

Manual do KXStitch

Stephen P. Allewell

Tradução: André Marcelo Alvarenga



Manual do KXStitch

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Funcionalidades	7
3	Interface do Usuário	9
3.1	Janela principal do KXStitch	9
3.2	Janela do Editor	10
3.2.1	Menu de Contexto	10
3.3	Janela de visualização	10
3.4	Janela da Paleta	11
3.4.1	Menu de Contexto	11
4	Referência de comandos	12
4.1	Menus do KXStitch	12
4.1.1	Menu Arquivo	12
4.1.2	Menu Editar	13
4.1.2.1	Recortar, Copiar e Colar	14
4.1.3	Menu Exibir	14
4.1.4	Menu Pontos	15
4.1.5	Menu Ferramentas	15
4.1.6	Menu Paleta	17
4.1.7	Menu Biblioteca	17
4.1.8	Menu Padrão	17
4.1.9	Menu Configurações	18
4.1.10	Menu Ajuda	18
5	Criando padrões	19
5.1	Iniciando o KXStitch	19
5.2	Importando imagens	19
5.3	Imagens de fundo	19
5.4	Bibliotecas de Padrões	20
6	Padrões de impressão	21

7	Janelas	22
7.1	Janela do Gerenciador de Paletas	22
7.1.1	Seletor de Símbolos	23
7.2	Janela de Nova Cor	23
7.3	Janela de Calibração do Novelo	24
7.4	Janela de Configuração	25
7.5	Janela de Importação de Imagens	25
7.6	Janela de Propriedades do Arquivo	26
7.7	Janela da Biblioteca de Padrões	27
7.8	Janela de Texto	29
7.9	Janela de Extensão do Padrão	29
7.10	Janela da Impressora	30
7.10.1	Elemento de padrão	32
7.10.1.1	Elemento de mapa	32
7.10.2	Elemento de texto	32
7.10.2.1	Variáveis de texto	33
7.10.3	Elemento-chave	33
7.10.4	Redimensionar elemento	34
8	Perguntas e respostas	36
9	Créditos e Licença	37
A	Instalação	38
A.1	Como obter o KXStitch	38
A.2	Requisitos	38
A.3	Compilação e instalação	38

Resumo

KXStitch é um aplicativo projetado para permitir que as pessoas criem padrões em ponto cruz e possam imprimi-los. Esses padrões podem ser criados do zero em uma grade com um tamanho definido pelo usuário ou importados a partir de um arquivo de imagem em diversos formatos.

Capítulo 1

Introdução

O KXStitch é um programa que lhe permite criar padrões e gráficos em ponto cruz. Os padrões podem ser criados do zero, com um tamanho de grade definido pelo usuário, que poderá ser aumentado ou reduzido, à medida que o seu padrão evolui. Alternativamente, você poderá importar imagens a partir de uma grande variedade de formatos. Quando importar as imagens, você poderá restringir a conversão a pontos completos ou, opcionalmente, a pontos fracionários. Também poderá usar as imagens como fundos, ajustando o seu tamanho para caber em uma área selecionada. Essas imagens importadas poderão então ser modificadas, usando as ferramentas oferecidas para produzir o seu desenho final.

Existem muitas ferramentas para ajudar a desenhar o seu padrão, como retângulos ou elipses abertos e preenchidos, polígonos preenchidos, linhas e pontos traseiros. Além disso, as operações para cortar, copiar e colar podem ser usadas para duplicar as áreas selecionadas. Essas áreas também podem ser rotacionadas em 90, 180 e 270 graus, no sentido anti-horário ou espelhados na vertical ou na horizontal.

Há também uma biblioteca de padrões que pode ser usada para armazenar porções de padrões, pequenas e não tão pequenas, que poderão ser reutilizadas em outros padrões. Os padrões nessas bibliotecas são armazenados em uma lista hierárquica que torna simples a ordenação e navegação pelas mesmas, de forma a encontrar as que deseja. Essas bibliotecas de padrões também podem ser usadas como alfabetos, caso atribua um determinado caractere a cada uma. Ao usar a ferramenta Alfabeto, para cada tecla pressionada será feita uma pesquisa na biblioteca atual e, se estiver presente, o padrão associado da biblioteca será inserido no padrão.

Por favor, comunique os erros encontrados ou solicite novas funcionalidades no [KDE Bugtracking System](#) ou na [lista de discussão do KXStitch](#)

Capítulo 2

Funcionalidades

A lista de funcionalidades atuais e de outras planejadas é apresentada aqui.

- Criação de novos padrões
 - Tamanho definido pelo usuário
 - Seleção da cor do material
 - Inserção de imagens de fundo para desenhar
 - Importação de vários formatos de imagem
 - As opções de importação permitem
 - * Limitar o número de cores
 - * Limitar as cores a uma paleta específica
 - * Aplicar uma escala a um tamanho final
 - * Suporte para transparência nas imagens
 - * Permitir o uso de pontos fracionários
- Edição dos padrões existentes. As ferramentas de edição irão incluir
 - Retângulos vazios e preenchidos
 - Elipses vazias e preenchidas
 - Polígonos preenchidos
 - Pintura
 - Linhas
 - Remoção de pontos, nós e pespontos
 - Seleção de cores dos pontos existentes
 - Troca de duas cores
 - Substituição de uma cor por outra
 - Texto com tamanhos e fontes definidos pelo usuário
 - Recortar, copiar e colar áreas retangulares.
 - Operações ilimitadas para 'desfazer' e 'refazer'
 - Espelhamento horizontal e vertical.
 - Rotação em 90, 180 e 270 graus e no sentido anti-horário.
 - Redimensionamento da tela
 - * Estender a tela para a esquerda, direita, cima ou baixo
 - * Recortar a tela para o padrão
 - * Recortar a tela para a seleção

Manual do KXStitch

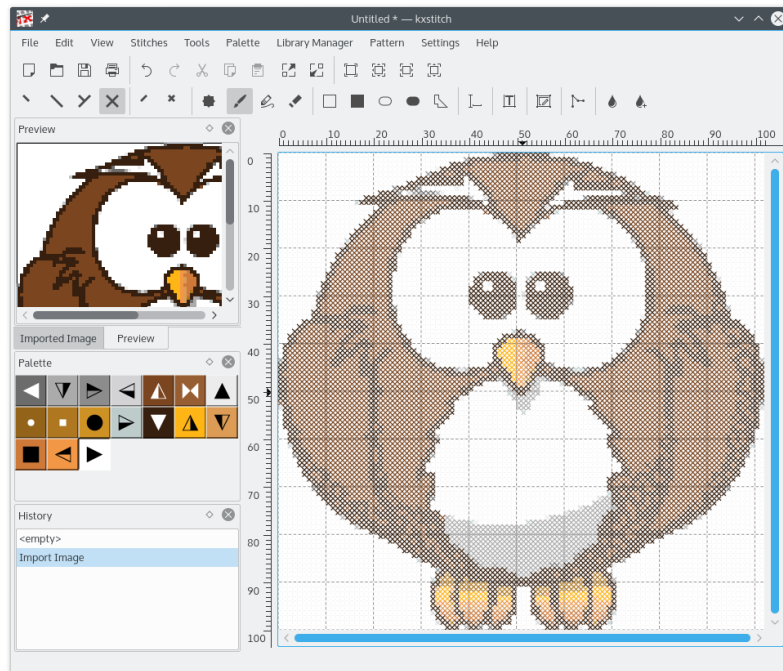
- * Inserção de linhas e colunas
- * Centralizar o padrão na tela
- Conversão entre esquemas de novelos
- Usar paletas padrão de novelos, como a DMC, a Anchor, etc.
- Criar paletas de novelos personalizadas
- Criar novas cores para qualquer paleta de novelos
- Salvar / Carregar a paleta atual
- Uso de pontos padrão
- Gerenciador da biblioteca de padrões
 - Criar novos padrões nas bibliotecas
 - Inserir padrões da biblioteca em um desenho
 - Arrastar e soltar a partir da biblioteca para o padrão
 - Arrastar e soltar de uma biblioteca para outra
 - Atribuir teclas pressionadas a padrões para usar com a ferramenta Alfabeto
- Uso livre de pespontos
- Impressão dos padrões completos e das chaves dos novelos
 - Imagem do padrão
 - Instruções
 - Resumo de chaves de novelos e dos pontos
 - Gráfico de padrões com o mapa da página
 - Campos de texto
- Associação de símbolos aos novelos
- Indicar o número de fios para os pontos e pespontos
- Calibração das cores dos novelos

As solicitações de novas funcionalidades podem ser feitas no [KDE Bugtracking System](#)

Capítulo 3

Interface do Usuário

3.1 Janela principal do KXStitch



A janela principal do KXStitch consiste em uma janela de edição, apresentada à direita na imagem acima, com três janelas acopláveis. Estas janelas acopláveis apresentam uma visão geral do padrão, a paleta de novelos e uma lista de histórico. Se uma imagem for importada, uma janela acoplável adicional mostrará uma previsão da imagem original como referência. Cada uma dessas janelas acopláveis pode ser movida à vontade para os qualquer uma das bordas da janela principal, destacadas da janela ou ainda ativadas e desativadas.

As seções são separadas por divisores, que podem ser movidos para alterar a quantidade de espaço destinado a qualquer uma das seções.

O leiaute dos outros elementos, da barra de menu, das barras de ferramentas e da barra de status, é semelhante aos outros aplicativos do KDE que você executa.

