalos regulares y varía la anchura de las franjas de **Start Width** a **End Width** a lo largo de la secuencia. Permite crear rápidamente las bandas equidistantes del estilo retro-wave. Oculta los controles exclusivos de Free; los pasos, anchuras, separaciones, colores, fase, suavidad y alfa siguen disponibles.

9.4 Color Mode

Elige cómo obtienen sus colores las franjas generadas:

Single Color usa **Color A** como color de las franjas.

Two Colors mezcla de **Color A** a **Color B** a lo largo del patrón generado.

Rainbow usa una rampa de color con varias paradas que puedes editar directamente.

Usa los selectores para elegir Color A y, en Two Colors, Color B. En Rainbow, el editor muestra una barra de paradas. Haz clic para añadir una parada, arrástrala para moverla y haz doble clic para eliminarla. Selecciona una parada para editar su alfa y color. La barra admite hasta 32 paradas.

9.5 Forma y pasos

Control	Intervalo	Qué modifica
Steps	2–120	Define el número de intervalos de franjas. Más pasos crean un patrón más denso.
Start Width	0–100%	Define la anchura de la franja al principio de la secuencia generada respecto a su intervalo.
End Width	0–100%	Define la anchura al final de la secuencia. El generador interpola entre Start Width y End Width.

Los valores iguales de Start Width y End Width producen franjas uniformes. Los distintos crean franjas que se ensanchan o estrechan gradualmente.

9.6 Ajustes de separación

Control	Intervalo	Qué modifica
Gap Width	0–100%	Define el tamaño de los espacios entre intervalos de franjas.
Gap Alpha	0–100%	Define la opacidad de esos espacios. En 0 %, son transparentes; los valores mayores los hacen más visibles.
Gap Mode	Solo en Free	Define cómo se tiene en cuenta la separación al calcular la anchura de las franjas.

En Free, **Gap Mode** ofrece tres opciones:

Cap conserva la anchura solicitada, pero la limita para que franja y separación quepan en el intervalo.

Proportional calcula la anchura de la franja a partir de la parte del intervalo restante tras la separación.

Absolute resta la separación de la anchura solicitada de la franja.

9.7 Transformación y suavidad

Control	Intervalo	Qué modifica
Phase/Offset	De -100 % a +100 %	Desplaza la fase del patrón y la progresión de colores. En Auto Retro, los intervalos siguen equidistantes mientras se desplaza la progresión cromática.
Edge Bias	De -100 % a +100 %, solo en Free	Redistribuye las franjas. Los valores positivos las empujan hacia los bordes exteriores; los negativos, hacia el centro.
Softness	0–100%	Controla el desvanecimiento de los bordes de cada franja. Los valores bajos mantienen los límites nítidos; los altos los suavizan.

Para líneas de transición brusca, empieza con **Softness** en 0 %. Auméntalo ligeramente si quieres una transición menos abrupta en los bordes.

9.8 Thickness Function en modo Free

Este ajuste cambia la variación de anchura entre intervalos. Funciona junto con Start Width y End Width.

Thickness Linear cambia suavemente la anchura del valor inicial al final.

Thickness Sine añade una variación ondulada repetida a la progresión de anchura.

Thickness Random varía las anchuras con un patrón pseudoaleatorio reproducible.

9.9 Spacing Curve en modo Free

Spacing Curve cambia la distribución de las posiciones de franjas a lo largo del patrón:

Linear distribuye las posiciones uniformemente.

Ease In empieza con cambios pequeños de posición y los aumenta.

Ease Out empieza con cambios mayores y los reduce.

Exponential y **Logarithmic** crean distribuciones no lineales más pronunciadas.

Combínalo con **Edge Bias** para definir dónde se agrupan las franjas. Auto Retro usa intervalos fijos y uniformes y no muestra este control.

9.10 Alpha Gradient

Activa **Alpha Gradient** para variar la opacidad de las franjas en la secuencia generada. **Min Alpha** y **Max Alpha** definen los valores mínimo y máximo, cada uno de 0 % a 100 %. El control independiente **Gap Alpha** sigue definiendo la opacidad de los espacios entre franjas.

En Single Color, el generador usa automáticamente el intervalo alfa para la secuencia de franjas. En Two Colors y Rainbow, el interruptor Alpha Gradient controla si se aplica esa variación de opacidad.

9.11 Aplicar o cancelar

Apply confirma el patrón generado en la capa activa y cierra el editor.

Cancel cierra el editor y descarta las ediciones procedurales pendientes.

9.12 Punto de partida para líneas retro de borde nítido

38. Elige **Auto Retro** para intervalos equidistantes.
39. Ajusta **Steps** para controlar la densidad de bandas.
40. Iguala **Start Width** y **End Width** para bandas uniformes o usa valores distintos para bandas que se estrechen.
41. Aumenta **Gap Width** para separar las bandas; usa **Gap Alpha** para decidir si los espacios son transparentes o visibles.
42. Elige **Two Colors** o **Rainbow** y define la paleta.
43. Mantén **Softness** en 0 % para bordes nítidos.
44. Ajusta **Phase/Offset**, **Angle** y la **Opacity** general; después elige **Apply**.

Para el editor estándar de paradas, consulta [El editor de degradados personalizados y su modo Manual](#). Para los controles rápidos de los ajustes de capa, consulta [Asignar y ajustar degradados](#).

10 El editor de degradados Split-Wing

El editor **Split-Wing** es una herramienta experimental basada en nodos que crea degradados sin colocar manualmente cada parada generada. Resulta especialmente útil para transiciones nítidas y patrones de cambios bruscos. Cada nodo define un color en una posición; sus alas izquierda y derecha modelan las transiciones de ambos lados.

El editor puede ocupar más de una captura. Este capítulo también documenta los controles situados más abajo en el panel, según la implementación actual de la interfaz.

10.1 Abrir el editor Split-Wing

Abre **Edit Custom Gradient** en la capa activa. Si el degradado actual es estándar, elige **New Empty Gradient** para habilitar Procedural y Split-Wing. Selecciona después **Split-Wing**. Si está activo un degradado Procedural, usa **New Empty Gradient** para iniciar uno editable. Los editores Manual y Procedural tienen sus propios capítulos.

El panel se llama **Experimental Split-Wing**. El modelo vacío inicial tiene dos nodos extremos, uno a cada lado de la barra, con una transición lineal entre ellos.

10.2 Modo de degradado y ángulo

Control	Qué modifica
Linear, Radial, Conic	Elige la geometría general del degradado.
Angle	Define el ángulo del degradado entre 0° y 360°.
-45 y +45	Lleva el ángulo al incremento anterior o siguiente de 45°.

Estos controles definen la geometría del degradado generado. La barra de nodos se muestra como una rampa horizontal de color para facilitar la edición de posiciones y transiciones.

10.3 Añadir, seleccionar, mover y eliminar nodos

La barra con damero muestra el degradado actual y sus nodos. Un nodo es un punto de color en la rampa.

45. Haz clic en un espacio vacío de la barra para añadir un nodo. Cerca de 0 %, 25 %, 50 %, 75 % o 100 %, el nuevo nodo se ajusta a esa posición. Su color y opacidad iniciales se toman de la rampa actual.
46. Haz clic en el marcador para seleccionar un nodo. Su color, opacidad y ajustes de transición izquierda/derecha podrán editarse debajo de la barra.
47. Arrastra un marcador horizontalmente para mover el nodo. Los nodos mantienen su orden y no pueden cruzarse. Puedes colocarlos muy cerca para crear cambios bruscos.
48. Arrastra un marcador por encima o debajo de la barra y suéltalo para eliminarlo. El editor conserva al menos dos nodos.

Estas acciones admiten ratón y entrada táctil. **Shift Move** y **Shift Cycle** cambian la distribución visible de paradas, por lo que una rampa desplazada puede diferir de las posiciones guardadas de los nodos.

10.4 Alas izquierda y derecha

Cada nodo seleccionado tiene una **Left Wing** y una **Right Wing**. El ala izquierda modela la transición que llega al nodo desde la izquierda; la derecha, la que sale hacia la derecha. En el primer y último nodo, un lado carece de segmento vecino que modelar.

