

Het handboek van KXStitch

Stephen P. Allewell

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf

Vertaler: Ronald Stroethoff



Het handboek van KXStitch

Inhoudsopgave

1	Inleiding	6
2	Mogelijkheden	7
3	De gebruikersinterface	9
3.1	Het hoofdvenster van KXStitch	9
3.2	Het venster Bewerken	10
3.2.1	Contextmenu	10
3.3	Voorbeeldvenster	10
3.4	Venster met palet	11
3.4.1	Contextmenu	11
4	Overzicht van de opdrachten	12
4.1	Menu's van KXStitch	12
4.1.1	Het menu Bestand	12
4.1.2	Het menu Bewerken	13
4.1.2.1	Knippen, kopiëren en plakken	14
4.1.3	Het menu Beeld	14
4.1.4	Het menu Steken	15
4.1.5	Het menu Hulpmiddelen	15
4.1.6	Het palet menu	17
4.1.7	Het bibliotheek menu	17
4.1.8	Het patronen menu	17
4.1.9	Het menu Instellingen	18
4.1.10	Het menu Help	18
5	Patronen maken	19
5.1	KXStitch opstarten	19
5.2	Afbeeldingen importeren	19
5.3	Achtergrondafbeeldingen	19
5.4	Patroonbibliotheken	20
6	Patronen afdrukken	21

7	Dialogen	22
7.1	Het dialoogvenster Paletbeheerder	22
7.1.1	Selectie van symbolen	23
7.2	Het dialoogvenster Nieuwe keur	24
7.3	Het dialoogvenster Calibratie van draadjes	25
7.4	Het configuratievenster	26
7.5	De "afbeelding importeren" dialoog	27
7.6	Het Bestandseigenschappen dialoog	28
7.7	Het "patroon bibliotheek" dialoog	29
7.8	Het "tekst invoegen" dialoog.	31
7.9	Het "patroon uitbreiden" dialoog	31
7.10	Het "Afdrukken" dialoog.	32
7.10.1	Patroonelement	34
7.10.1.1	Kaartelement	34
7.10.2	Tekstelement	34
7.10.2.1	Tekstvariabelen	35
7.10.3	Sleutelement	35
7.10.4	Document-afmetingen aanpassen	36
8	Dankbetuigingen en licentie	38
A	Installatie	39
A.1	Hoe KXStitch te verkrijgen	39
A.2	Vereisten	39
A.3	Compilatie en installatie	39

Samenvatting

KXStitch is een toepassing ontworpen om mensen in staat te stellen kruissteekpatronen te maken en ze af te drukken. Deze patronen kunnen vanuit het niets gemaakt worden op een gebruikergedefinieerde rastergrootte of er kan een afbeelding geïmporteerd worden vanuit verschillende grafische bestanden.

Hoofdstuk 1

Inleiding

KXStitch is een programma dat u in staat stelt kruissteekpatronen te maken. Patronen kunnen gemaakt worden vanuit het niets op een door de gebruiker gedefinieerde grootte van het raster, wat vergroot of verkleind kan worden in de voortgang van het proces. Als alternatief kunt u afbeeldingen importeren vanuit vele grafische formaten. Bij het importeren van afbeeldingen kunt u de conversie beperken tot volle steken of als optie gedeeltelijke steken gebruiken. U kunt ook afbeeldingen als achtergrond gebruiken met wijziging van afmetingen om ze te laten passen in een geselecteerd gebied. Deze geïmporteerde afbeelding kan dan gewijzigd worden met de geboden hulpmiddelen om uw uiteindelijke ontwerp te maken.

Er zijn veel hulpmiddelen om u te helpen bij het ontwerp van uw patronen, vanaf open en gevulde rechthoeken en ellipsen, gevulde polygonen en lijnen en kettingsteken. Bovendien kan knippen, kopiëren en plakken gebruikt worden om geselecteerde gebieden te dupliceren. Geselecteerde gebieden kunnen ook linksom gedraaid worden met 90, 180 en 270 graden of horizontaal of verticaal gespiegeld.

Er is ook een bibliotheek met patronen die gebruikt kan worden om kleine en niet zo kleine delen van patronen op te slaan die hergebruikt kunnen worden in andere patronen. De patronen in deze bibliotheken worden in een hiërarchische lijst opgeslagen die het gemakkelijk maakt om te sorteren en te navigeren om diegenen te vinden die u wilt. Deze patroonbibliotheken kunnen ook als alfabet worden toegekend aan een teken. Door het hulpmiddel Alfabet te gebruiken, wordt bij elk indrukken van een toets gezocht in de huidige bibliotheek en indien aanwezig, zal het gekoppelde bibliotheekpatroon worden ingevoegd in het patroon.

Gaarne problemen of verzoeken om meer mogelijkheden rapporteren op het [KDE Bugtracking systeem](#) of de [e-maillijst van KXStitch](#)

Hoofdstuk 2

Mogelijkheden

De huidige lijst met mogelijkheden en andere geplande mogelijkheden wordt hier getoond.

- Maken van nieuwe patronen
 - Gebruikergedefinieerde grootte
 - Selectie van materiaalkleur
 - Invoegen van een achtergrondafbeelding om te volgen
 - Importeren van verschillende formats van afbeeldingen
 - Import optie's
 - * Beperken van het aantal kleuren
 - * Beperken van het aantal kleuren tot een specifiek palet
 - * Schalen tot een eindafmeting
 - * Ondersteuning voor transparantie in afbeeldingen
 - * Sta het gebruik van gedeeltelijk steken toe
- Bewerken van bestaande patronen, er zijn bewerkingsgereedschappen voor
 - Open en gevulde rechthoeken
 - Open en gevulde ellipsen
 - Gevulde veelhoeken
 - Schilderen
 - Lijnen
 - Verwijderen van steken, knopen en achtersteken
 - Selecteren van kleur van bestaande steken
 - Twee kleuren wisselen
 - Een kleur vervangen door een andere
 - Tekst met door gebruiker gedefinieerde fonts en groottes
 - Knippen, kopiëren en plakken van rechthoekige selecties.
 - Onbeperkt ongedaan maken en opnieuw uitvoeren
 - Spiegelen, horizontaal en verticaal.
 - Roteren, 90, 180 en 270 graden (tegen de klok in).
 - Veranderen van de doekmaat
 - * Doek uitbreiden naar links, boven, rechts, beneden
 - * Afknippen van doek tot patroon
 - * Afknippen doek tot selectie

Het handboek van KXStitch

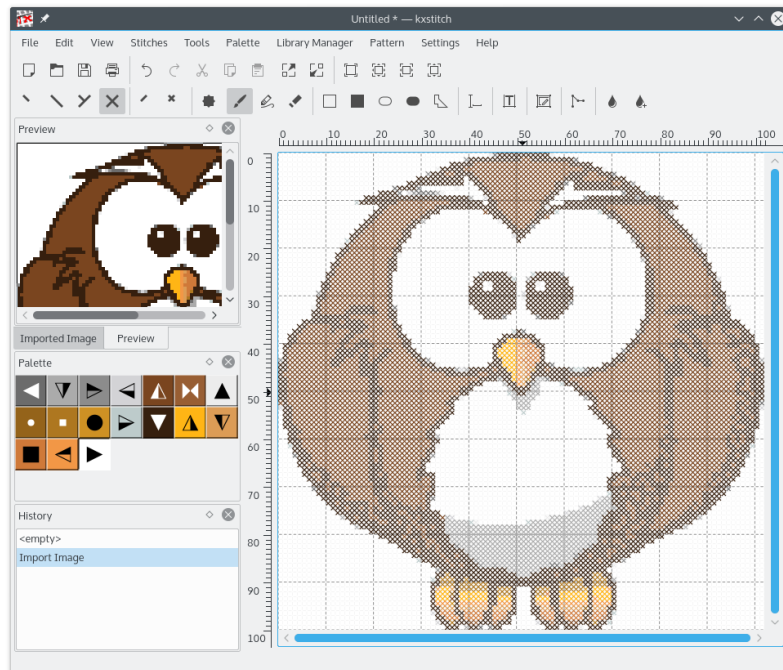
- * Invoegen van extra rijen en kolommen
- * Patroon centreren op het doek
- Omzetten van garen-schema naar garen-schema
- Gebruik van standaard garen paletten, DMC, Anchor, enz.
- Aanmaak van eigen garen paletten
- Aanmaak van nieuwe kleuren voor elk garen palet
- Bewaren / Laden huidige palet
- Het gebruik van standaard steken
- Beheer van patroon-bibliotheken
 - Met maken van eigen patroon-bibliotheken
 - Het plakken van bibliotheek-patronen in een ontwerp
 - Het verslepen van een patroon uit de bibliotheek naar het werkvlak
 - Verslepen en loslaten uit de ene bibliotheek naar een andere
 - Het toewijzen en verbinden van een toets (letter) aan een patroon voor gebruik met de Alphabet-tool
- Vrij gebruik van achtersteken
- Afdrukken van complete patronen met garen-overzichten
 - Patroon afbeelding
 - Instructies
 - Garen-overzicht en steken legenda
 - Patroon kaart met pagina indeling
 - Tekstvakken
- Koppelen van symbolen met garens
- Geef het aantal draden op voor steken en achtersteken
- Garen kleuren kalibreren

Verzoeken voor nieuw onderdelen en mogelijkheden kunt u indienen via het [KDE Bugtracking System](#)

Hoofdstuk 3

De gebruikersinterface

3.1 Het hoofdvenster van KXStitch



Het hoofdvenster van KXStitch bestaat uit een bewerkingsvenster rechts in de bovenstaande afbeelding met drie vensters voor verankering. Deze vensters bieden een voorbeeld van het patroon, het palet van garens en een lijst met historie. Als een afbeelding is geïmporteerd is er een extra venster die een voorbeeld van de originele afbeelding ter raadpleging toont. Elk van deze vensters kan verplaatst worden naar de verschillende randen van het hoofdvenster, los van de weergave of aan en uitgezet worden.