A barra de status, posicionada na parte inferior da janela, mostra diversas mensagens de status.

3.2 Janela do Editor

A janela de edição principal mostra um padrão em grade e réguas de escala no topo e à esquerda. As réguas podem ser formatadas em pontos, centímetros ou polegadas. O editor é uma área que se pode deslocar ou ampliar/reduzir sobre o seu padrão, permitindo-lhe usar as diversas ferramentas de edição para modificar o seu visual.

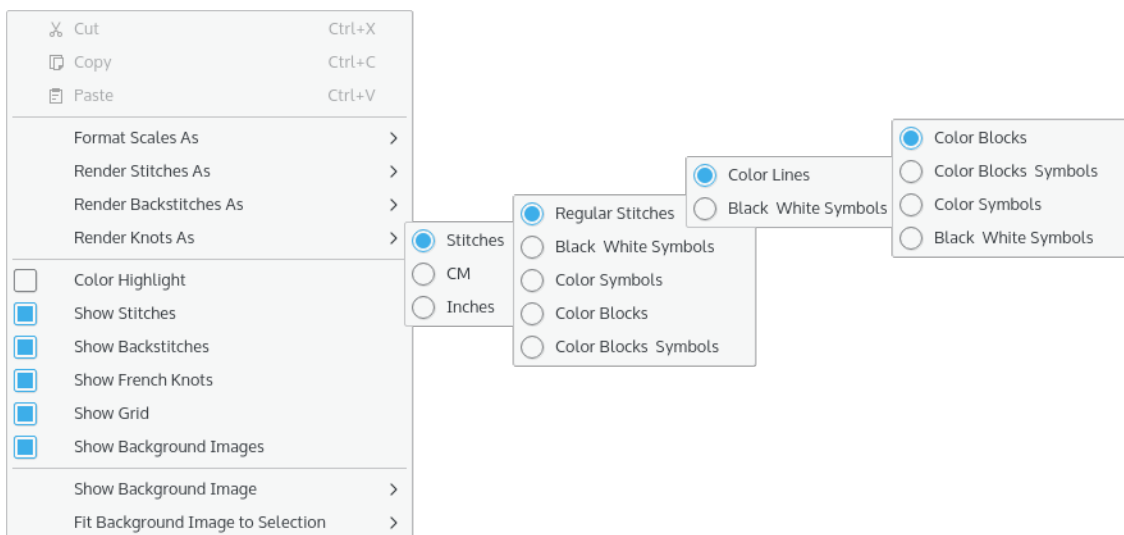
De um modo geral, o botão esquerdo do mouse é usado para ativar qualquer uma das ferramentas no padrão. Os detalhes de cada uma das ferramentas, bem como o seu uso, são apresentados na [seção de referência de comandos](#).

A grade mostra linhas mais carregadas que dividem as células em grupos. O número de células por grupo é configurável, sendo o valor padrão igual a 10, assim como as cores das linhas. Isso é útil se você estiver criando padrões sobre um fundo escuro que necessite de linhas coloridas mais claras para criar contraste.

Uma opção do menu permite-lhe adicionar imagens de fundo à janela do editor, para usar como modelo para a adição de pontos. Para mais detalhes, veja a seção para [Criando padrões](#).

3.2.1 Menu de Contexto

Usando o botão direito do mouse no editor irá ativar um menu de contexto que lhe permite alterar o formato das réguas e a aparência visual dos pontos. Também lhe permite ativar ou desativar as imagens de fundo, os pontos, os pespontos, a grade e as réguas.



3.3 Janela de visualização

A janela **Visualização** mostra uma visão geral sobre o visual atual, que poderá deslocar livremente, a uma escala inferior à da janela do Editor. A **Visualização** mostra um retângulo preto que representa o modo de exibição atual dentro da janela do Editor.

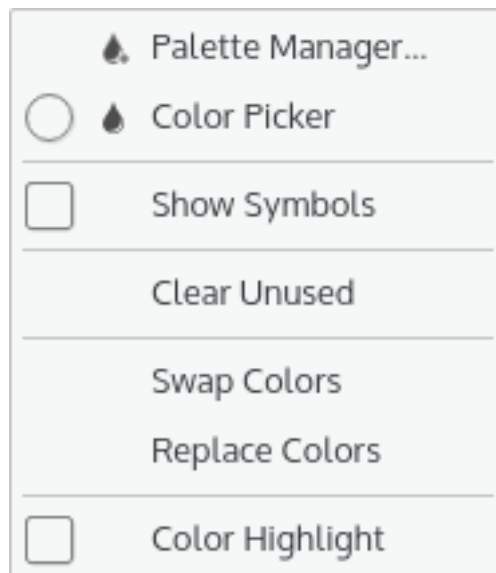
Clicando com o botão esquerdo do mouse dentro da janela de visualização, a janela do Editor ficará centralizada nesse ponto. Da mesma forma, se pressionar o botão esquerdo do mouse e arrastar um retângulo em torno de uma área, a janela do Editor será ampliada para conter essa área.

3.4 Janela da Paleta

A janela **Paleta** mostra as cores dos novelos atualmente nesta paleta de padrões como blocos de cores. Opcionalmente, também poderão aparecer os símbolos associados a cada cor. Se mover o ponteiro do mouse sobre um bloco de cores, irá aparecer uma dica que mostra o número e o nome desta cor. Se clicar em uma cor, irá selecionar essa cor para a próxima função de pintura ou desenho.

3.4.1 Menu de Contexto

Usando o botão direito do mouse na área da **Paleta**, irá ativar um menu de contexto que lhe permite efetuar diversas funções sobre a paleta. Veja a [referência de comandos](#) para saber mais detalhes sobre seu uso.



Capítulo 4

Referência de comandos

4.1 Menus do KXStitch

4.1.1 Menu Arquivo

Novo (Ctrl+N)

Cria um novo padrão, usando os valores predefinidos configurados na caixa de diálogo de propriedades do padrão.

Abrir (Ctrl+O)

Abre um padrão existente

Abrir recente

Abre um padrão usado recentemente

Salvar (Ctrl+S)

Salva o padrão

Salvar como (Ctrl+Shift+S)

Salva o padrão com um novo nome

Reverter

Reverte o padrão para o último estado salvo

Imprimir (Ctrl+P)

Imprime o padrão

Configurar impressão

Configura o leiaute de impressão

Importar imagem

Importa um arquivo de imagem, convertendo-o para pontos

Propriedades do arquivo

Mostra/Edita as propriedades do documento

Adicionar imagem de fundo

Insera uma imagem como fundo para desenhar.

Remover a imagem de fundo

Seleciona uma imagem de fundo para remover. O submenu para esta opção está preenchido com as imagens de fundo inseridas anteriormente.

Fechar (Ctrl+W)

Fecha o padrão

Sair (Ctrl+Q)

Sai do KXStitch

4.1.2 Menu Editar

Desfazer (Ctrl+Z)

Desfaz a última alteração. A lista de alterações é apresentada na janela Histórico.

Refazer (Ctrl+Shift+Z)

Refaz a última alteração desfeita. A lista de alterações é apresentada na janela Histórico.

Recortar (Ctrl+X)

Recorta a área selecionada para a área de transferência

Copiar (Ctrl+C)

Copia a área selecionada para a área de transferência

Colar (Ctrl+V)

Cola a área selecionada

Máscaras de seleção → Máscara de pontos

Limita as seleções apenas ao tipo de ponto selecionado

Máscaras de seleção → Máscara de cores

Limita as seleções apenas à cor selecionada

Máscaras de seleção → Excluir os pespontos

Exclui os pespontos da seleção

Máscaras de seleção → Excluir os nós

Exclui os nós da seleção

Espelhar/Girar cria cópias

Se a opção estiver assinalada, as funções de espelho e de rotação criarão uma cópia da seleção, caso contrário, a área selecionada será movida

Espelhar a seleção → Horizontalmente

Cria uma imagem espelhada da área selecionada na horizontal, isto é, invertido da esquerda para a direita

Espelhar a seleção → Verticalmente

Cria uma imagem espelhada da área selecionada na vertical, isto é, invertido de cima para baixo

Girar a seleção → 90 graus

Gira a área selecionada em 90 graus no sentido anti-horário

Girar a seleção → 180 graus

Gira a área selecionada em 180 graus no sentido anti-horário

Girar a seleção → 270 graus

Gira a área selecionada em 270 graus no sentido anti-horário

4.1.2.1 Recortar, Copiar e Colar

O recorte e a cópia de áreas do padrão poderão utilizar as máscaras de pontos e de cores e da exclusão dos pespontos e nós, para limitar a seleção.

A operação de colagem no KXStitch permite-lhe pressionar e manter pressionado o botão esquerdo do mouse na posição aproximada onde deseja colar os dados, permitindo-lhe visualizar uma imagem desses dados e ajudando a colocar o elemento na posição final, antes mesmo de soltar o botão do mouse. Essa técnica também é usada para as funções de espelho e rotação. As teclas de cursores também podem ser usadas para mover o padrão colado e a tecla **Enter** para fixar a posição.