Cada ala tiene tres tipos de transición:

Tipo	Comportamiento
Linear (/)	Crea una transición constante y uniforme entre colores de nodos contiguos. El control Factor está desactivado.
Smooth (~)	Suaviza el cambio de color siguiendo una curva. Factor cambia su intensidad; Influence mezcla entre una transición lineal y la curva suave completa.
Hard	Crea una transición abrupta de color. Factor mueve el punto de transición por el segmento de 0 % a 100 %.

En **Smooth**, Factor e Influence van de 0 % a 100 %. Influence en 0 % produce una mezcla lineal; los valores mayores aplican más curva de suavizado. En **Hard**, Factor va de 0 % a 100 % y mueve el punto de transición por el segmento. Las alas Linear no usan Factor ni Influence.

Las transiciones Hard se representan con dos paradas muy próximas, con una pequeña separación mínima, en lugar de dos paradas exactamente coincidentes. Así se mantiene estable el cambio brusco de color en el degradado generado.

10.4.1 Split Mode

Por defecto, **Split Mode** está desactivado. Al cambiar un ajuste de ala, la correspondiente del nodo vecino se sincroniza, de modo que ambos extremos del segmento comparten el ajuste. Activa **Split Mode** para editarlos por separado. Es útil cuando un segmento debe suavizarse de forma distinta al salir de un color y al llegar al siguiente.

10.5 Editar el color y la opacidad de un nodo

Elige **Edit** en la columna central entre Left Wing y Right Wing para abrir el selector de color del nodo. Admite selección directa de color y cuentagotas de previsualización. El alfa se controla por separado con **Alpha**.

El deslizador **Alpha** define la opacidad del nodo seleccionado entre 0 % y 100 %. Los botones **L** y **R** determinan si se usa esa opacidad en la transición izquierda y derecha. Desactiva un lado para que use opacidad completa. Con Split Mode desactivado, el lado correspondiente del nodo vecino sigue el mismo ajuste.

10.6 Shift Position y Color Shift

Estos controles ajustan el resultado generado después de definir nodos y alas:

Control	Intervalo	Qué modifica
Shift Move	De -100 % a +100 %	Mueve las posiciones de las paradas a lo largo de la rampa.
Shift Cycle	De -100 % a +100 %	Desplaza cíclicamente la progresión cromática por la rampa.
Hue Shift	De -180° a +180°	Gira los tonos de los colores del degradado.
Saturation Shift	De -100 % a +100 %	Aumenta o reduce la saturación.
Lightness Shift	De -100 % a +100 %	Aumenta o reduce la luminosidad.

Shift Move, Shift Cycle, Hue Shift, Saturation Shift y Lightness Shift afectan a todo el degradado generado. Permiten explorar variantes sin reconstruir los nodos.

10.7 Galería de degradados, guardado y aplicación

Gradient Gallery abre la galería. Selecciona un ajuste y aplícalo para cargarlo en el editor; la galería se explica en [La galería de degradados](#).

Save To Own Gradients guarda el diseño Split-Wing actual entre tus degradados. El editor pide un nombre.

Apply confirma el resultado en la capa activa y cierra el editor personalizado.

Cancel cierra el editor y descarta los cambios pendientes.

Si el resultado alcanza el límite de paradas del editor, aparece un aviso de que se ha limitado la salida. Split-Wing admite hasta 128 paradas generadas.

10.8 Flujo inicial para transiciones bruscas

49. Añade un nodo en cada punto donde la rampa deba cambiar bruscamente de color.
50. Selecciona un nodo y elige **Edit** para definir su color. Repite con los demás.
51. Define la **Left Wing** y/o **Right Wing** correspondiente como **Hard**. Usa **Split Mode** cuando ambos lados de un segmento necesiten ajustes distintos.
52. Ajusta **Factor** para ubicar cada transición brusca dentro de su segmento.
53. Acerca los nodos para agrupar las transiciones y usa **Shift Move** o **Shift Cycle** para afinar la distribución general.
54. Revisa la rampa y elige **Apply** para usarla en la capa activa. Usa antes **Save To Own Gradients** si quieres conservar una copia con nombre en tu colección personal.

Para franjas repetidas y equidistantes de transición brusca, consulta [El generador de degradados procedurales](#). Para editar paradas individuales directamente, consulta [El editor de degradados personalizados y su modo Manual](#).

11 Crear y transformar clones de capas

Un clon es una instancia adicional de una capa. Parte de su apariencia y tiene posición, escala y rotación propias, lo que permite crear profundidad o contornos repetidos sin cambiar la capa de origen.

11.1 Abrir Create Clone

En la lista de capas, elige **C** en una capa normal. El diálogo **Create Clone** identifica la capa de origen bajo el título. Elige **Single** o **Batch**, define los valores del lote y selecciona **Create**. **Cancel** o el botón de cierre cierran el diálogo sin crear clones.

11.2 Single

Single crea un clon con transformación predeterminada: desplazamientos X e Y en 0, escala en 1 y rotación en 0°. El clon se sitúa justo sobre el original hasta moverlo con **Clone Transform**.

11.3 Batch

Batch crea una secuencia de clones. **Count** define cuántos se crean, de 1 a 10; el valor inicial es 3. Los demás campos definen el cambio de cada clon sucesivo:

Control	Qué modifica
X Step	Añade este desplazamiento horizontal por clon.
Y Step	Añade este desplazamiento vertical por clon.
Scale Step	Añade este cambio de escala por clon desde una escala base de 1. Los valores positivos agrandan cada clon sucesivo; los negativos lo reducen.
Rotate Step	Añade estos grados de rotación por clon.

El primer clon usa un paso, el segundo dos y así sucesivamente. Por ejemplo, un **X Step** de 2 coloca el primer clon a 2 unidades del original y el segundo a 4. Con todos los pasos en 0, los clones comparten posición, escala y ángulo del original.

11.3.1 Angle Helper

Introduce un **Angle** y un **Step** y elige **Apply Angle** para calcular **X Step** e **Y Step**. El asistente rellena ambos campos con la dirección y distancia seleccionadas; no cambia **Rotate Step**. Puedes editar después los valores calculados de X e Y.

11.4 Clone Transform

En una fila de clon, abre **Clone Transform** con **Move**. El panel modifica solo ese clon:

Control	Intervalo	Qué modifica
X	De -75 a +75	Mueve el clon horizontalmente respecto al original.
Y	De -75 a +75	Mueve el clon verticalmente respecto al original.
Scale	De 0 a 4	Cambia el tamaño del clon; 1 es el tamaño original.
Rotate	De -360° a +360°	Gira el clon alrededor de su origen.
Reset	—	Restablece X, Y y rotación a 0. En la implementación actual, la escala pasa a 0,1, su mínimo normalizado; un clon nuevo empieza con escala 1.
Delete	—	Elimina este clon.

Puedes ajustar un deslizador directamente o usar los controles de menos y más para pasos pequeños. Mantén pulsado **Move** y arrastra la fila para recolocar el clon en la pila; consulta [El menú de capas y sus controles](#) para conocer los controles de fila.

11.5 Flujos de trabajo sugeridos

11.5.1 Crear una pila escalonada

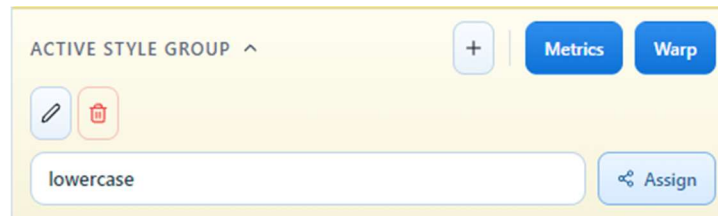
55. Elige **C** en la capa que quieras repetir.
56. Selecciona **Batch** e introduce un **Count**.
57. Define un **X Step** o **Y Step** pequeño para separar las copias. Usa **Angle Helper** para calcular desplazamientos en una dirección.
58. Añade **Scale Step** o **Rotate Step** si la secuencia debe crecer o girar.
59. Elige **Create** y afina cada copia con **Clone Transform**.

11.5.2 Ajustar un clon

1. Elige **C** en una capa y mantén seleccionado **Single**.
2. Elige **Create**.
3. Abre el control **Move** del nuevo clon en la lista de capas.
4. Ajusta X, Y, Scale o Rotate. Elige **Delete** para eliminarlo.

