

ColrStudio Manual do Utilizador

Área de trabalho para computadores e tablets

Edite composições de texto em camadas com controlos de espaçamento, cores, gradientes, deformações, sobreposições, efeitos SVG e animações Loops. Exporte várias entradas de texto com Batch Export ou coloque composições em fotografias com o Mockup Editor.

Como utilizar este manual

Comece pela apresentação da área de trabalho e consulte depois os capítulos dos controlos que pretende utilizar. Os passos numerados descrevem ações por ordem. As tabelas explicam as definições, os intervalos e a disponibilidade. Os nomes dos controlos correspondem à interface em inglês do ColrStudio.

Sequência de edição recomendada

Escolha um tipo de letra e introduza o texto. Ajuste o espaçamento e as capitulares com Drop Caps e dê forma à composição com Global Warp. Aplique cores ou gradientes às camadas, adicione clones ou sobreposições conforme necessário e aperfeiçoe o resultado com SVG Effects. Utilize Loops para animar a composição, Batch Export para criar imagens de várias entradas ou o Mockup Editor para apresentar um desenho numa superfície fotografada.

Notas da versão

A criação de tipos de letra não está disponível na versão aqui descrita. Loops está assinalado como Beta. Template Warp e o editor Split-Wing são experimentais. Alguns controlos dependem do tipo de letra, do tipo de camada, do modo de gradiente ou do efeito selecionado.

Importante!

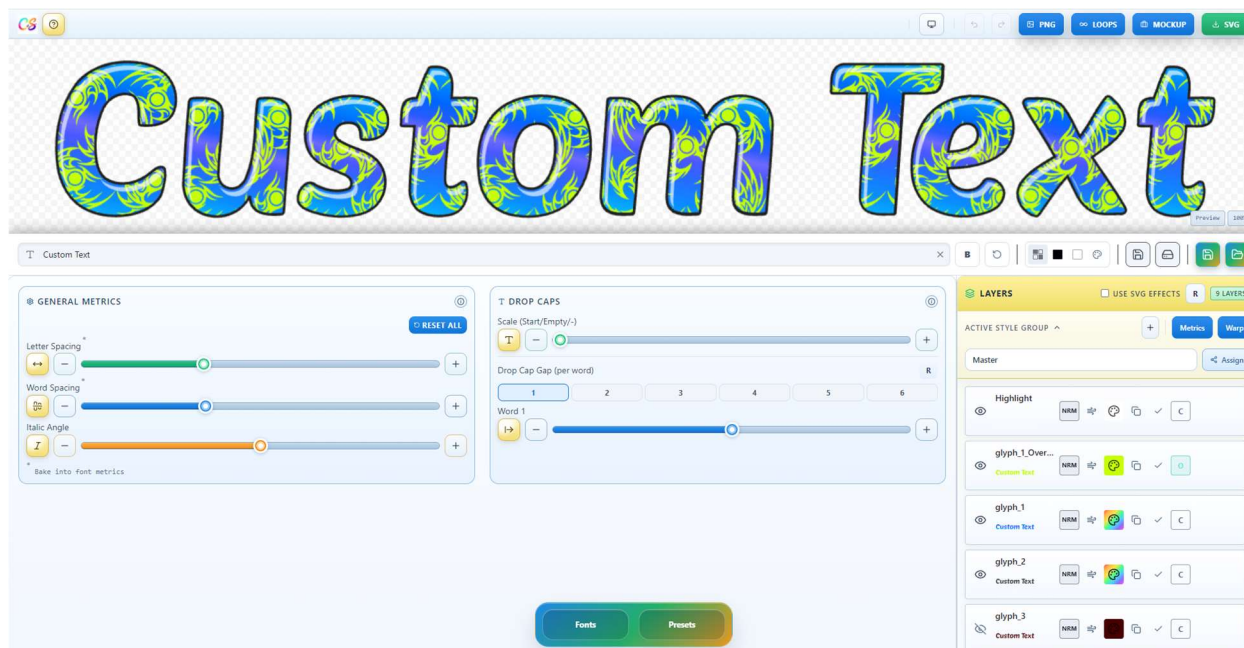
O ColrStudio pode guardar definições, projetos, direitos de acesso, tipos de letra ou outros dados localmente no navegador ou dispositivo. Guarde sempre uma cópia dos seus tipos de letra e licenças adquiridos. Utilize a função Backup integrada para guardar Personal Presets, Personal Gradients, Mockup Editor Templates e Loops Presets.

Índice

1 A área de trabalho para computadores e tablets	3
2 Ajustes gerais e capitulares	4
3 Global Warp	6
4 O menu de camadas e os seus controlos	9
5 Atribuir cores sólidas	12
6 Atribuir e ajustar gradientes	14
7 A galeria de gradientes	16
8 O editor de gradientes personalizados e o modo Manual	18
9 O gerador de gradientes procedurais	21
10 O editor de gradientes Split-Wing	24
11 Criar e transformar clones de camadas	26
12 Style Groups	29
13 Camadas de padrões sobrepostos e definições	31
14 Efeitos SVG das camadas	34
15 Criar animações com Loops	37
16 Batch Export	43
17 O Mockup Editor	45

1 A área de trabalho para computadores e tablets

A área de trabalho principal permite pré-visualizar o texto enquanto edita as suas camadas, espaçamento e efeitos. Na vista para computadores e tablets abaixo, a pré-visualização fica acima da área de edição. O painel Metrics fica por baixo e o painel Layers à direita.



1.1 O cabeçalho

O cabeçalho ocupa a parte superior do ecrã.

Help abre a documentação da aplicação.

Theme alterna entre a aparência do sistema, clara e escura.

Undo e **Redo** recuam ou avançam nas alterações de edição.

PNG abre o diálogo de exportação de imagens, onde pode escolher PNG ou WebP.

Loops abre a área de animação.

Mockup abre o gerador de simulações.

SVG abre o diálogo de exportação SVG.

Algumas ações exigem um tipo de letra carregado; a disponibilidade pode depender do tipo de letra selecionado.

1.2 A tela de pré-visualização

A tela grande apresenta o texto com o estilo atual. Na captura de ecrã, o xadrez atrás de «Custom Text» é o fundo da tela. Utilize os controlos por baixo da tela para escolher xadrez, preto, branco ou uma cor personalizada.

A etiqueta **Preview** identifica a pré-visualização da tela. A percentagem ao lado indica o nível de zoom atual.

1.3 A barra de texto e da área de trabalho

A barra imediatamente abaixo da tela contém controlos de texto, fundo, biblioteca e predefinições:

O **campo de texto** altera o conteúdo apresentado. Prima Enter ou retire o foco do campo para aplicar a edição.

O botão **x** apaga o texto.

B abre **Batch Export**.

Reset Session apaga o estado guardado da sessão, repõe o texto de pré-visualização predefinido (ColrStudio.com) e carrega o tipo de letra predefinido do catálogo. Esta ação substitui a sessão atual.

Os botões de fundo selecionam xadrez, preto, branco ou uma cor personalizada para a pré-visualização.

Os botões da biblioteca permitem criar ou restaurar uma cópia de segurança da biblioteca local.

Save Preset e **Load Preset** guardam ou carregam uma predefinição de estilo.

O fundo da tela é independente das opções de fundo do diálogo de exportação de imagens.

1.4 O painel Metrics

Nesta vista, a área de edição inferior contém dois grupos de ajustes:

General Metrics ajusta o espaçamento entre letras, entre palavras e o ângulo de inclinação do texto. **Reset All** repõe os ajustes gerais.

Drop Caps controla a escala e o espaçamento das capitulares. Os botões numerados selecionam uma palavra e o controlo deslizante ajusta o espaço após a respetiva capitular.

1.5 O painel Layers

O painel à direita permite gerir as camadas do tipo de letra e os Style Groups.

Use SVG Effects ativa ou desativa os efeitos SVG.

O indicador de camadas apresenta a quantidade de camadas. Nesta captura de ecrã, o tipo de letra tem 9 camadas.

Active Style Group apresenta o grupo selecionado. Utilize **+** para criar um grupo e **Assign** para lhe atribuir glifos.

Metrics e **Warp** abrem os respetivos controlos de edição.

Cada linha de camada inclui um controlo de visibilidade e ações para a sua aparência, como abrir as definições de cor ou gradiente.

1.6 Tipos de letra e predefinições

Os botões **Fonts** e **Presets** na parte inferior abrem as respetivas bibliotecas. Utilize **Fonts** para explorar ou selecionar tipos de letra e **Presets** para explorar estilos reutilizáveis.

2 Ajustes gerais e capitulares

Este capítulo explica os painéis **General Metrics** e **Drop Caps** por baixo da pré-visualização. Estes controlos alteram o espaçamento, a inclinação e o tratamento das capitulares do texto.



2.1 General Metrics

General Metrics aplica três ajustes a todo o texto:

Letter Spacing altera a distância entre letras vizinhas em todo o texto. Utilize o controlo deslizante ou os botões de menos e mais para ajustes menores. O botão com a seta horizontal repõe o espaçamento a zero.

Word Spacing altera a distância nos espaços entre palavras. O controlo deslizante e os botões de menos/mais funcionam da mesma forma; o ícone de espaçamento repõe o valor a zero.

Italic Angle inclina o texto renderizado. Altera o ângulo da composição em vez de seleccionar outro estilo do tipo de letra. O botão de itálico repõe o ângulo a zero.

O botão **Reset All** repõe os valores predefinidos, incluindo a escala de Drop Caps e os espaços por palavra: espaçamento e inclinação a zero, escala predefinida das capitulares e espaços das capitulares a zero.

O asterisco junto de Letter Spacing e Word Spacing remete para a nota «**Bake into font metrics**». A criação de tipos de letra não está disponível nesta versão. Os controlos continuam a ser úteis para compor a pré-visualização e exportar o desenho como imagem.

2.2 Drop Caps

O controlo **Scale** amplia a capital no início de uma palavra. O botão de reposição devolve a escala ao valor predefinido. Esta definição aplica-se às capitulares de todo o texto.

Drop Cap Gap (per word) permite ajustar o espaço após a capital de uma palavra específica:

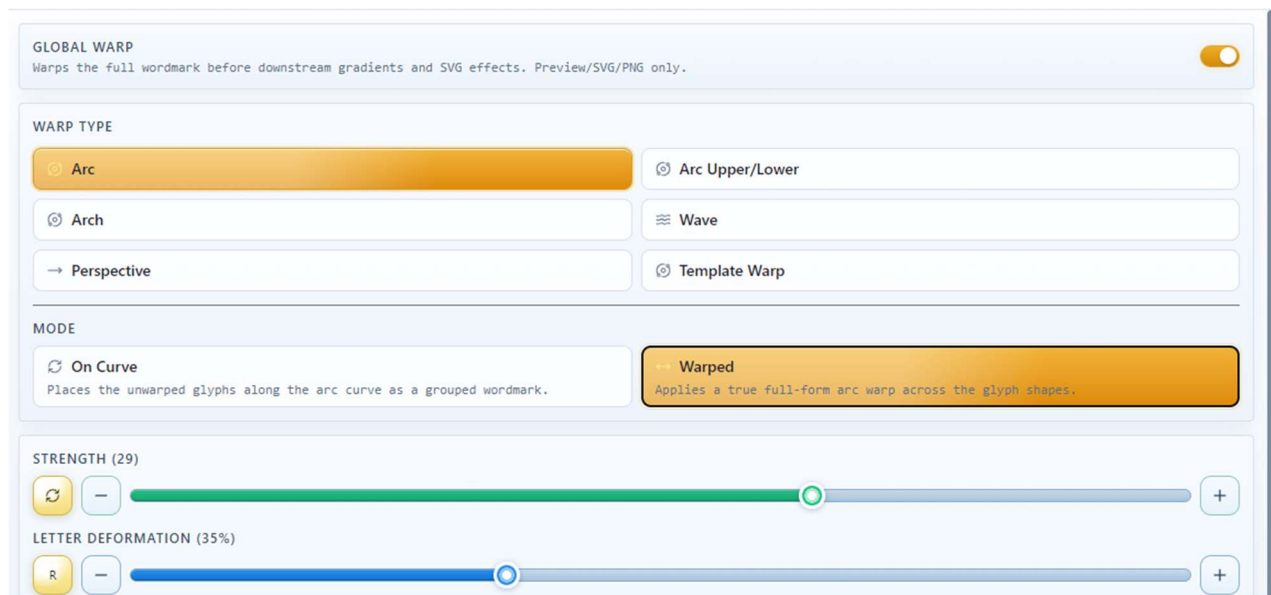
- Selecione um botão numerado de **1** a **6**. Os números indicam as posições das palavras da esquerda para a direita no texto atual.
- Ajuste o controlo deslizante da palavra selecionada. Um valor negativo reduz o espaço; um positivo aumenta-o.
- Utilize o botão de seta junto do controlo para repor a zero apenas o espaço da palavra selecionada.
- Utilize **R** para repor a zero os seis espaços por palavra.

A etiqueta por baixo dos botões (por exemplo, **Word 1**) indica a posição de palavra atualmente controlada.

2.3 Fluxo de trabalho sugerido

1. Ajuste o espaçamento geral entre letras e entre palavras.
2. Ajuste o ângulo se pretender inclinar todo o texto.
3. Aumente ou reponha a escala de Drop Caps para definir o destaque das capitulares.
4. Selecione cada posição de palavra relevante e ajuste o respetivo espaço individualmente.
5. Utilize **Reset All** para repor os ajustes dos dois painéis ou os controlos locais para alterar uma definição de cada vez.

3 Global Warp



Global Warp deforma toda a composição de texto antes de aplicar gradientes e efeitos SVG. O resultado aparece na pré-visualização e nas imagens SVG e PNG exportadas.

3.1 Ativar Global Warp

Utilize o interruptor no cabeçalho **Global Warp** para ativar ou desativar o efeito. Escolher um tipo ou modo de deformação também o ativa automaticamente.

Selecione um tipo na grelha **Warp Type**. O tipo escolhido fica realçado. Alguns tipos têm uma secção **Mode**; os modos e definições disponíveis dependem do tipo selecionado.

Os controlos deslizantes seguem algumas convenções:

- Arraste o controlo ou utilize os botões de menos e mais para ajustar um valor.
- O botão inicial com um ícone repõe a definição no valor predefinido.
- Os valores junto das definições indicam o valor atual. As percentagens representam uma quantidade relativa; não são ângulos, salvo indicação na etiqueta.

Letter Spacing está disponível para todos os tipos de deformação. Altera o espaçamento da composição deformada e tem um controlo de reposição próprio.

3.2 Arc

Arc oferece dois modos:

6. **On Curve** coloca os glifos sem deformação ao longo de um arco, mantendo-os como composição agrupada.
7. **Warped** curva as próprias formas dos glifos ao longo do arco.

Ambos os modos incluem:

1. **Strength** controla a intensidade e direção do arco. Ao atravessar zero, inverte-se a direção da curvatura.
2. **Center Offset** desloca o centro do arco ao longo da palavra.
3. **Letter Spacing** ajusta o espaço entre letras.

No modo **Warped** também está disponível **Letter Deformation**. Em 0, as letras rodam ao longo da curva sem se dobrarem; em 100, as suas formas seguem totalmente a curva. O controlo limita a compressão excessiva e os pontos de ancoragem do arco permanecem fixos.

3.3 Arc Upper/Lower

Este tipo curva um limite da forma que delimita o texto, mantendo reto o limite oposto. Não tem seletor On Curve/Warped.