De secties zijn onderverdeeld door scheidslijnen, die verplaatst kunnen worden om de toegekende ruimte aan de secties te wijzigen.

De indeling van andere elementen, menubalk, werkbalken en de statusbalk, is gelijk aan andere KDE toepassingen.

De statusbalk onderaan het venster toont verschillende berichten.

3.2 Het venster Bewerken

Het hoofdvenster laat een raster en boven en links linialen zien. De linialen zijn in steken, centimeters of inches instelbaar. Het beeld in het bewerkingsvenster is inzoombaar en verschuifbaar en met de verschillende gereedschappen kunt u uw ontwerp bewerken.

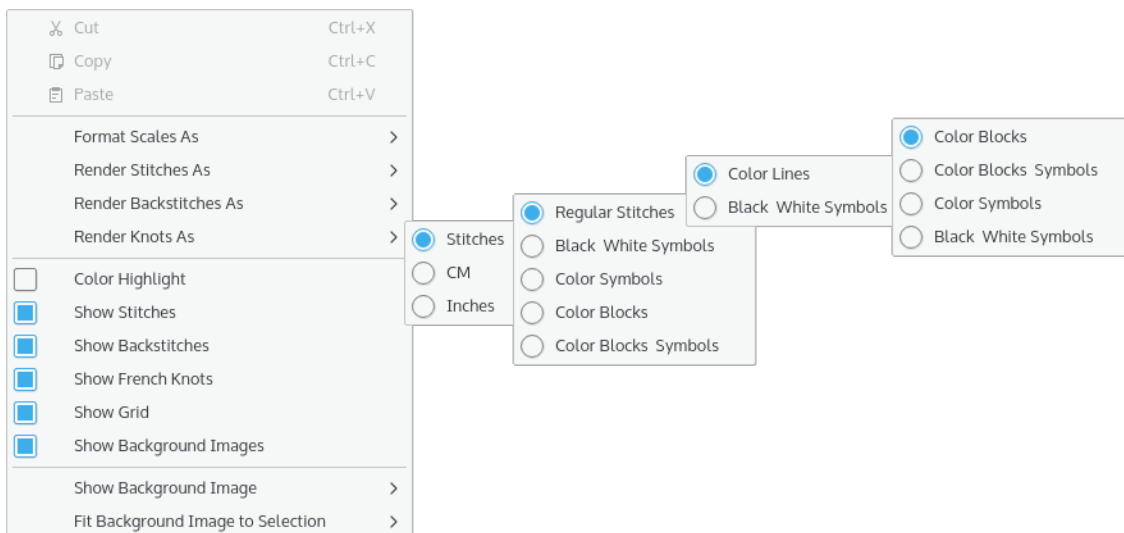
In het algemeen is het linkermuisknop in gebruik voor alle gereedschappen om het patroon te bewerken. Gedetailleerde beschrijvingen van alle gereedschappen en het gebruik daarvan is te vinden in [het overzicht van de opdrachten](#).

Het raster laat ook dikkere lijnen zien die de vakjes in groepen verdeelt. Het aantal vakjes per groep is instelbaar (standaard is dat 10) zoals ook de lijnkleur instelbaar is. Dit is handig voor als u patronen ontwerpt op een donkergekleurd doek zodat licht gekleurde lijnen voor het contrast nodig zijn.

Een keuzemenu geeft de mogelijkheid tot het invoegen van achtergrond-afbeeldingen in het bewerkingsvenster, voor het gebruik als sjabloon voor het invoegen van steken. Lees voor meer details de sectie [Patronen creëren](#).

3.2.1 Contextmenu

Door het gebruik van uw rechtermuisknop in de editor opent u een contextmenu waarmee u de instellingen van de linialen en de weergave van de steken mee kan wijzigen. U kunt er ook de weergave van de achtergrondafbeelding, de steken, achtersteken, het raster en de linialen mee in en uitschakelen.



3.3 Voorbeeldvenster

Het venster **Voorbeeld** toont een verschuifbaar overzicht van het huidige ontwerp op een kleinere schaal dan het bewerkingsvenster. Het **Voorbeeld** toont een zwarte rechthoek die de huidige weergave in het bewerkingsvenster toont.

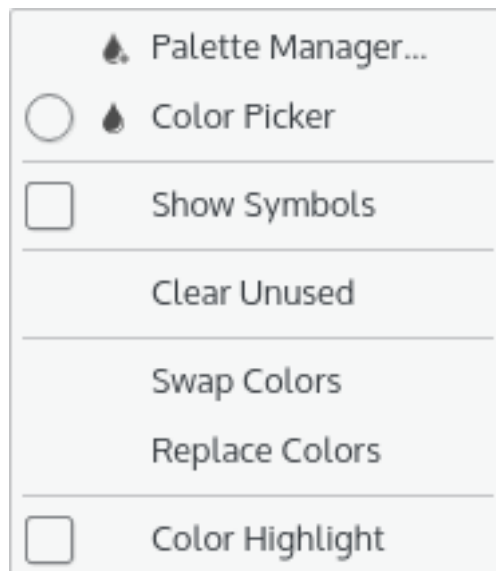
Door met de linkermuisknop in het voorbeeldvenster te klikken, zal het bewerkingsvenster gecentreerd worden op dat punt. Door de linkermuisknop in te drukken en een rechthoek om een gebied te trekken, zal het bewerkingsvenster ingezoomd worden om dat gebied te bevatten.

3.4 Venster met palet

Het venster **Palet** toont de draadkleuren nu in het palet van dit patroon als gekleurde blokken en optioneel met de symbolen die geassocieerd worden met elke kleur. De muisaanwijzer bewegen over een kleurblokje laat een tekstballon verschijnen die het kleurnummer en de naam voor die kleur toont. Klikken op een kleur selecteert die kleur voor de volgende schilder of tekenfunctie.

3.4.1 Contextmenu

Gebruiken van de rechtermuisknop in het venster **Palet** zal een contextmenu activeren waarmee u verschillende functies in het palet kunt uitvoeren. Zie [lijst met commando's](#) voor meer details over hun gebruik.



Hoofdstuk 4

Overzicht van de opdrachten

4.1 Menu's van KXStitch

4.1.1 Het menu Bestand

Nieuw (Ctrl+N)

Maakt een nieuw patroon aan met gebruik van standaard waarden ingesteld in het dialoogvenster Eigenschappen.

Openen (Ctrl+O)

Opent een bestaand patroon

Recent openen

Een recent gebruikt patroon openen

Opslaan (Ctrl+S)

Slaat het patroon op

Opslaan als (Ctrl+Shift+S)

Slaat het patroon op onder een nieuwe naam

Terugdraaien

Draait het patroon terug naar de laatste opgeslagen staat

Afdrukken (Ctrl+P)

Drukt het patroon af

Printerinstellingen

Stelt de opmaak van de afdruk in

Afbeelding importeren

Importeert een afbeeldingsbestand en converteert het naar steken

Bestandseigenschappen

Toon / bewerk de eigenschappen van het document

Achtergrondafbeelding toevoegen

Voegt een afbeelding in als achtergrond als voorbeeld.

Achtergrondafbeelding verwijderen

Selecteer een te verwijderen achtergrondafbeelding. Het submenu hiervoor is bevolkt met eerder ingevoegde achtergrondafbeeldingen.

Sluiten (Ctrl+W)

Sluit het patroon af

Afsluiten (Ctrl+Q)

Beëindig KXStitch

4.1.2 Het menu Bewerken

Ongedaan maken (Ctrl+Z)

Maak de laatste wijziging ongedaan. De lijst met wijzigen wordt getoond in het venster Geschiedenis.

Opnieuw (Ctrl+Shift+Z)

Doe de laatste ongedaan gemaakte wijziging opnieuw. De lijst met wijzigen wordt getoond in het venster Geschiedenis.

Knippen (Ctrl+X)

Knip het geselecteerde gebied en kopieer deze naar het klembord

Kopiëren (Ctrl+C)

Kopieer het geselecteerde gebied naar het klembord

Plakken (Ctrl+V)

Plak het geselecteerde gebied

Selectiemasker → Masker voor steken

Beperk selecties tot het nu geselecteerde type steek

Selectiemasker → Kleurmasker

Beperk selecties tot de nu geselecteerde kleur

Selectiemasker → Achter-steken uitsluiten

Steken van achteraf uitsluiten uit de selectie

Selectiemasker → Knopen uitsluiten

Knopen uitsluiten uit de selectie

Spiegelen/roteren maakt kopieën

Indien ingeschakeld, dan maakt de spiegelen/roteren-functie een kopie van de selectie, in het andere geval wordt het geselecteerde gebied verplaatst.

Selectie spiegelen → Horizontaal

Spiegel het geselecteerde gebied horizontaal, bijv. draai het om van links naar recht

Selectie spiegelen → Verticaal

Spiegel het geselecteerde gebied verticaal, bijv. draai het om van boven naar onder

Selectie draaien → 90 graden

Roteer het geselecteerde gebied 90 graden rechtsom

Selectie draaien → 180 graden

Roteer het geselecteerde gebied 180 graden rechtsom

Selectie draaien → 270 graden

Roteer het geselecteerde gebied 270 graden linksom

4.1.2.1 Knippen, kopiëren en plakken

Bij het knippen en kopiëren van gebieden kunt u om de selectie te beperken gebruik maken van steken maskers, kleuren maskers en het uitsluiten van achtersteken en knopen .

Bij het plakken in KXStitch kunt u de linkermuisknop ongeveer op de locatie waar u wilt plakken indrukken en ingedrukt houden zodat u een afbeelding van de te plakken data krijgt waarmee u deze vervolgens nauwkeurig kunt plaatsen om daarna pas de knop los te laten. Deze methode gebruikt u ook bij het spiegelen en roteren. U kunt ook de cursor-toetsen gebruiken voor het verplaatsen van het geplakte patroon om tenslotte de locatie vast te zetten met de **Enter**-toets.