12 Style Groups

Style Groups permite aplicar estilos de capa distintos a diferentes conjuntos de glifos de una fuente. Por ejemplo, asigna las minúsculas a un grupo **lowercase** y dales otro tratamiento de color mientras las mayúsculas siguen usando **Master**. La asignación elige los ajustes de capa que COLRStudio utiliza al mostrar y exportar ese glifo.



12.1 Master y el grupo activo

Master es el grupo predeterminado. Los glifos sin asignación explícita usan Master. El diálogo de asignación también indica los glifos que pertenecen actualmente a Master u otro grupo. En el ejemplo, las minúsculas asignadas al grupo personalizado usan sus ajustes; las mayúsculas, números y demás caracteres sin asignación siguen usando Master.

Cada grupo tiene ajustes de capa propios. Al seleccionar un grupo en **Active Style Group**, los cambios se aplican a él y se guardan independientemente. Así, los grupos pueden tener distintos rellenos, visibilidad, clones, patrones superpuestos y otros ajustes de capa. Cambiar de grupo cambia el grupo activo del panel Layers; no le asigna glifos automáticamente.

Un grupo nuevo parte de una copia de la configuración actual de Master. Después, sus cambios y los de Master son independientes. El botón + crea un grupo. Usa el lápiz para renombrar el grupo seleccionado, salvo Master, y la papelera para eliminarlo. Master no se puede renombrar ni eliminar. Al borrar un grupo personalizado, sus glifos vuelven a usar Master.

El botón **Metrics** abre los ajustes generales. **Warp** abre Global Warp, disponible solo para Master. Global Warp no funciona por grupo: hay que eliminar los grupos adicionales para usarlo y la deformación queda excluida de la exportación de fuentes OTF/WOFF2. Consulta [Global Warp](#) para conocer sus controles.

12.2 Asignar glifos a un grupo

Selecciona el grupo de destino en **Active Style Group** y elige **Assign**. El diálogo muestra intervalos de caracteres estándar y caracteres personalizados:

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

- Selecciona uno o más intervalos, como **Uppercase (A–Z)**, **Lowercase (a–z)**, **Numbers (0–9)**, Latin-1 o Latin Extended-A, y **Special Characters**.
- Para elegir caracteres concretos, introdúcelos en **Custom Characters**. Es útil si el grupo solo debe afectar a determinados signos o símbolos.
- El estado bajo cada intervalo indica cuántos glifos están asignados a otros grupos y sus nombres. Solo se pueden asignar caracteres disponibles en la fuente cargada.
- Elige **Assign Glyphs** para aplicar la selección. Esto sustituye las asignaciones previas de esos glifos; no duplica un glifo entre grupos.

Puedes reabrir el diálogo para cambiar o ampliar las asignaciones. Un carácter trasladado usa inmediatamente los ajustes de su nuevo grupo. Los caracteres sin asignación personalizada usan Master.

12.3 Style Groups y SVG Effects

SVG Effects no se puede usar junto con Style Groups adicionales. Si SVG Effects está activo, COLRStudio bloquea la creación de otro grupo. Si ya existen grupos adicionales, bloquea la activación de SVG Effects. Para cambiar de flujo, desactiva primero SVG Effects antes de crear grupos, o elimina todos los grupos adicionales y conserva solo Master antes de activar SVG Effects.

Esta restricción afecta específicamente a SVG Effects. Los rellenos y demás ajustes de capa compatibles se pueden editar independientemente en cada grupo. Consulta [Efectos SVG de las capas](#) para conocer los ajustes de efectos.

13 Capas de patrones superpuestos y sus ajustes

Algunas fuentes o ajustes preestablecidos incluyen patrones superpuestos en la lista de capas. Una superposición puede añadir un patrón de color a un glifo o usarlo como recorte. Sus controles ajustan modo, ubicación, tamaño y variación por glifo. También puedes cambiar el color y otros ajustes de apariencia desde su fila en la lista.

13.1 Interpretar los botones O y M

O marca la capa principal de superposición. Pulsa su botón para abrir **Pattern Overlay**. La fila O tiene sus propios controles de relleno, fusión, visibilidad y efectos, como las demás capas.

M marca una capa miembro creada a partir de un trazado independiente de la misma superposición. Su relleno y apariencia se ajustan por separado desde los controles de fila.

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

El botón **M** recorre tres modos en este orden: **Overlay** → **Inverted Overlay** → **Cutout** → **Overlay**. Overlay añade el trazado de color; Inverted Overlay usa la cobertura inversa del patrón; Cutout elimina el área del trazado para mostrar las capas inferiores. El color del botón indica el modo. Pulsar M cambia el modo de ese miembro; los ajustes O sincronizan la ubicación y el mapeo de la familia.

13.2 Separar trazados SVG

Si la superposición seleccionada tiene varios trazados, **Separate SVG Paths** determina si permanecen juntos o forman varias filas de capa relacionadas:

Desactivado mantiene todos los trazados en una capa de superposición.

Activado permite seleccionar un trazado **O** principal y trazados **M** adicionales. El primero empieza como O. Selecciona una tarjeta para añadir o quitar un miembro M. Puede haber hasta seis trazados M junto a O.

32

Las tarjetas mantienen el orden del SVG de origen. Las flechas arriba y abajo cambian el orden de las capas M. Elige **O** en una tarjeta M para convertir ese trazado en el principal; el antiguo O pasa a ser miembro M.

Las filas O y M forman una familia de superposición. Editar los ajustes compartidos en el menú O actualiza la ubicación y mapeo de la familia; cada fila M conserva su modo y apariencia propios.

13.3 Modo

Ajuste	Función
Overlay	Añade el patrón como capa vectorial de color dentro del glifo de origen.
Cutout	Usa la forma del patrón para eliminar parte de la superposición y revelar las capas inferiores.
Invert Pattern	En Overlay, invierte las zonas de cobertura del patrón utilizadas. Este control solo aparece al seleccionar Overlay.

El botón **M** permite alternar rápidamente un miembro entre Overlay, Inverted Overlay y Cutout. Usa los controles **Mode** del menú O para cambiar el modo principal.

13.4 Ubicación y tamaño

Ajuste	Función
Single	Coloca una instancia del patrón en el glifo.
Repeat	Repite el patrón sobre el glifo en una cuadrícula girada.
Per Glyph	Escala el patrón respecto a los límites de cada glifo.
Fixed	Usa un tamaño de patrón uniforme entre glifos de distintos tamaños.
Scale (%)	Define el tamaño del patrón entre 10 % y 1000 %.
X (%)	Desplaza el patrón horizontalmente entre -200 % y +200 %.
Y (%)	Desplaza el patrón verticalmente entre -200 % y +200 %.
Rotation	Gira el patrón entre -360° y +360°.

Con tamaño **Per Glyph**, el patrón escala con cada glifo. **Fixed** conserva el tamaño entre glifos grandes y pequeños. Los desplazamientos X e Y son relativos a la anchura y altura del glifo.

13.5 Pattern Mapping

Ajuste	Función
Uniform	Usa los mismos valores de mapeo para cada glifo.
Per Glyph	Aplica variaciones estables a cada glifo mediante una semilla. La misma semilla produce resultados reproducibles por glifo.
Seed	Define la semilla de variación entre 0 y 2.147.483.647.
Random X (%)	Define la variación máxima del desplazamiento horizontal, de 0 % a 200 % de la anchura del glifo.
Random Y (%)	Define la variación máxima del desplazamiento vertical, de 0 % a 200 % de la altura del glifo.
Random Scale (%)	Define la variación máxima de escala, de 0 % a 95 % alrededor de la escala seleccionada.

Ajuste	Función
Random Rotation	Define la variación máxima de rotación, de 0° a 360° alrededor de la rotación seleccionada.

Los valores aleatorios son límites de variación; no sustituyen los valores base de **Scale**, **X**, **Y** y **Rotation**. Usa valores pequeños para una textura sutil y variada; aumentalos para un patrón más irregular.

13.6 Guardar o eliminar ajustes de superposición

Save Overlay guarda los cambios de la familia de superposición actual.

Cancel cierra el menú sin guardar los cambios pendientes.