1. **Strength** controla a direção e intensidade da perspetiva. Valores negativos produzem **Sides Forward**; positivos, **Sides Back**. O limite ativo permanece fixo. Este controlo tem um intervalo menor do que os outros de intensidade.
2. **Active Edge — Upper / Lower** escolhe o limite que se curva. Upper curva o superior e mantém o inferior reto; Lower faz o contrário.
3. **Arc Height** acrescenta altura à curvatura independentemente da intensidade da perspetiva. A altura predefinida do arco é zero.
4. **Letter Spacing** ajusta o espaço entre letras.

3.4 Arch

A deformação anteriormente chamada **Semicircle** chama-se agora **Arch** na lista Warp Type. Encaixa o texto entre um limite reto e um arco Bézier com inclinações controladas nas extremidades. Preserva as larguras e o espaçamento dos glifos; **Letter Spacing** permite continuar a alterar a largura total da palavra.

1. **Upper Arch / Lower Arch** escolhe o lado que forma o limite curvo. O limite oposto permanece reto.
2. **Arch Height** define a elevação do arco relativamente à altura do texto sem deformação. **Fit arch height to width** calcula uma altura inicial a partir da largura atual da palavra; depois pode afiná-la com o controlo deslizante.
3. **Edge Height** define a altura nas duas extremidades relativamente ao centro. O intervalo impede o colapso do contorno.
4. **Letter Spacing** ajusta o espaço entre letras.

3.5 Wave

Wave oferece dois modos:

1. **On Curve** coloca glifos sem deformação ao longo da onda como composição agrupada.
2. **Warped** aplica a onda às formas dos glifos.

Ambos os modos incluem:

1. **Strength** controla a intensidade e direção da onda.
2. **Frequency** controla quantos ciclos de onda cabem na largura da composição.
3. **Height** altera a amplitude vertical da onda.
4. **Horizontal Offset** desloca o padrão da onda ao longo da composição.
5. **Letter Spacing** ajusta o espaço entre letras.

No modo **Warped** aparecem dois controlos adicionais:

1. **Wave Edge — Both / Top / Bottom** escolhe se ambos os limites ondulam ou se apenas o selecionado se move enquanto o outro fica fixo.
2. **Width Deformation** altera localmente as larguras dos glifos para seguir a onda. Em 0, não se alteram; em 100, as alterações locais limitam-se a 20% em cada direção.

3.6 Perspective

Perspective tem dois modos:

1. **Sideways** afunila a composição horizontalmente. **Strength** controla a intensidade e direção; valores positivos e negativos invertem o lado que recua. **Anchor** define a altura que fica fixa durante a alteração: 0 é o centro, valores negativos aproximam a ancoragem da linha de base e positivos do topo.
2. **Backward (Star Wars)** mantém fixo o limite inferior e estreita o superior, criando o conhecido aspeto de um plano que recua. **Height** controla a altura projetada e **Top Width** o estreitamento do limite mais distante. Estes controlos substituem Strength e Anchor neste modo.

Letter Spacing ajusta o espaço entre letras nos dois modos.

3.7 Template Warp

Template Warp está assinalado como **Experimental**. A versão atual oferece a forma **Bulge**. Os seus dois modos são:

1. **Fit** encaixa o texto na forma abaulada, mantendo estáveis a largura e o espaçamento.
2. **Distort** mantém a forma abaulada, mas deforma mais intensamente a geometria dos glifos no interior.

Definições de Bulge:

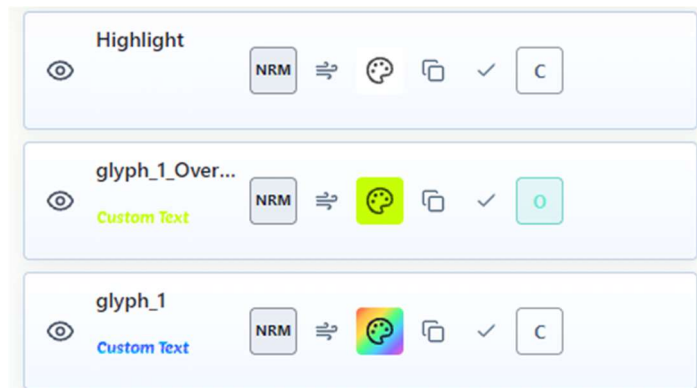
1. **Vertical Mode** controla a relação entre as curvaturas superior e inferior:
1. **Symmetric** liga as curvaturas na mesma direção.
2. **Parallel** liga as curvaturas em direções opostas.
3. **Separate** disponibiliza controlos independentes para **Top Bend** e **Bottom Bend**.
4. Em Symmetric ou Parallel, um controlo ajusta as curvaturas ligadas. Valores positivos e negativos invertem a direção da curvatura.
5. **Curve Length** altera o perfil da curvatura ao longo da composição, de uma transição mais curta a uma curva mais extensa.
6. **Shape Detail 1 (Softness)** controla a extensão do abaulamento em torno do centro.
7. **Letter Spacing** ajusta o espaço entre letras.

3.8 Escolher um modo

Utilize **On Curve** quando as letras devem seguir um percurso mantendo as suas formas individuais. Utilize **Warped** quando as próprias letras se devem curvar. Para um arco de um só limite, Arch, qualquer direção de perspetiva ou o abaulamento experimental, escolha o tipo correspondente; estes tipos usam controlos próprios em vez do par de modos Arc/Wave.

4 O menu de camadas e os seus controlos

Cada linha representa uma camada renderizada da composição atual. Os controlos aplicam-se apenas a essa linha. Alguns alteram a aparência e outros só aparecem em tipos especiais de camada, como sobreposições de padrões e clones.



4.1 Controlos de uma camada normal

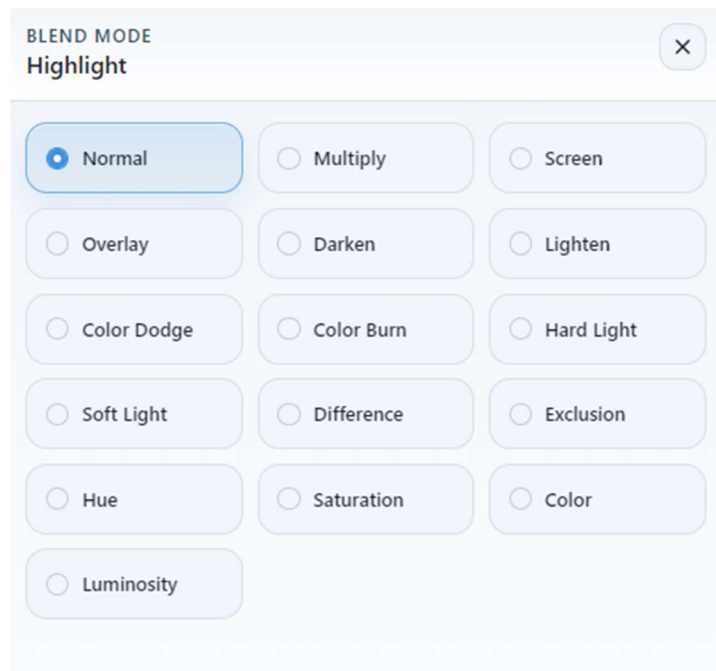
Controlo	Função
Olho / olho riscado	Mostra ou oculta a camada na composição. Um olho esbatido e riscado indica uma camada oculta.
Nome da camada e etiqueta opcional	Identifica a camada do tipo de letra. Uma segunda linha, como «Custom Text» na captura, é uma etiqueta associada à linha.
NRM / indicador do modo de mistura	Mostra o modo de mistura atual. Clique para abrir o seletor dessa camada. Inclui Normal, Multiply, Screen, Overlay, Darken, Lighten, Color Dodge, Color Burn, Hard Light, Soft Light, Difference, Exclusion, Hue, Saturation, Color e Luminosity.
Ícone SVG Effects	Abre os controlos de efeitos SVG da camada selecionada. Um ícone ciano indica efeitos ativos; âmbar significa efeitos configurados com a cadeia desativada; um ícone neutro indica que não há efeitos configurados.
Ícone de paleta	Abre o editor de preenchimento da camada. O fundo do botão apresenta a cor sólida atual ou indica a utilização de um gradiente.
Ícone de cópia	Copia o estilo da camada para outra. A linha de origem fica realçada enquanto o estilo está na área de transferência.
Marca de verificação	Aplica o estilo copiado a esta camada. Está desativada se a área de transferência de estilos estiver vazia.

Copy/Paste Style é independente de **C**: Copy/Paste transfere definições de aparência; C cria outra instância da camada como clone.

Para a cadeia de filtros e todas as definições de Blur, Displacement e Lighting, consulte [Efeitos SVG das camadas](#).

4.1.1 Modos de mistura

Clique no indicador **NRM** (ou na abreviatura atual) para abrir o seletor. O modo de mistura controla a combinação das cores desta camada com as camadas visíveis abaixo. O resultado depende de ambos os conjuntos de cores e da opacidade da camada.



Modo de mistura	Função
Normal	Mostra esta camada sobre as inferiores, utilizando a sua opacidade.
Multiply	Escurece o resultado. O branco mantém a cor inferior; o preto produz preto.
Screen	Clareia o resultado. O preto mantém a cor inferior; o branco produz branco.
Overlay	Combina Multiply e Screen para aumentar o contraste, mantendo os meios-tons próximos da aparência original.
Darken	Mantém os valores de cor mais escuros desta camada e das inferiores.
Lighten	Mantém os valores de cor mais claros desta camada e das inferiores.
Color Dodge	Clareia as cores inferiores com esta camada; cores de origem mais claras produzem um efeito mais forte.
Color Burn	Escurece as cores inferiores com esta camada; cores de origem mais escuras produzem um efeito mais forte.
Hard Light	Aplica um efeito intenso de Multiply ou Screen conforme as cores desta camada, criando contraste mais acentuado.
Soft Light	Escurece ou clareia suavemente as cores inferiores, criando uma alteração de contraste mais subtil.
Difference	Subtrai uma cor da outra, canal a canal, produzindo cores de alto contraste, frequentemente invertidas.
Exclusion	Cria um efeito semelhante a Difference, com menos contraste.
Hue	Usa a tonalidade desta camada e mantém a saturação e luminosidade das inferiores.
Saturation	Usa a saturação desta camada e mantém a tonalidade e luminosidade inferiores.

Modo de mistura	Função
Color	Usa a tonalidade e saturação desta camada e mantém a luminosidade inferior.
Luminosity	Usa a luminosidade desta camada e mantém a tonalidade e saturação inferiores.

4.2 Controlos de sobreposição de padrões

Uma sobreposição de padrão existente tem um botão **O**. Selecione-o para abrir as suas definições. O botão aparece nas linhas de sobreposição, não como ação geral de preenchimento em todas as camadas.

Algumas sobreposições têm linhas de caminhos separados. Estas podem mostrar **M**; clicar alterna o membro entre Overlay, Inverted Overlay e Cutout. A cor realçada indica o modo atual.

Para as funções O/M e todas as definições de Pattern Overlay, consulte [Camadas de padrões sobrepostos e definições](#).

4.3 Controlos de clones

Numa camada normal, **C** cria um clone dessa camada. O novo clone recebe uma linha própria e abre os controlos de transformação.

Create Clone
Highlight

Single **Batch**

Creates one clone with the current default transform.

Cancel Create

Create Clone
Highlight

Single **Batch**

COUNT: 3 X STEP: 0

Y STEP: 0 SCALE STEP: 0

ROTATE STEP: 0

ANGLE HELPER

ANGLE: 45 STEP: 1 Apply Angle

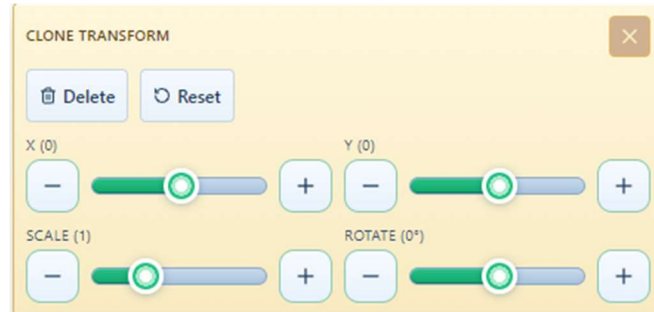
Cancel Create

Numa linha de clone, o ícone **Move** substitui C:

Toque ou clique em **Move** para abrir ou fechar o painel de transformação do clone.

Ajuste **X**, **Y**, **Scale** ou **Rotate** nesse painel. **Reset** repõe a transformação e **Delete** elimina o clone.

Mantenha premido **Move** e arraste a linha para cima ou para baixo para alterar a ordem do clone na pilha. Solte para o colocar.



Um clone é uma instância com posição própria ligada à camada de origem. A sua transformação não move a origem.

Para as opções de criação **Single** e **Batch** e os controlos Clone Transform, consulte [Criar e transformar clones de camadas](#).

4.4 Interpretar o estado da linha

O indicador de mistura mostra **NRM** para Normal; outras abreviaturas identificam o modo selecionado.

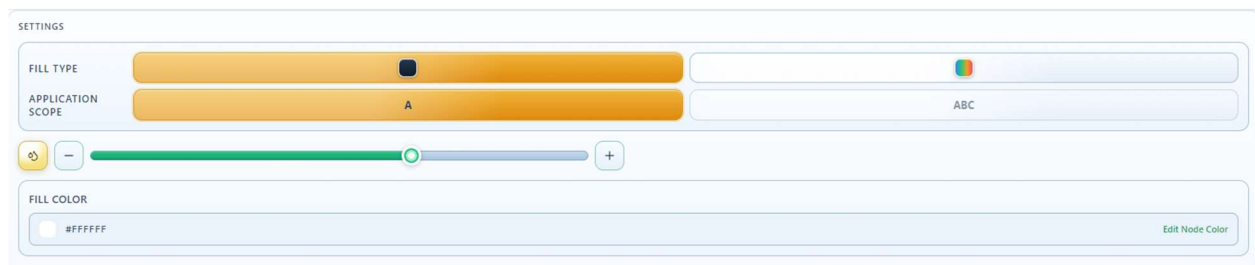
Uma camada oculta permanece na lista para poder voltar a mostrá-la ou continuar a editar as suas definições.

A pré-visualização da cor no botão de paleta permite distinguir rapidamente um preenchimento sólido de um gradiente.

As linhas de clones e padrões sobrepostos têm controlos específicos. Não apresentam todas as ações das camadas normais.

5 Atribuir cores sólidas

Utilize as definições de preenchimento para atribuir uma cor sólida à camada selecionada. Selecione uma camada no painel **Layers** e abra o editor de preenchimento.



5.1 Escolher preenchimento sólido

Em **Fill Type**, selecione o botão com a amostra de cor sólida. O botão realçado indica o tipo ativo. O botão ao lado muda a camada selecionada para um gradiente.

Os botões de **Application Scope** chamam-se **A** e **ABC**:

A significa **Per Glyph**.

ABC significa **Font Global**.

Estes controlos de âmbito destinam-se a gradientes e estão desativados com **Solid** selecionado. O botão **A** pode continuar realçado para indicar o âmbito guardado, mas não altera a aplicação de uma cor sólida.

5.2 Definir a opacidade

O controlo com a gota define a **Opacity** da camada selecionada entre 0% e 100%. Em 100%, a cor é totalmente opaca; em 0%, totalmente transparente. Arraste o controlo ou utilize menos e mais. O botão de gota repõe a opacidade a 100%.

A opacidade é independente da cor. Este seletor de cores sólidas edita RGB/hexadecimal sem canal alfa; utilize o controlo de opacidade para definir a transparência.

5.3 Escolher a cor de preenchimento

A linha **Fill Color** mostra uma amostra e o valor hexadecimal atual. Selecione a linha ou **Edit Node Color** para abrir o seletor de cor.

8. Escolha uma cor no seletor visual ou introduza um valor RGB hexadecimal no campo, como #FFFFFF.
9. Verifique a amostra e o valor na linha Fill Color.
10. Selecione **Close** no seletor para terminar.