4.1.3 Menu Exibir

Tamanho real

Amplia a área de visualização de forma que o tamanho na tela se aproxime do tamanho físico

Ajustar à página

Amplia a área de visualização de forma que o padrão completo caiba dentro da área visível

Ajustar à largura da página

Amplia a área de visualização de forma que a largura do padrão caiba dentro da área visível

Ajustar à altura da página

Amplia a área de visualização de forma que a altura do padrão caiba dentro da área visível

Ampliar (Ctrl++)

Amplia a área de edição

Reduzir (Ctrl+-)

Reduz a área de edição

Visualização

Mostra ou oculta a janela de visualização

Paleta

Mostra ou oculta a janela da paleta

Histórico

Mostra ou oculta a janela do histórico

Imagem importada

Mostra ou oculta a janela de visualização da imagem importada

Mostrar a imagem de fundo

Mostra ou oculta uma imagem de fundo. A lista é gerada dinamicamente com base nas imagens de fundo inseridas

Ajustar a imagem de fundo à seleção

Ajusta a imagem de fundo selecionada à área de seleção atual

4.1.4 Menu Pontos

Quarto de ponto

Quarto de ponto - a posição é determinada pelo quadrante da célula selecionada

Meio ponto

Meio ponto - a direção é determinada pelo quadrante da célula selecionada

3 quartos de ponto

Três quartos de ponto - a orientação é determinada pelo quadrante da célula selecionada

Ponto completo

Ponto completo

Meio ponto pequeno

Um meio ponto pequeno, sendo a posição determinada pelo quadrante da célula selecionada

Ponto completo pequeno

Um ponto completo pequeno, sendo a posição determinada pelo quadrante da célula selecionada

Nó francês

Ponto de nó francês

4.1.5 Menu Ferramentas

Pintar

Pinta os pontos na tela - Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e arraste-o pela janela. Os pontos serão adicionados a cada célula por onde passar. Solte o botão do mouse para interromper a pintura.

Desenhar

Desenha uma linha de pontos na tela - Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse no início da linha, arraste para o ponto final desejado da linha e solte o botão do mouse. Os pontos serão adicionados a cada célula por onde passar a linha.

Apagar

Apaga pontos - Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e arraste o cursor sobre os pontos que deseja apagar. Todos os pontos dentro das células por onde passou serão apagados. Solte o botão do mouse para concluir a limpeza. Para apagar os pespontos, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e clique com o botão esquerdo sobre o ponto inicial e final do pesponto. Se existir mais de um pesponto sobre os pontos selecionados, esse método irá apagar o primeiro encontrado. Para apagar um pesponto específico, clique e arraste de um extremo ao outro. Para apagar os nós franceses, mantenha pressionada a tecla **Shift** e clique com o botão esquerdo sobre o nó para apagá-lo.

Desenhar retângulo

Desenha um retângulo - Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse sobre um canto do retângulo e arraste-o para o canto oposto. Solte o botão do mouse para que seja adicionado um retângulo de pontos não preenchido à tela.

Preencher o retângulo

Desenha um retângulo preenchido - Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse sobre um canto do retângulo e arraste-o para o canto oposto. Solte o botão do mouse para que seja adicionado um retângulo de pontos preenchido à tela.

Desenhar elipse

Desenha uma elipse - Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse sobre um canto da elipse e arraste-o para o canto oposto. Solte o botão do mouse para que seja adicionado uma elipse de pontos não preenchida à tela.

Preencher a elipse

Desenha uma elipse preenchida - Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse sobre um canto da elipse e arraste-o para o canto oposto. Solte o botão do mouse para que seja adicionado uma elipse de pontos preenchida à tela.

Preencher o polígono

Desenha um polígono preenchido - Clique em cada uma das células que marca os vértices do polígono e depois clique e arraste para criar mais curvas complexas. Cada vértice é marcado por um círculo com uma linha preta que os une. Para fechar o polígono, clique na célula inicial novamente. Você poderá usar a tecla **Backspace** para remover o último ponto ou a tecla **Esc** para remover todos os vértices e cancelar a operação.

Texto

Inserir um determinado texto em pontos. Essa ação abrirá a caixa de diálogo de texto. Selecione a fonte desejada e seu tamanho, depois insira o texto e clique no botão **OK**. Pressione o botão esquerdo do mouse próximo do local onde deseja o texto, mova o mouse para posicionar o texto com maior precisão e então solte o botão do mouse. Esse comportamento é o mesmo da função de colagem.

Alfabeto

Inserir padrões da biblioteca selecionada, que correspondam às teclas pressionadas. Isso permite a criação de alfabetos de padrões que poderão ter uma associação de teclas. Depois de selecionar essa ferramenta e de clicar em uma posição no padrão para o ponto de inserção, cada tecla pressionada será pesquisada na biblioteca atual à procura de um padrão correspondente. Se for encontrado, ele será inserido na posição do padrão e a posição de inserção irá então avançar de acordo com a largura do padrão de caracteres inserido. O espaço do padrão será ampliado para a direita, de forma a permitir a introdução de mais caracteres. Se pressionar **Enter** irá iniciar uma nova linha sob a posição do ponto de inserção original, sendo o espaço do padrão ampliado para baixo, de forma a acomodar a nova linha, caso não exista espaço suficiente. A tecla **Backspace** irá apagar o último caractere digitado e a tecla **Espaço** irá avançar o ponto de inserção em um caractere de espaço na biblioteca ou em uma quantidade predefinida, caso não exista nenhum caractere associado ao espaço. O texto irá mudar para a linha seguinte, caso o extremo do padrão seja atingido e detectado o fim de uma palavra.

Selecionar

Seleciona uma região retangular - Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse em um canto do retângulo, arraste para o canto oposto e solte o botão. Um retângulo de seleção será mostrado para indicar a respectiva área.

Seletor de cores

Permite a seleção de uma cor a partir dos pontos existentes. Ao passar o ponteiro do mouse sobre os pontos, irá aparecer uma dica que indica a cor sob o ponteiro. Se pressionar o botão esquerdo do mouse, ela será selecionada.

Pespondo

Adiciona os pespontos à tela - Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse no início do pesponto para ajustá-lo aos 9 pontos mais próximos na célula, depois arraste para o ponto final do pesponto e solte o botão do mouse. Mais uma vez, este será ajustado ao mais próximo dos 9 pontos na célula.

4.1.6 Menu Paleta

Gerenciador de Paletas

Adicione e remova cores da paleta atual. Atribua símbolos e o número de fios para os pontos e pespontos.

Mostrar símbolos

Mostra os símbolos associados a cada cor

Limpar as não usadas

Remove as cores não usadas da paleta.

Trocar as cores

A próxima cor selecionada será trocada com a cor atualmente selecionada. Se você selecionar a ferramenta de conta-gotas, poderá escolher a cor a ser trocada diretamente a partir do padrão.

Substituir as cores

A próxima cor selecionada irá substituir a cor atualmente selecionada. Da mesma forma como troca de cores, você poderá escolher a ferramenta de conta-gotas para selecionar a cor a partir do padrão.

4.1.7 Menu Biblioteca

Gerenciador de Bibliotecas

Abre o gerenciador da biblioteca de padrões, o qual é uma caixa de diálogo não-modal, que permite a criação e uso das bibliotecas de padrões ou alfabetos. É possível arrastar e soltar padrões da biblioteca para o padrão, a conversão automática dos novelos para se adequar ao padrão atual e também o ajuste da escala da imagem para a escala do padrão atual, para ter um posicionamento mais exato.

4.1.8 Menu Padrão

Estender padrão

Estende o padrão para cima, à esquerda, à direita ou para baixo

Centralizar padrão

Centralizar o padrão na tela

Recortar a tela ao padrão

Recorta a tela aos limites definidos pelo padrão

Recortar a tela à seleção

Recorta a tela aos limites definidos pela seleção atual

Inserir linhas

Inserir um conjunto de linhas representados por uma área de seleção

Inserir colunas

Inserir um conjunto de colunas representados por uma área de seleção

4.1.9 Menu Configurações

Além dos itens do menu Configurações normais do KDE, descritos no capítulo do [Menu Configurações](#) dos Fundamentos do KDE, o KXStitch tem estes itens de menu específicos do aplicativo:

Formatar as escalas como

Altera o formato de apresentação da escala para Pontos, CM ou Polegadas.

Desenhar os pontos como

Altera a forma como os pontos são apresentados.

Desenhar os pespontos como

Altera a forma como os pespontos são apresentados.

Desenhar os nós como

Altera a forma como os nós são apresentados.

Realce de cores

Ativa ou desativa o modo de realce de cores

Mostrar os pontos

Mostra ou oculta os pontos

Mostrar os pespontos

Mostra ou oculta os pespontos

Mostrar os nós franceses

Mostra ou oculta os nós franceses

Mostrar grade

Mostra ou oculta a grade

Mostrar as imagens de fundo

Mostra ou oculta todas as imagens de fundo

Configurar o KXStitch

Abre a [caixa de diálogo de configuração](#) do KXStitch.

4.1.10 Menu Ajuda

O KXStitch tem os itens do menu Ajuda comuns do KDE. Para mais informações, leia a seção do [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

Capítulo 5

Criando padrões

5.1 Iniciando o KXStitch

Ao iniciar o KXStitch, será apresentada uma tela em branco com o tamanho padrão. Isso também acontece quando selecionar a opção **Arquivo** → **Novo**. Os tamanhos padrão podem ser configurados na caixa de diálogo de propriedades do padrão, ativando a opção de marcação como padrão.

Se o tamanho padrão não for adequado para o seu padrão planejado, você pode usar a caixa de diálogo **Arquivo** → **Propriedades** para alterá-lo. Ajuste os valores como desejar e, depois de clicar no botão **OK**, o padrão será redimensionado para esse novo tamanho.