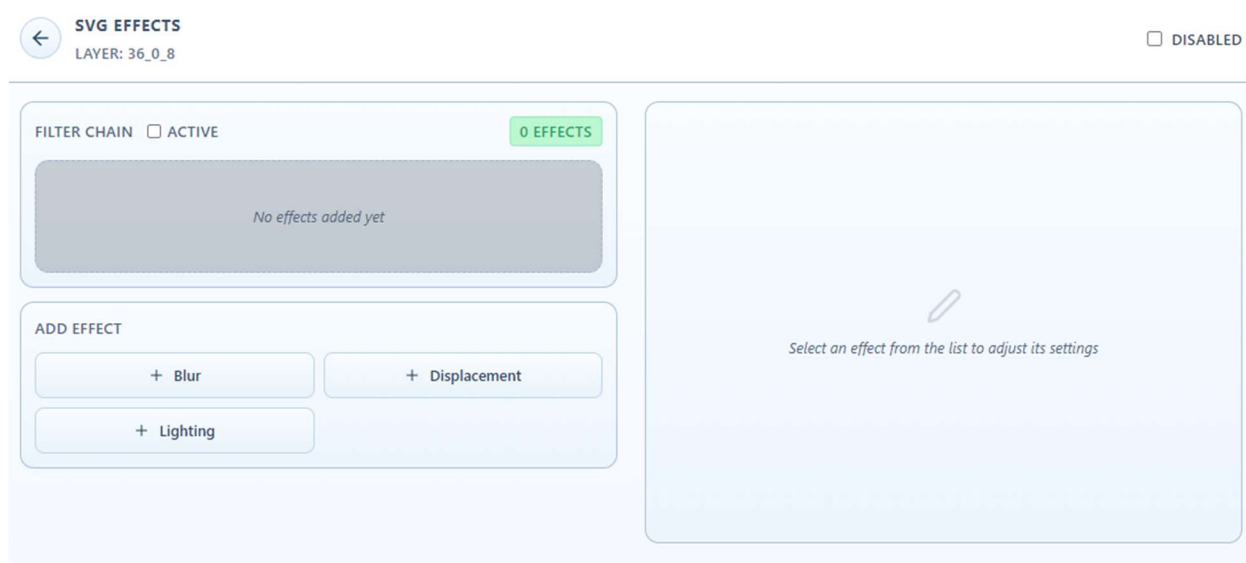
Remove Overlay elimina la superposición. Eliminar una capa O también elimina sus capas M asociadas.

Usa el control de relleno de cada fila O o M para elegir su color o degradado. Completa su estilo con los controles de fusión, visibilidad, efectos y demás ajustes de fila.

Para los controles generales, consulta [El menú de capas y sus controles](#). Para los modos de fusión disponibles, consulta [Modos de fusión](#).

14 Efectos SVG de las capas

SVG Effects aplica una cadena de filtros a una capa. En la interfaz publicada para ordenadores y tabletas, están disponibles **Blur**, **Displacement** y **Lighting**. La captura muestra el panel sin efectos añadidos; al seleccionar uno en Filter Chain, aparecen sus ajustes en el área de edición.



14.1 Controles de Filter Chain

La casilla **Enabled/Disabled** de la cabecera y **Active** bajo **Filter Chain** controlan el mismo interruptor de toda la capa. Desactiva la cadena para conservar los ajustes sin aplicarlos.

Add Effect añade Blur, Displacement o Lighting a la cadena.

Cada entrada tiene controles propios para activar/desactivar, editar y eliminar. Desactivar una entrada conserva los demás efectos activos.

Usa las flechas arriba y abajo para cambiar el orden. Este importa cuando los efectos se encadenan; por ejemplo, desenfocar antes de desplazar puede verse distinto de desplazar antes de desenfocar.

El contador **Effects** indica las entradas de la cadena.

14.2 Blur

Blur Strength controla el desenfoque gaussiano entre 0 y 10. Los valores mayores suavizan más la capa; 0 anula su aportación visible. El botón de gota restablece el valor a 0.

14.3 Displacement

Displacement usa un mapa para mover o sombrear la capa. Elige entre dos aplicaciones y dos fuentes de mapa:

14.3.1 Aplicación Displace o Relief

Displace mueve la forma visible de la capa según el mapa. **Displacement Scale** va de 0 a 1000 y controla la intensidad del movimiento.

Relief usa el mapa como altura de superficie para añadir sombreado sin mover ni recortar el glifo. **Relief Strength** va de 0 % a 100 %.

14.3.2 Fuente Noise o Image Map

14.3.2.1 Noise

Noise genera un mapa procedural y no necesita una imagen de mapa independiente.

Ajuste	Intervalo	Qué modifica
Frequency X	0.001–0.25	Define la escala horizontal del patrón de ruido.
Frequency Y	0.001–0.25	Define la escala vertical del patrón de ruido.
Seed	0–99	Cambia el patrón de ruido generado.
Octaves	1–5	Añade capas de detalle de ruido.

Usa frecuencias X e Y distintas para estirar el ruido en una dirección. Más Octaves añaden detalle y pueden requerir más procesamiento.

14.3.2.2 Image Map

Elige **Image Map** para usar un mapa ráster como fuente de desplazamiento. Puedes cargarlo o sustituirlo en el editor del efecto. Image Map ofrece estos controles:

Ajuste	Intervalo u opciones	Qué modifica
Map Type	Height, Vector RG, Normal	Elige cómo interpretar los valores de la imagen. Height lee grises como altura; Vector RG usa rojo y verde para desplazamientos X/Y; Normal interpreta un mapa de normales. Este control aparece en Displace.
Direction	Horizontal, Vertical, Both	Elige la dirección del desplazamiento. Aparece en Displace.
Flip Normal Y	Activado o desactivado	Invierte la dirección verde/Y de un mapa Normal. Aparece al seleccionar Normal.
Map Size	10%–400%	Amplía o reduce el mapa. El deslizador escala X e Y a la vez.
Contrast	10%–400%	Aumenta o reduce la diferencia entre los valores del mapa.
Neutral Point	0%–100%	Define el valor del mapa que no genera desplazamiento. El botón de restablecimiento lo devuelve al 50 %.

Ajuste	Intervalo u opciones	Qué modifica
Smoothness	0–12	Suaviza las transiciones del mapa.
Offset X	De –200 % a +200 %	Mueve el mapa horizontalmente.
Offset Y	De –200 % a +200 %	Mueve el mapa verticalmente.
Invert	Activado o desactivado	Invierte los valores de desplazamiento del mapa.
Repeat	Activado o desactivado	Repite el mapa en mosaico para llenar su región.
Glyph Variation	Activado o desactivado	Varía la ubicación del mapa por glifo y activa su repetición.

En **Height**, los grises proporcionan la señal de altura/desplazamiento. En **Vector RG**, los canales R y G proporcionan las dos direcciones de desplazamiento. En **Normal**, R y G se leen como direcciones normales; **Flip Normal Y** corrige mapas con la convención opuesta del canal verde. En **Relief**, la imagen se trata como mapa de altura y se ocultan Map Type, Direction y Flip Normal Y.

Nota sobre la salida de Image Map: este modo crea gráficos de efectos ráster incrustados en el SVG de cada glifo afectado. Con **Glyph Variation**, cada glifo recibe una ubicación propia y estable del mapa. El resultado incluye datos de imagen por glifo, por lo que requiere más recursos de renderizado y almacenamiento que un efecto solo vectorial.

14.3.3 Rendimiento de Image Map y Loops

Loops repite el procesamiento de efectos en la salida animada. No se recomienda reutilizar SVG Effects en Loops por el coste adicional, especialmente Image Map Displacement, que incrusta gráficos ráster por glifo. Si un Loop se renderiza lentamente, simplifica o desactiva la cadena de la capa. Consulta [Crear animaciones con Loops](#) para conocer la secuencia y los controles de capas de destino.

14.4 Lighting

Lighting crea un brillo especular a partir del alfa o superficie de la capa. Ajusta estos valores:

Ajuste	Intervalo	Qué modifica
Highlight Mix	0%–200%	Define la cantidad de brillo mezclada en el resultado.
Surface	0–24	Define la altura aparente de la superficie que genera el brillo.
Spec Strength	0–8	Controla la intensidad del brillo especular.
Shininess	1–128	Controla la concentración del brillo. Los valores mayores lo concentran más.
Azimuth	0°–360°	Define la dirección de la luz alrededor de la superficie. El restablecimiento usa 235°.
Elevation	0°–90°	Define la altura de la luz sobre la superficie.
Smoothing	0–6	Suaviza el alfa o superficie antes de calcular la luz.