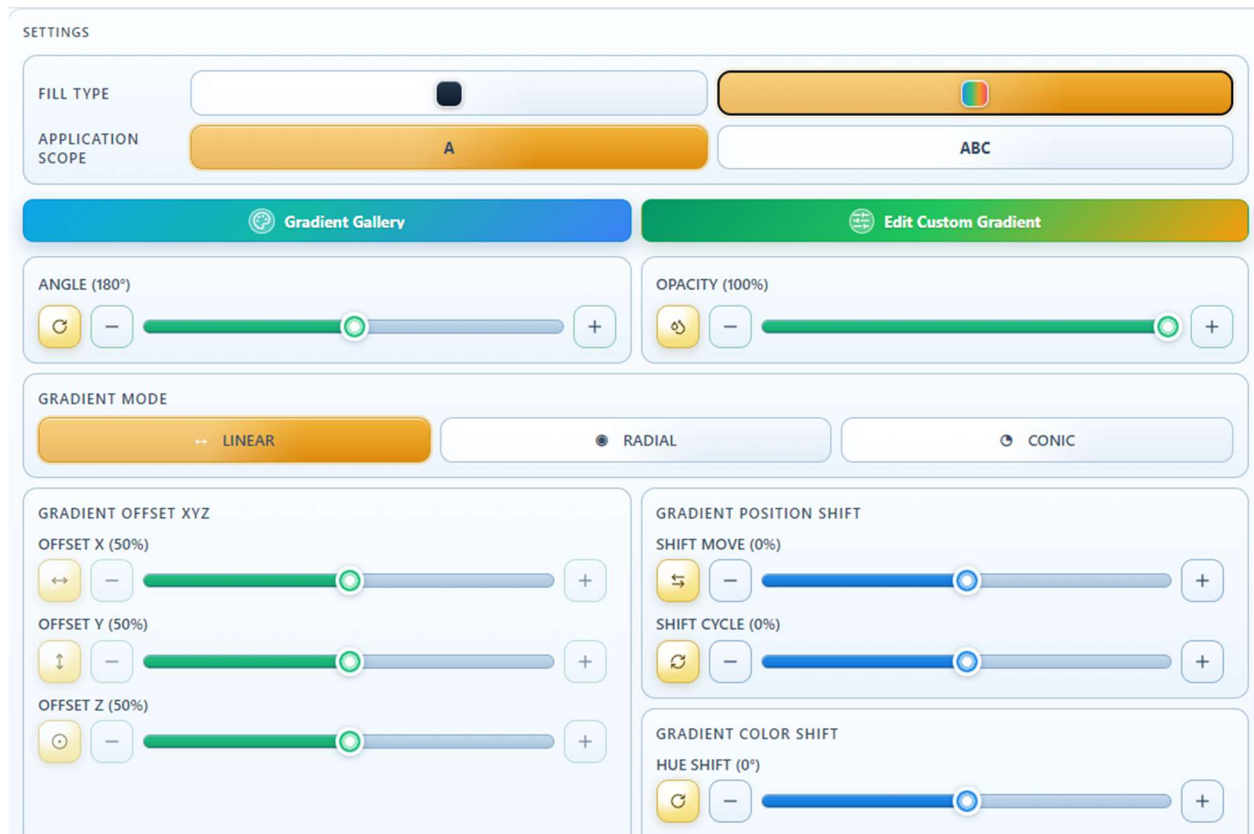
A pré-visualização atualiza-se durante a seleção. O campo hexadecimal aceita valores RGB; defina a transparência com **Opacity** no painel de definições.

5.4 Aplicar cores a outras camadas

A cor e opacidade aplicam-se apenas à camada ativa. Para colorir várias camadas, selecione cada uma e atribua o preenchimento individualmente. Para reutilizar a aparência, utilize **Copy Style** na origem e **Paste Style** no destino, conforme descrito em [O menu de camadas e os seus controlos](#).

6 Atribuir e ajustar gradientes

Este capítulo explica como atribuir um gradiente a uma camada e ajustá-lo na área de trabalho para computadores e tablets. Inclui os controlos do painel rápido de gradientes e as secções completas **Gradient Offset XYZ**, **Gradient Position Shift** e **Gradient Color Shift**.



6.1 Atribuir um gradiente a uma camada

Selecione a camada que pretende editar no painel **Layers**. As alterações do gradiente aplicam-se à camada ativa.

Em **Settings**, escolha a amostra de gradiente em **Fill Type**.

Escolha um **Application Scope**:

A — Per Glyph aplica o gradiente separadamente a cada glifo.

ABC — Font Global usa um gradiente partilhado por toda a composição. Esta opção não está disponível para gradientes cónicos, que usam o âmbito por glifo.

Abra **Gradient Gallery** para escolher uma predefinição ou **Edit Custom Gradient** para criar ou editar diretamente um gradiente.

A galeria contém categorias como predefinições SVG, de linhas, cores de bandeiras e gradientes próprios. Selecione uma predefinição e escolha **Apply** para a atribuir. O editor personalizado oferece edição detalhada de pontos de cor e ferramentas adicionais; é explicado num capítulo próprio.

Mudar uma camada de Solid para Gradient recupera as suas últimas definições de gradiente, se existirem. Sem gradiente memorizado, a aplicação usa a primeira predefinição disponível. Voltar a Solid conserva o gradiente anterior para recuperação.

6.2 Controlos básicos de gradiente

Controlo	O que altera
Angle	Define o ângulo do gradiente entre 0° e 360°. O botão de reposição devolve-o a 90°. Nos gradientes cónicos, define o ângulo inicial.
Opacity	Define a opacidade do gradiente entre 0% e 100%. O botão de reposição devolve-a a 100%.
Gradient Mode	Seleciona Linear, Radial ou Conic. Os eixos de deslocamento disponíveis dependem do modo selecionado.

Arraste os controlos deslizantes ou ajuste-os com os botões de menos e mais ao lado. Utilize o ícone de reposição à esquerda para devolver a definição ao valor predefinido.

6.3 Gradient Offset XYZ

Estes controlos posicionam e dimensionam o gradiente com valores normalizados de 0% a 100%. Cada eixo começa em 50%.

Controlo	O que altera	Disponibilidade
Offset X	Define a posição horizontal do centro.	Ativo em Radial e Conic; desativado em Linear.
Offset Y	Define a posição vertical do centro.	Ativo em Radial e Conic; desativado em Linear.
Offset Z	Define o tamanho ou raio radial.	Ativo apenas em Radial; desativado em Linear e Conic.

Por exemplo, afaste X ou Y de 50% para mover o centro de um gradiente radial ou cónico na área de desenho. Ajuste Z para alterar o raio de um gradiente radial. Um controlo desativado não pode ser editado no modo atual.

6.4 Gradient Position Shift

Estes controlos ajustam a posição dos pontos de cor do gradiente. Ambos variam de -100% a +100% e são repostos a 0%.

Controlo	O que altera
Shift Move	Desloca as posições dos pontos ao longo do gradiente. Permite mover a transição pela forma sem alterar as cores dos pontos.
Shift Cycle	Desloca ciclicamente as cores pelo intervalo de pontos. Altera as cores do início e do fim, preservando a sequência geral do gradiente.

Experimente primeiro ajustes pequenos: mover os pontos pode aproximar um limite de cor de uma extremidade; o deslocamento cíclico pode alterar as cores visíveis nos dois extremos.

6.5 Gradient Color Shift

Estes controlos ajustam as cores de todos os pontos do gradiente. A tonalidade varia de -180° a +180°; a saturação e luminosidade, de -100% a +100%. Os três são repostos a zero.

Controlo	O que altera
Hue Shift	Roda a tonalidade de cada ponto de cor. Um deslocamento de 180° move as cores para o lado oposto do círculo cromático.

Controlo	O que altera
Saturation Shift	Aumenta ou diminui a saturação. Os valores ficam limitados ao intervalo válido, sem ultrapassar a saturação máxima ou descer abaixo de zero.
Lightness Shift	Clareia ou escurece cada ponto. Os valores são limitados ao intervalo válido de luminosidade.

São ajustes globais das cores dos pontos. Não substituem os controlos individuais em **Edit Custom Gradient**.

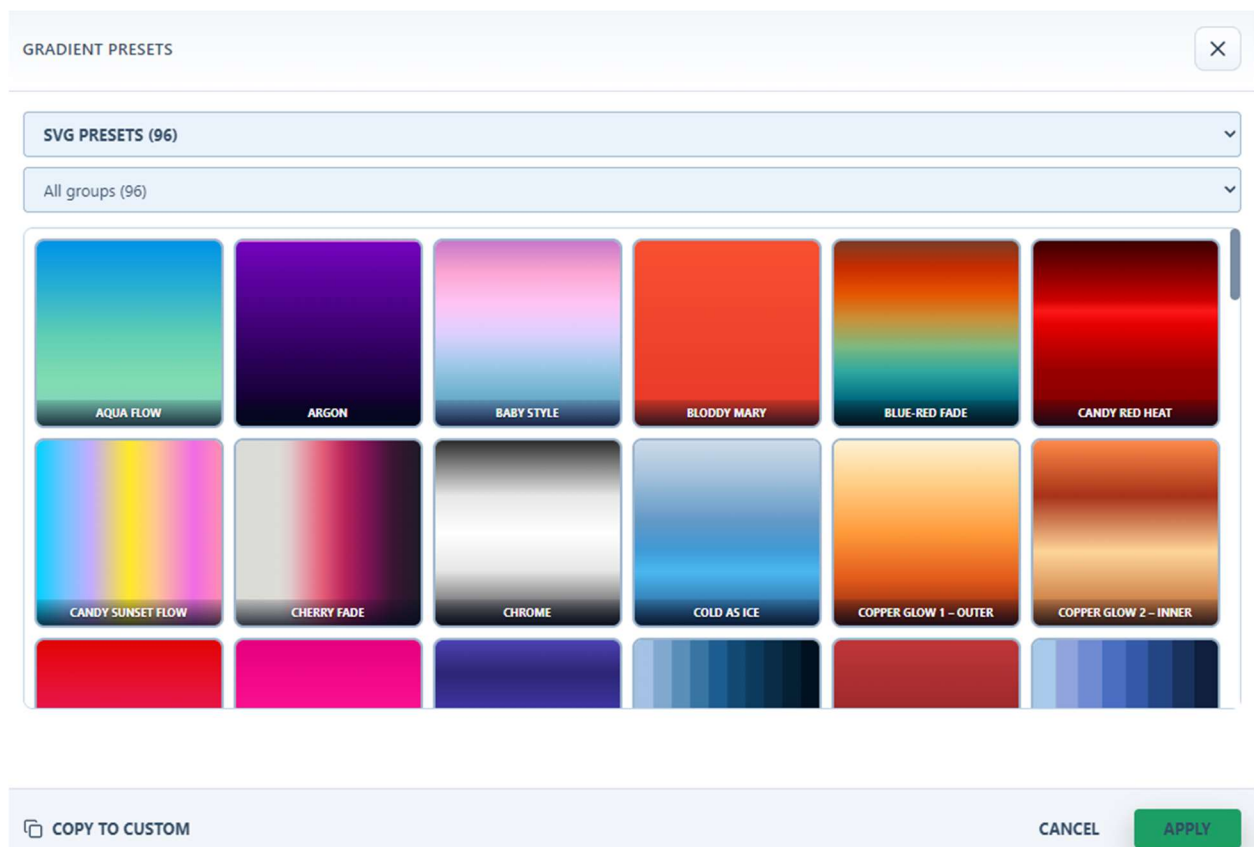
6.6 Fluxo de trabalho sugerido

11. Selecione a camada de destino e mude **Fill Type** para Gradient.
12. Escolha o âmbito **A** ou **ABC** e selecione uma predefinição ou crie um gradiente personalizado.
13. Defina o modo de gradiente e ajuste o ângulo e a opacidade.
14. Em Radial ou Conic, ajuste os deslocamentos X/Y ativos; em Radial, ajuste Z conforme necessário.
15. Utilize **Shift Move** e **Shift Cycle** para afinar a distribuição das cores na forma.
16. Utilize **Hue Shift**, **Saturation Shift** e **Lightness Shift** para afinar a paleta.

Se um controlo estiver desativado, verifique o modo selecionado. Linear desativa os três deslocamentos XYZ; Conic desativa Z.

7 A galeria de gradientes

A **Gradient Gallery** permite explorar gradientes integrados e próprios, pré-visualizar uma seleção e aplicá-la à camada ativa.



7.1 Explorar a galeria

Utilize a primeira lista pendente para escolher uma categoria. As categorias disponíveis incluem:

SVG Presets — a coleção principal de gradientes integrados.

Line Presets — gradientes concebidos para estilos baseados em linhas.

Flag Colors — gradientes com cores de bandeiras.

Outros pacotes de predefinições — coleções integradas adicionais, quando presentes na versão instalada.

Own Gradients — gradientes guardados na biblioteca pessoal.

O número junto de cada categoria indica quantos gradientes contém. As quantidades variam conforme a versão e o conteúdo da biblioteca pessoal.

Algumas categorias integradas mostram uma segunda lista de grupos. Escolha **All groups** para mostrar toda a categoria ou selecione um grupo para filtrar a lista. **Own Gradients** tem um filtro de grupos próprio, que também pode mostrar todos os grupos.

Os cartões apresentam uma pré-visualização das cores e o nome do gradiente, por ordem alfabética. Desloque-se na grelha para ver mais cartões. Clique num cartão para o selecionar; o selecionado fica realçado.

7.2 Pré-visualizar e aplicar uma predefinição

17. Selecione uma categoria e, se disponível, um grupo.
18. Clique num cartão de gradiente. A aplicação pré-visualiza-o na camada ativa.
19. Clique noutro cartão para pré-visualizar outro gradiente.
20. Escolha **Apply** para confirmar o gradiente selecionado e fechar a galeria.
21. Escolha **Cancel** ou o botão **X** para fechar sem aplicar a seleção pendente. A pré-visualização é removida ao fechar a galeria.

Ao atribuir um gradiente a uma camada Solid, a predefinição fornece o seu ângulo predefinido e a opacidade começa em 100%. Ao mudar o gradiente de uma camada que já tem um, a galeria conserva o ângulo e opacidade atuais. Outras definições, como âmbito e modo, acompanham o gradiente selecionado quando aplicável.

7.3 Copiar uma predefinição integrada para a biblioteca

Quando seleciona uma predefinição integrada, aparece **Copy to Custom** no rodapé.

22. Selecione a predefinição que pretende guardar ou personalizar.
23. Escolha **Copy to Custom**.
24. Introduza um nome para a cópia no diálogo.
25. A aplicação guarda a cópia nos gradientes próprios, muda para **Own Gradients** e seleciona o novo item.

A cópia é guardada no grupo de gradientes próprios selecionado. Se o filtro estiver em **All groups**, utiliza-se o grupo predefinido. A cópia não altera a predefinição integrada.

7.4 Gerir os gradientes próprios

Escolha **Own Gradients** para ver os gradientes guardados. Utilize a lista de grupos para filtrar a coleção. O cartão **Create New** abre o editor de gradientes. Passe o ponteiro sobre um cartão guardado para ver os ícones de edição e eliminação.

Edit abre o editor com esse gradiente guardado.

Delete pede confirmação antes de o remover da biblioteca.

