

# O Manual do KXStitch

Stephen P. Allewell



## O Manual do KXStitch

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Características</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>A Interface do Utilizador</b>	<b>9</b>
3.1	A Janela Principal do KXStitch . . . . .	9
3.2	Janela do Editor . . . . .	10
3.2.1	Menu de Contexto . . . . .	10
3.3	Janela de Antevisão . . . . .	10
3.4	Janela da Paleta . . . . .	11
3.4.1	Menu de Contexto . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Referência de Comandos</b>	<b>12</b>
4.1	Os Menus do KXStitch . . . . .	12
4.1.1	O Menu Ficheiro . . . . .	12
4.1.2	O Menu Editar . . . . .	13
4.1.2.1	Cortar, Copiar e Colar . . . . .	14
4.1.3	O Menu Ver . . . . .	14
4.1.4	O Menu Pontos . . . . .	15
4.1.5	O Menu Ferramentas . . . . .	15
4.1.6	O Menu Paleta . . . . .	17
4.1.7	O Menu Biblioteca . . . . .	17
4.1.8	O Menu Padrão . . . . .	17
4.1.9	O Menu Configuração . . . . .	18
4.1.10	O Menu Ajuda . . . . .	19
<b>5</b>	<b>Criar padrões</b>	<b>20</b>
5.1	Iniciar o KXStitch . . . . .	20
5.2	Importar as Imagens . . . . .	20
5.3	Imagens de Fundo . . . . .	20
5.4	Bibliotecas de Padrões . . . . .	21
<b>6</b>	<b>Imprimir os padrões</b>	<b>22</b>

<b>7</b>	<b>Janelas</b>	<b>23</b>
7.1	A Janela de Gestão da Paleta . . . . .	23
7.1.1	Selector de Símbolos . . . . .	24
7.2	A Janela de Nova Cor . . . . .	25
7.3	A Janela de Calibração do Novelo . . . . .	26
7.4	A Janela de Configuração . . . . .	27
7.5	A Janela de Importação de Imagens . . . . .	27
7.6	A Janela de Propriedades do Ficheiro . . . . .	28
7.7	A Janela da Biblioteca de Padrões . . . . .	29
7.8	A Janela de Texto . . . . .	31
7.9	Janela de Extensão do Padrão . . . . .	31
7.10	A Janela da Impressora . . . . .	32
7.10.1	Elemento de Padrão . . . . .	34
7.10.1.1	Elemento de Mapa . . . . .	34
7.10.2	Elemento de Texto . . . . .	34
7.10.2.1	Variáveis de Texto . . . . .	35
7.10.3	Elemento-Chave . . . . .	35
7.10.4	Dimensionar o Elemento . . . . .	36
<b>8</b>	<b>Perguntas e Respostas</b>	<b>38</b>
<b>9</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>39</b>
<b>A</b>	<b>Instalação</b>	<b>40</b>
A.1	Como obter o KXStitch . . . . .	40
A.2	Requisitos . . . . .	40
A.3	Compilação e Instalação . . . . .	40

## **Resumo**

O KXStitch é uma aplicação desenhada para permitir às pessoas criarem padrões em ponto de cruz e imprimi-los. Estes padrões podem ser criados do zero numa grelha com um tamanho definido pelo utilizador, ou poderá importar uma imagem a partir de vários ficheiros gráficos.

# Capítulo 1

## Introdução

O KXStitch é um programa que lhe permite criar padrões e gráficos em ponto de cruz. Os padrões podem ser criados do zero, com um tamanho da grelha definido pelo utilizador, o qual poderá ser alargado ou reduzido, à medida que o seu padrão evolui. Em alternativa, poderá importar imagens a partir de uma grande variedade de formatos. Quando importar as imagens, poderá restringir a conversão a pontos completos ou a pontos fraccionários, opcionalmente. Também poderá usar as imagens como fundos, ajustando o seu tamanho para caber numa dada área seleccionada. Estas 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, desde rectângulos ou elipses abertos e preenchidos a polígonos preenchidos, linhas e pontos traseiros. Para além disso, as operações para cortar, copiar e colar podem ser usadas para duplicar as áreas seleccionadas. As mesmas áreas seleccionadas também podem ser rodadas em 90, 180 e 270 graus, no sentido anti-horário ou espelhados na vertical ou na horizontal.

Existe também uma biblioteca de padrões que pode ser usada para guardar porções de padrões, pequenas ou não, que poderão então ser reutilizadas noutros padrões. Os padrões nessas bibliotecas são guardados numa lista hierárquica que torna simples a ordenação e navegação pelas mesmas, de forma a descobrir as que deseja. Estas bibliotecas de padrões também podem ser usadas como alfabetos, caso atribua um dado carácter a cada uma. Ao usar a ferramenta do Alfabeto, sempre que carregar numa tecla, a mesma será pesquisada na biblioteca actual e, se estiver presente, o padrão associado da biblioteca será inserido no padrão.

Por favor, comunique quaisquer erros ou pedidos de funcionalidades no [Sistema de Registo de Erros do KDE](#) ou na [lista de correio do KXStitch](#)

## Capítulo 2

# Características

A lista de funcionalidades actuais e de outras planeadas é apresentada aqui.