14.5 Puntos de partida sugeridos

Para un borde suave, añade **Blur** y aumenta **Blur Strength** gradualmente.

Para distorsión orgánica, usa **Displacement** → **Noise** y ajusta Frequency X/Y y Seed antes de aumentar Displacement Scale.

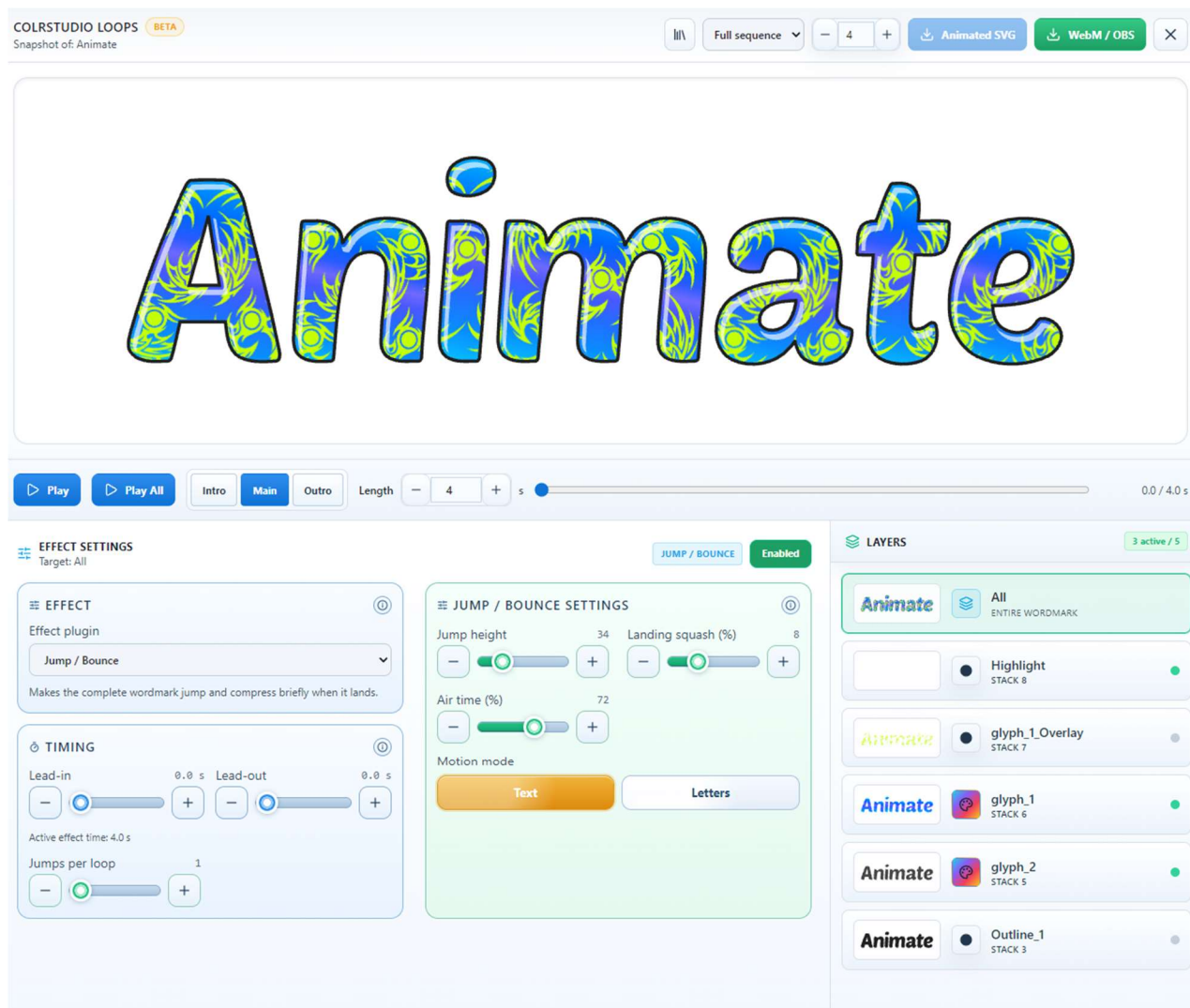
Para profundidad o brillo de bisel, añade **Lighting** y ajusta Surface, Azimuth y Elevation antes de aumentar Spec Strength.

Para distorsión basada en imagen, usa **Displacement → Image Map**. Empieza con Map Size en 100 %, Contrast en 100 %, Neutral Point en 50 % y desplazamientos pequeños; después ajusta la intensidad.

El botón SVG Effects también se describe en [El menú de capas y sus controles](#).

15 Crear animaciones con Loops

COLRStudio Loops convierte una instantánea del diseño actual en una animación. En esta versión, el espacio está marcado como **Beta**. La animación consta de tres partes: una **Intro** opcional, una sección **Main** repetida y una **Outro** opcional.



15.1 La secuencia Intro, Main, Outro

La secuencia completa se reproduce en este orden:

Intro introduce el diseño en pantalla. Su transición puede terminar con una **Post-roll pause**, que mantiene el diseño completo antes de empezar Main.

Main reproduce los efectos asignados a los destinos seleccionados durante la duración elegida del bucle. Se repite el número de veces indicado en la barra superior al exportar Intro + Loop o Full sequence.

Outro retira el diseño de la pantalla. Su **Pre-roll pause** mantiene el diseño completo antes de iniciar la transición de salida.

Intro y Outro son opcionales: activa la transición del segmento para incluirlo. Usa **Play** para previsualizar el segmento elegido y **Play All** para la secuencia. Durante la previsualización de Intro u Outro, los efectos Main se pausan. El cabezal indica el tiempo actual; arrástralo para inspeccionar otro punto del segmento.

Selecciona **Intro**, **Main** u **Outro** en la barra de reproducción para editar esa parte. **Length** ajusta el bucle Main o la duración del movimiento de transición. Main puede durar 1–30 segundos; el movimiento de Intro y Outro, 0,2–5 segundos cada uno. Las pausas se definen por separado y se suman a la duración total del segmento.

15.2 Efectos Main y capas de destino

La lista **Layers** de la derecha incluye **All** (todo el diseño) y destinos de capas individuales. Selecciona una fila para editar su efecto Main. La fila seleccionada se resalta; el punto verde indica que su efecto está activo. El contador muestra los efectos activos y la cantidad de destinos de capas individuales.

Usa **All** para mover todo el diseño. Su menú ofrece movimientos como Jump / Bounce y efectos que mueven o secuencian letras individuales. Usa una capa individual para animar su color o degradado o hacer pasar un brillo sobre ella. Estos efectos modifican la apariencia de la capa; no mueven todo el diseño.

Cada destino conserva su efecto, ajustes y estado de activación propios. El menú **Effect plugin** se filtra por el destino seleccionado y, en efectos de degradado, por el tipo de relleno:

Destino	Efectos disponibles en esta versión
All	Movimientos de todo el diseño y de letras. Mueven el texto completo o animan sus letras dentro del diseño.
Capa de color sólido	Hue Cycle cambia el tono de la capa; Shine Sweep desplaza un brillo sobre ella.
Capa de degradado	Hue Cycle cambia el tono; Gradient Shift mueve el degradado; Shine Sweep desplaza un brillo sobre la capa.
Capa de degradado lineal	También admite Gradient Angle, que gira el degradado alrededor de su centro sin girar la capa.

Las opciones dependen del relleno. Por ejemplo, Gradient Shift requiere un degradado y Gradient Angle se limita a degradados lineales. Cada destino configura su efecto independientemente: un relleno sólido puede recorrer colores mientras el degradado de otra capa se desplaza o cambia de ángulo.

15.2.1 Ajustes de color, degradado y brillo de capa

Estos controles aparecen al seleccionar el efecto correspondiente en una capa compatible. Los que dependen de un modo solo aparecen en ese modo.