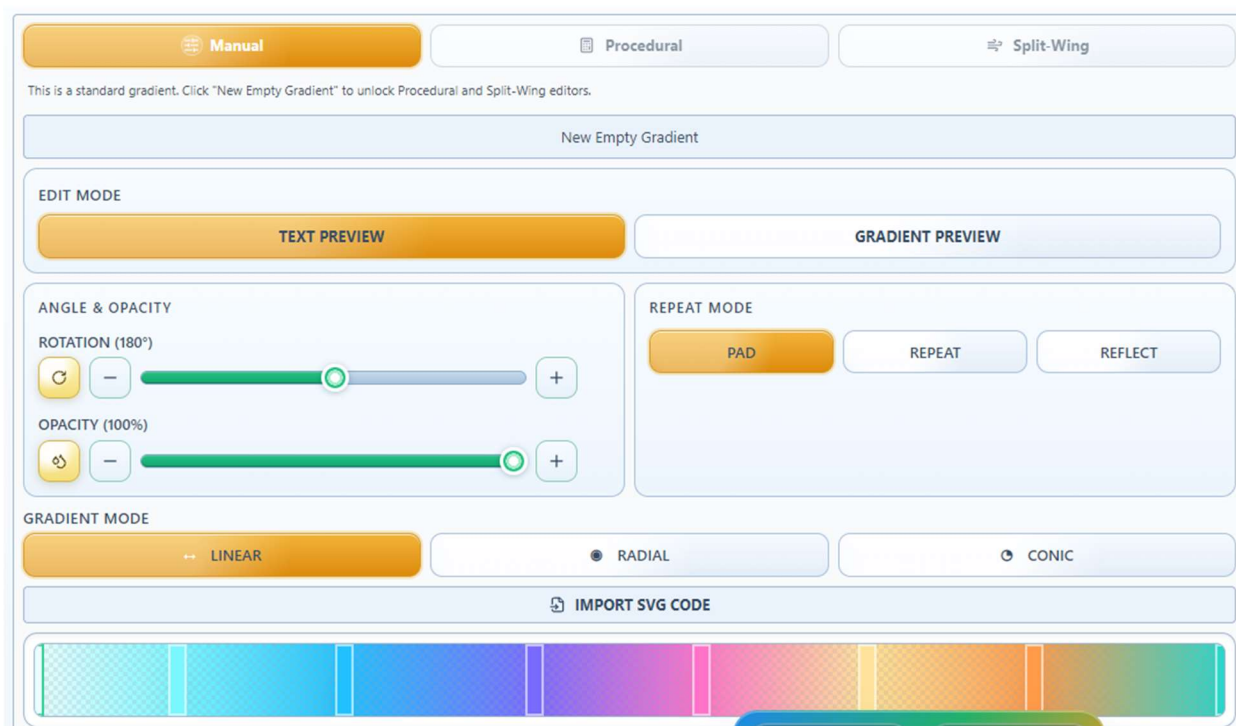
Depois de criar ou editar um gradiente, a galeria atualiza a lista de gradientes próprios. O gradiente criado ou guardado fica selecionado para pré-visualização e aplicação.

7.5 Controlos relacionados

A galeria permite escolher e gerir predefinições de gradiente. Para os ajustes rápidos do gradiente ativo, incluindo **Angle**, **Opacity**, **Gradient Offset XYZ**, **Gradient Position Shift** e **Gradient Color Shift**, consulte [Atribuir e ajustar gradientes](#). Escolha **Edit Custom Gradient** nas definições da camada para abrir o editor detalhado.

8 O editor de gradientes personalizados e o modo Manual

O painel **Edit Custom Gradient** tem três separadores: **Manual**, **Procedural** e **Split-Wing**. Este capítulo apresenta o painel e explica o editor Manual. Procedural e Split-Wing têm capítulos próprios porque utilizam outros modelos e controlos de edição.



8.1 Escolher um editor

Manual edita diretamente um gradiente normal através dos pontos de cor e das definições de gradiente.

Procedural gera um gradiente a partir de regras e parâmetros.

Split-Wing oferece controlos independentes para a transição de cada lado de um nó de cor.

Num gradiente normal, **Procedural** e **Split-Wing** estão desativados. Escolha **New Empty Gradient** para os desbloquear. Cria-se um gradiente simples de dois pontos em Manual, mantendo o modo, ângulo e opacidade atuais. Os editores desbloqueados são explicados em capítulos próprios.

O separador realçado indica o editor ativo. A mensagem abaixo explica se o gradiente atual é normal, procedural ou Split-Wing. Ao converter um gradiente procedural ou Split-Wing para Manual, a aplicação pede confirmação porque se perde o modelo especial de edição.

8.2 Alvo da pré-visualização

Os botões **Edit Mode** alternam o alvo da pré-visualização:

Text Preview mostra o gradiente na composição de texto da área de trabalho.

Gradient Preview mostra uma amostra independente do gradiente na área de trabalho.

Isto altera a forma de inspecionar o resultado durante a edição; não altera o gradiente.

8.3 Ângulo, opacidade e modo de repetição

8.3.1 Ângulo e opacidade

Controlo	O que altera
Rotation	Define o ângulo entre 0° e 360°. O controlo de reposição devolve-o a 90°.
Opacity	Define a opacidade de todo o gradiente entre 0% e 100%. O controlo de reposição devolve-a a 100%.

8.3.2 Repeat Mode

Escolha o comportamento das cores fora do intervalo dos pontos:

Pad prolonga as cores do primeiro e último pontos.

Repeat repete o padrão do gradiente. Neste modo aparece **Frequency** para definir a frequência de repetição de 1x a 50x.

Reflect repete o padrão em direções alternadas, produzindo uma sequência espelhada.

8.4 Modo de gradiente e importação SVG

Escolha **Linear**, **Radial** ou **Conic** em **Gradient Mode**. O tipo selecionado controla a geometria que apresenta o mesmo conjunto de pontos de cor.

Import SVG Code abre um diálogo de texto. Cole código de gradiente SVG para carregar as cores, pontos, tipo e valores compatíveis no editor Manual. Se o código não puder ser interpretado, a aplicação apresenta um erro.

8.5 Editar a barra de pontos de cor

A barra larga com xadrez mostra o gradiente e os marcadores dos pontos. O xadrez indica transparência. Pode arrastar os marcadores ao longo da barra, também com toque num tablet.

26. Selecione um marcador para editar esse ponto.
27. Clique numa posição vazia da barra para adicionar um ponto. O novo ponto começa com a cor do gradiente atual nessa posição.
28. Faça duplo clique num marcador para o remover. São mantidos pelo menos dois pontos.
29. Selecione um ponto e utilize **Node Color** para abrir o seletor. Este edita a cor e o alfa do ponto; a barra atualiza-se para pré-visualizar a alteração.
30. Utilize **Position** para posicionar o ponto selecionado entre 0% e 100%.

O ponto selecionado fica realçado. Em disposições semelhantes às de telemóvel, aparece **Color Edit** acima da barra. Começa desativado para permitir deslocar a página com gestos; ative-o para editar posições e cores e desative-o novamente para se deslocar confortavelmente.

8.6 Deslocamentos de posição e cor

Estes controlos ajustam a distribuição dos pontos e a paleta em conjunto. Têm o mesmo significado que os controlos correspondentes do painel rápido:

Controlo	Intervalo	O que altera
Shift Move	–100% a +100%	Desloca as posições dos pontos ao longo do gradiente.
Shift Cycle	–100% a +100%	Desloca ciclicamente as cores pelo intervalo de pontos.
Hue Shift	–180° a +180°	Roda a tonalidade de cada ponto de cor.
Saturation Shift	–100% a +100%	Aumenta ou diminui a saturação das cores dos pontos.
Lightness Shift	–100% a +100%	Clareia ou escurece as cores dos pontos.

Os cinco deslocamentos são repostos a 0. Para detalhes e exemplos, consulte [Atribuir e ajustar gradientes](#).

8.7 Guardar, aplicar ou cancelar

Save To Own Gradients pede um nome e guarda uma cópia do gradiente manual atual na biblioteca de gradientes próprios. Guardar não fecha o editor.

Apply confirma as alterações do editor Manual e fecha o painel.

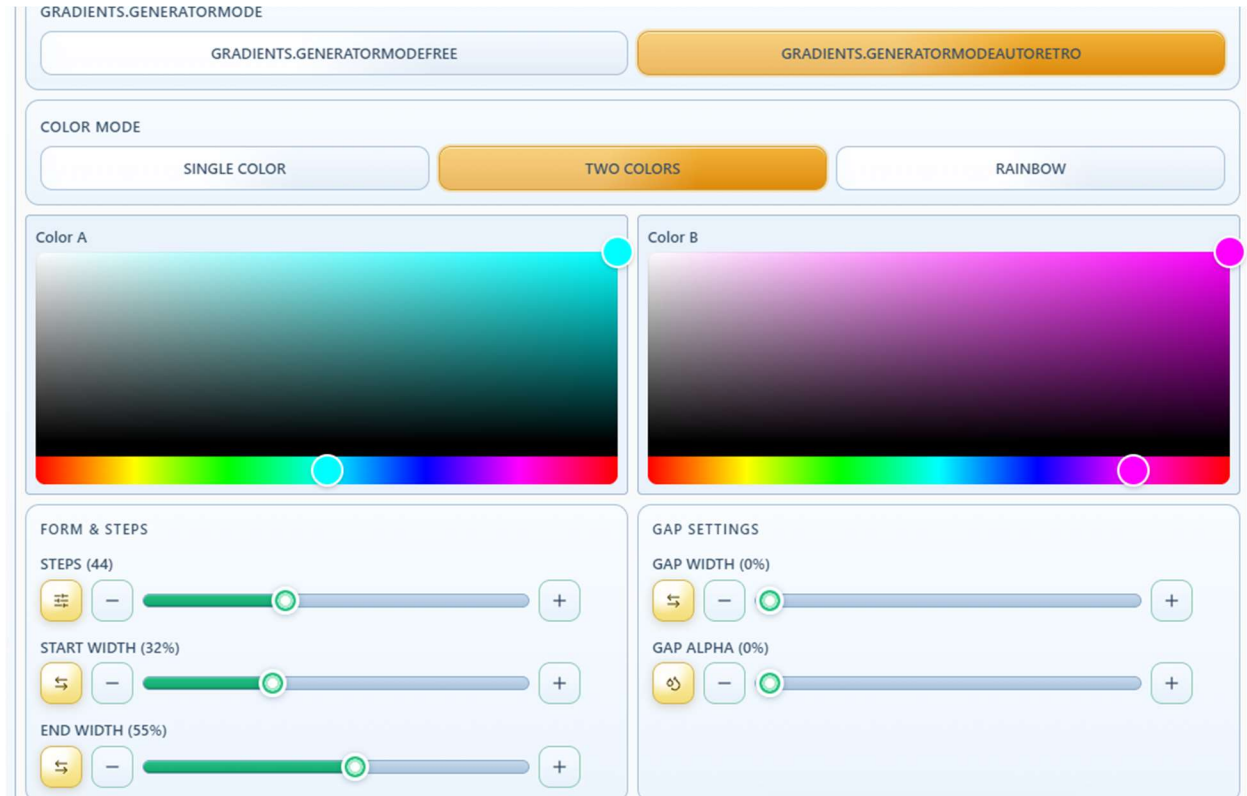
Cancel fecha o editor e descarta as alterações manuais pendentes.

8.8 Fluxo de trabalho sugerido

31. Selecione **Manual**. Se os outros separadores estiverem desativados e pretender utilizá-los depois, escolha primeiro **New Empty Gradient**.
32. Escolha **Text Preview** ou **Gradient Preview**.
33. Defina o tipo de gradiente, ângulo, opacidade e repetição.
34. Importe código de gradiente SVG se pretender partir de um gradiente existente.
35. Adicione ou mova marcadores e ajuste a cor e posição do ponto selecionado.
36. Afine a posição geral e a paleta com os controlos de deslocamento.
37. Guarde uma cópia reutilizável com **Save To Own Gradients** ou escolha **Apply** para terminar.

9 O gerador de gradientes procedurais

O editor Procedural gera padrões repetidos de faixas e linhas a partir do número de passos, largura, espaçamento, intervalos, cor e suavidade das extremidades. É útil para padrões de transições abruptas frequentes em desenhos retro-wave e semelhantes. Este capítulo também inclui os controlos abaixo da parte visível da captura de ecrã.



9.1 Abrir o editor Procedural

Abra **Edit Custom Gradient** na camada ativa. Se a camada tiver um gradiente normal, escolha **New Empty Gradient** para desbloquear os separadores Procedural e Split-Wing. Selecione **Procedural** para abrir este editor. Split-Wing é explicado no seu próprio capítulo.

O gerador cria intervalos repetidos de faixas. **Steps** controla quantos são gerados. **Start Width** e **End Width** podem variar as faixas ao longo da sequência; **Gap Width** controla o espaço entre elas. **Softness** controla o desvanecimento nas extremidades: 0% produz limites nítidos e abruptos; valores maiores suavizam-nos.

9.2 Geometria do gradiente

Controlo	O que altera
Angle	Define o ângulo do gradiente entre 0° e 360°.
Opacity	Define a opacidade de todo o gradiente gerado entre 0% e 100%.
Gradient Mode	Escolhe geometria Linear, Radial ou Conic para o padrão gerado.

Estas definições controlam a geometria e opacidade gerais do gradiente. Os controlos seguintes descrevem a geração do próprio padrão de faixas.

9.3 Generator Mode Free e Auto Retro

A captura mostra chaves de tradução por resolver no título **Generator Mode** e nas duas opções.

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

9.3.1 Free

Free apresenta os controlos adicionais **Spacing Curve**, **Thickness Function**, **Gap Mode** e **Edge Bias**. Utilize-o quando a posição e largura das faixas devem variar segundo uma curva ou função escolhida.

9.3.2 Auto Retro

Auto Retro coloca intervalos regulares e varia a largura das faixas de **Start Width** a **End Width** ao longo da sequência. Permite criar rapidamente bandas equidistantes típicas de retro-wave. Oculta os controlos exclusivos de Free; passos, larguras, intervalos, cores, fase, suavidade e alfa continuam disponíveis.

9.4 Color Mode

Escolha como são atribuídas cores às faixas geradas:

Single Color utiliza **Color A** para a cor das faixas.

Two Colors mistura de **Color A** a **Color B** ao longo do padrão gerado.

Rainbow utiliza uma rampa com vários pontos de cor que pode editar diretamente.

Utilize os seletores para escolher Color A e, em Two Colors, Color B. Em Rainbow, aparece uma barra de pontos de cor. Clique para adicionar um ponto, arraste-o para o reposicionar e faça duplo clique para o remover. Selecione um ponto para editar o alfa e a cor. A barra admite até 32 pontos.

9.5 Forma e passos

Controlo	Intervalo	O que altera
Steps	2–120	Define o número de intervalos de faixas. Mais passos criam um padrão mais denso.
Start Width	0–100%	Define a largura da faixa no início da sequência gerada relativamente ao seu intervalo.
End Width	0–100%	Define a largura no fim da sequência. O gerador interpola entre Start Width e End Width.

Valores iguais de Start Width e End Width produzem faixas uniformes. Valores diferentes criam faixas que alargam ou estreitam gradualmente.

9.6 Definições de intervalo

Controlo	Intervalo	O que altera
Gap Width	0–100%	Define o tamanho dos espaços entre intervalos de faixas.
Gap Alpha	0–100%	Define a opacidade desses espaços. Em 0%, são transparentes; valores maiores tornam-nos mais visíveis.
Gap Mode	Apenas em Free	Define como o espaço é considerado no cálculo da largura da faixa.

Em Free, **Gap Mode** oferece três abordagens:

Cap mantém a largura pedida, mas limita-a para que a faixa e o espaço caibam no intervalo.

Proportional calcula a largura a partir da parte do intervalo que resta após o espaço.

Absolute subtrai o espaço à largura pedida da faixa.