4.1.3 Het menu Beeld

Werkelijke grootte

Zoom de weergave zodat de schermgrootte de fysieke afmeting benadert

Passend in pagina

Zoom de weergave zodat het gehele patroon past in het zichtbare gebied

Passend in paginabreedte

Zoom de weergave zodat het patroonbreedte past in het zichtbare gebied

Passend in paginahoogte

Zoom de weergave zodat het patroonhoogte past in het zichtbare gebied

Inzoomen (Ctrl++)

Inzoomen in de bewerkingsweergave

Uitzoomen (Ctrl+-)

Uitzoomen in de bewerkingsweergave

Voorbeeld

Toon of verberg het venster met het voorbeeld

Palet

Toon of verberg het venster met het palet

Geschiedenis

Toon of verberg het venster met de geschiedenis

Geïmporteerde afbeelding

Toon of verberg het venster met het voorbeeld van de geïmporteerde afbeelding

Achtergrondafbeelding tonen

Toon of verberg een achtergrondafbeelding. De lijst wordt dynamisch gegenereerd gebaseerd op de ingevoegde achtergrondafbeeldingen

Achtergrondafbeelding aanpassen aan selectie

Achtergrondafbeelding aanpassen aan het huidige geselecteerde gebied

4.1.4 Het menu Steken

Kwartsteek

Kwartsteek, het kwadrant van de geselecteerde cel bepaalt de positie

Halve steek

Halve steek, het kwadrant van de geselecteerde cel bepaalt de positie

Driekwartsteek

Driekwartsteek, het kwadrant van de geselecteerde cel bepaalt de positie

Hele steek

Hele steek

Kleine halve steek

Kleine halve steek, het kwadrant van de geselecteerde cel bepaalt de positie

Kleine hele steek

Kleine hele steek, het kwadrant van de geselecteerde cel bepaalt de positie

Franse knoop

Franse knoop steek

4.1.5 Het menu Hulpmiddelen

Schilderen

Schildert steken op het doek - Druk de linkermuisknop in en versleep het rond over het venster. Aan elke cel waar het overheen komt worden steken toegevoegd. De muis loslaten zal het schilderen doen stoppen.

Tekenen

Trekt een lijn van steken op het doek - Druk op het beginpunt van de lijn de linkermuisknop in, sleep het naar het gewenste eindpunt van lijn en laat de muisknop los. Aan elke cel die de lijn passeert worden steken toegevoegd.

Wissen

Verwijdert steken - Druk de linkermuisknop in en versleep het over de steken die u wilt verwijderen. Alle steken in de cellen die we passeren worden verwijderd. Om het verwijderen te stoppen laat u de muisknop los. Houdt de **Ctrl**-knop ingedrukt en klik dan met de linkermuisknop op een begin of eindpunt van een achtersteek om deze te verwijderen, als er meer dan een achtersteek op een digitale punt is dan wordt de eerst gevonden steek verwijderd. Om een specifiek achtersteek te verwijderen selecteert en versleept u van een eind tot het andere eind van de steek. Houd de **Shift**-toets ingedrukt en klik vervolgens met de linkermuisknop om een franse knoop te verwijderen.

Rechthoek tekenen

Teken een rechthoek - Druk de linkermuisknop muis knop in en beweeg van de ene hoek naar de tegenoverliggende hoek. Laat de muisknop los en een lege rechthoek van steken is toegevoegd aan het doek.

Rechthoek vullen

Teken een gevulde rechthoek - Druk de linkermuisknop in en beweeg van de ene hoek naar de tegenoverliggende hoek. Laat de muisknop los en een gevulde rechthoek van steken is toegevoegd aan het doek.

Ellips tekenen

Teken een ellips - Druk de linkermuisknop in en beweeg van de ene hoek naar de tegenoverliggende hoek. Laat de muisknop los en een lege ellips van steken is toegevoegd aan het doek.

Ellips vullen

Teken een gevulde ellips - Druk de linkermuisknop in en beweeg van de ene hoek naar de tegenoverliggende hoek. Laat de muisknop los en een gevulde ellips van steken is toegevoegd aan het doek.

Veelhoek vullen

Teken een gevulde veelhoek - Klik op elk vakje waar een hoek van de veelhoek moet komen, klik en sleep om meer complexe lijnen te maken. Een cirkel markeert elke hoek verbonden door een zwarte lijn. Klik opnieuw op het startveld om de veelhoek te sluiten. Gebruik de **Backspace**-toets om het laatste punt te verwijderen, of de **Esc**-toets om alle hoeken te verwijderen en de bewerking te annuleren.

Tekst

Tekst maken in steken - Dit start het tekstscherf. Kies het gewenste font en de gewenste teksthoogte, vul de gewenste tekst in en klik daarna op **OK**. Druk de linkermuisknop in ongeveer op de plek waar de tekst geplaatst moet worden. Beweeg nu de cursor naar de plaats waar de tekst precies moet komen en laat de muisknop los. Dit is hetzelfde zoals bij het plakken.

Alfabet

Voegt patronen toe uit de huidige bibliotheek die overeenkomt met de ingedrukte toetsen. Hiermee kan het alfabet als patroon worden opgeslagen, deze letters kunnen aan toetsen van het toetsenbord zijn verbonden. Dit wordt als volgt gebruikt: na het kiezen van dit onderdeel kan u op het gewenste positie waar u de tekst wilt hebben klikken, zal er na het indrukken van een toets gezocht worden in de huidige bibliotheek naar de bijpassende patroon. Als deze gevonden is, zal deze op de gekozen plek ingevoegd worden. Het invoegpunt zal daarna verplaatst worden afhankelijk van de breedte van het ingevoegde patroon van de letter. Het werkvlak van het patroon wordt naar rechts uitgebreid voor de volgende letters. Door op **Enter** te drukken komt er een nieuwe regel onder het startpunt. Het werkvlak van het patroon wordt naar beneden uitgebreid voor de nieuwe regel als er niet genoeg ruimte beschikbaar is. De **Backspace**-toets zal de laatst ingevoerde karakter verwijderen en de **Spatie**-toets zal het invoegpunt of met de breedte van een spatie in de bibliotheek of een vooringestelde ruimte als er nog geen spatie karakter bestaat. De tekst zal overgaan naar een nieuwe regel als de rand van het doek is bereikt.

Selecteren

Selecteer een rechthoekig gebied - Druk de linkermuisknop in op een hoekpunt van het te selecteren rechthoekige gebied en beweeg daarna de muis naar de tegenoverliggende hoek en laat de knop los. Een bewegende stippellijn laat het geselecteerde gebied zien.

Kleurenkiezer

Hiermee kunt u van bestaande steken de kleur kopiëren. Als u boven steken zweeft dan zal een tekstballon de kleur van de steek onder de cursor laten zien. U kunt het selecteren door met de linkermuisknop te klikken.

Rijgsteek

Voegt achtersteken toe aan het doek - Druk de linkermuisknop in op de plek waar de achtersteek moet beginnen, het zal vastklikken op de dichtstbijzijnde van de 9 punten in de cel, beweeg de muis naar de plek waar het eindpunt van de achtersteek moet zijn en laat de muis los, opnieuw zal het vastklikken op de dichtstbijzijnde van de 9 punten in de cel.

4.1.6 Het palet menu

Paletbeheerder

Hier kunt u kleuren toevoegen en ze weer verwijderen aan het huidige palet. Het toewijzen van symbolen en het aantal garens voor de steken en de achtersteken.

Symbolen tonen

Toont de symbolen verbonden met elke kleur

Ongebruikte verwijderen

Verwijdert de ongebruikte kleuren van het huidige palet.

Kleuren wisselen

De volgende geselecteerde kleur, zal gewisseld worden met de huidige geselecteerde kleur. Als U de druppelaar selecteert, kunt U de kleur die gewisseld moet worden direct van het patroon kiezen.

Kleuren vervangen

De volgende kleur die U selecteert zal de huidige gekozen kleur vervangen. Net zoals met kleuren wisselen, kunt u de druppelaar gebruiken om een kleur te nemen van het patroon.

4.1.7 Het bibliotheek menu

Bibliotheek-beheerder

Opent de patroon bibliotheek-beheerder, (die permanent geopend kan blijven) zodat u bibliotheken met patronen of alphabets kan maken en gebruiken. De patronen kunt u vanuit de bibliotheek naar het werkvlak verslepen. De garens worden automatisch omgezet zodat ze in het huidige patroon passen, ook wordt het verschaald naar het huidige patroon voor de juiste plaatsing.

4.1.8 Het patronen menu

Patroon uitbreiden

Vergroot het patroon naar keuze uit naar boven, links, rechts en beneden.

Patroon centreren

Centreert het patroon in het werkvlak

Werkvlak aanpassen aan patroon

Maakt het doek kleiner totdat de randen het patroon raken.

Werkvlak aanpassen aan selectie

Maakt het doek net zo klein als de huidige selectie.

Rijen invoegen

Voegt het aantal rijen in dat overeenkomt met het geselecteerde gebied

Kolommen invoegen

Voegt het aantal kolommen in dat overeenkomt met het geselecteerde gebied

4.1.9 Het menu Instellingen

Naast het standaard KDE-instellingenmenu zoals beschreven in het hoofdstuk [Instellingenmenu](#) van de documentatie in KDE Fundamentals van KXStitch heeft deze toepassing specifieke menu-onderdelen:

Schalen formatteren als

Stelt de linialen in op Steken, CM of Inches.

Steken weergeven als

Wijzigt hoe de steken worden getoond.

Rijgsteken weergeven als

Wijzigt hoe de achtersteken worden getoond.

Knopen weergeven als

Wijzigt hoe de knopen worden getoond.

Geaccentueerde kleur

De modus voor kleuraccentuering inschakelen

Steken tonen

Maakt steken zichtbaar of onzichtbaar

Rijgsteken tonen

Maakt achtersteken zichtbaar of onzichtbaar

Franse knopen tonen

Maakt franse knopen zichtbaar of onzichtbaar

Raster tonen

Rooster zichtbaar of onzichtbaar

Achtergrondafbeeldingen tonen

Maakt achtergrond afbeelding zichtbaar of onzichtbaar

KXStitch instellen

Opent het [configuratie-dialogvenster](#) van KXStitch.