Antes de criar um padrão, você precisa adicionar alguns novos à paleta usando a opção **Paleta** → **Gerenciador da Paletas**. Isso irá ativar as ferramentas no menu **Ferramentas** e na barra de ferramentas. Para obter mais informações, consulte a [Caixa de diálogo do Gerenciador de Paletas](#).

5.2 Importando imagens

O KXStitch permite-lhe importar uma imagem. Uma caixa de diálogo aparecerá, mostrando uma visualização da imagem com base nas opções padrão para importação.

O tamanho inicial do padrão será baseado no tamanho predefinido dos padrões.

As opções de importação permitem-lhe alterar o esquema de novos usado e limitar o número de cores. Você também pode alterar a escala para reduzir ou aumentar o padrão final.

Se assinalar a opção **Usar fracionários**, irá ativar o uso de pontos fracionários para fornecer mais detalhes para qualquer tamanho de padrão.

Se assinalar a opção **Ignorar a cor**, permitirá selecionar uma cor dentro da imagem que, por sua vez, será considerada a cor transparente e ignorada durante a importação.

Após a importação da imagem, outra janela acoplável adicional ficará disponível, apresentando uma visualização da imagem original, sem quaisquer transições de cor.

5.3 Imagens de fundo

Você poderá inserir uma imagem como fundo para a janela de edição. Isso é útil se a importação da imagem não for desejada ou se o resultado for ruim.

A imagem é normalmente ajustada para cobrir a grade inteira do padrão. Isso poderá não ser adequado e, para contornar isso, você poderá usar a ferramenta de seleção para escolher uma área que deseja cobrir e depois selecionar a opção **Exibir** → **Ajustar a imagem de fundo à seleção**. Isso irá ajustar a escala da imagem para caber na área selecionada. Você poderá repetir a ação até que esteja satisfeito com o resultado, mesmo que tenha começado a adicionar pontos novos.

Não existe limite para o número de imagens de fundo que podem ser adicionadas. De qualquer forma, os limites práticos dos menus irão determinar quantos podem ser adicionados. As imagens de fundo são armazenadas dentro do documento e ficarão disponíveis quando o padrão for recarregado.

5.4 Bibliotecas de Padrões

O gerenciador da biblioteca de padrões pode ser usado para armazenar padrões e inseri-los no padrão que está em uso. Esses podem ser organizados em uma hierarquia de categorias e subcategorias, com vários nós de topo na lista de bibliotecas. A ferramenta Alfabeto aproveita essas bibliotecas para fornecer um alfabeto de caracteres que podem ser inseridos e também ter uma tecla associada.

O gerenciador da biblioteca é uma janela não-modal e pode ficar aberta enquanto trabalha no seu padrão. Você poderá selecionar várias bibliotecas se necessário e depois arrastar e soltar os padrões da biblioteca para o padrão em uso.

A adição de novos cabeçalhos da categoria poderá ser feita com o botão direito do mouse sobre um item existente para criar uma subcategoria ou sobre um espaço vazio na lista da biblioteca para criar um novo item de topo, selecionando a opção **Nova categoria**. Indique o nome da categoria e clique no botão **OK**.

A criação de um novo padrão da biblioteca é feito através da seleção de uma área do seu padrão de trabalho, copiando e colando para uma das categorias existentes.

Cada padrão da biblioteca tem propriedades que podem ser acessadas através do seu menu de contexto. Essas propriedades incluem o tamanho, o esquema de novelos, o valor de base e a tecla associada. O valor de base é usado pela ferramenta Alfabeto para ajustar a altura de um caractere para cima, com valores negativos ou para baixo do ponto de inserção. A tecla associada é usada novamente pela ferramenta Alfabeto para corresponder à tecla pressionada.

Capítulo 6

Padrões de impressão

Assim que terminar o seu desenho, sem dúvida você vai querer imprimi-lo. O KXStitch permite personalizar a impressão, desde o que é impresso até o tamanho da impressão final.

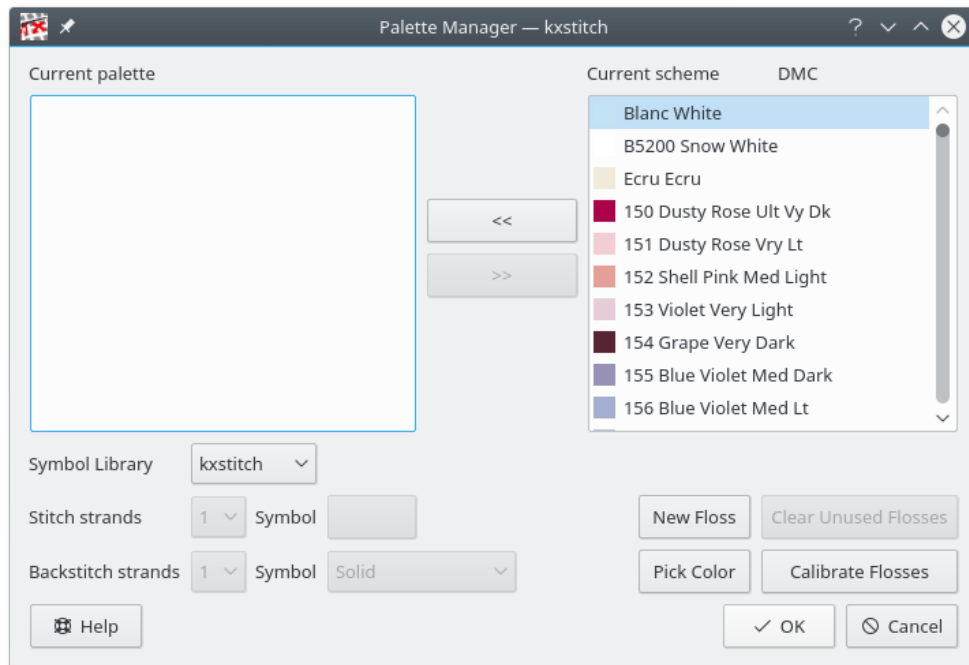
Esta versão do KXStitch permite um leiaute de impressão completamente personalizado. A nova configuração de impressoras permite adicionar, inserir ou remover páginas. O tamanho e a orientação do papel podem ser selecionados e cada página poderá conter elementos de texto, elementos de padrões ou elementos-chave.

Para mais detalhes, consulte a [janela de impressão](#)

Capítulo 7

Janelas

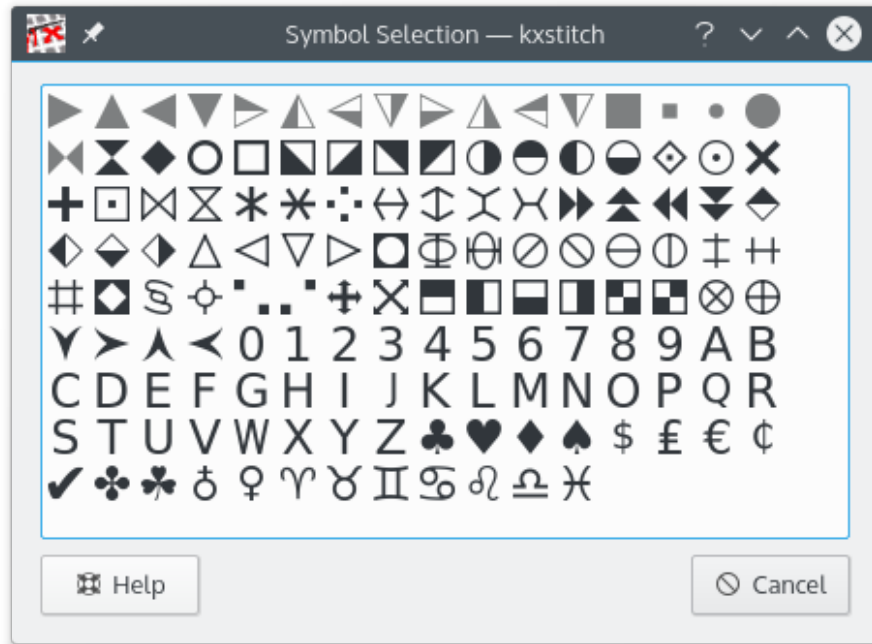
7.1 Janela do Gerenciador de Paletas



O Gerenciador de Paletas permite-lhe adicionar, remover ou trocar os novelos da sua paleta atual, assim como o esquema selecionado. Você pode remover todos os novelos que não estão em uso da sua paleta atual e também adicionar novos ao esquema. Além disso, poderá abrir a [caixa de diálogo de calibração de novelos](#) a partir daqui.