9.7 Transformação e suavidade

Controlo	Intervalo	O que altera
Phase/Offset	-100% a +100%	Desloca a fase do padrão e a progressão das cores. Em Auto Retro, os intervalos mantêm-se equidistantes enquanto a progressão cromática se desloca.
Edge Bias	-100% a +100%, apenas em Free	Redistribui as posições das faixas. Valores positivos empurram-nas para os extremos; negativos aproximam-nas do centro.
Softness	0–100%	Controla o desvanecimento nas extremidades de cada faixa. Valores baixos mantêm limites nítidos; valores altos suavizam-nos.

Para linhas de transição abrupta, comece com **Softness** em 0%. Aumente ligeiramente se pretender transições menos bruscas nas extremidades.

9.8 Thickness Function no modo Free

Esta definição altera a variação da largura entre intervalos. Funciona com Start Width e End Width.

Thickness Linear altera suavemente a largura do valor inicial ao final.

Thickness Sine acrescenta uma variação ondulada repetida à progressão da largura.

Thickness Random varia as larguras com um padrão pseudoaleatório reproduzível.

9.9 Spacing Curve no modo Free

Spacing Curve altera a distribuição das posições das faixas ao longo do padrão:

Linear distribui as posições uniformemente.

Ease In começa com alterações pequenas de posição e aumenta-as.

Ease Out começa com alterações maiores e reduz-as.

Exponential e **Logarithmic** criam distribuições não lineares mais acentuadas.

Combine com **Edge Bias** para definir onde as faixas se concentram. Auto Retro utiliza intervalos fixos e uniformes e não mostra este controlo.

9.10 Alpha Gradient

Ative **Alpha Gradient** para variar a opacidade das faixas ao longo da sequência. **Min Alpha** e **Max Alpha** definem a opacidade mínima e máxima, ambas de 0% a 100%. O controlo independente **Gap Alpha** continua a definir a opacidade dos espaços entre faixas.

Em Single Color, o gerador utiliza automaticamente o intervalo alfa na sequência de faixas. Em Two Colors e Rainbow, o interruptor Alpha Gradient controla a aplicação dessa variação.

9.11 Aplicar ou cancelar

Apply confirma o padrão gerado na camada ativa e fecha o editor.

Cancel fecha o editor e descarta as alterações procedurais pendentes.

9.12 Ponto de partida para linhas retro de limites nítidos

38. Escolha **Auto Retro** para intervalos equidistantes.
39. Ajuste **Steps** para controlar a densidade das bandas.
40. Iguale **Start Width** e **End Width** para bandas uniformes ou use valores diferentes para bandas que afunilam.
41. Aumente **Gap Width** para separar as bandas; utilize **Gap Alpha** para decidir se os espaços são transparentes ou visíveis.
42. Escolha **Two Colors** ou **Rainbow** e defina a paleta.
43. Mantenha **Softness** em 0% para limites nítidos.
44. Ajuste **Phase/Offset**, **Angle** e a **Opacity** geral; depois escolha **Apply**.

Para o editor normal baseado em pontos, consulte [O editor de gradientes personalizados e o modo Manual](#).

Para os controlos rápidos das definições de camada, consulte [Atribuir e ajustar gradientes](#).

10 O editor de gradientes Split-Wing

O editor **Split-Wing** é uma ferramenta experimental baseada em nós para criar gradientes sem colocar manualmente cada ponto de cor gerado. É especialmente útil para transições nítidas e padrões de mudanças abruptas. Cada nó define uma cor numa posição; as suas asas esquerda e direita modelam as transições dos dois lados.

O editor pode ocupar mais do que uma captura de ecrã. Este capítulo também documenta os controlos mais abaixo no painel, segundo a implementação atual da interface.

10.1 Abrir o editor Split-Wing

Abra **Edit Custom Gradient** na camada ativa. Se o gradiente atual for normal, escolha **New Empty Gradient** para desbloquear Procedural e Split-Wing. Selecione depois **Split-Wing**. Se estiver ativo um gradiente Procedural, utilize **New Empty Gradient** para iniciar um gradiente editável. Os editores Manual e Procedural têm capítulos próprios.

O painel chama-se **Experimental Split-Wing**. O modelo vazio inicial tem dois nós, um em cada extremo da barra, com uma transição linear entre eles.

10.2 Modo de gradiente e ângulo

Controlo	O que altera
Linear, Radial, Conic	Escolhe a geometria geral do gradiente.
Angle	Define o ângulo do gradiente entre 0° e 360°.
-45 e +45	Move o ângulo para o incremento anterior ou seguinte de 45°.

Estes controlos definem a geometria do gradiente gerado. A barra de nós é apresentada como rampa horizontal de cor para facilitar a edição das posições e transições.

10.3 Adicionar, selecionar, mover e remover nós

A barra com xadrez apresenta o gradiente atual e os seus nós. Um nó é um ponto de cor na rampa.

45. Clique numa parte vazia da barra para adicionar um nó. Perto de 0%, 25%, 50%, 75% ou 100%, o novo nó encaixa nessa posição. A cor e opacidade iniciais são obtidas da rampa atual.
46. Clique no marcador para selecionar um nó. A cor, opacidade e definições de transição esquerda/direita tornam-se editáveis por baixo da barra.
47. Arraste um marcador horizontalmente para mover o nó. Os nós mantêm a ordem e não se podem cruzar. Pode colocá-los muito próximos para criar mudanças abruptas.
48. Arraste um marcador para cima ou para baixo da barra e solte para o remover. O editor mantém pelo menos dois nós.

Estas ações suportam rato e toque. **Shift Move** e **Shift Cycle** alteram a distribuição visível dos pontos, pelo que uma rampa deslocada pode diferir das posições guardadas dos nós.

10.4 Asas esquerda e direita

Cada nó selecionado tem uma **Left Wing** e uma **Right Wing**. A asa esquerda modela a transição que chega ao nó pela esquerda; a direita modela a transição que sai para a direita. No primeiro e último nós, um lado não tem segmento vizinho para modelar.

Cada asa tem três tipos de transição:

Tipo	Comportamento
Linear (/)	Cria uma transição constante e uniforme entre cores de nós vizinhos. O controlo Factor fica desativado.
Smooth (~)	Suaviza a mudança de cor numa curva. Factor altera a intensidade da curva; Influence mistura entre uma transição linear e a curva suave completa.
Hard	Cria uma transição abrupta de cor. Factor move o ponto de transição ao longo do segmento de 0% a 100%.

Em **Smooth**, Factor e Influence variam de 0% a 100%. Influence em 0% produz mistura linear; valores maiores aplicam mais suavização. Em **Hard**, Factor varia de 0% a 100% e move o ponto de transição pelo segmento. As asas Linear não usam Factor nem Influence.

As transições Hard são representadas por dois pontos muito próximos, com uma pequena separação mínima, em vez de dois pontos exatamente coincidentes. Isto mantém estável a mudança abrupta de cor no gradiente gerado.

10.4.1 Split Mode

Por predefinição, **Split Mode** está desativado. Ao alterar uma asa, a correspondente do nó vizinho mantém-se sincronizada, dando aos dois extremos do segmento uma definição partilhada. Ative **Split Mode** para os editar separadamente. É útil quando um segmento deve suavizar de forma diferente ao sair de uma cor e ao chegar à seguinte.

10.5 Editar a cor e opacidade de um nó

Escolha **Edit** na coluna central entre Left Wing e Right Wing para abrir o seletor de cor do nó. Admite seleção direta de cor e o conta-gotas da pré-visualização. O alfa é controlado separadamente com **Alpha**.

O controlo **Alpha** define a opacidade do nó selecionado entre 0% e 100%. Os botões **L** e **R** determinam se essa opacidade é usada nas transições esquerda e direita. Desative um lado para usar opacidade total. Com Split Mode desativado, o lado correspondente do nó adjacente segue a mesma definição.

10.6 Shift Position e Color Shift

Estes controlos ajustam o resultado gerado depois de definir os nós e asas:

Controlo	Intervalo	O que altera
Shift Move	–100% a +100%	Move as posições dos pontos de cor ao longo da rampa.
Shift Cycle	–100% a +100%	Desloca ciclicamente a progressão de cores pela rampa.
Hue Shift	–180° a +180°	Roda as tonalidades das cores do gradiente.
Saturation Shift	–100% a +100%	Aumenta ou diminui a saturação.
Lightness Shift	–100% a +100%	Aumenta ou diminui a luminosidade.

Shift Move, Shift Cycle, Hue Shift, Saturation Shift e Lightness Shift aplicam-se a todo o gradiente gerado. Permitem explorar variantes sem reconstruir a estrutura dos nós.

10.7 Galeria de gradientes, guardar e aplicar

Gradient Gallery abre a galeria de predefinições. Selecione uma e aplique-a para a carregar no editor; a galeria é explicada em [A galeria de gradientes](#).

Save To Own Gradients guarda o desenho Split-Wing atual nos gradientes próprios. O editor pede um nome.

Apply confirma o resultado atual na camada ativa e fecha o editor personalizado.

Cancel fecha o editor e descarta as alterações pendentes.

Se o resultado atingir o limite de pontos do editor, aparece um aviso de que a saída foi limitada. Split-Wing admite até 128 pontos gerados.

10.8 Fluxo inicial para transições abruptas

49. Adicione um nó em cada ponto onde a rampa deve mudar abruptamente de cor.
50. Selecione um nó e escolha **Edit** para definir a cor. Repita nos restantes nós.
51. Defina a **Left Wing** e/ou **Right Wing** relevante como **Hard**. Utilize **Split Mode** quando os dois lados do segmento precisam de definições diferentes.
52. Ajuste **Factor** para posicionar cada transição abrupta no respetivo segmento.
53. Aproxime os nós para agrupar transições e utilize **Shift Move** ou **Shift Cycle** para afinar a distribuição geral.
54. Reveja a rampa e escolha **Apply** para a utilizar na camada ativa. Utilize primeiro **Save To Own Gradients** se pretender guardar uma cópia com nome na coleção pessoal.

Para faixas repetidas e equidistantes de transição abrupta, consulte [O gerador de gradientes procedurais](#). Para editar diretamente pontos individuais, consulte [O editor de gradientes personalizados e o modo Manual](#).

11 Criar e transformar clones de camadas

Um clone é uma instância adicional de uma camada. Parte da aparência da camada selecionada e tem posição, escala e rotação próprias, permitindo criar profundidade ou contornos repetidos sem alterar a origem.

11.1 Abrir Create Clone

Na lista de camadas, escolha **C** numa camada normal. O diálogo **Create Clone** identifica a camada de origem sob o título. Escolha **Single** ou **Batch**, defina os valores do lote e selecione **Create**. **Cancel** ou o botão de fecho encerram o diálogo sem criar clones.

11.2 Single

Single cria um clone com transformação predefinida: deslocamentos X e Y em 0, escala em 1 e rotação em 0°. O clone começa diretamente sobre a origem até o mover com **Clone Transform**.

11.3 Batch

Batch cria uma sequência de clones. **Count** define quantos criar, de 1 a 10; o valor inicial é 3. Os restantes campos definem a alteração de cada clone sucessivo:

Controlo	O que altera
X Step	Adiciona este deslocamento horizontal por clone.
Y Step	Adiciona este deslocamento vertical por clone.
Scale Step	Adiciona esta alteração de escala por clone, a partir da escala base 1. Valores positivos aumentam os clones sucessivos; negativos reduzem-nos.
Rotate Step	Adiciona estes graus de rotação por clone.

O primeiro clone usa um passo, o segundo dois, e assim sucessivamente. Por exemplo, **X Step** de 2 coloca o primeiro clone a 2 unidades da origem e o segundo a 4. Com todos os passos em 0, os clones partilham posição, escala e ângulo da origem.

11.3.1 Angle Helper

Introduza um **Angle** e um **Step** e escolha **Apply Angle** para calcular **X Step** e **Y Step**. O assistente preenche os dois campos com a direção e distância selecionadas; não altera **Rotate Step**. Pode editar depois os valores calculados de X e Y.

11.4 Clone Transform

Numa linha de clone, abra **Clone Transform** com **Move**. O painel altera apenas esse clone:

Controlo	Intervalo	O que altera
X	-75 a +75	Move o clone horizontalmente relativamente à origem.
Y	-75 a +75	Move o clone verticalmente relativamente à origem.
Scale	0 a 4	Altera o tamanho do clone; 1 é o tamanho original.
Rotate	-360° a +360°	Roda o clone em torno da sua origem.
Reset	—	Repõe X, Y e rotação a 0. Na implementação atual, a escala passa a 0,1, o mínimo normalizado; um clone novo começa na escala 1.
Delete	—	Remove este clone.

Ajuste diretamente um controlo deslizante ou utilize menos e mais para passos menores. Mantenha premido **Move** e arraste a linha para reposicionar o clone na pilha; consulte [O menu de camadas e os seus controlos](#) para os controlos de linha.

11.5 Fluxos de trabalho sugeridos

11.5.1 Criar uma pilha escalonada

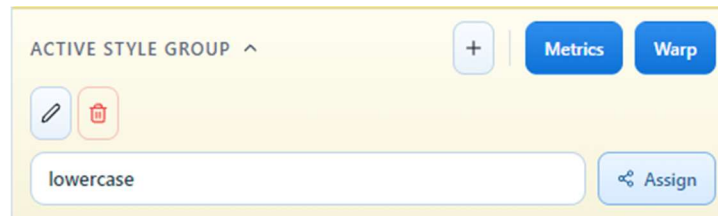
55. Escolha **C** na camada que pretende repetir.
56. Selecione **Batch** e introduza um **Count**.
57. Defina um **X Step** ou **Y Step** pequeno para separar as cópias. Utilize **Angle Helper** para calcular deslocamentos numa direção.
58. Adicione **Scale Step** ou **Rotate Step** se a sequência deve crescer ou rodar.
59. Escolha **Create** e afine as cópias individuais com **Clone Transform**.

11.5.2 Ajustar um clone

1. Escolha **C** numa camada e mantenha **Single** selecionado.
2. Escolha **Create**.
3. Abra o controlo **Move** do novo clone na lista de camadas.
4. Ajuste X, Y, Scale ou Rotate. Escolha **Delete** para o remover.

12 Style Groups

Style Groups permite aplicar estilos de camada diferentes a conjuntos de glifos do mesmo tipo de letra. Por exemplo, atribua as minúsculas a um grupo **lowercase** e dê-lhes outro tratamento de cor, enquanto as maiúsculas continuam a usar **Master**. A atribuição seleciona as definições de camada utilizadas pelo COLRStudio ao apresentar e exportar esse glifo.



12.1 Master e o grupo ativo

Master é o grupo predefinido. Os glifos sem atribuição explícita usam Master. O diálogo de atribuição também indica os glifos que pertencem atualmente a Master ou a outro grupo. No exemplo, as minúsculas atribuídas ao grupo personalizado usam as suas definições; maiúsculas, números e restantes caracteres sem atribuição continuam a usar Master.

Cada grupo tem ajustes de camada próprios. Ao selecionar um grupo em **Active Style Group**, as alterações aplicam-se a esse grupo e são guardadas independentemente. Assim, os grupos podem ter diferentes preenchimentos, visibilidade, clones, padrões sobrepostos e outros ajustes de camada. Mudar de grupo muda o grupo ativo no painel Layers; não lhe atribui glifos automaticamente.

Um novo grupo parte de uma cópia da configuração atual de Master. Depois da criação, as alterações do novo grupo e de Master são independentes. O botão + cria um grupo. Utilize o lápis para mudar o nome do grupo selecionado, exceto Master, e o caixote do lixo para o eliminar. Master não pode ser renomeado nem eliminado. Eliminar um grupo personalizado devolve os glifos atribuídos ao grupo Master.