4.1.10 Het menu Help

Bovendien heeft KXStitch een aantal van de algemene KDE items in het menu Help, voor meer informatie lees de sectie hierover in het [Menu Help](#) van de basisinformatie van KDE.

Hoofdstuk 5

Patronen maken

5.1 KXStitch opstarten

Bij het starten van KXStitch krijgt u een leeg werkblad te zien met de standaard afmetingen. Dit is ook het geval bij het kiezen van **Bestand** → **Nieuw**. De standaard afmetingen kunnen ingesteld worden in de eigenschappendialoog van het patroon door het keuzevak instellen als standaard te activeren.

Indien de standaard afmetingen niet geschikt zijn voor uw gepland patroon, dan kunt U via **BestandEigenschappen** menu dat naar wens aan passen. Stel de waarden in zoals gewenst en klik op **OK**, het doek krijgt nu de nieuwe gewenste afmetingen.

Voordat u een patroon kan maken moet u eerst enkele garens aan het palet toevoegen via **Palet** → **Paletbeheerder**. hierna komen de gereedschappen in **Hulpmiddelen** menu en werkbalk beschikbaar. Lees in [Paletbeheerder Dialoog](#) voor meer informatie.

5.2 Afbeeldingen importeren

Met KXStitch kunt u een afbeelding importeren. U krijgt een dialoogvenster met een voorbeeld van de foto te zien gebaseerd op de standaard import instellingen.

De initiële grootte van het patroon zal gebaseerd worden op de standaard patroongrootte.

Bij het importeren heeft u keuzemogelijkheden voor het wijzigen van het garenschema en om het aantal kleuren te beperken. U kunt ook de schaal wijzigen om de grootte van het uiteindelijke patroon te wijzigen.

Het inschakelen van **Breuk-steken gebruiken** maakt het gebruik van breuk-steken mogelijk voor meer details in elk opgegeven patroon-formaat.

Het inschakelen van **Kleur negeren** maakt de selectie van een kleur in de afbeelding mogelijk die vervolgens tijdens de import transparant zal zijn.

Nadat de afbeelding is geïmporteerd, krijgt u nog een voorbeeldvenster zien van de originele afbeelding zonder kleur-wijzigingen.

5.3 Achtergrondafbeeldingen

U kunt een afbeelding als achtergrond in het bewerkingsvenster gebruiken. Dit kan handig zijn in die gevallen dat het importeren van een afbeelding ongewenst is of slechte resultaten geeft.

Normaal gesproken wordt de foto zodanig verschaalt dat het gehele patroon is bedekt. Dit kan ongewenst zijn, u kunt het selectie hulpmiddel gebruiken om een gebied te selecteren dat u bedekt wilt hebben om vervolgens **Beeld** → **Achtergrondafbeelding aanpassen aan selectie** te selecteren. Dit zal de afbeelding zodanig verscalen zodat het in het geselecteerde gebied past. U kunt net zolang dit opnieuw doen totdat u tevreden bent met het resultaat, zelfs nadat u al begonnen met het invoegen met steken.

Er is geen grens aan het aantal achtergrondafbeeldingen dat u kunt toevoegen. Maar de beperkingen van het menu bepaald wel hoeveel u kunt toevoegen. De achtergrondafbeeldingen zijn in het document opgeslagen, en zijn daarom weer beschikbaar bij het opnieuw laden van het patroon.

5.4 Patroonbibliotheken

U kunt de patroonbibliotheek beheerder gebruiken voor het opslaan van stukken patroon die u later aan het patroon waaraan u werkt kunt toevoegen. U kunt ze indelen in categorieën en sub-categorieën in de bibliotheek. Het Alfabet gereedschap maakt gebruik van deze bibliotheken voor het geven van een alfabet met karakters die u met de bijbehorende letter kunt invoegen.

De bibliotheekbeheer heeft niet de focus en daarom hoeft u het niet te sluiten als u aan het patroon in het hoofdvenster werkt. U kunt indien gewenst verschillende bibliotheken selecteren en vervolgens patronen hieruit naar het werkvlak verslepen.

U kunt een nieuwe subcategorie toevoegen door met de rechtermuisknop op een bestaand categorie te klikken, of een nieuwe categorie door op een lege regel in de lijst te klikken, en vervolgens de keuze **Nieuwe categorie** te selecteren. Voer voor de categorie een naam in en klik op **OK**.

U creëert een nieuw bibliotheekpatroon door een gebied in het patroon waaraan u werkt te selecteren, deze te kopiëren en daarna in een van de bestaande categorieën te plakken.

Elk bibliotheekpatroon heeft eigenschappen waar u via een contextmenu toegang toe heeft. Deze eigenschappen zijn het formaat, garen-schema, basislijn waarde en geassocieerd teken. Het alfabet gereedschap gebruikt de basislijn voor het aanpassen van de hoogte van een karakter boven (negatieve waarde) of onder het insertion punt. Het geassocieerd teken wordt door het alfabet gereedschap gebruikt voor een match met de op het toetsenbord ingedrukte toets.

Hoofdstuk 6

Patronen afdrukken

Nadat u uw ontwerp hebt beëindigd wilt u het zonder twijfel afdrukken. KXStitch stelt u in staat het afdrukken aan te passen, vanaf wat wordt afgedrukt tot hoe groot de uiteindelijke afdruk is.

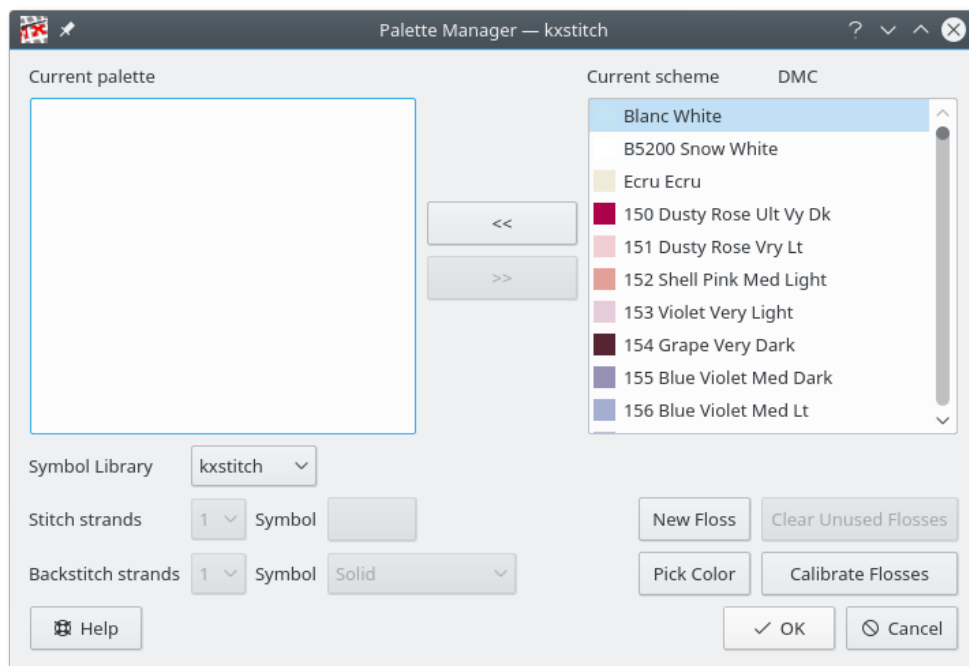
Deze versie van KXStitch stelt u in staat de opmaak van de afdruk volledig aan te passen. De nieuwe printerinstelling stelt u in staat pagina's toe te voegen, in te voegen of te verwijderen. De papiergrootte en oriëntatie kan geselecteerd worden en elke pagina kan tekst-, patroon- of sleutelementen bevatten.

Voor verdere details zie de [printerdialog](#)

Hoofdstuk 7

Dialogen

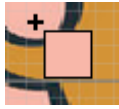
7.1 Het dialoogvenster Paletbeheerder



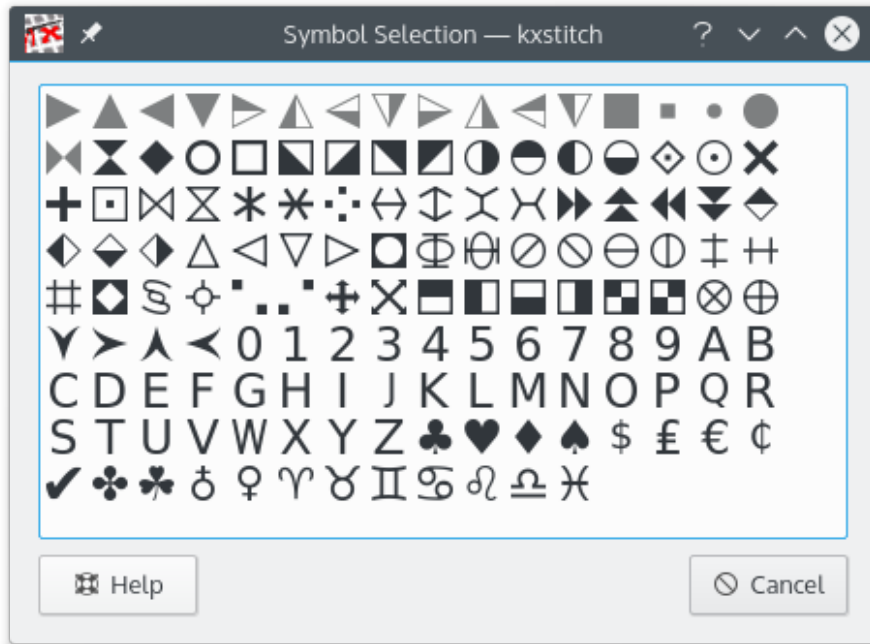
Met de paletmanager kunt u garens toe voegen, verwijderen of verwisselen bij het huidige palet en het geselecteerde kleuren-schema. U kunt alle niet gebruikte garens van het huidige palet verwijderen en ook kunt u nieuwe garens aan het kleuren-schema toevoegen. Ook kunt u van hieruit de [garen kalibratie dialoog](#) openen.