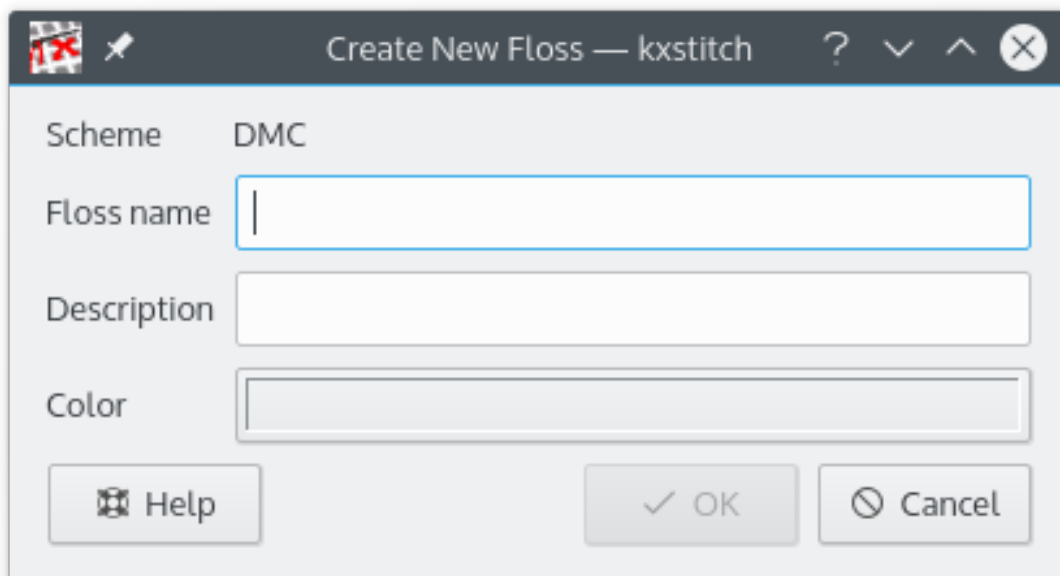
Você pode reservar o número de fios de algodão usados para cada novelo, tanto nos pontos normais como nos pontos traseiros. Essa informação será usada para calcular a quantidade de fio que é necessária para o desenho final.

7.1.1 Seletor de Símbolos



Para cada um dos novelos você poderá reservar um símbolo. A caixa de diálogo do Seletor de Símbolos mostra todos os símbolos disponíveis. Os símbolos usados são apresentados em cinza e será exibida a dica 'Usado' ao passar o ponteiro do mouse sobre o símbolo. Para a paleta, a biblioteca de símbolos usada também poderá ser alterada se selecionar uma na lista. Todos os novelos ficarão então com um símbolo associado na nova biblioteca.

7.2 Janela de Nova Cor

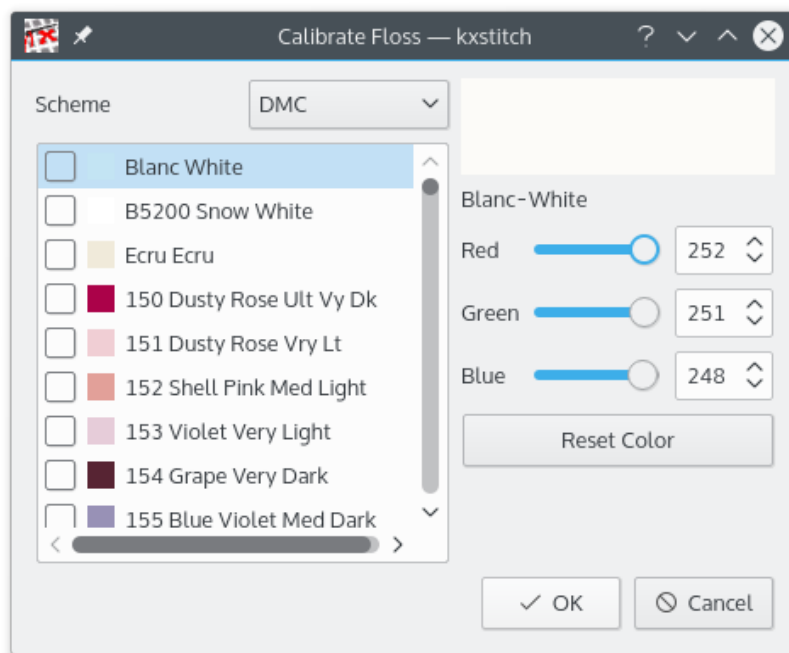


A janela mostra o nome do esquema onde a nova cor será adicionada. A cor precisa de um nome e uma descrição, os quais poderão ser atribuídos a seu gosto, ainda que o nome da cor seja normalmente definido pelo fabricante do novelo.

Se clicar no botão **Cor**, será exibida a [caixa de seleção de cores padrão do KDE](#). A cor inicial pode ser selecionada e depois os parâmetros poderão ser ajustados para dar origem à cor correta.

Tão logo seja adicionada, essa nova cor ficará disponível para inclusão na sua paleta de padrões através da janela [Gerenciador de Paletas](#). Também poderá ser ajustada usando a janela [Calibração do novelo](#).

7.3 Janela de Calibração do Novelo



Esta janela é composta de duas partes.

À esquerda encontra-se uma lista dos esquemas que estão disponíveis no momento, em conjunto com uma lista das cores existentes nesse esquema. A descrição da cor será seguida de **(Calibrada)** se a cor tiver sido modificada pela abertura desta janela.

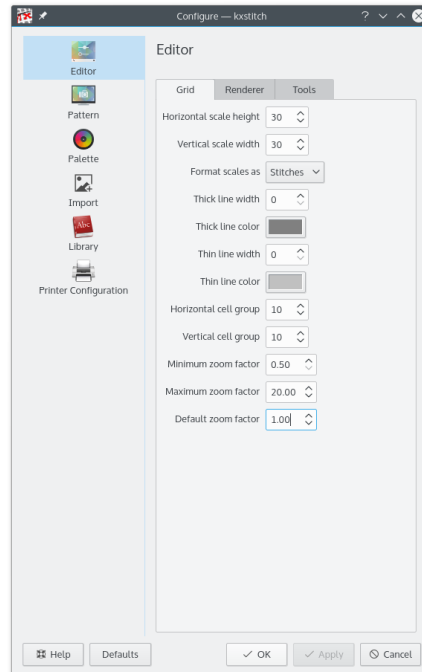
Do lado direito, encontra-se o nome e a descrição da cor selecionada no momento, sendo seguida de **(Modificada)** se a cor tiver sido alterada. Possui também uma visualização prévia da cor e os valores atuais de RGB para a respectiva cor.

Também aparece o botão **Restaurar a cor**. Esse botão irá restaurar a cor selecionada com o valor que tinha quando a janela foi aberta pela primeira vez.

Ao clicar no botão **OK** irá confirmar todas as cores alteradas.

Ao clicar no botão **Cancelar** irá restaurar todas as cores alteradas com os seus valores originais.

7.4 Janela de Configuração

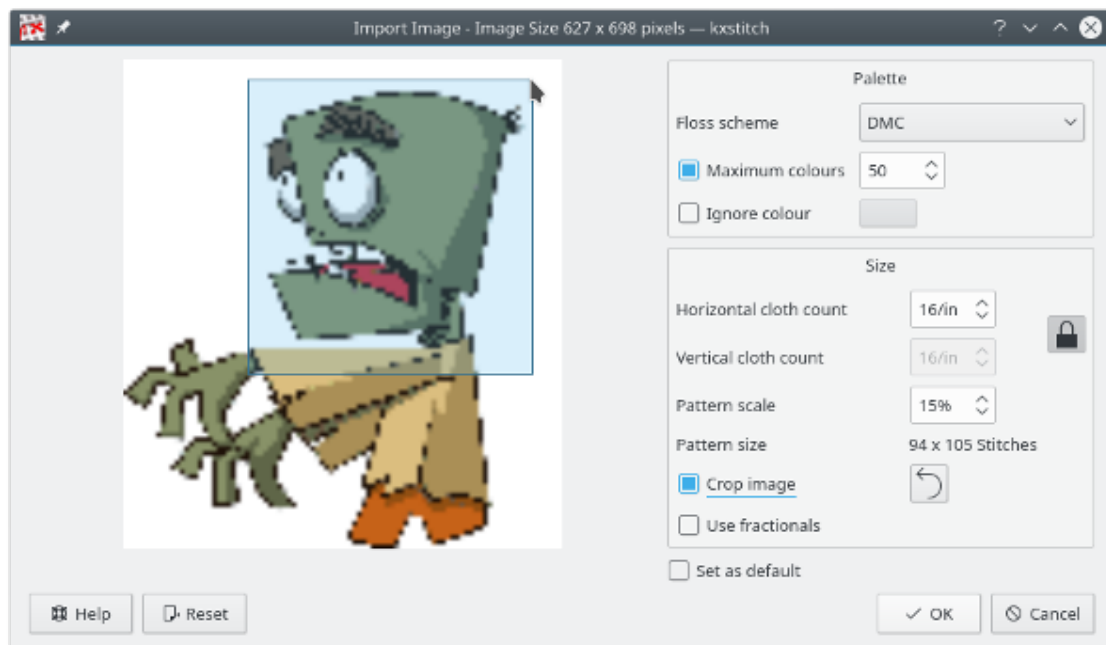


Esta janela permite-lhe configurar um conjunto de elementos do KXStitch.

A maioria das opções são autoexplicativas. As opções ativam ou desativam diversas funções ou elementos. As listas permitem a seleção do formato necessário desses elementos.

Você pode restaurar o conjunto de parâmetros predefinido usando o botão **Padrões**.

7.5 Janela de Importação de Imagens



À esquerda da janela existe uma visualização da imagem importada, com base nos parâmetros à direita.