O botão **Metrics** abre os ajustes gerais. **Warp** abre Global Warp, disponível apenas para Master. Global Warp não funciona por grupo: os grupos adicionais têm de ser removidos para o utilizar e a deformação é excluída da exportação de tipos de letra OTF/WOFF2. Consulte [Global Warp](#) para os controlos de deformação.

12.2 Atribuir glifos a um grupo

Selecione o grupo de destino em **Active Style Group** e escolha **Assign**. O diálogo mostra intervalos de caracteres normais e 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

- Selecione um ou mais intervalos, como **Uppercase (A–Z)**, **Lowercase (a–z)**, **Numbers (0–9)**, Latin-1 ou Latin Extended-A, e **Special Characters**.
- Para escolher caracteres específicos, introduza-os em **Custom Characters**. É útil quando o grupo deve aplicar-se apenas a determinados sinais ou símbolos.
- O estado sob cada intervalo indica quantos glifos estão atribuídos a outros grupos e os respetivos nomes. Só podem ser atribuídos caracteres disponíveis no tipo de letra carregado.
- Escolha **Assign Glyphs** para aplicar a seleção. A atribuição substitui as atribuições anteriores desses glifos; não duplica um glifo entre grupos.

Pode reabrir o diálogo para alterar ou ampliar as atribuições. Um carácter transferido passa imediatamente a usar as definições do novo grupo. Caracteres sem atribuição personalizada usam Master.

12.3 Style Groups e SVG Effects

SVG Effects não pode ser usado com Style Groups adicionais. Com SVG Effects ativo, o COLRStudio bloqueia a criação de outro grupo. Se já existirem grupos adicionais, bloqueia a ativação de SVG Effects. Para mudar de fluxo, desative SVG Effects antes de criar grupos ou elimine todos os grupos adicionais, mantendo apenas Master, antes de ativar SVG Effects.

Esta restrição é específica de SVG Effects. Os preenchimentos e outros ajustes de camada compatíveis continuam editáveis independentemente em cada grupo. Consulte [Efeitos SVG das camadas](#) para as definições de efeitos.

13 Camadas de padrões sobrepostos e definições

Alguns tipos de letra ou predefinições incluem padrões sobrepostos na lista de camadas. Uma sobreposição pode adicionar um padrão colorido a um glifo ou usá-lo como recorte. Os controlos ajustam modo, posição, tamanho e variação por glifo. Pode também alterar a cor e outros ajustes de aparência na respetiva linha.

13.1 Interpretar os botões O e M

O identifica a camada principal da sobreposição. Clique para abrir **Pattern Overlay**. A linha O tem controlos próprios de preenchimento, mistura, visibilidade e efeitos, como as outras camadas.

M identifica uma camada membro criada a partir de um caminho separado na mesma sobreposição. O preenchimento e aparência podem ser ajustados independentemente nos controlos de linha.

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

Path 3: M2

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

O botão **M** percorre três modos nesta ordem: **Overlay** → **Inverted Overlay** → **Cutout** → **Overlay**. Overlay adiciona o caminho colorido; Inverted Overlay utiliza a cobertura inversa do padrão; Cutout remove a área do caminho para mostrar as camadas inferiores. A cor do botão indica o modo. Premir M altera o modo desse membro; as definições O sincronizam os controlos de posição e mapeamento da família.

13.2 Separar caminhos SVG

Se a sobreposição selecionada tiver vários caminhos, **Separate SVG Paths** determina se ficam juntos ou se formam um conjunto de linhas relacionadas:

Desativado mantém todos os caminhos numa única camada de sobreposição.

Ativado permite selecionar um caminho principal **O** e caminhos **M** adicionais. O primeiro começa como O. Selecione um cartão para adicionar ou remover um membro M. Podem existir até seis caminhos M juntamente com O.

Os cartões mantêm a ordem do SVG de origem. As setas para cima e para baixo alteram a ordem das camadas M. Escolha **O** num cartão M para tornar esse caminho principal; o antigo O passa a membro M.

As linhas O e M formam uma família de sobreposição. Editar definições partilhadas no menu O atualiza a posição e mapeamento da família; cada linha M mantém o seu modo e aparência.

13.3 Modo

Definição	Função
Overlay	Adiciona o padrão como camada vetorial colorida dentro do glifo de origem.
Cutout	Usa a forma do padrão para remover parte da sobreposição e revelar as camadas inferiores.
Invert Pattern	Em Overlay, inverte as partes da cobertura do padrão utilizadas. Este controlo só aparece com Overlay selecionado.

O botão **M** permite alternar rapidamente um membro entre Overlay, Inverted Overlay e Cutout. Utilize **Mode** no menu O para mudar o modo principal.

13.4 Posição e tamanho

Definição	Função
Single	Coloca uma instância do padrão no glifo.
Repeat	Repete o padrão sobre o glifo numa grelha rodada.
Per Glyph	Dimensiona o padrão relativamente aos limites de cada glifo.
Fixed	Usa um tamanho de padrão uniforme entre glifos de tamanhos diferentes.
Scale (%)	Define o tamanho do padrão entre 10% e 1000%.
X (%)	Desloca o padrão horizontalmente de -200% a +200%.
Y (%)	Desloca o padrão verticalmente de -200% a +200%.
Rotation	Roda o padrão de -360° a +360°.

Com tamanho **Per Glyph**, o padrão acompanha a escala de cada glifo. **Fixed** mantém o tamanho entre glifos grandes e pequenos. Os deslocamentos X e Y são relativos à largura e altura do glifo.

13.5 Pattern Mapping

Definição	Função
Uniform	Usa os mesmos valores de mapeamento em cada glifo.
Per Glyph	Aplica variações estáveis a cada glifo usando uma semente. A mesma semente produz resultados reproduzíveis por glifo.
Seed	Define a semente de variação de 0 a 2.147.483.647.
Random X (%)	Define a variação máxima de deslocamento horizontal, de 0% a 200% da largura do glifo.
Random Y (%)	Define a variação máxima de deslocamento vertical, de 0% a 200% da altura do glifo.
Random Scale (%)	Define a variação máxima de escala, de 0% a 95% em torno da escala selecionada.
Random Rotation	Define a variação máxima de rotação, de 0° a 360° em torno da rotação selecionada.

Os valores aleatórios são limites de variação; não substituem os valores base de **Scale**, **X**, **Y** e **Rotation**. Utilize valores pequenos para uma textura subtil e variada; aumente-os para um padrão mais irregular.

13.6 Guardar ou remover definições de sobreposição

Save Overlay guarda as alterações da família de sobreposição atual.

Cancel fecha o menu sem guardar as alterações pendentes.

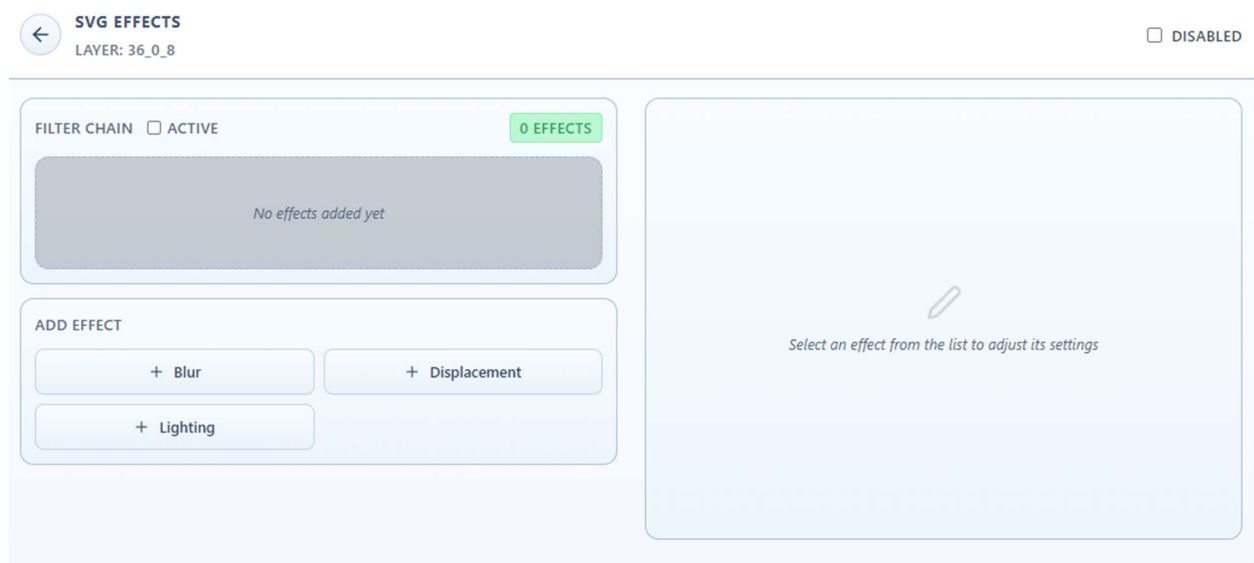
Remove Overlay remove a sobreposição. Remover uma camada O também remove as camadas M associadas.

Utilize o controlo de preenchimento de cada linha O ou M para escolher a cor ou gradiente. Complete o estilo com os controlos de mistura, visibilidade, efeitos e outros ajustes de linha.

Para os controlos gerais, consulte [O menu de camadas e os seus controlos](#). Para os modos de mistura disponíveis, consulte [Modos de mistura](#).

14 Efeitos SVG das camadas

SVG Effects aplica uma cadeia de filtros a uma camada. Na interface publicada para computadores e tablets, os efeitos disponíveis são **Blur**, **Displacement** e **Lighting**. A captura mostra o painel sem efeitos; selecionar um em Filter Chain revela as definições na área de edição.



14.1 Controlos de Filter Chain

A caixa **Enabled/Disabled** no cabeçalho e **Active** sob **Filter Chain** controlam o mesmo interruptor de toda a camada. Desative a cadeia para manter as definições sem as aplicar.

Add Effect adiciona Blur, Displacement ou Lighting à cadeia.

Cada entrada tem controlos próprios de ativação, edição e eliminação. Desativar uma entrada mantém os outros efeitos ativos.

Utilize as setas para cima e para baixo para alterar a ordem. Esta é importante quando os efeitos se encadeiam; por exemplo, desfocar antes de deslocar pode produzir um resultado diferente de deslocar antes de desfocar.

O contador **Effects** mostra quantas entradas existem na cadeia.

14.2 Blur

Blur Strength controla o desfoque gaussiano de 0 a 10. Valores maiores suavizam mais a camada; 0 anula a contribuição visível do desfoque. O botão de gota repõe o valor a 0.

14.3 Displacement

Displacement utiliza um mapa para mover ou sombrear a camada. Escolha entre duas aplicações e duas fontes de mapa:

14.3.1 Aplicação Displace ou Relief

Displace move a forma visível da camada segundo o mapa. **Displacement Scale** varia de 0 a 1000 e controla a intensidade do movimento.

Relief usa o mapa como altura da superfície para adicionar sombreado sem mover ou recortar o glifo. **Relief Strength** varia de 0% a 100%.

14.3.2 Fonte Noise ou Image Map

14.3.2.1 Noise

Noise gera um mapa procedural e não exige uma imagem de mapa separada.

Definição	Intervalo	O que altera
Frequency X	0.001–0.25	Define a escala horizontal do padrão de ruído.
Frequency Y	0.001–0.25	Define a escala vertical do padrão de ruído.
Seed	0–99	Altera o padrão de ruído gerado.
Octaves	1–5	Adiciona camadas de detalhe ao ruído.

Utilize frequências X e Y diferentes para alongar o ruído numa direção. Mais Octaves acrescentam detalhe e podem exigir mais processamento.

14.3.2.2 Image Map

Escolha **Image Map** para usar um mapa raster como fonte de deslocamento. Pode carregá-lo ou substituí-lo no editor do efeito. Image Map apresenta estes controlos:

Definição	Intervalo ou opções	O que altera
Map Type	Height, Vector RG, Normal	Escolhe como interpretar os valores da imagem. Height lê cinzentos como altura; Vector RG usa vermelho e verde para deslocamentos X/Y; Normal interpreta um mapa de normais. Este controlo aparece em Displace.
Direction	Horizontal, Vertical, Both	Escolhe a direção de deslocamento aplicada. Aparece em Displace.
Flip Normal Y	Ativado ou desativado	Inverte a direção verde/Y de um mapa Normal. Aparece com Normal selecionado.
Map Size	10%–400%	Amplia ou reduz o mapa. O controlo dimensiona X e Y em conjunto.
Contrast	10%–400%	Aumenta ou reduz a diferença entre os valores do mapa.

Definição	Intervalo ou opções	O que altera
Neutral Point	0%–100%	Define o valor do mapa considerado sem deslocamento. O botão de reposição devolve-o a 50%.
Smoothness	0–12	Suaviza as transições do mapa.
Offset X	–200% a +200%	Move o mapa horizontalmente.
Offset Y	–200% a +200%	Move o mapa verticalmente.
Invert	Ativado ou desativado	Inverte os valores de deslocamento do mapa.
Repeat	Ativado ou desativado	Repete o mapa em mosaico para preencher a sua região.
Glyph Variation	Ativado ou desativado	Varia a posição do mapa por glifo e ativa a repetição do mapa variado.

Em **Height**, os cinzentos fornecem o sinal de altura/deslocamento. Em **Vector RG**, os canais R e G fornecem as duas direções de deslocamento. Em **Normal**, R e G são lidos como direções normais; **Flip Normal Y** corrige mapas com a convenção oposta do canal verde. Em **Relief**, a imagem é tratada como mapa de altura e Map Type, Direction e Flip Normal Y ficam ocultos.

Nota sobre a saída de Image Map: este modo cria gráficos de efeitos raster incorporados no SVG de cada glifo afetado. Com **Glyph Variation** ativo, cada glifo recebe uma posição própria e estável do mapa. O resultado inclui dados de imagem por glifo, exigindo mais recursos de renderização e armazenamento do que um efeito apenas vetorial.

14.3.3 Desempenho de Image Map e Loops

Loops repete o processamento dos efeitos na saída animada. Não se recomenda reutilizar SVG Effects em Loops devido ao custo adicional, sobretudo Image Map Displacement, que incorpora gráficos raster por glifo. Se um Loop renderizar lentamente, simplifique ou desative a cadeia da camada. Consulte [Criar animações com Loops](#) para a sequência e os controlos de camadas de destino.

14.4 Lighting

Lighting cria um brilho especular a partir do alfa ou superfície da camada. Ajuste estas definições:

Definição	Intervalo	O que altera
Highlight Mix	0%–200%	Define a quantidade de brilho misturada no resultado.
Surface	0–24	Define a altura aparente da superfície utilizada para formar o brilho.
Spec Strength	0–8	Controla a intensidade do brilho especular.
Shininess	1–128	Controla a concentração do brilho. Valores maiores tornam-no mais concentrado.
Azimuth	0°–360°	Define a direção da luz em torno da superfície. A reposição utiliza 235°.
Elevation	0°–90°	Define a altura da luz acima da superfície.
Smoothing	0–6	Suaviza o alfa ou superfície antes de calcular a luz.

14.5 Pontos de partida sugeridos

Para um limite suave, adicione **Blur** e aumente **Blur Strength** gradualmente.

Para distorção orgânica, utilize **Displacement** → **Noise** e ajuste Frequency X/Y e Seed antes de aumentar Displacement Scale.