U kunt een aantal katoen-strengen gebruikt voor elk garen toewijzen, zowel voor de steken als voor de rijgsteken. De berekening voor de totale benodigde hoeveelheid garen in het uiteindelijke ontwerp zal deze informatie gebruiken.

De dialoog bevat een knop **Kleur kiezen** die de selectie van een kleur ergens van het scherm toestaat. Dit kan bijvoorbeeld zijn van een achtergrondafbeelding om gemakkelijke selectie van overeenkomstige kleuren mogelijk te maken. De cursor zal veranderen in een kruis met een kleurenstaal die de kleur van het pixel onder het kruis aangeeft. Na klikken op een pixel, zal een draad gekozen worden, uit de lijst met draden, met een kleur die dichtbij de geselecteerde kleur ligt.

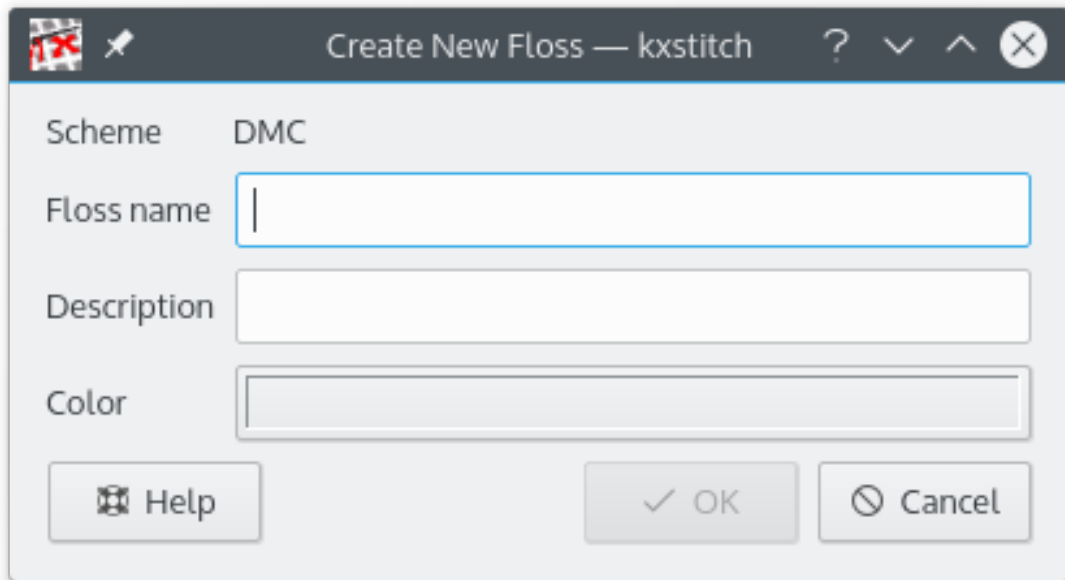


7.1.1 Selectie van symbolen



U kunt aan elk van de garens een symbool verbinden. De dialoog voor symboolselectie toont alle beschikbare symbolen. Onbruikbare symbolen zijn zichtbaar als een vierkantje, symbolen die al gebruikt zijn zien er rood uit. Als u met de muis erboven zweeft dan laat een tekstballon de tekst 'Gebruikt' zien. Voor het palet kunt u de gebruikte symboolbibliotheek inwisselen door een ander uit de keuzelijst te selecteren. Alle garens zullen vervolgens aan een symbool uit de nieuwe bibliotheek worden gekoppeld.

7.2 Het dialoogvenster Nieuwe kleur

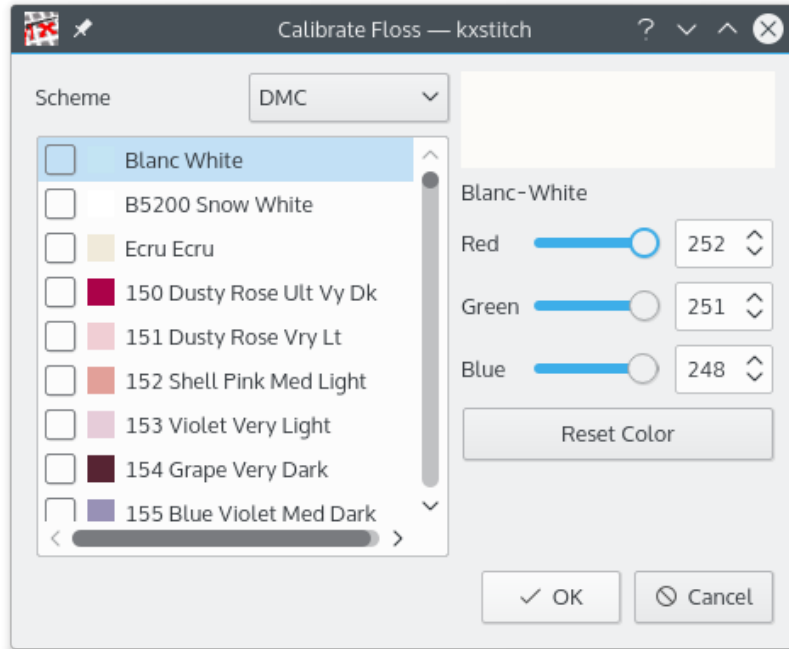


De dialoog toont de naam van het schema waaraan de nieuwe kleur wordt toegevoegd. Voor de nieuwe kleur moet u een naam en een omschrijving opgeven, deze kunnen vrij worden gekozen maar meestal is de naam voor de kleur door de garensfabrikant opgegeven.

Door op de knop **Kleuren** te klikken komt de standaard [KDE kleuren-selectie dialoog](#) te voorschijn. U kunt een kleur kiezen waarna u de parameters kan veranderen om de gekozen kleur aan te passen.

Wanneer de nieuwe kleur aan het schema is toegevoegd, is deze beschikbaar om aan het palet te worden toegevoegd via **Paletbeheerder**. De kleur kan ook worden aangepast via [kleuren kalibreren dialoog](#).

7.3 Het dialoogvenster Calibratie van draadjes



Dit dialoogvenster heeft twee delen

Aan de linkerkant, een lijst met schema's die beschikbaar zijn samen met een lijst van kleuren die in het gekozen schema aanwezig zijn. De kleur-omschrijving krijgt de toevoeging (**gekalibreerd**) indien het is veranderd in de huidige opening van deze dialoog.

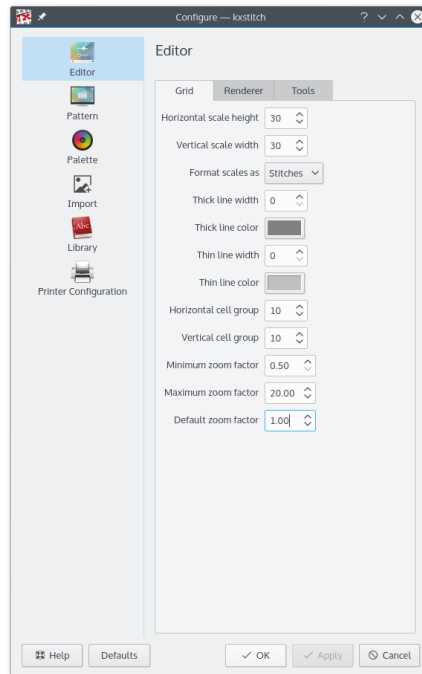
Aan de rechterkant, is de naam en de omschrijving van de huidige gekozen kleur, deze krijgt de toevoeging (**aangepast**) als de kleur is veranderd, een voorbeeld van de kleur, en de huidige RGB waarden van de kleur.

Ook zien we een knop **kleur terugzetten**. Deze zet de nu geselecteerde kleur terug naar de waarde die het had toen deze dialoog werd geopend.

Op de knop **OK** drukken zal alle gewijzigde kleuren vastleggen.

Op de knop **Annuleren** drukken zal alle gewijzigde kleuren terugbrengen naar hun originele waarden.

7.4 Het configuratievenster

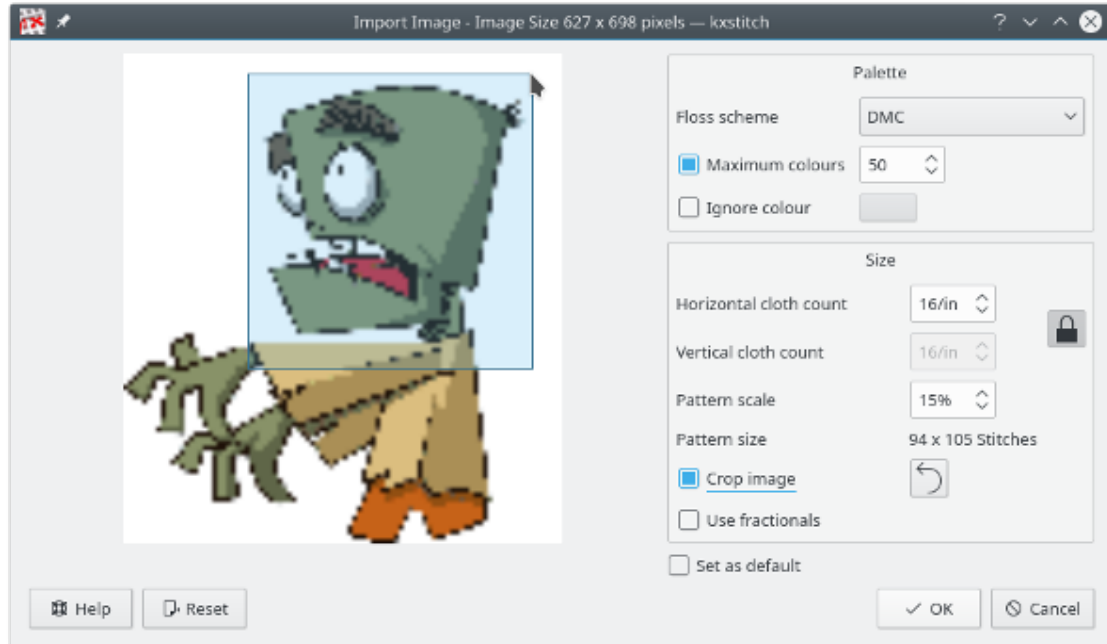


Dit dialoogvenster laat u een aantal elementen van KXStitch instellen.