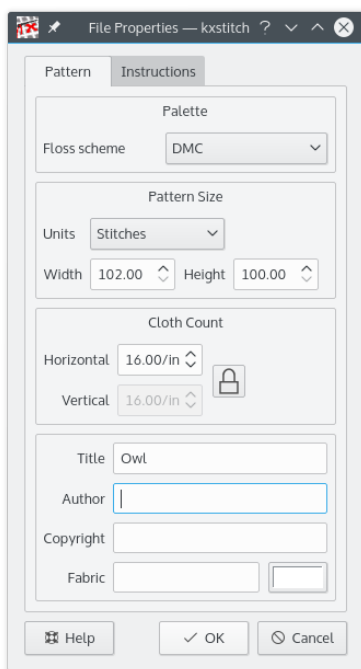
O esquema de novelos para o padrão terminado poderá ser selecionado. Por padrão, esse é o mesmo que o valor padrão da janela **Propriedades do novo padrão**. Você poderá ativar e modificar o número máximo de cores a serem usadas no padrão, de acordo com as necessidades. Inicialmente, o padrão importado terá tantas cores quantas as definidas na imagem original que forem convertidas para cores dos novelos. Se assinalar a opção **Ignorar a cor**, poderá clicar na ferramenta de conta-gotas para selecionar uma cor na imagem que será ignorada na importação. Isso é útil para remover os fundos que você não precisa converter para pontos. A cor ignorada será apresentada com um padrão em xadrez na visualização.

O valor da quantidade de tecido usa a janela **Propriedades do novo padrão** e a escala está definida de forma que o tamanho final é tão próximo do tamanho do padrão das **Propriedades do novo padrão** quanto possível. Esses valores podem ser alterados de acordo com a necessidade.

A opção **Usar fracionários** irá permitir o uso de pontos fracionários no padrão importado. Isto efetivamente duplica a resolução da importação sem afetar o tamanho global do padrão.

Ao clicar em **OK** irá converter a imagem em um padrão.

7.6 Janela de Propriedades do Arquivo



O tamanho do padrão pode ser definido em unidades de pontos, centímetros ou polegadas. Os valores da altura e largura serão atualizados automaticamente para o tamanho equivalente no novo tipo de unidade, caso o tipo de unidade seja alterado.

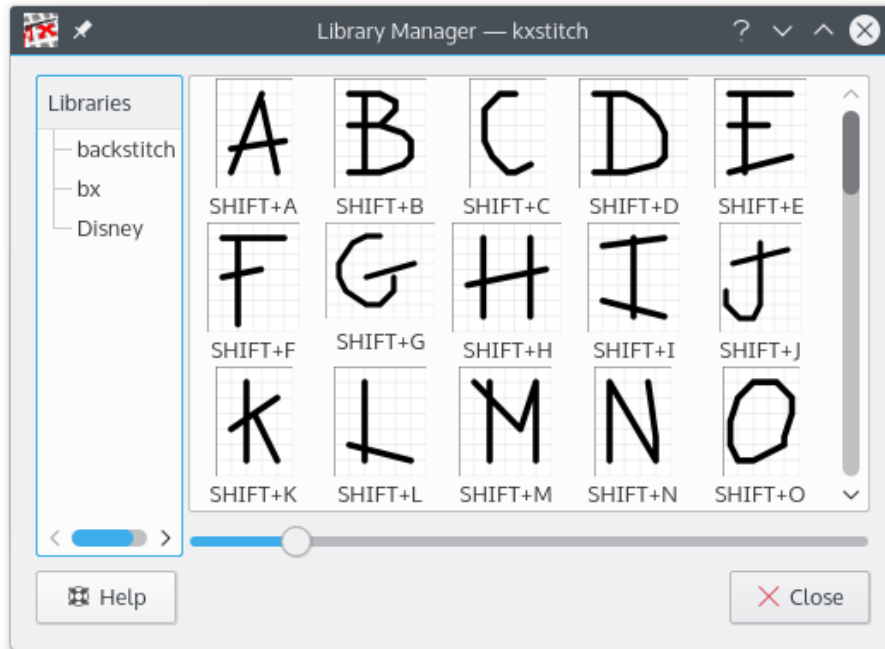
A quantidade de tecido é definida em unidade por centímetro ou polegada e depende das unidades de tamanho, isto é, se tiver selecionado CM para as unidades, então a quantidade de tecido será em unidades por centímetro, aplicando-se o mesmo para as polegadas. Se **Unidades** estiver configurada como **Pontos**, então as unidades de quantidade de tecido ficarão como o último valor em CM ou polegadas.

Os campos Título, Autor, Direitos autorais e Tecido são de texto livre, permitindo-lhe escrever aqui o que desejar. A cor do tecido pode ser definida clicando no botão de cor e selecionando a cor desejada. Esta será então apresentada nas janelas do editor e de visualização.

O esquema de novelos tem uma lista de seleção para todos os esquemas de novelos disponíveis, incluindo os que você mesmo definiu.

A aba **Instruções** pode ser usada para inserir instruções específicas para bordar o padrão.

7.7 Janela da Biblioteca de Padrões

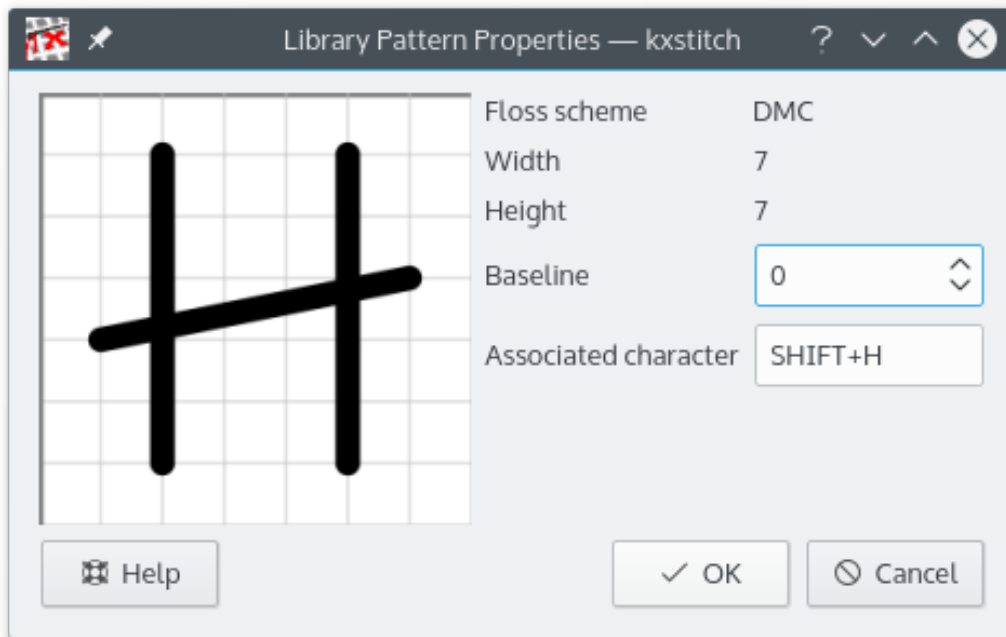


O Gerenciador da Biblioteca de Padrões tem uma árvore hierárquica (mais parecida com uma floresta, na verdade) de categorias à esquerda, com uma área de ícones para a categoria de padrões selecionada à direita. Esta janela não é modal e pode ficar aberta enquanto trabalha no padrão.

A forma mais simples de usar os padrões da biblioteca é arrastar e soltar sobre o espaço do padrão. Alternativamente, se usar o botão direito do mouse sobre um padrão da biblioteca, irá mostrar um menu de contexto com uma opção para copiá-lo, podendo colar no padrão quantas vezes forem necessárias.

Os itens adicionais no menu de contexto são:

- Excluir: Exclui um item da biblioteca, mas primeiro será exibida uma caixa de diálogo para confirmação.
- Propriedades: Mostra a caixa de diálogo de propriedades do item.



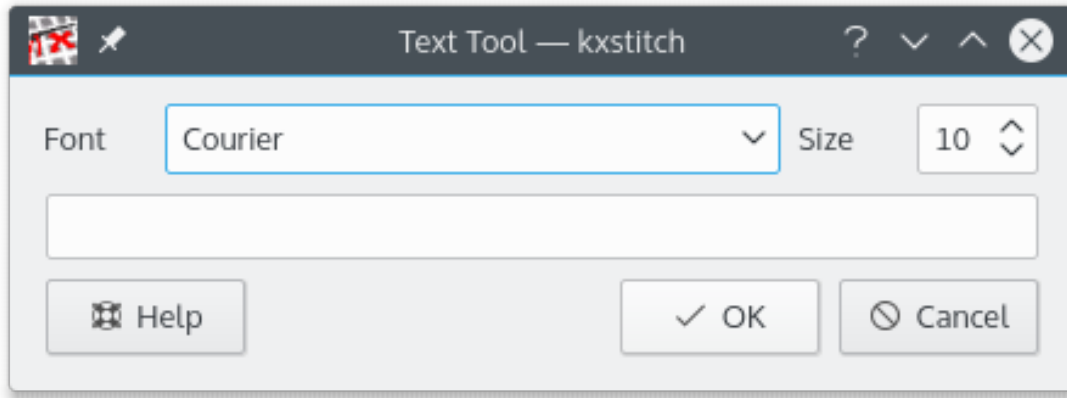
A caixa de diálogo de propriedades de cada item mostra o seu tamanho e o esquema de novelos usados, o valor da linha de base e a tecla do teclado associada. A linha de base é usada para posicionar o padrão do caractere na vertical em relação à posição do cursor, ao usar a ferramenta Alfabeto. Os valores positivos movem-no para baixo, enquanto os valores negativos o fazem subir. O caractere associado só é necessário se usar a ferramenta Alfabeto. Depois de clicar no campo de texto do caractere associado, o próximo pressionamento de tecla, incluindo os modificadores (**Shift**, **Ctrl**, etc) é usado como tecla.