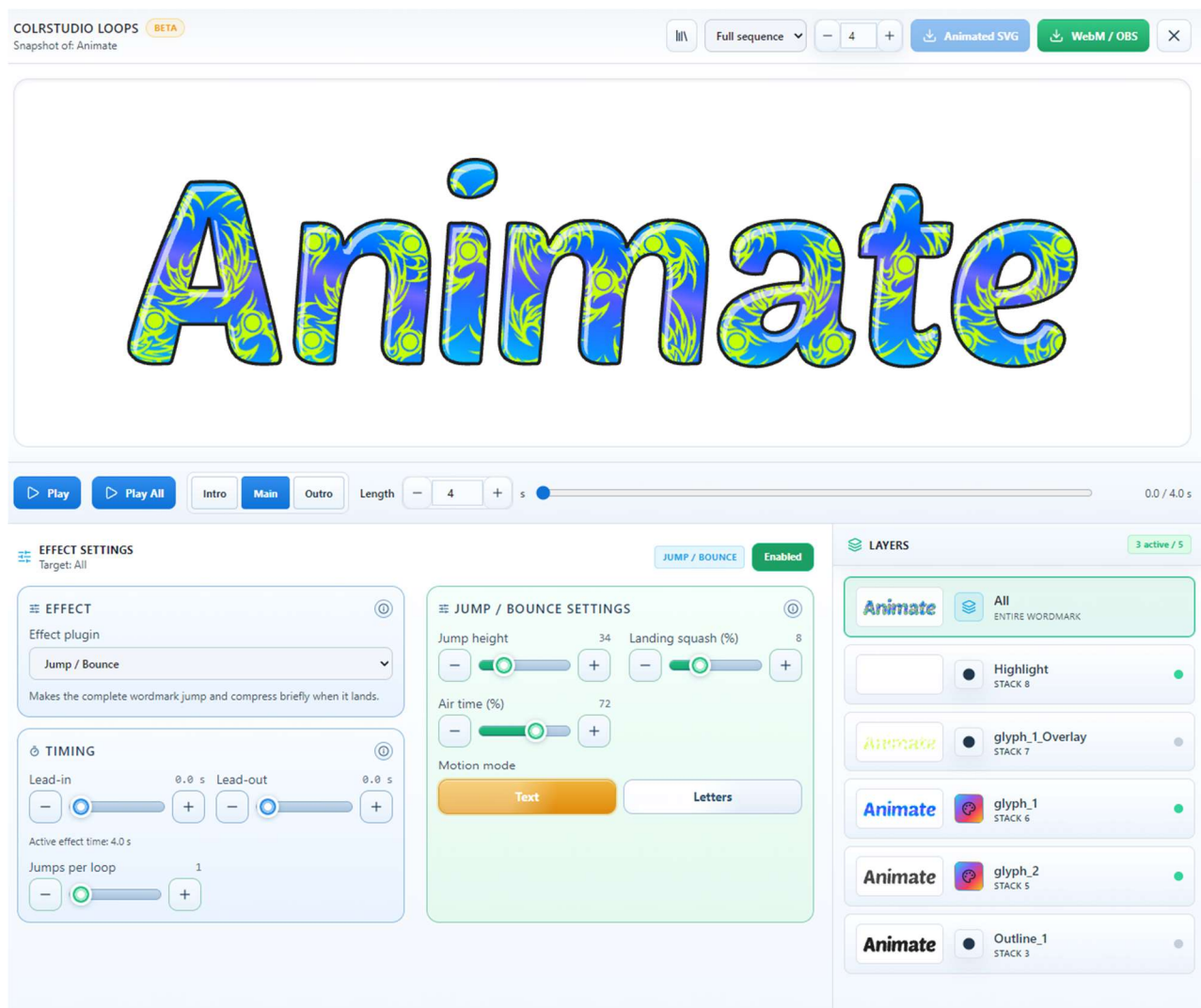
Para profundidade ou brilho de bisel, adicione **Lighting** e ajuste Surface, Azimuth e Elevation antes de aumentar Spec Strength.

Para distorção baseada em imagem, utilize **Displacement** → **Image Map**. Comece com Map Size em 100%, Contrast em 100%, Neutral Point em 50% e deslocamentos pequenos; depois ajuste a intensidade.

O botão SVG Effects também é descrito em [O menu de camadas e os seus controlos](#).

15 Criar animações com Loops

COLRStudio Loops transforma uma imagem do estado atual da composição numa animação. Nesta versão, a área está assinalada como **Beta**. A animação tem três partes: uma **Intro** opcional, uma secção **Main** repetida e uma **Outro** opcional.



15.1 A sequência Intro, Main, Outro

A sequência completa é reproduzida nesta ordem:

Intro faz a composição entrar em cena. A transição pode terminar com uma **Post-roll pause**, que mantém a composição completa antes de Main começar.

Main reproduz os efeitos atribuídos aos alvos selecionados durante a duração escolhida do ciclo. A secção repete-se o número de vezes definido na barra superior ao exportar Intro + Loop ou Full sequence.

Outro faz a composição sair de cena. A sua **Pre-roll pause** mantém a composição completa antes da transição de saída.

Intro e Outro são opcionais: ative a transição do segmento para o incluir. Utilize **Play** para pré-visualizar o segmento selecionado e **Play All** para a sequência. Durante Intro ou Outro, os efeitos Main ficam em pausa. O cursor de reprodução mostra o tempo atual; arraste-o para inspecionar outro ponto do segmento.

Selecione **Intro**, **Main** ou **Outro** na barra de reprodução para editar essa parte. **Length** ajusta o ciclo Main ou a duração do movimento da transição. Main pode durar 1–30 segundos; o movimento de Intro e Outro, 0,2–5 segundos cada um. As pausas são definidas separadamente e somadas à duração total do segmento.

15.2 Efeitos Main e camadas de destino

A lista **Layers** à direita inclui **All** (toda a composição) e camadas individuais como alvos. Selecione uma linha para editar o seu efeito Main. A linha selecionada fica realçada; o ponto verde indica um efeito ativo. O contador mostra os efeitos ativos e o número de alvos de camadas individuais.

Utilize **All** para mover toda a composição. O menu oferece movimentos como Jump / Bounce e efeitos que movem ou sequenciam letras individuais. Utilize uma camada individual para animar a sua cor ou gradiente ou fazer passar um brilho sobre ela. Estes efeitos alteram a aparência da camada; não movem toda a composição.

Cada alvo mantém o seu efeito, definições e estado de ativação. O menu **Effect plugin** é filtrado pelo alvo selecionado e, nos efeitos de gradiente, pelo tipo de preenchimento da camada:

Alvo	Efeitos disponíveis nesta versão
All	Movimentos de toda a composição e das letras. Movem o texto completo ou animam as letras dentro da composição.
Camada de cor sólida	Hue Cycle altera a tonalidade da camada; Shine Sweep move um brilho sobre ela.
Camada de gradiente	Hue Cycle altera a tonalidade; Gradient Shift move o gradiente; Shine Sweep move um brilho sobre a camada.
Camada de gradiente linear	Também admite Gradient Angle, que roda o gradiente em torno do centro sem rodar a camada.

As opções dependem do preenchimento. Por exemplo, Gradient Shift exige um gradiente e Gradient Angle limita-se a gradientes lineares. O efeito é configurado independentemente em cada alvo: um preenchimento sólido pode percorrer cores enquanto o gradiente de outra camada se desloca ou muda de ângulo.

15.2.1 Definições de cor, gradiente e brilho da camada

Estes controlos aparecem quando se seleciona o efeito correspondente numa camada compatível. Os que dependem de um modo só aparecem nesse modo.

Efeito	Definição	Função
Hue Cycle	Motion: Full cycle ou Bounce	Percorre o círculo cromático ou vai e volta num intervalo de tonalidades. Funciona em camadas de cor sólida e gradiente.
Hue Cycle	Bounce range (degrees): 1–360	Define a amplitude do intervalo de tonalidades em Bounce.
Hue Cycle	Cycles per loop: 1–8	Define quantos ciclos de cor ou oscilações ocorrem em cada ciclo Main.
Hue Cycle	Direction: Forward, Backward, Middle	Define a direção do percurso da tonalidade. Middle oscila em torno da tonalidade original.

Efeito	Definição	Função
Hue Cycle	Motion curve: Linear ou Accelerate & brake	Define se Bounce altera a tonalidade a velocidade constante ou suaviza os extremos. Aparece em Bounce.
Gradient Shift	Motion: Bounce ou Continuous	Move um gradiente linear ou radial para a frente e para trás ou continuamente numa direção.
Gradient Shift	Bounce distance (%): 1–200	Define a distância percorrida pelo gradiente em Bounce.
Gradient Shift	Cycles per loop: 1–8	Define o número de movimentos em cada ciclo Main.
Gradient Shift	Direction: Right, Left, Down, Up	Define a direção de deslocamento do gradiente.
Gradient Angle	Motion: Full cycle ou Bounce	Roda um gradiente linear em torno do seu centro; a camada fica no lugar.
Gradient Angle	Bounce angle (degrees): 1–180	Define o intervalo de rotação em Bounce.
Gradient Angle	Cycles per loop: 1–8	Define o número de rotações ou oscilações em cada ciclo Main.
Gradient Angle	Direction: Forward, Backward, Middle	Define a direção de rotação. Middle oscila em torno do ângulo inicial em Bounce.
Shine Sweep	Highlight width (%): 2–60	Define a largura do brilho que atravessa a camada.
Shine Sweep	Highlight intensity (%): 5–100	Define a intensidade do brilho.
Shine Sweep	Sweeps per loop: 1–4	Define quantas vezes o brilho atravessa a camada em cada ciclo Main.
Shine Sweep	Direction: Left to right, Right to left, Top to bottom, Bottom to top	Define a direção de deslocamento do brilho.

Gradient Shift está disponível para camadas com gradiente linear ou radial; Gradient Angle, apenas para gradientes lineares. Hue Cycle e Shine Sweep estão disponíveis para camadas de cor sólida e gradiente.

O botão **Enabled/Disabled** controla o efeito do alvo selecionado. A etiqueta **Target** indica se os controlos se aplicam à composição completa ou a uma camada específica. A pré-visualização e o número **Stack** ajudam a identificar o alvo e a sua posição na pilha.

15.2.2 Resumo dos efeitos Main para All

Com **All** selecionado, o menu Main oferece os seguintes movimentos da composição e dos glifos. **Composição ou glifos** indica que existe a opção **Text/Letters**; **Glifos** indica que o efeito anima letras individualmente.

Efeito	Alvo da animação	Função
Arc Sway	Composição ou glifos	Move-se ao longo de um arco com uma ligeira compressão de perspetiva.
Breathing Line	Glifos	Faz as letras pulsarem em conjunto, variando a intensidade ao longo da composição.
Domino Tilt	Glifos	Inclina as letras sucessivamente e devolve-as à posição vertical.
Figure Eight	Composição	Percorre uma trajetória em forma de oito horizontal.

Efeito	Alvo da animação	Função
Float	Composição ou glifos	Flutua suavemente para cima, para baixo e ligeiramente para os lados.
Heartbeat	Composição ou glifos	Reproduz um pulso duplo seguido de uma pausa.
Jump / Bounce	Composição ou glifos	Salta e comprime-se brevemente ao aterrar.
Letter Dance	Glifos	Move letras vizinhas em direções opostas.
Letter Flip	Glifos	Dobra letras individuais em sequência.
Letter Ripple	Glifos	Envia uma ondulação de escala e elevação pelas letras.
Letter Twist	Glifos	Torce e eleva cada letra num movimento progressivo.
Orbit	Composição ou glifos	Move-se numa trajetória elíptica suave.
Pendulum	Composição ou glifos	Oscila de um lado para o outro.
Perspective Tilt	Composição ou glifos	Simula uma inclinação lateral com compressão horizontal.
Scatter & Return	Glifos	Afasta as letras do centro e volta a reuni-las.
Shake	Composição ou glifos	Acrescenta uma vibração rápida que fecha de forma contínua no ponto de repetição.
Side Hop	Composição ou glifos	Salta alternadamente para a direita e esquerda.
Smooth Drift	Composição ou glifos	Cria um movimento lento e orgânico a partir de várias ondas de movimento.
Soft Pulse	Composição ou glifos	Aumenta suavemente o tamanho e regressa ao inicial.
Squash & Stretch	Composição ou glifos	Alterna deformação horizontal e vertical.
Twinkle Pop	Glifos	Faz sobressair letras individuais por ordem ou numa sequência aleatória estável.
Wave Wobble	Glifos	Move os glifos numa onda desfasada.
Zoom & Rotate	Composição ou glifos	Combina zoom, elevação e rotação alternada.

15.2.3 Controlos de tempo para All

Com **All** selecionado em Main, o grupo **Timing** oferece:

Lead-in: tempo de repouso no início do ciclo Main antes de o efeito começar.

Lead-out: tempo de repouso no fim do ciclo Main depois de o efeito terminar.

Active effect time: parte do ciclo Main disponível para o efeito após subtrair Lead-in e Lead-out.

Número de ciclos do efeito, quando o plugin o oferece. Por exemplo, **Jumps per loop** controla os saltos de cada ciclo Main. Nas camadas individuais, o controlo de ciclos aparece com as definições do plugin.

Lead-in e Lead-out são limitados para que a soma não exceda a duração do ciclo Main. O grupo Timing aparece para **All**; as camadas individuais têm definições de plugin e ativação próprias.

15.2.4 As definições do plugin dependem do efeito

O painel muda com o plugin selecionado. Cada controlo afeta o alvo selecionado e pode incluir controlos deslizantes, opções ou interruptores. Uma breve descrição do plugin aparece sob o menu.

Por exemplo, **Jump / Bounce** é um movimento da composição e inclui:

Definição	O que altera
Jump height	2–160; altura que a composição ou as letras atingem no salto.
Landing squash (%)	0–30%; compressão da forma ao aterrar.
Air time (%)	30–95%; parte do ciclo de salto passada no ar.
Jumps per loop	1–8; ciclos de salto em cada ciclo Main. Aparece em Timing para o alvo All.
Motion mode	Text move toda a composição; Letters anima os glifos individualmente.

Quando **Letters** está disponível e selecionado, podem aparecer controlos adicionais:

Letter timing: anima as letras **Together**, numa **Wave** com desfasamentos ou numa **Cascade** uma após outra.

Letter order: sequencia as letras da primeira à última, da última à primeira, do centro para fora, dos extremos para dentro ou alternadamente.

Letter phase (deg): 0–180; ajusta o desfasamento ou escalonamento entre letras nos efeitos que o utilizam.

Estes controlos são condicionais: o plugin tem de admitir movimento de letras e só aparecem com Motion mode em **Letters**. Outros plugins disponibilizam definições diferentes; consulte as descrições e controlos apresentados no editor.

15.3 Definições de transição Intro e Outro

Intro e Outro têm efeitos de transição, ativação e definições próprios. O alvo da transição é **toda a composição**; os efeitos também podem oferecer cascata de glifos. Escolha um plugin de transição e ajuste os controlos apresentados.

15.3.1 Resumo dos efeitos Intro e Outro

A maioria das transições pode animar **toda a composição de uma vez** ou usar **Glyph cascade** para animar glifos individuais em sequência. **Wipe** atua apenas sobre a composição completa.

Efeito	Alvo da animação	Função
Bounce Slide	Composição ou glifos	Desliza até à posição, ultrapassa-a numa direção e estabiliza.
Drop & Settle	Composição ou glifos	Cai até à posição com ressalto amortecido ou cai para fora.
Elastic In / Out	Composição ou glifos	Expande-se com um excesso elástico e estabiliza.
Fade	Composição ou glifos	Aparece ou desaparece gradualmente, em conjunto ou em cascata de glifos.
Pop / Scale Reveal	Composição ou glifos	Aparece aumentando de tamanho, com um ligeiro excesso opcional.
Rise / Slide	Composição ou glifos	Desliza para dentro ou para fora enquanto aparece ou desaparece.
Roll In / Out	Composição ou glifos	Entra a rolar de um dos lados ou sai a rolar.
Rotate In / Out	Composição ou glifos	Roda e muda de escala para entrar ou sair da posição de repouso.
Scatter In / Out	Composição ou glifos	Dispersa os glifos a partir do centro e reúne-os novamente.
Spiral In / Out	Composição ou glifos	Combina deslocamento, rotação e escala numa espiral.
Squash Reveal	Composição ou glifos	Desdobra-se a partir de uma faixa estreita horizontal ou vertical.