De meeste mogelijkheden verklaren zichzelf. U kunt de zichtbaarheid van verschillende onderdelen kunnen met keuzevakjes in- of uitschakelen. Met keuzelijsten kunt u kiezen uit diverse mogelijkheden voor deze onderdelen.

U kunt door gebruik te maken van de knop **Standaarden** terugkeren naar de standaardinstellingen.

7.5 De “afbeelding importeren” dialoog



Aan de linkerkant is een voorbeeld te zien van het ingevoegde afbeelding, gebaseerd op de instellingen rechts.

Het garenschema voor het uiteindelijke patroon is instelbaar, standaard is dit dezelfde als die in **Bestand eigenschappen** dialoogvenster. Voor het patroon is het maximum aantal kleuren inschakelbaar en zo nodig aanpasbaar, standaard heeft het geïmporteerde patroon hetzelfde aantal kleuren als dat er in de originele afbeelding aanwezig waren. Door het inschakelen van **Kleur negeren** kunt met behulp van de druppelaar een kleur in de afbeelding selecteren die bij het importeren genegeerd wordt. Dit is handig om de achtergrond te verwijderen die ongewenst is bij het omzetten naar steken. De genegeerde kleuren zijn in de voorbeeldweergave te zien als een schaakbordpatroon.

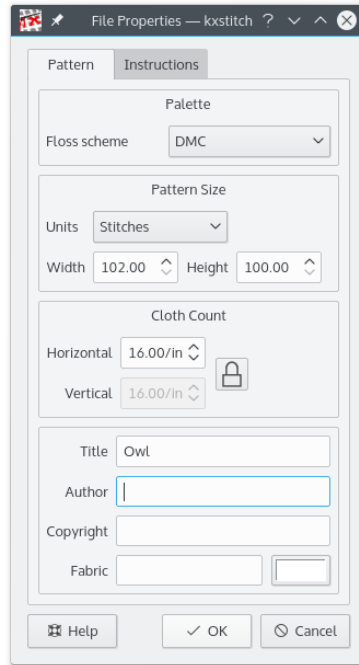
De waarde van het stoffellen begint standaard met waarde uit **Bestand eigenschappen** dialoog en de schaal zal zo worden gekozen dat de uiteindelijke afmetingen zo dicht als mogelijk bij de standaard patroon-afmetingen blijft. Deze waarden kunt u later nog naar wens wijzigen.

Het keuzevakje **Afbeelding bijsnijden** stelt u in staat de voorbeeldafbeelding af te snijden. Klik en sleep over de voorbeeldafbeelding om het gewenste gebied te selecteren. Rasterlijnen worden getoond voor het selecteren van het beginpunt om meer accurate plaatsing te geven. Nadat een gebied is geselecteerd zal het voorbeeld opnieuw worden gerenderd om het afgesneden gebied te tonen. Verder bijsnijden kan gedaan worden indien vereist. Klikken op de resetknop of bijsnijden uitzetten zal het voorbeeld terug brengen naar de originele afbeelding.

Het keuzevakje **Breuk-steken gebruiken** maakt het mogelijk om breuksteken te gebruiken bij een geïmporteerde afbeelding. Dit maakt de resolutie van een geïmporteerde afbeelding twee keer zo groot zonder de afmeting van het patroon te veranderen.

Door op de knop **OK** te klikken zal de afbeelding omgezet worden naar een patroon.

7.6 Het Bestandseigenschappen dialoog



Het formaat van het patroon kan gekozen worden in steken, centimeters of inches. De breedte en hoogte zullen automatisch omgezet worden naar het equivalent als de eenheden veranderen.

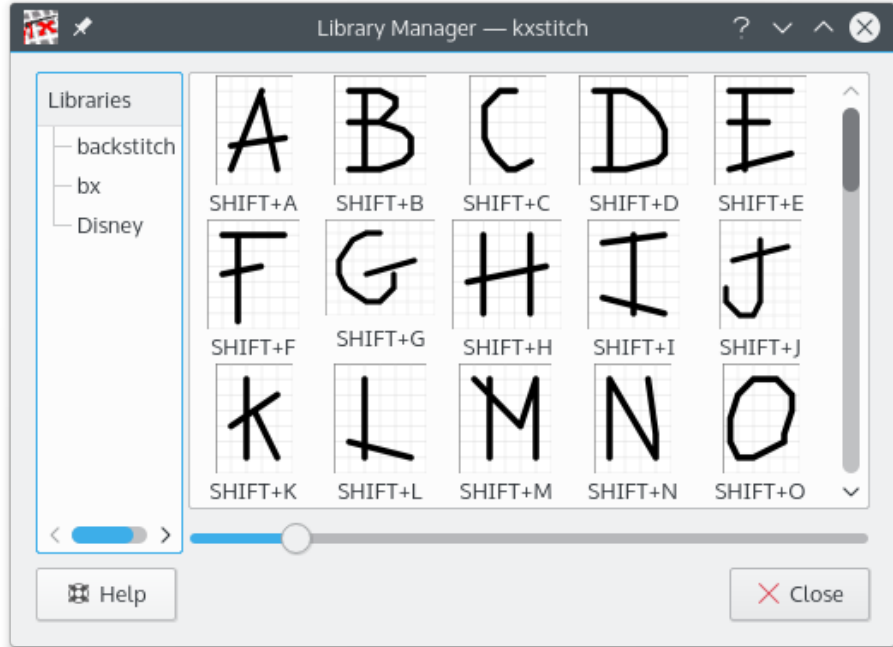
De stoffelling is gedefinieerd in eenheden per centimeter of inch, afhankelijk hoe de eenheden zijn gekozen, bijv. indien voor de eenheden CM is gekozen zal de stoffelling in eenheden per centimeter zijn, hetzelfde geldt voor inches. Indien voor de **Eenheden** is gekozen voor **Steken**, dan zal de stoffelling blijven staan op de voorlaatste gekozen (CM of inch) eenheden.

De Titel, Auteur, Auteursrecht en Stofsoort velden zijn vrije teksten, zodat U hier elk gewenste tekst kan invullen. De kleur van de stof kan ingesteld worden door op de kleur knop te drukken en de gewenste kleur te kiezen. Deze zal dan getoond worden in het voorbeeld scherm en het werkscherm.

Het garen schema heeft een keuzelijst voor alle aanwezige garenschema's, inclusief diegene die U zelf bedacht heeft.

Het **Instructies** tab kunt u gebruiken voor specifieke instructies op te geven voor het naaien van het patroon.

7.7 Het “patroon bibliotheek” dialoog

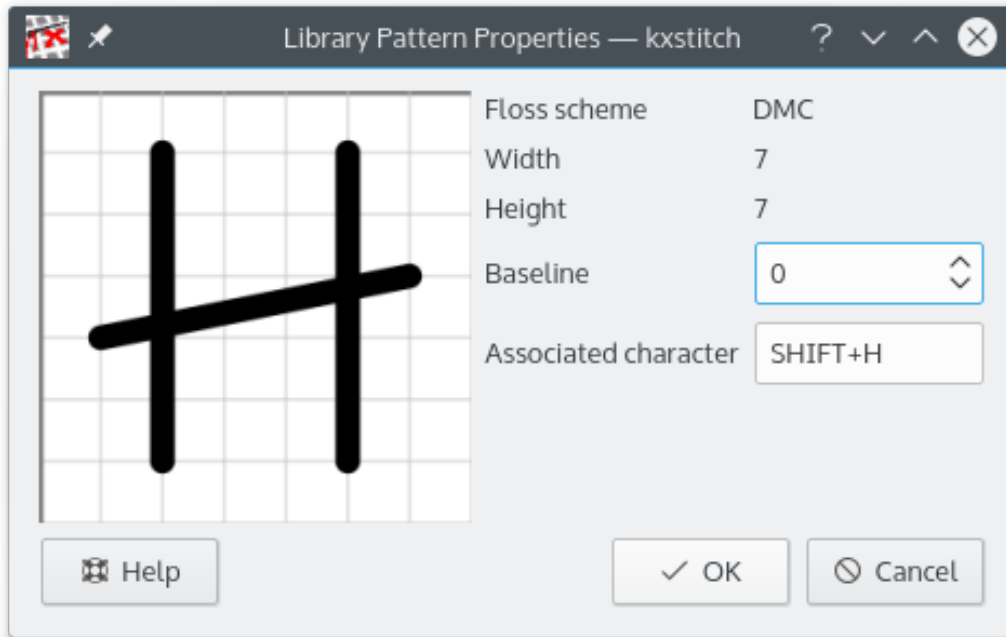


De patroon bibliotheek manager toont links een hiërarchische boom van categorieën met rechts van de gekozen categorie een lijst van patronen. Dit venster heeft niet de focus en daarom hoeft u het niet te sluiten als u aan het patroon werkt.

De eenvoudigste manier om de bibliotheek-patronen te gebruiken is door ze te verslepen naar het werkvlak. Als alternatief kunt u met rechtermuisknop op een patroon in de bibliotheek klikken zodat er een context-menu te zien is met een kopieer-keuze, deze kunt u vervolgens net zoveel in het werkvlak plakken als u wenst.

Andere items in het context-menu zijn:

- Verwijderen: Verwijdert een item uit de bibliotheek, dit moet u wel bevestigen in een venster-tje.
- Eigenschappen: Toont de eigenschappen voor het onderdeel.