Crie novas bibliotecas clicando no botão direito do mouse em uma categoria existente, para criar uma subcategoria ou sobre uma área em branco da lista da biblioteca, para criar uma nova categoria de topo e selecione a opção **Nova categoria**, indicando o nome e depois clicando no botão **OK**.

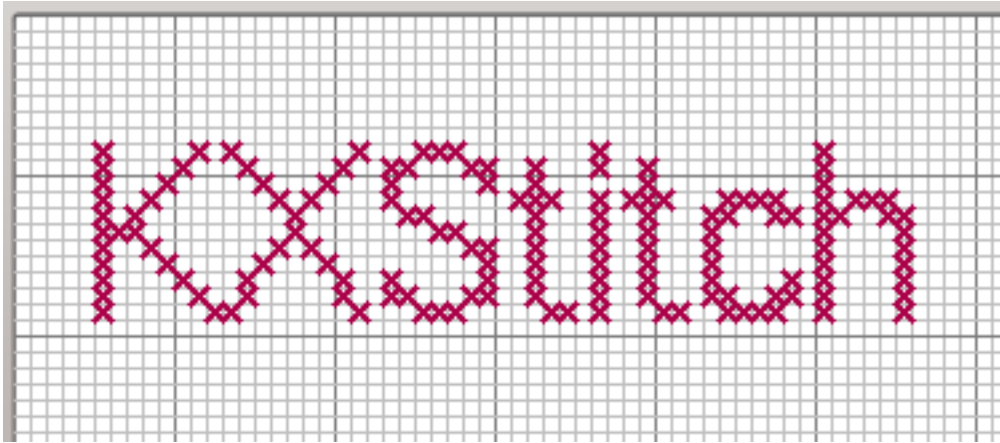
É possível criar uma nova biblioteca selecionando uma área do editor de padrões, clicar na opção 'Copiar' e depois usar o botão direito do mouse sobre uma categoria existente e selecionar a opção 'Colar'. Se necessário, você poderá usar a opção de propriedades para adicionar uma tecla associada, caso queira usá-la como uma biblioteca de caracteres.

Os padrões da biblioteca podem ser arrastados e soltos sobre outras bibliotecas na lista, de forma a permitir reorganizá-las de acordo com suas necessidades. Lembre-se de que não será feita nenhuma validação para garantir que os códigos das teclas associados aos padrões da biblioteca sejam exclusivos, sendo necessário corrigir eventuais duplicações.

7.8 Janela de Texto

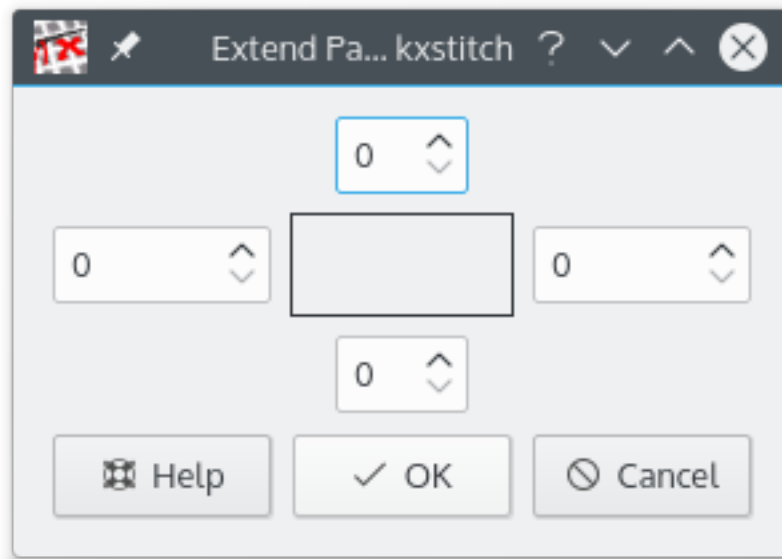


A janela de texto permite-lhe selecionar uma fonte e o tamanho, e depois inserir o texto. Clicando em **OK**, a janela será fechada e retornará à janela do KXStitch. Se posicionar o texto, será equivalente a colar qualquer outro elemento. Pressione com o botão esquerdo do mouse sobre a tela onde deseja o texto (isso mostrará uma previsão), posicione o texto exatamente onde o deseja e então solte o botão esquerdo do mouse.



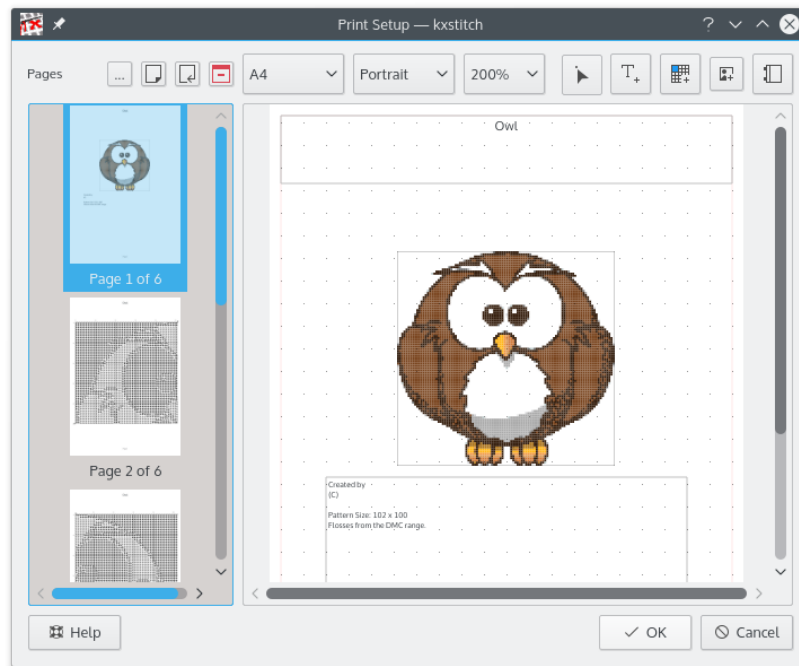
7.9 Janela de Extensão do Padrão

É usada para expandir o padrão em várias direções, por um determinado número de células. Indique o número de células nos campos incrementais e clique no botão **OK** para expandir o padrão.











7.10 Janela da Impressora


A janela tem uma lista de páginas à esquerda que mostra uma miniatura para cada uma das páginas. O painel da direita contém o editor de layout, onde os elementos podem ser colocados. Cada elemento pode ser personalizado com o menu de contexto e pode ser posicionado e dimensionado de acordo com suas necessidades.



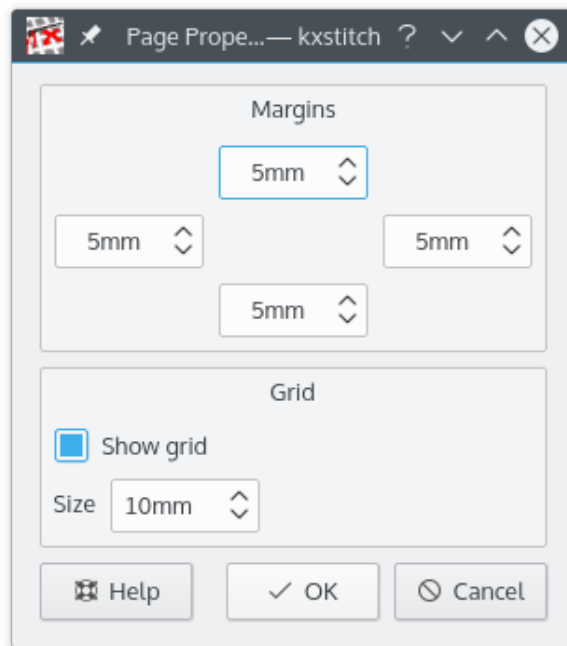
Selecione um modelo de configuração de impressora. No momento, está incluído um semelhante ao do KDE3.

-  Adicionar uma página - Adiciona uma página ao fim da lista.
-  Inserir uma página - Insere uma página antes da que está selecionada na lista.
-  Excluir uma página - Exclui a página selecionada na lista.
-  Selecionar um elemento - Usada para selecionar os elementos para edição ou redimensionamento.
-  Inserir um elemento de texto - Usada para inserir um elemento de texto na página atual.
-  Inserir um elemento de padrão - Usada para inserir um elemento de padrão na página atual.
-  Inserir um elemento de imagem - Usada para inserir um elemento de image na página atual.
-  Inserir um elemento chave - Usada para inserir um elemento chave na página atual.

Ao adicionar os elementos, selecione o ícone do elemento desejado, depois selecione a área da página que o elemento ocupará, clicando e arrastando com o botão esquerdo do mouse de um canto até ao outro. As propriedades do elemento podem ser vistas e alteradas, usando o menu de contexto que poderá ser acessado com o botão direito do mouse

Os elementos podem ser redimensionados se os selecionar com a ferramenta  , que oferecerá um retângulo de redimensionamento em torno do elemento. Os cantos podem ser arrastados para ajustar o tamanho ou o elemento completo poderá ser movido, se clicar e arrastar com o botão esquerdo do mouse.