Efecto	Ajuste	Función
Hue Cycle	Motion: Full cycle o Bounce	Recorre el círculo cromático o va y vuelve dentro de un intervalo de tonos. Funciona en capas de color sólido y de degradado.
Hue Cycle	Bounce range (degrees): 1–360	Define la amplitud del intervalo de tonos en Bounce.
Hue Cycle	Cycles per loop: 1–8	Define los ciclos de color o rebotes de cada bucle Main.
Hue Cycle	Direction: Forward, Backward, Middle	Define la dirección del recorrido del tono. Middle oscila alrededor del tono original.
Hue Cycle	Motion curve: Linear o Accelerate & brake	Define si Bounce cambia el tono a velocidad constante o suaviza los extremos. Aparece en Bounce.
Gradient Shift	Motion: Bounce o Continuous	Mueve un degradado lineal o radial de ida y vuelta o continuamente en una dirección.

Efecto	Ajuste	Función
Gradient Shift	Bounce distance (%): 1–200	Define la distancia que recorre el degradado en Bounce.
Gradient Shift	Cycles per loop: 1–8	Define los movimientos de cada bucle Main.
Gradient Shift	Direction: Right, Left, Down, Up	Define la dirección de desplazamiento del degradado.
Gradient Angle	Motion: Full cycle o Bounce	Gira un degradado lineal alrededor de su centro; la capa permanece en su sitio.
Gradient Angle	Bounce angle (degrees): 1–180	Define el intervalo de giro usado en Bounce.
Gradient Angle	Cycles per loop: 1–8	Define los giros o rebotes de cada bucle Main.
Gradient Angle	Direction: Forward, Backward, Middle	Define la dirección de giro. Middle oscila alrededor del ángulo inicial en Bounce.
Shine Sweep	Highlight width (%): 2–60	Define la anchura del brillo que se desplaza sobre la capa.
Shine Sweep	Highlight intensity (%): 5–100	Define la intensidad del brillo.
Shine Sweep	Sweeps per loop: 1–4	Define cuántas veces cruza el brillo la capa en cada bucle Main.
Shine Sweep	Direction: Left to right, Right to left, Top to bottom, Bottom to top	Define la dirección de desplazamiento del brillo.

Gradient Shift está disponible para capas con degradado lineal o radial; Gradient Angle, solo para degradados lineales. Hue Cycle y Shine Sweep están disponibles para capas de color sólido y de degradado.

El botón **Enabled/Disabled** controla el efecto del destino seleccionado. La etiqueta **Target** indica si los controles afectan a todo el diseño o a una capa concreta. La previsualización de capa y el número **Stack** ayudan a identificar el destino y su posición en la pila.

15.2.2 Resumen de efectos Main para All

Con **All** seleccionado, el menú Main ofrece los siguientes movimientos del diseño y de glifos. **Diseño o glifos** indica que el efecto permite elegir **Text/Letters**; **Glifos** indica que anima las letras individualmente.

Efecto	Destino de animación	Función
Arc Sway	Diseño o glifos	Se mueve por un arco con una ligera compresión de perspectiva.
Breathing Line	Glifos	Hace palpar las letras de forma sincronizada, variando la intensidad a lo largo del diseño.
Domino Tilt	Glifos	Inclina las letras sucesivamente y las devuelve a su posición vertical.
Figure Eight	Diseño completo	Recorre una trayectoria en forma de ocho horizontal.
Float	Diseño o glifos	Flota suavemente hacia arriba, abajo y ligeramente hacia los lados.
Heartbeat	Diseño o glifos	Reproduce un pulso doble seguido de una pausa.
Jump / Bounce	Diseño o glifos	Salta y se comprime brevemente al aterrizar.
Letter Dance	Glifos	Mueve letras contiguas en direcciones opuestas.

Efecto	Destino de animación	Función
Letter Flip	Glifos	Pliega letras individuales en secuencia.
Letter Ripple	Glifos	Envía una ondulación de escala y elevación por las letras.
Letter Twist	Glifos	Retuerce y eleva cada letra con un movimiento progresivo.
Orbit	Diseño o glifos	Se mueve por una trayectoria elíptica suave.
Pendulum	Diseño o glifos	Oscila de un lado a otro.
Perspective Tilt	Diseño o glifos	Simula una inclinación lateral con compresión horizontal.
Scatter & Return	Glifos	Separa las letras desde el centro y las reúne de nuevo.
Shake	Diseño o glifos	Añade una sacudida rápida que enlaza limpiamente en el punto de repetición.
Side Hop	Diseño o glifos	Salta alternativamente a derecha e izquierda.
Smooth Drift	Diseño o glifos	Crea un movimiento lento y orgánico combinando varias ondas.
Soft Pulse	Diseño o glifos	Aumenta suavemente el tamaño y vuelve al inicial.
Squash & Stretch	Diseño o glifos	Alterna deformación horizontal y vertical.
Twinkle Pop	Glifos	Hace aparecer letras individualmente en orden o en una secuencia aleatoria estable.
Wave Wobble	Glifos	Mueve los glifos en una onda con desfase.
Zoom & Rotate	Diseño o glifos	Combina zoom, elevación y rotación alterna.

15.2.3 Controles de tiempo para All

Con **All** seleccionado en Main, el grupo **Timing** ofrece:

Lead-in: tiempo de reposo al inicio del bucle Main antes de empezar el efecto.

Lead-out: tiempo de reposo al final del bucle Main después de terminar el efecto.

Active effect time: parte del bucle Main disponible para el efecto tras restar Lead-in y Lead-out.

Número de ciclos del efecto, si el plugin lo ofrece. Por ejemplo, **Jumps per loop** controla los saltos de cada bucle Main. En capas individuales, el control de ciclos aparece con los ajustes del plugin.

Lead-in y Lead-out se limitan para que su suma no supere la duración del bucle Main. El grupo Timing aparece para **All**; las capas individuales tienen sus propios ajustes de plugin y estado de activación.

15.2.4 Los ajustes del plugin dependen del efecto

El panel de ajustes cambia según el plugin seleccionado. Cada control afecta al destino seleccionado y puede incluir deslizadores, opciones o interruptores. Bajo el menú aparece una descripción breve del plugin.

Por ejemplo, **Jump / Bounce** mueve el diseño e incluye:

Ajuste	Qué modifica
Jump height	2–160; altura que alcanza el diseño o sus letras al saltar.
Landing squash (%)	0–30 %; cuánto se comprime la forma al aterrizar.
Air time (%)	30–95 %; parte del ciclo de salto que transcurre en el aire.
Jumps per loop	1–8; ciclos de salto en un bucle Main. Aparece en Timing para el destino All.

Ajuste	Qué modifica
Motion mode	Text mueve todo el diseño; Letters anima sus glifos individualmente.

Cuando **Letters** está disponible y seleccionado, pueden aparecer controles adicionales:

Letter timing: anima las letras **Together**, en una **Wave** con desfases o en una **Cascade** una tras otra.

Letter order: secuencia las letras de primera a última, de última a primera, del centro hacia fuera, de los bordes hacia dentro o de forma alterna.

Letter phase (deg): 0–180; ajusta el desfase o escalonamiento entre letras en los efectos que lo usan.

Estos controles son condicionales: el plugin debe admitir movimiento de letras y solo aparecen con Motion mode en **Letters**. Otros plugins ofrecen ajustes distintos; consulta sus descripciones y controles en el editor.

15.3 Ajustes de transición Intro y Outro

Intro y Outro tienen efectos de transición, activación y ajustes propios. Su destino es **todo el diseño**; también pueden ofrecer un modo de cascada de glifos. Elige un plugin de transición y ajusta los controles que muestre.

15.3.1 Resumen de efectos Intro y Outro

La mayoría de transiciones pueden animar **todo el diseño a la vez** o usar **Glyph cascade** para animar glifos individuales en secuencia. **Wipe** actúa solo sobre el diseño completo.