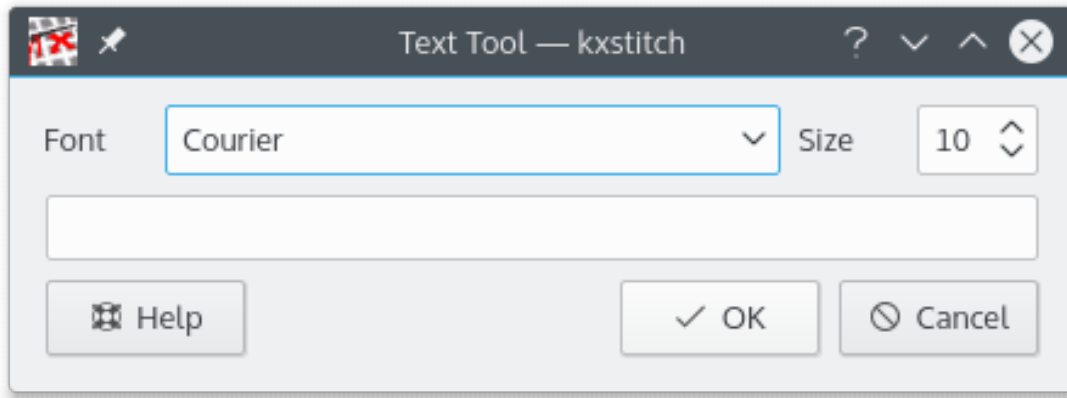
Het eigenschappen-venster toont voor elk item de maat, de gebruikte kleuren, de startlijn en de erbij horende toets op het toetsenbord . De startlijn wordt gebruikt voor de verticale positie van de letter ten op zichte van de cursor-positie wanneer de Alphanet-tool wordt gebruikt. Een positieve waarde beweegt het omlaag, een negatieve waarde omhoog. De bijbehorende letter is alleen nodig voor gebruik met het Alphanet tool. Na het klikken op de bijbehorende tekst-venster, wordt de volgende ingedrukte toets, inclusief modifiers (**Shift**, **Ctrl**, etc.) gebruikt als toets.

Creëer een nieuwe bibliotheek door met de rechtermuisknop te klikken op een bestaande categorie voor een sub-categorie, of op een leeg gedeelte van de bibliotheek voor een nieuwe categorie op het bovenste niveau, selecteer **Nieuwe categorie** , kies een naam en klik op **OK**.

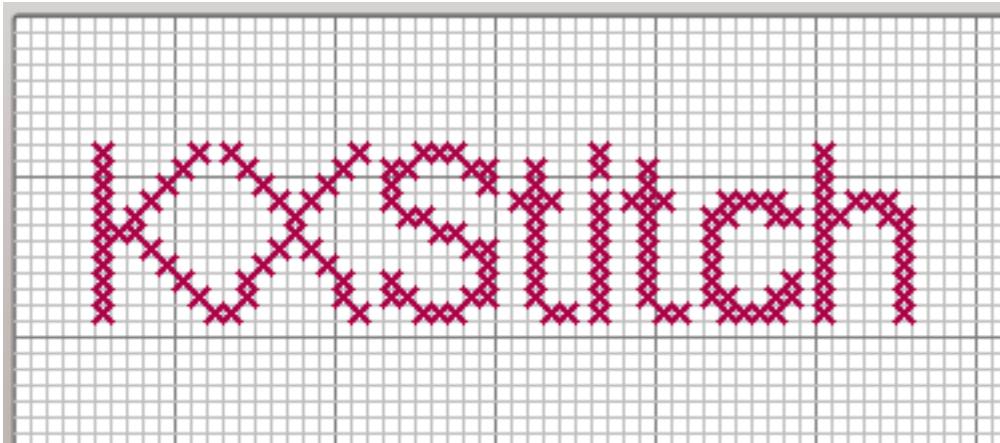
Maak een nieuwe bibliotheek-patroon door een gebied te selecteren op het werkvlak, selecteer kopiëren, gebruik daarna rechtermuisknop op een bestaande categorie en gebruik plakken. Pas indien nodig de eigenschappen aan om het te verbinden met een toets zodat het gebruikt kan worden in de letter bibliotheek.

Bibliotheek-patronen kunt u naar andere een bibliotheek-verzameling verslepen, zodat u ze opnieuw naar wens kunt indelen. Let op: er is geen controle of de toegewezen letter uniek is , als een tweetal bibliotheek-patronen een zelfde letter hebben toegewezen, moet men dat zelf verhelpen.

7.8 Het “tekst invoegen” dialoog.

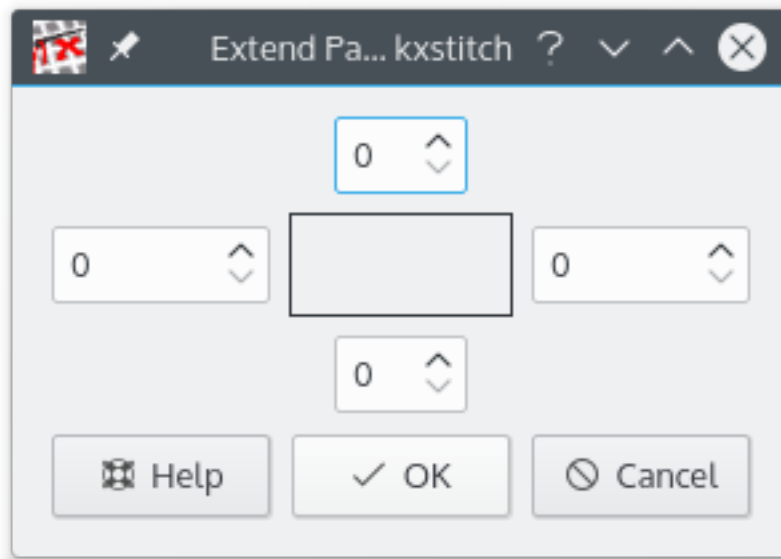


De “tekst invoegen” dialoog maakt het mogelijk om een lettertype en lettergrootte te kiezen, en daarna de gewenste tekst in te geven. Door op **OK** te klikken, sluit u de dialoog en keert u terug naar KXStitch scherm. De tekst plaatst U net zoals elk ander onderdeel. Klik met linkermuisknop ongeveer op de plek waar U de tekst wilt hebben, u krijgt nu een voorbeeld van de tekst te zien, Plaats nu de tekst exact op de gewenste plek, en laat de linkermuisknop los.



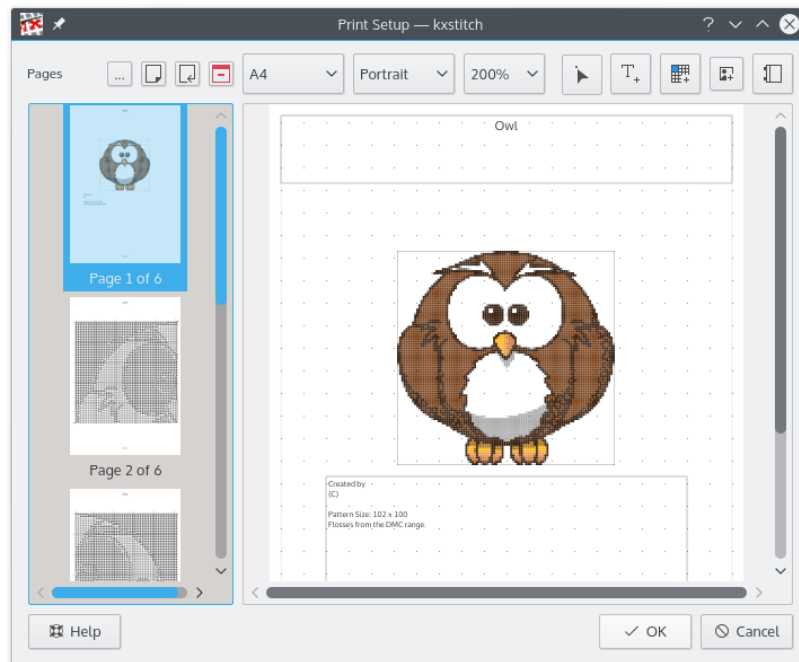
7.9 Het “patroon uitbreiden” dialoog

Dit gebruikt u voor het in diverse richtingen uitbreiden van het patroon met een aantal vakjes. Geef het aantal vakjes op in de invoervakken en druk op **OK** om het patroon uit te breiden.



7.10 Het "Afdrukken" dialoog.

Het dialoog heeft links een paneel met voorbeelden voor elk van de pagina's. Het paneel rechts toont een layout-editor waar u onderdelen kunt plaatsen. Elk onderdeel is instelbaar via het contextmenu en verplaatsbaar om het aan uw wensen te laten voldoen.



Selecteer een printerconfiguratie-sjabloon. Op dit moment is er een vergelijkbaar met KDE3 meegeleverd.



Een pagina toevoegen - Een pagina aan het eind van de lijst invoegen.



Voeg een pagina in - Een pagina voor de in de lijst geselecteerde pagina invoegen.



Verwijder een pagina - Dit zal de in de list geselecteerde pagina verwijderen.



Selecteer een element - Dit gebruikt u om een element te selecteren voor bewerking.



Een tekstelement invoegen - Dit gebruikt u om een tekstelement toe te voegen aan de geselecteerde pagina.



Een patroonelement invoegen - Dit gebruikt u om een patroonelement toe te voegen aan de geselecteerde pagina.



Een afbeeldingselement invoegen - Dit gebruikt u om een afbeeldingselement toe te voegen aan de geselecteerde pagina.



Een sleutelement invoegen - Dit gebruikt u om een garenafbeeldingselement toe te voegen aan de geselecteerde pagina.