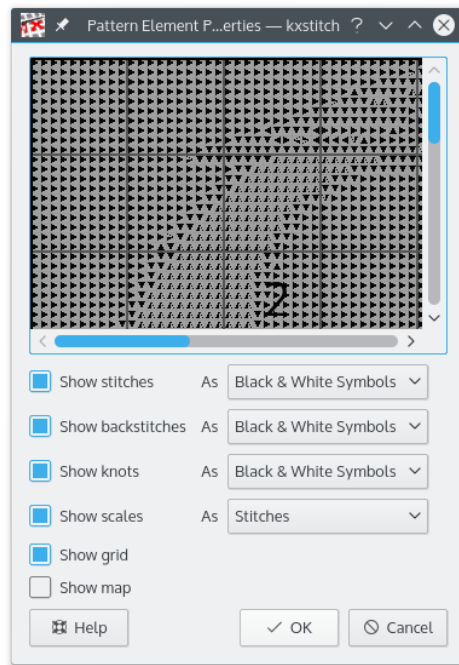
A página tem uma caixa de diálogo de propriedades associada, que permite configurar a margem da página, o tamanho da grade e sua visibilidade. A margem da página oferece uma guia para a colocação dos objetos, mas não evita que os elementos sejam posicionados fora da margem definida.



7.10.1 Elemento de padrão

O elemento do padrão irá mostrar a organização dos pontos na grade. A caixa de diálogo de propriedades pode ser usada para configurar como os pontos serão apresentados. Isso permite ao elemento aparecer como uma imagem do padrão ou como o padrão de trabalho que mostra os símbolos.

O elemento do padrão predefinido mostra o padrão por completo quando for criado. Usando a caixa de diálogo de propriedades, uma seleção da área necessária na janela de visualização pode ser feita, se clicar e arrastar uma área da seleção.



7.10.1.1 Elemento de mapa

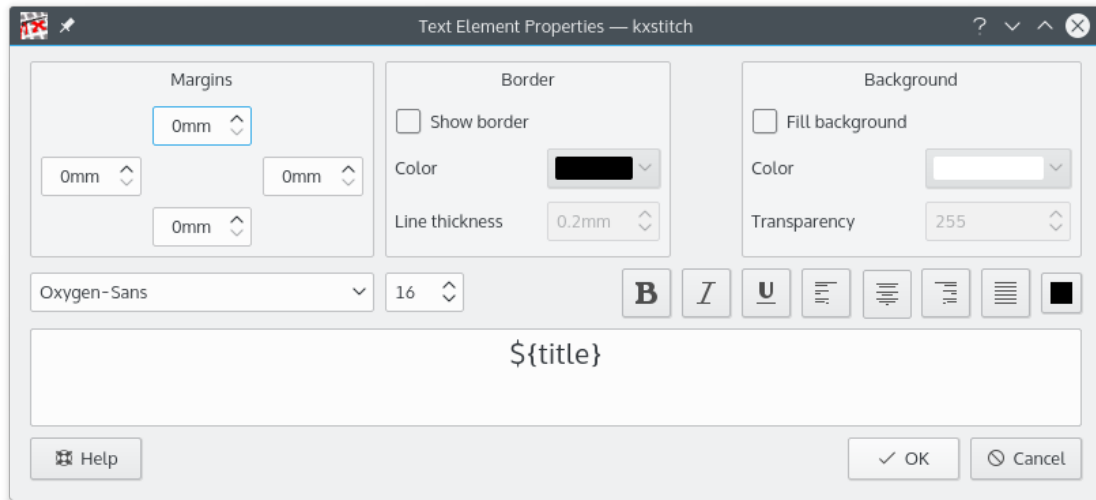
O elemento de mapa é usado quando o padrão ocupa várias páginas. Ele mostra a área do padrão completo que este elemento representa e pode ser ativado nas propriedades do elemento do padrão.



7.10.2 Elemento de texto

Um elemento de texto pode ser usado para adicionar notas de texto ao padrão ou para mostrar títulos ou comentários. O texto é configurável com as fontes, cores e transparência. Além disso,

pode ser apresentado uma borda.



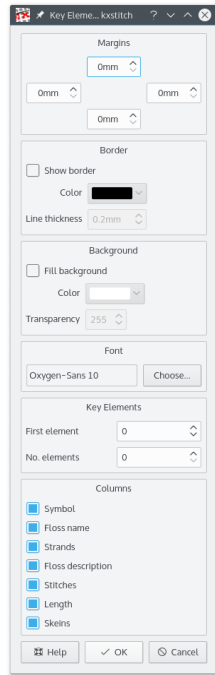
Os elementos de texto também podem usar variáveis que serão convertidas para propriedades do padrão.

7.10.2.1 Variáveis de texto

<code>\$(title)</code>	<code>\$(author)</code>	<code>\$(copyright)</code>
<code>\$(fabric)</code>	<code>\$(instructions)</code>	<code>\$(horizontalClothCount)</code>
<code>\$(verticalClothCount)</code>	<code>\$(width.stitches)</code>	<code>\$(height.stitches)</code>
<code>\$(width.inches)</code>	<code>\$(height.inches)</code>	<code>\$(width.cm)</code>
<code>\$(height.cm)</code>	<code>\$(scheme)</code>	<code>\$(page)</code>

7.10.3 Elemento-chave


O elemento-chave mostra os novelos usados. A caixa de diálogo de propriedades permite a seleção dos campos que poderão estar visíveis. O **Primeiro elemento** e o **Nº de elementos** podem ser usados para as chaves grandes que possam ocupar várias páginas, permitindo também que alguns símbolos estejam em uma página e outros símbolos outra.

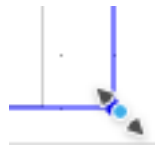
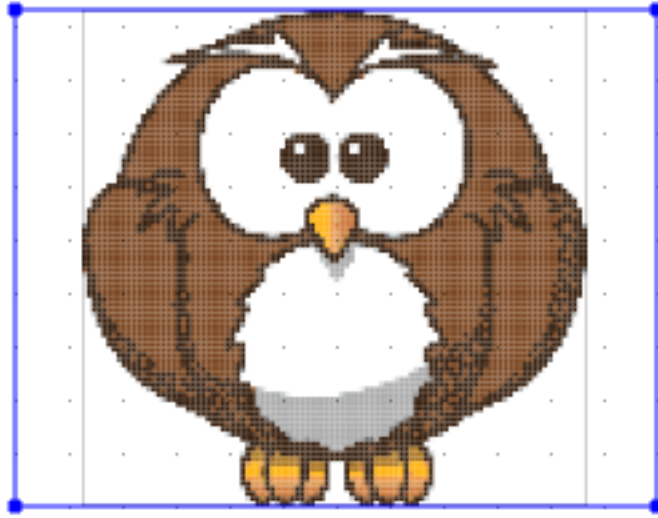


DMC Flosses

Symbol	Name	Strands	Description	Stitches	Length(m)	Skeins (8m)
▲	317	2 / 2	Pewter Gray	43	0.66	1 (0.01)
▼	318	2 / 2	Steel Gray Lt	333	5.1	1 (0.11)
▶	414	2 / 2	Steel Gray Dk	21	0.32	1 (0.01)
◀	415	2 / 2	Pearl Gray	18	0.28	1 (0.01)
▲	433	2 / 2	Brown Med	2423	37.15	1 (0.77)
⊗	434	2 / 2	Brown Light	6	0.09	1 (0)
▲	762	2 / 2	Pearl Gray Vy Lt	22	0.34	1 (0.01)
•	780	2 / 2	Topaz Ultra Vy Dk	4	0.06	1 (0)
▪	782	2 / 2	Topaz Dark	53	0.81	1 (0.02)
●	783	2 / 2	Topaz Medium	2	0.03	1 (0)
▼	927	2 / 2	Gray Green Light	22	0.34	1 (0.01)

7.10.4 Redimensionar elemento

Todos os elementos podem ser redimensionados se os selecionar com a opção , que irá mostrar os limites do redimensionamento. O elemento inteiro pode ser movido se clicar e arrastar dentro do elemento. Para redimensionar, passe o cursor sobre as alças de redimensionamento nos cantos, e depois clique e arraste para o tamanho desejado.



Capítulo 8

Perguntas e respostas

Este documento pode ter sido atualizado depois da sua instalação. Você pode encontrar a última versão em <http://docs.kde.org/>.

Capítulo 9

Créditos e Licença

KXStitch

Direitos autorais do programa 2002-2015 Stephen P. Allewell steve.allewell@gmail.com

Colaboradores:

- Pierre Brua kxstitchdev@paralline.com: Correção de erros e ícones do aplicativo
- Eric Pareja xenos@upm.edu.ph: Página de manual
- Adam Gundy adam@starsilk.net: Correção de erros e melhorias

Direitos autorais da documentação 2015 Stephen P. Allewell steve.allewell@gmail.com

Tradução de André Marcelo Alvarenga alvarenga@kde.org

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).

Apêndice A

Instalação

A.1 Como obter o KXStitch

O código-fonte do KXStitch pode ser encontrado em <http://download.kde.org/stable/-kxstitch/>. A página Web do KXStitch pode ser encontrada em <http://userbase.kde.org/KXStitch>

A.2 Requisitos

O KXStitch foi feito para o KDE 5.x com Qt™ 5.x.

Para as funções de importação de imagens, são necessárias as bibliotecas do ImageMagick. Isso inclui os arquivos de cabeçalho de desenvolvimento para o ImageMagick e o Magick++. Esses arquivos estão disponíveis através da sua distribuição ou em <http://www.imagemagick.org/>.

A.3 Compilação e instalação

A compilação do KXStitch necessita do 'cmake' e de outras ferramentas associadas, como o 'make', o 'gcc', etc. Foi fornecido um script que deverá efetuar as operações de compilação necessárias e instalar o KXStitch, que devem ser efetuadas com senha de usuário administrador (root).

```
bash$ ./build.sh
```