Efecto	Destino de animación	Función
Bounce Slide	Diseño o glifos	Se desliza hasta su posición, la sobrepasa en una dirección y se estabiliza.
Drop & Settle	Diseño o glifos	Cae hasta su posición con rebote amortiguado o cae fuera de ella.
Elastic In / Out	Diseño o glifos	Se expande con un sobreimpulso elástico y se estabiliza.
Fade	Diseño o glifos	Aparece o desaparece gradualmente, en conjunto o en cascada de glifos.
Pop / Scale Reveal	Diseño o glifos	Aparece aumentando de tamaño, con sobreimpulso suave opcional.
Rise / Slide	Diseño o glifos	Se desliza hacia su posición o fuera de ella mientras aparece o desaparece.
Roll In / Out	Diseño o glifos	Entra rodando desde un lado o sale rodando.
Rotate In / Out	Diseño o glifos	Gira y cambia de escala para entrar o salir de su posición de reposo.
Scatter In / Out	Diseño o glifos	Dispersa los glifos desde el centro y los reúne después.
Spiral In / Out	Diseño o glifos	Combina desplazamiento, rotación y escala en una espiral.
Squash Reveal	Diseño o glifos	Se despliega desde una franja estrecha horizontal o vertical.
Stamp In / Out	Diseño o glifos	Se estampa en su posición con compresión y una breve estabilización.
Wipe	Diseño completo	Revela u oculta el diseño con un recorte direccional.

Post-roll pause (Intro) mantiene el diseño completo después del movimiento de entrada.

Pre-roll pause (Outro) mantiene el diseño completo antes del movimiento de salida.

Use Outro settings / Use Intro settings copia al segmento actual los ajustes de la transición opuesta activada.

La pausa puede durar de 0 a 5 segundos. La duración de transición combina movimiento y pausa.

15.4 Previsualizar y exportar

En el menú de segmentos de exportación de la barra superior, elige **Intro only**, **Main loop**, **Intro + Loop**, **Outro only** o **Full sequence** para Animated SVG o WebM / OBS. El contador aparece en **Intro + Loop** y **Full sequence** y define de 1 a 20 repeticiones de Main. Los controles inferiores previsualizan el segmento seleccionado independientemente de esa opción de exportación.

Para mejorar el rendimiento, evita usar SVG Effects de capa en Loops si es posible. Los filtros SVG añaden trabajo en cada fotograma; Displacement basado en imagen puede ser especialmente costoso porque incrusta un gráfico ráster por glifo. Consulta [Efectos SVG de las capas](#).

16 Batch Export

Abre **Batch Export** desde la barra principal después de cargar una fuente. Crea paquetes ZIP de diseños SVG o PNG para varias entradas de texto con la fuente y estilos actuales. Está disponible a partir de **OFL Maker**. OFL Maker, Pro Maker y Pro Builder admiten hasta 100 entradas; otros paquetes compatibles pueden tener un límite menor, indicado en la cabecera de Batch Export. OFL Basic no incluye Batch Export.

16.1 Importar entradas de texto

Selecciona **Open TXT / CSV** y elige un archivo de texto. TXT usa una línea no vacía por entrada. CSV admite una o varias columnas; elige la que contenga el texto que quieras exportar. Si la primera fila contiene nombres de columnas, activa **First row is header** para omitirla. Se ignoran las filas vacías.

Esta versión no importa libros de Excel directamente. Guarda o exporta primero la hoja como CSV. Revisa la lista importada: cada entrada tiene una casilla; **All** y **None** seleccionan o desmarcan toda la lista. El contador muestra las entradas seleccionadas y el límite de la fuente actual. Si se supera el límite, se informa de las filas sobrantes y se omiten.

16.2 Elegir un formato de salida

Usa el selector superior para elegir **SVG** o **PNG**. Los ajustes disponibles cambian según el formato.

16.2.1 Dimensiones SVG

SVG ofrece tres modos de tamaño. Introduce un valor de destino y elige **cm**, **mm** o **in**. Cada modo aplica la misma medida seleccionada a todas las entradas; las demás dimensiones pueden variar con el texto.

Modo de tamaño	Qué permanece igual entre entradas
Fixed X-height	La altura de x de las minúsculas.
Fixed total height	La altura visible total del diseño.
Fixed total width	La anchura visible total del diseño.

Los indicadores **Derived width**, **Derived height** y **Derived X-height** previsualizan las dimensiones según el diseño y ajustes actuales. Si la salida SVG usa un efecto ráster como Displacement, ese efecto se rasteriza aunque se seleccione **Vector SVG**.

16.2.2 Contenido SVG

5. **Vector SVG** conserva el diseño como vectores. **SVG overlays to paths** convierte las máscaras de patrones superpuestos compatibles en trazados vectoriales.
6. **Raster SVG** incrusta una imagen ráster en un contenedor SVG. Elige PNG o WebP y una resolución de 150, 300 o 600 PPI. La previsualización muestra las dimensiones en píxeles; la calidad WebP se fija en 90 %.

16.2.3 Marcas de registro

Activa **Registration Marks** para añadir marcas alrededor del diseño exportado. Define su **Arm length** en centímetros y ajusta **Offset** en centímetros para moverlas respecto al diseño.

16.2.4 Salida PNG

PNG usa un lienzo ajustado a los límites finales del diseño deformado de cada entrada. Selecciona resolución **Low** (hasta 2 megapíxeles), **Medium** (hasta 4) o **High** (hasta 8) y elige fondo **Transparent**, **White** o **Black**. En PNG no aparecen los controles de tamaño SVG ni de marcas de registro.

16.3 Exportar paquetes ZIP

El panel **Entries** indica las entradas seleccionadas. La exportación procesa hasta 15 por paquete. **Package Export** muestra el paquete actual y el intervalo de entradas que contiene.

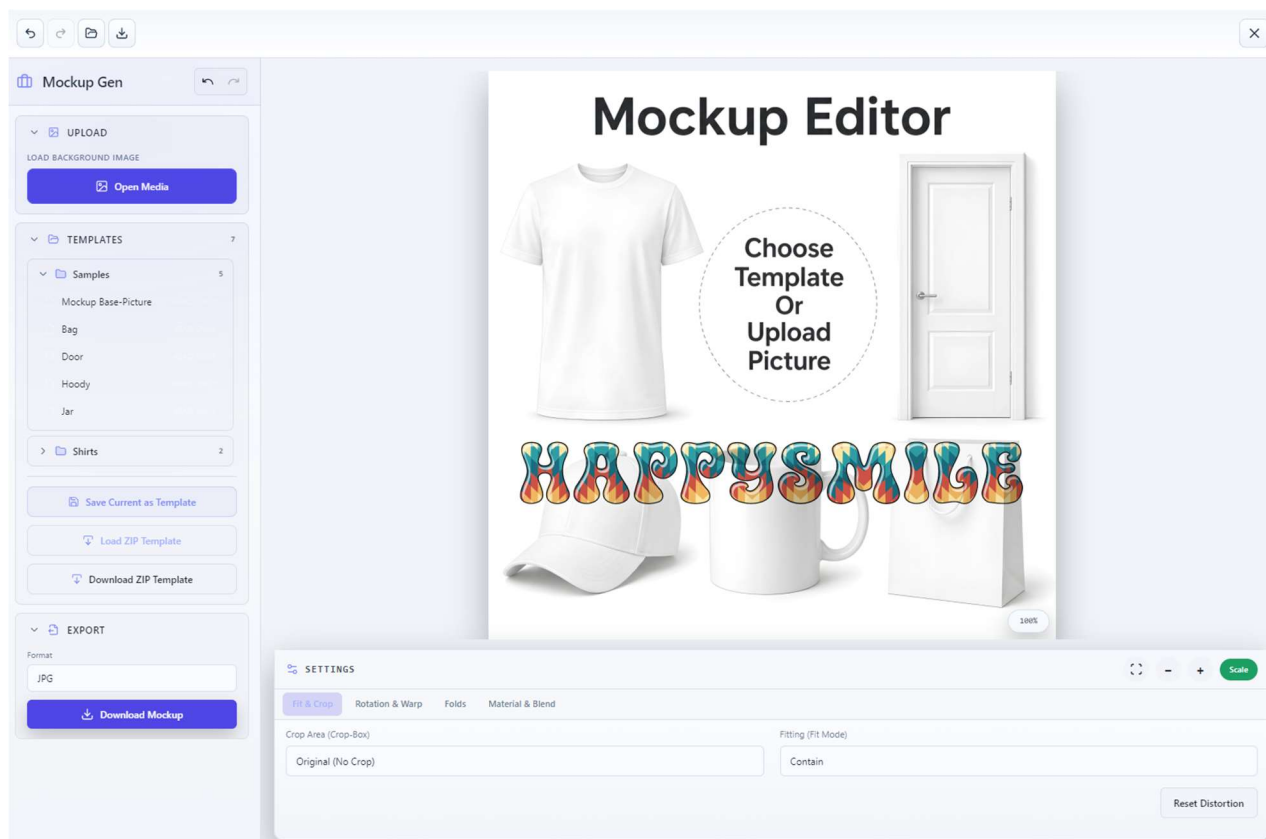
1. Selecciona las entradas y define el formato y sus opciones.
2. Elige **Create ZIP** para renderizar y descargar el paquete actual.
3. Al terminar, elige **Next Package** para continuar con el siguiente grupo de entradas seleccionadas.
4. Usa **Reset Packages** para volver al primer paquete y reiniciar la secuencia.