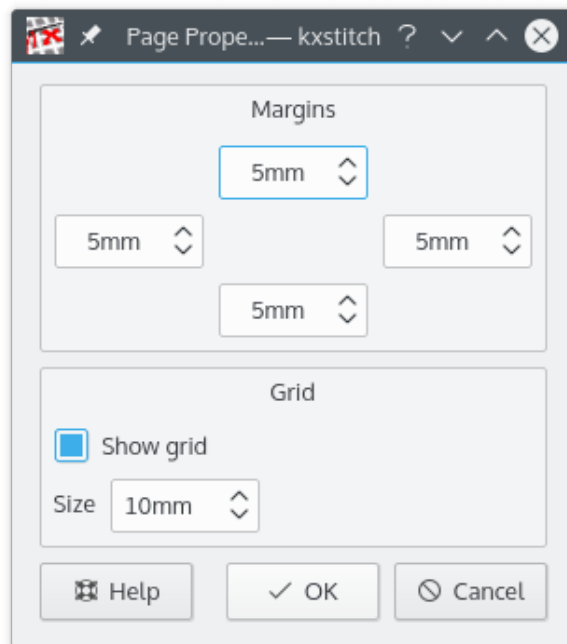
Voor het toevoegen van elementen, selecteer het gewenste element pictogram, selecteer vervolgens het gewenste gebied van de pagina waar u het element wilt hebben door te klikken en vervolgens met de linkermuisknop van de ene hoek naar de andere hoek te verslepen. U kunt de eigenschappen bestuderen en wijzigen via het contextmenu dat u opent met de rechtermuisknop

U kunt de grootte van de elementen wijzigen door ze te selecteren met het selectiehulpmiddel



, dit laat randen van het element zien als een rechthoek. De hoeken kunt u verslepen zodat u de grootte van het hele element aanpast maar u kunt ook het hele element verplaatsen met de linkermuisknop.

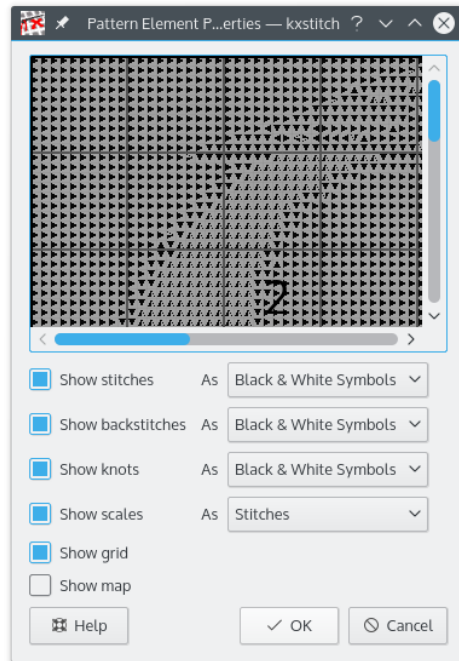
De pagina heeft een bijbehorend dialoog voor de eigenschappen waarmee u de kantlijnen van de pagina, de zichtbaarheid en grootte van het raster kunt instellen. De paginamarge biedt een richtlijn voor de plaatsing van objecten maar voorkomt niet dat elementen gepositioneerd worden buiten de gedefinieerde marge.



7.10.1 Patroonelement

Het patroonelement laat de verdeling van de steken over het rooster zien. U kunt het eigenschappendialoogvenster gebruiken om in te stellen hoe u de steken krijgt te zien. Hier kunt u instellen dat u het als een afbeelding van het patroon ziet of dat het patroon symbolen laat zien.

Het patroonelement laat standaard het hele gecreëerde patroon zien. In het eigenschappendialoogvenster kunt u een selectie maken door een geselecteerd gebied te maken met klikken en verslepen.



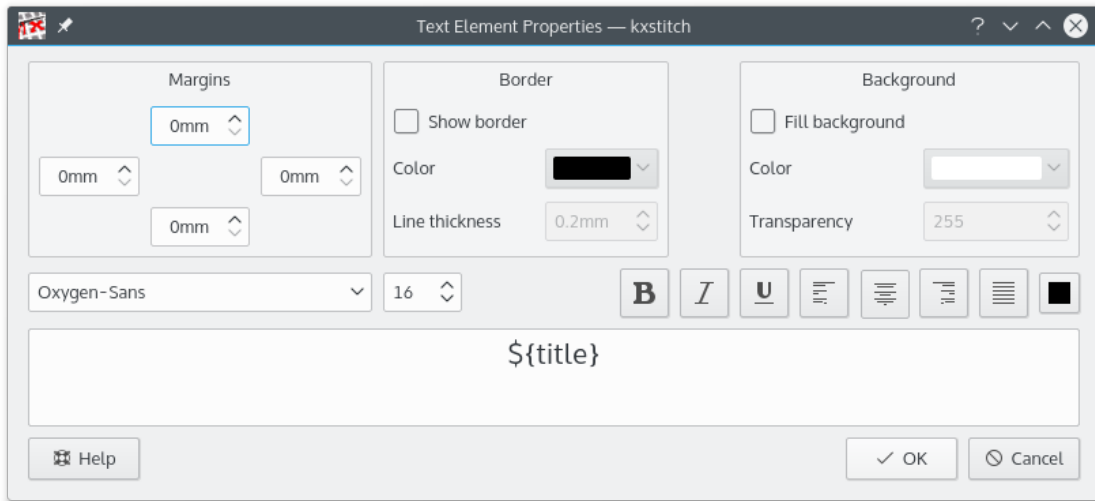
7.10.1.1 Kaartelement

De kaartelement gebruikt u in de gevallen dat het patroon meerdere bladen bedekt. Het toont het gedeelte van gehele patroon dat dit blad weergeeft. U kunt het inschakelen in de patroonelementeigenschappen.



7.10.2 Tekstelement

Een tekstelement kunt u gebruiken om aan een patroon notities toe te voegen, titels te laten zien of commentaar te laten zien. U kunt van de tekst het lettertype, de kleur en de transparantie instellen, bovendien kunt u ook de rand laten zien.



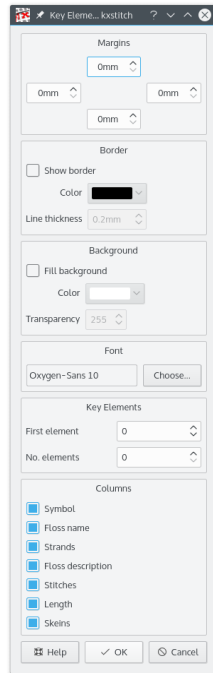
In tekstelementen kunnen ook variabelen aanwezig zijn die bij de eigenschappen van het patroon horen.

7.10.2.1 Tekstvariabelen

<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 Sleutelement


Het sleutelement toont de gebruikte garens. In het eigenschappen dialoogvenster kunt de velden selecteren die u wilt tonen. De **Eerste element** en **Aantal elementen** kunt u gebruiken voor grote overzichten die meerdere pagina's beslaan zodat sommige symbolen op de ene pagina en andere op de volgende pagina komen.



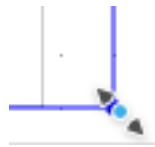
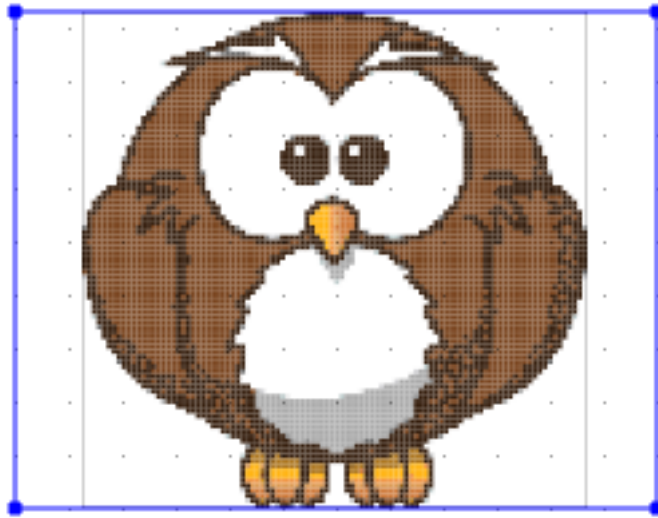
DMC Flosses

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 Document-afmetingen aanpassen

U kunt de grootte van alle elementen aanpassen door ze selecteren met de  wat de randen van de element laat zien. Het gehele element kunt u verplaatsen door erin te klikken en het daarna te verslepen. Voor het wijzigen van de grootte, zweeft u met uw muis boven een van hoekpunten, klik erop en versleep het vervolgens naar de gewenste grootte.

Het handboek van KXStitch



Hoofdstuk 8

Dankbetuigingen en licentie

KXStitch

Programma copyright 2002-2015 Stephen P. Allewell steve.allewell@gmail.com

Met dank aan:

- Pierre Brua kxstitchdev@paralline.com: Reparaties van bugs, pictogrammen van de toepassing
- Eric Pareja xenos@upm.edu.ph: Man-pagina
- Adam Gundy adam@starsilk.net: Reparatie van bugs, verbeteringen

Documentatie copyright 2015 Stephen P. Allewell steve.allewell@gmail.com

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Ronald Stroethoff stroet43@zonnet.nl.

De vertaling werd nagelezen door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).

Bijlage A

Installatie

A.1 Hoe KXStitch te verkrijgen

De broncode van KXStitch is te vinden op <http://download.kde.org/stable/kxstitch/> . De homepage van KXStitch is te vinden op <http://kxstitch.sourceforge.net>

A.2 Vereisten

KXStitch is geschreven met Qt™ 5.x en KDE-frameworks; 5.

Voor het importeren van afbeeldingen zijn de bibliotheken van ImageMagick vereist, dit omvat de headers voor ontwikkeling van ImageMagick en Magick++, deze zijn beschikbaar in uw distribution of vanaf <http://www.imagemagick.org/> .

A.3 Compilatie en installatie

Compilatie van KXStitch vereist cmake en geschikte hulpmiddelen voor het bouwen, make, gcc, etc. Een script voor het bouwen is aanwezig die de noodzakelijke bewerkingen voor compilatie uitvoert en KXStitch installeert waarbij u mogelijk het wachtwoord van de root moet invoeren.

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