Efeito	Alvo da animação	Função
Stamp In / Out	Composição ou glifos	Assenta como um carimbo, com compressão e breve estabilização.
Wipe	Composição	Revela ou oculta a composição com um recorte direcional.

Post-roll pause (Intro) mantém a composição completa após o movimento de entrada.

Pre-roll pause (Outro) mantém a composição completa antes do movimento de saída.

Use Outro settings / Use Intro settings copia as definições da transição oposta ativada para o segmento atual.

A pausa pode durar 0 a 5 segundos. A duração da transição combina movimento e pausa.

15.4 Pré-visualizar e exportar

No menu de segmentos de exportação da barra superior, escolha **Intro only**, **Main loop**, **Intro + Loop**, **Outro only** ou **Full sequence** para Animated SVG ou WebM / OBS. O contador aparece em **Intro + Loop** e **Full sequence** e define de 1 a 20 repetições de Main. Os controlos inferiores pré-visualizam o segmento selecionado independentemente da escolha de exportação.

Para melhorar o desempenho, evite usar SVG Effects de camada em Loops sempre que possível. Os filtros SVG acrescentam processamento em cada fotograma; Displacement baseado em imagem pode ser especialmente exigente porque incorpora um gráfico raster por glifo. Consulte [Efeitos SVG das camadas](#).

16 Batch Export

Abra **Batch Export** na barra principal depois de carregar um tipo de letra. Cria pacotes ZIP de composições SVG ou PNG para várias entradas de texto, com o tipo de letra e estilos atuais. Está disponível a partir de **OFL Maker**. OFL Maker, Pro Maker e Pro Builder admitem até 100 entradas; outros pacotes elegíveis podem ter um limite inferior, indicado no cabeçalho Batch Export. OFL Basic não inclui Batch Export.

16.1 Importar entradas de texto

Selecione **Open TXT / CSV** e escolha um ficheiro de texto. TXT usa uma linha não vazia por entrada. CSV pode ter várias colunas; escolha a que contém o texto a exportar. Se a primeira linha contiver nomes de colunas, ative **First row is header** para a ignorar. As linhas vazias são ignoradas.

Esta versão não importa livros Excel diretamente. Guarde ou exporte primeiro a folha como CSV. Reveja a lista importada: cada entrada tem uma caixa; **All** e **None** selecionam ou desmarcam toda a lista. O contador mostra as entradas selecionadas e o limite do tipo de letra atual. As linhas que excedam o limite são indicadas e omitidas.

16.2 Escolher um formato de saída

Utilize o seletor superior para escolher **SVG** ou **PNG**. As definições disponíveis mudam com o formato.

16.2.1 Dimensões SVG

SVG oferece três modos de tamanho. Introduza um valor e escolha **cm**, **mm** ou **in**. Cada modo aplica a mesma medida selecionada a todas as entradas; as outras dimensões podem variar com o texto.

Modo de tamanho	O que se mantém igual entre entradas
Fixed X-height	A altura de x das minúsculas.
Fixed total height	A altura visível total da composição.
Fixed total width	A largura visível total da composição.

Os indicadores **Derived width**, **Derived height** e **Derived X-height** pré-visualizam as dimensões com base na composição e definições atuais. Se SVG usar um efeito raster como Displacement, esse efeito é rasterizado mesmo com **Vector SVG** selecionado.

16.2.2 Conteúdo SVG

5. **Vector SVG** mantém a composição em formato vetorial. **SVG overlays to paths** converte máscaras de padrões sobrepostos compatíveis em caminhos vetoriais.
6. **Raster SVG** incorpora uma imagem raster num contentor SVG. Escolha PNG ou WebP e resolução de 150, 300 ou 600 PPI. A pré-visualização mostra as dimensões em píxeis; a qualidade WebP é fixa em 90%.

16.2.3 Marcas de registo

Ative **Registration Marks** para adicionar marcas em torno da composição exportada. Defina **Arm length** em centímetros e ajuste **Offset** em centímetros para deslocar as marcas relativamente à composição.

16.2.4 Saída PNG

PNG usa uma tela ajustada aos limites finais da composição deformada de cada entrada. Selecione resolução **Low** (até 2 megapíxeis), **Medium** (até 4) ou **High** (até 8) e escolha fundo **Transparent**, **White** ou **Black**. Em PNG não aparecem os controlos de tamanho SVG nem de marcas de registo.

16.3 Exportar pacotes ZIP

O painel **Entries** indica as entradas selecionadas. A exportação processa até 15 por pacote. **Package Export** mostra o pacote atual e o intervalo de entradas que contém.

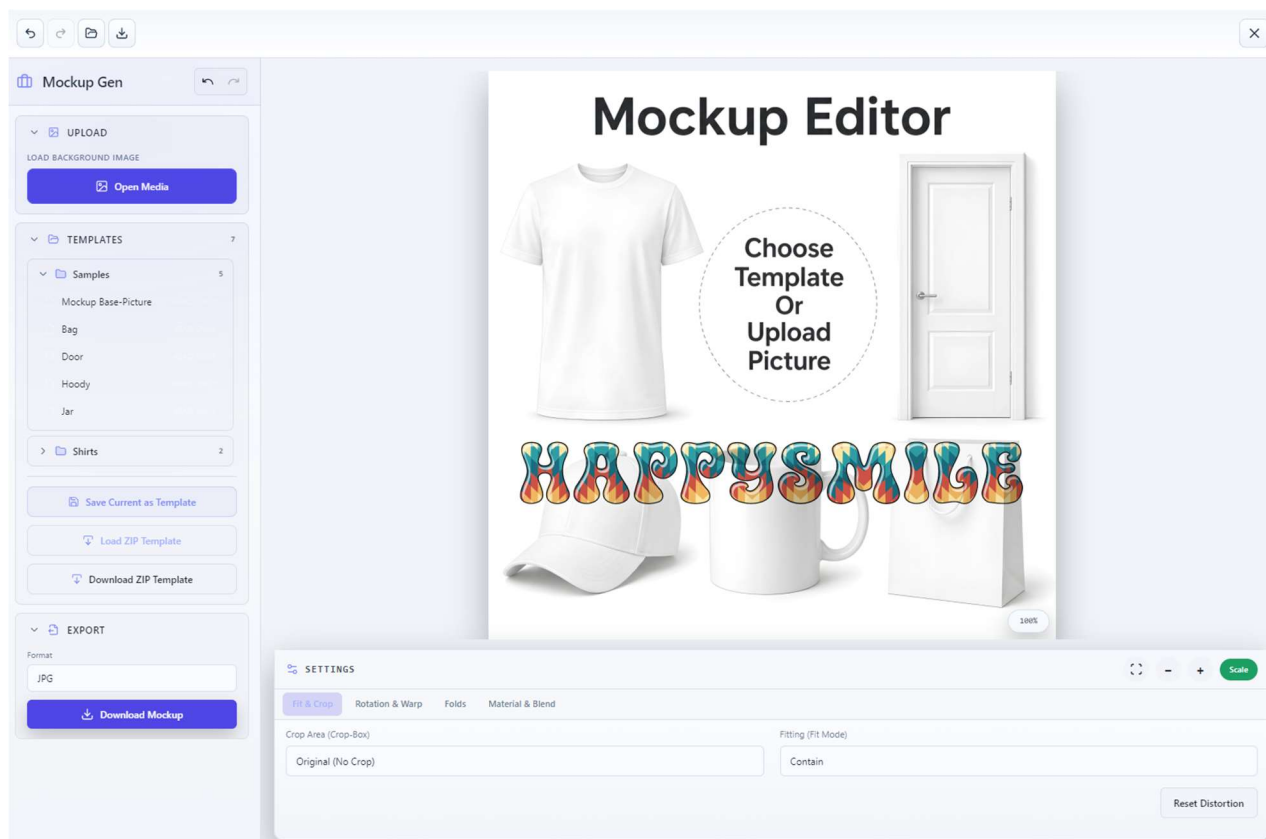
1. Selecione as entradas e defina o formato e as opções de saída.
2. Escolha **Create ZIP** para renderizar e transferir o pacote atual.
3. Após terminar, escolha **Next Package** para continuar com o grupo seguinte de entradas selecionadas.
4. Utilize **Reset Packages** para voltar ao primeiro pacote e reiniciar a sequência.

Cada pacote é transferido num ZIP próprio. Com limite de 100 e todas as entradas selecionadas, são criados sete pacotes com até 15 entradas cada.

Batch Export utiliza o tipo de letra e definições atuais; reveja a lista, dimensões e opções antes de criar os pacotes.

17 O Mockup Editor

O Mockup Editor coloca a composição atual do COLRStudio sobre uma fotografia e permite ajustá-la e integrá-la na superfície fotografada. Está disponível a partir de **OFL Maker**. Trabalha com a composição aberta no COLRStudio; não é uma área independente de desenho de letras ou criação de tipos de letra.



17.1 Como funciona o editor

O editor utiliza uma fotografia de fundo e a composição atual do COLRStudio. A fotografia permanece atrás. Defina uma área de colocação sobre a superfície e ajuste tamanho, perspetiva e aparência. A colocação é guardada como geometria relativa ao fundo, permitindo adaptar mais tarde outra composição ao modelo.

17.1.1 Começar com um exemplo ou uma imagem de fundo

Ao abrir a partir do COLRStudio, o editor usa o fundo de exemplo e a composição atual. O botão de pasta na barra superior abre o seletor de modelos e multimédia. **Samples** contém exemplos integrados só de leitura. Selecione um para substituir o fundo e carregar os ajustes preparados de colocação e aparência. Para usar uma cena própria, abra **Upload** no painel lateral e escolha **Open Media** em **Load Background Image**. A imagem torna-se o fundo e o editor cria uma caixa inicial de colocação. A composição atual continua a ser o desenho colocado. Carregar um fundo repõe a colocação e os ajustes da simulação; carregue a cena antes de os afinar.

17.1.2 Ajustar e medir a superfície de impressão

«Medir» significa alinhar a caixa na tela com a superfície utilizável da fotografia; não existe régua física nem calibração de unidades. Amplie a vista para maior precisão. Arraste dentro do contorno para o mover e escolha um modo à direita do cabeçalho Settings:

1. **Scale** mantém as proporções ao redimensionar. Arraste um canto para escalar em torno do canto oposto. Arraste uma pega de extremidade com seta horizontal ou vertical para comprimir ou expandir esse lado.
2. **Corners** permite arrastar cantos ou extremidades individuais para adaptar a uma superfície inclinada ou em perspetiva, como uma placa fotografada em ângulo.
3. **Box** edita a própria área máxima de colocação. Arraste lados ou cantos ou mova toda a caixa. A composição encaixa nela segundo o perfil de colocação guardado. É o modo principal para definir e calibrar uma superfície reutilizável.

O botão de modo alterna entre Scale, Corners e Box. Os botões ao lado ampliam, reduzem ou ajustam o zoom à composição ativa (à caixa em Box). Num tablet, utilize gestos para deslocar e ampliar a vista e arraste as pegas grandes na tela.

17.2 Definições

17.2.1 Encaixe e recorte

1. **Crop Area (Crop-Box)** escolhe o recorte de saída: Original (No Crop), 1:1, 4:3, 4:5, 9:16 ou 16:9. A opção 4:3 está disponível no editor integrado no COLRStudio. O recorte altera o enquadramento exportado, não o fundo original.
2. **Adjust / Lock** aparece quando seleciona um recorte. Escolha Adjust e reposicione ou redimensione a caixa na pré-visualização; escolha Lock ao terminar.
3. **Fitting (Fit Mode)** controla o encaixe na caixa. **Fit Width** ajusta a largura e centra verticalmente; **Contain** encaixa toda a composição sem alterar proporções; **Stretch** preenche a caixa e pode deformar a composição.
4. **Reset Distortion** limpa o ajuste do perfil de colocação, Planar Warp e Side Y Taper e muda Stretch para Contain. Não repõe fundo, recorte, tratamento de cor ou rotação.

17.2.2 Rotação e deformação

1. **Layer Rotation** roda a composição sobre a superfície. Reset repõe a rotação a zero; os controlos de menos/mais pequenos e grandes permitem passos finos ou maiores.
2. **Planar Warp** curva ou inclina a composição sobre a superfície. Ajuste gradualmente observando a pré-visualização.
3. **Side Y Taper** comprime os lados verticalmente para ajudar o texto a seguir uma superfície que estreita para as extremidades.

17.2.3 Dobras

Estes controlos utilizam o detalhe tonal do fundo para que a composição pareça acompanhar as dobras e o sombreado da superfície:

1. **Displacement** define quanto o detalhe do fundo desloca a composição.
2. **Highlights** e **Shadows** ajustam a influência das partes claras e escuras da superfície no efeito.
3. **Blur Radius** suaviza o mapa de deslocamento. Um valor maior alisa detalhes pequenos; um menor preserva dobras mais nítidas.

Displacement não está disponível no modo de mistura **Print**, que utiliza o seu próprio tratamento de superfície impressa.

17.2.4 Material e mistura

1. **Opacity** controla quanto a composição cobre a fotografia.

2. **Blend Mode** seleciona como as cores da composição se combinam com o fundo:
1. **Normal** mostra diretamente as cores da composição.
2. **Multiply** escurece a superfície através do desenho, útil para tinta ou impressão sombreada.
3. **Screen** clareia a superfície.
4. **Overlay** aumenta o contraste com interações claras e escuras.
5. **Color Burn** escurece e aumenta a intensidade da cor.
6. **Hard Light** produz um contraste mais forte.
7. **Soft Light** produz um contraste mais suave.
8. **Print** simula tinta na superfície, preservando melhor as suas luzes e sombras.
9. **Surface Strength** controla quanto sombreado da superfície é mantido em Print.
10. **Gloss Effect** controla o brilho simulado em Print.

Surface Strength e Gloss Effect só estão ativos com Print selecionado. O separador **Folds** também indica quando Print não utiliza o controlo de deslocamento.

17.3 Guardar e reutilizar uma simulação

Quando a colocação e aparência estiverem corretas, abra **Templates** e escolha **Save Current as Template**. Dê um nome e escolha uma categoria editável ou crie uma. O modelo guarda o fundo, caixa e perfil de colocação, encaixe e recorte, além de deformação, dobras, mistura, opacidade e material. Não contém a composição atual.

Para usar a configuração com outro desenho, abra o seu Mockup Editor no COLRStudio e carregue o modelo. O editor adapta a nova composição à área guardada e mantém a cena e definições. Proporções diferentes podem exigir pequenos ajustes em Scale ou Box.

Load ZIP Template importa um pacote de modelo. **Download ZIP Template** empacota o fundo atual e as definições para os mover para outra instalação ou partilhar. Os **Samples** integrados são só de leitura; os modelos pessoais podem ser renomeados, movidos entre categorias e eliminados no respetivo menu.

17.4 Exportar a simulação

Escolha **JPG**, **WebP** ou **PNG** em **Export** e selecione **Download Mockup**. O recorte escolhido aplica-se à imagem exportada. PNG não tem perdas; JPG e WebP são formatos comprimidos. A imagem combina o fundo e a composição renderizada.

17.5 Controlos da barra superior

1. **Undo / Redo** percorrem as edições recentes da simulação.
2. **Open template** abre o seletor de modelos e multimédia, também em tablets quando a barra lateral não está visível.
3. **Export** abre os controlos de exportação quando o fundo e a composição estão prontos.
4. **Close** regressa à área de trabalho do COLRStudio.