Cada paquete se descarga en su propio ZIP. Si el límite es 100 y se seleccionan todas las entradas, se crean siete paquetes de hasta 15 entradas cada uno.

Batch Export usa la fuente y ajustes actuales; revisa la lista de textos, las dimensiones y opciones de salida antes de crear los paquetes.

17 El Mockup Editor

El Mockup Editor coloca el diseño de texto actual de COLRStudio sobre una fotografía y permite ajustarlo e integrarlo en la superficie fotografiada. Está disponible desde **OFL Maker**. Trabaja con el diseño abierto en COLRStudio; no es un espacio independiente de rotulación ni de creación de fuentes.



17.1 Cómo funciona el editor

El editor usa una fotografía de fondo y el diseño actual de COLRStudio. La foto permanece detrás. Define un área de colocación sobre la superficie y ajusta el tamaño, perspectiva y apariencia del diseño. La colocación se guarda como geometría relativa al fondo, de modo que la plantilla puede admitir después otro diseño.

17.1.1 Empezar con un ejemplo o una imagen de fondo

Al abrirse desde COLRStudio, el editor usa su fondo de ejemplo y el diseño actual. El botón de carpeta superior abre el selector de plantillas y medios. **Samples** contiene ejemplos integrados de solo lectura. Selecciona uno para sustituir el fondo y cargar sus ajustes preparados de colocación y apariencia. Para usar una escena propia, abre **Upload** en el panel lateral y elige **Open Media** bajo **Load Background Image**. La imagen se convierte en fondo y el editor crea un cuadro inicial de colocación. El diseño actual sigue siendo el elemento que se coloca. Cargar un fondo restablece la colocación y los ajustes de maqueta; carga la escena antes de afinarlos.

17.1.2 Ajustar y medir la superficie de impresión

«Medir» significa alinear el cuadro del lienzo con la superficie utilizable de la fotografía; no hay regla física ni calibración de unidades. Amplía la vista para mayor precisión. Arrastra dentro del contorno para moverlo y elige un modo a la derecha de la cabecera Settings:

1. **Scale** conserva las proporciones al cambiar el tamaño. Arrastra una esquina para escalar respecto a la opuesta. Arrastra un tirador de borde con flecha horizontal o vertical para comprimir o ampliar ese lado.
2. **Corners** permite arrastrar esquinas o bordes por separado para adaptarse a una superficie inclinada o en perspectiva, como un cartel fotografiado en ángulo.
3. **Box** edita la propia área máxima de colocación. Arrastra lados o esquinas o mueve todo el cuadro. El diseño encaja en él según su perfil de colocación guardado. Es el modo principal para definir y calibrar una superficie reutilizable.

El botón de modo alterna entre Scale, Corners y Box. Los botones contiguos amplían, reducen o ajustan el zoom al diseño activo (al cuadro en Box). En una tableta, usa gestos para desplazar y ampliar la vista y arrastra los tiradores grandes del lienzo.

17.2 Ajustes

17.2.1 Ajuste y recorte

1. **Crop Area (Crop-Box)** elige el recorte de salida: Original (No Crop), 1:1, 4:3, 4:5, 9:16 o 16:9. La opción 4:3 está disponible en el editor integrado en COLRStudio. El recorte cambia el encuadre exportado, no el fondo original.
2. **Adjust / Lock** aparece al elegir un recorte. Elige Adjust y mueve o redimensiona el cuadro en la previsualización; al terminar, elige Lock.
3. **Fitting (Fit Mode)** controla el encaje en el cuadro. **Fit Width** ajusta la anchura y centra verticalmente; **Contain** encaja todo el diseño sin cambiar sus proporciones; **Stretch** llena el cuadro y puede deformar el diseño.
4. **Reset Distortion** borra el ajuste del perfil de colocación, Planar Warp y Side Y Taper y cambia Stretch a Contain. No restablece fondo, recorte, tratamiento de color ni rotación.

17.2.2 Rotación y deformación

1. **Layer Rotation** gira el diseño sobre la superficie. Reset devuelve la rotación a cero; los controles de menos/más pequeños y grandes permiten pasos finos o mayores.
2. **Planar Warp** curva o sesga el diseño sobre la superficie. Ajústalo gradualmente observando la previsualización.
3. **Side Y Taper** comprime verticalmente los lados para que el texto siga una superficie que se estrecha hacia los bordes.

17.2.3 Pliegues

Estos controles usan el detalle tonal del fondo para que el diseño parezca seguir los pliegues y el sombreado de la superficie:

1. **Displacement** define cuánto desplaza el detalle del fondo el diseño.
2. **Highlights** y **Shadows** ajustan la influencia de las zonas claras y oscuras de la superficie sobre el efecto.
3. **Blur Radius** suaviza el mapa de desplazamiento. Un valor mayor alisa los detalles pequeños; uno menor conserva pliegues más nítidos.

Displacement no está disponible en el modo de fusión **Print**, que usa su propio tratamiento de superficie impresa.

17.2.4 Material y fusión

1. **Opacity** controla cuánto cubre el diseño la fotografía.

2. **Blend Mode** elige cómo se combinan los colores del diseño con el fondo:
1. **Normal** muestra directamente los colores del diseño.
2. **Multiply** oscurece la superficie a través del diseño, útil para tinta o impresión sombreada.
3. **Screen** aclara la superficie.
4. **Overlay** aumenta el contraste mediante interacciones claras y oscuras.
5. **Color Burn** oscurece y aumenta la intensidad del color.
6. **Hard Light** produce un contraste más intenso.
7. **Soft Light** produce un contraste más suave.
8. **Print** simula tinta sobre la superficie y conserva mejor sus luces y sombras.
9. **Surface Strength** controla cuánto sombreado de superficie se conserva en Print.
10. **Gloss Effect** controla el brillo simulado en Print.

Surface Strength y Gloss Effect solo se activan al seleccionar Print. La pestaña **Folds** también indica cuándo Print no utiliza su control de desplazamiento.

17.3 Guardar y reutilizar una maqueta

Cuando la colocación y apariencia sean correctas, abre **Templates** y elige **Save Current as Template**. Dale un nombre y elige una categoría editable o crea una. La plantilla guarda fondo, cuadro y perfil de colocación, ajuste y recorte, además de deformación, pliegues, fusión, opacidad y material. No contiene el diseño actual.

Para usar la configuración con otro diseño, abre su Mockup Editor desde COLRStudio y carga la plantilla. El editor adapta el nuevo diseño al área guardada y conserva la escena y los ajustes. Si cambian las proporciones, puede ser necesario retocar Scale o Box.

Load ZIP Template importa un paquete de plantilla. **Download ZIP Template** empaqueta el fondo y sus ajustes para llevarlos a otra instalación o compartirlos. Los **Samples** integrados son de solo lectura; las plantillas personales se pueden renombrar, mover entre categorías y eliminar desde su menú.

17.4 Exportar la maqueta

Elige **JPG**, **WebP** o **PNG** en **Export** y selecciona **Download Mockup**. El recorte elegido se aplica a la imagen exportada. PNG es sin pérdida; JPG y WebP son formatos comprimidos. La imagen combina el fondo y el diseño renderizado.

17.5 Controles de la barra superior

1. **Undo / Redo** recorren las ediciones recientes de la maqueta.
2. **Open template** abre el selector de plantillas y medios, también en tabletas cuando no se muestra la barra lateral.
3. **Export** abre los controles de exportación cuando el fondo y el diseño están listos.
4. **Close** vuelve al espacio de trabajo de COLRStudio.