- Criação de novos padrões
  - Tamanho definido pelo utilizador
  - Selecção da cor do material
  - Inserção de imagens de fundo para ajuda
  - Importação de vários formatos de imagens
  - As opções de importação permitem
    - \* Limitar o número de cores
    - \* Limitar as cores a uma dada paleta
    - \* Aplicar uma escala a um tamanho final
    - \* Suporte para a transparência nas imagens
    - \* Permitir o uso de pontos fraccionários
- Edição dos padrões existentes. As ferramentas de edição irão incluir
  - Rectângulos vazios e preenchidos
  - Elipses vazias e preenchidas
  - Polígonos preenchidos
  - Pintura
  - Linhas
  - Remoção de pontos, nós e pontos traseiros
  - Selecção de cores dos pontos existentes
  - Troca de duas cores
  - Substituir uma cor por outra
  - Texto com tamanhos e tipos de letra definidos pelo utilizador
  - Cortar, copiar e colar áreas rectangulares.
  - Operações 'desfazer' e 'refazer' ilimitadas
  - Espelho horizontal e vertical.
  - Rotação em 90, 180, 270 graus e no sentido anti-horário.
  - Mudança de tamanho da tela
    - \* Estender a tela para a esquerda, direita, cima ou baixo
    - \* Recortar a tela ao padrão
    - \* Recortar a tela à selecção

## O Manual do KXStitch

- \* Inserir linhas e colunas
- \* Centrar 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
- Gravar / Carregar a paleta actual
- Usar pontos-padrão
- Gestor da biblioteca de padrões
  - Criar novos padrões nas bibliotecas
  - Inserir padrões da biblioteca num desenho
  - Arrastar e largar da biblioteca no padrão
  - Arrastar e largar de uma biblioteca para outra
  - Atribuir teclas a padrões para usar com a ferramenta do Alfabeto
- Utilização livre de pontos traseiros
- 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 pontos traseiros
- Calibração das cores dos novelos

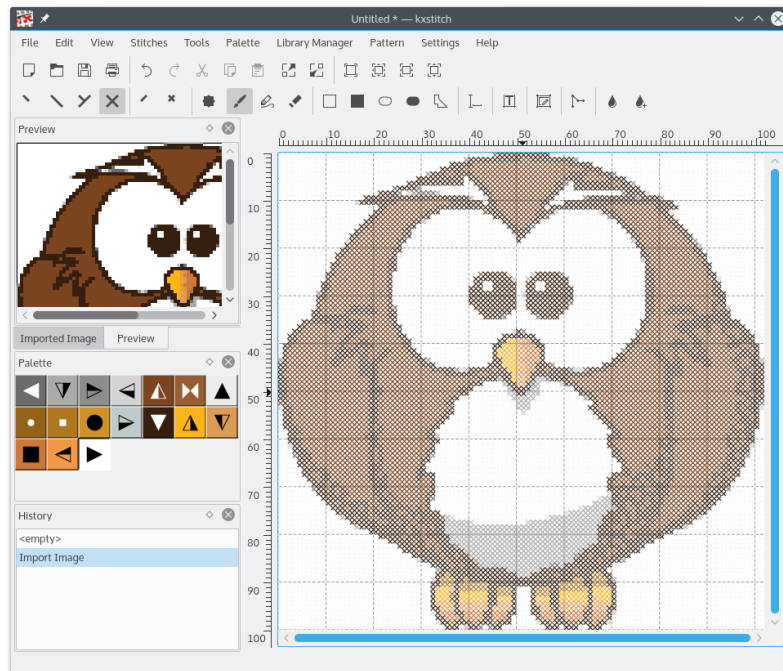
Os pedidos de novas funcionalidades podem ser efectuados no [Sistema de Registo de Erros do KDE](#)



## Capítulo 3

# A Interface do Utilizador

### 3.1 A Janela Principal do KXStitch



A janela principal do KXStitch consiste numa janela de edição, apresentada à direita na imagem acima, com três janelas acopláveis. Estas janelas dão uma visão geral do padrão, a paleta de cores e uma lista de histórico. Cada uma dessas janelas acopláveis pode ser movida à vontade para os diversos extremos da janela principal, destacadas da janela ou ainda activadas e desactivadas.

As secções são repartidas com divisórias, as quais podem ser movidas para alterar a quantidade de espaço destinada a qualquer uma das secções.

A disposição dos outros elementos, da barra de menu, das barras de ferramentas e da barra de estado, é semelhante às outras aplicações do KDE que você executa.

A barra de estado, no fundo da janela, mostra diversas mensagens de estado.

## 3.2 Janela do Editor

A janela de edição principal mostra um padrão em grelha e réguas de escala em cima e à esquerda. As réguas podem ser formatadas em pontos, centímetros ou polegadas. O editor é uma zona que se pode deslocar ou ampliar sobre o seu padrão, permitindo-lhe usar as diversas ferramentas de edição para modificar o seu desenho.

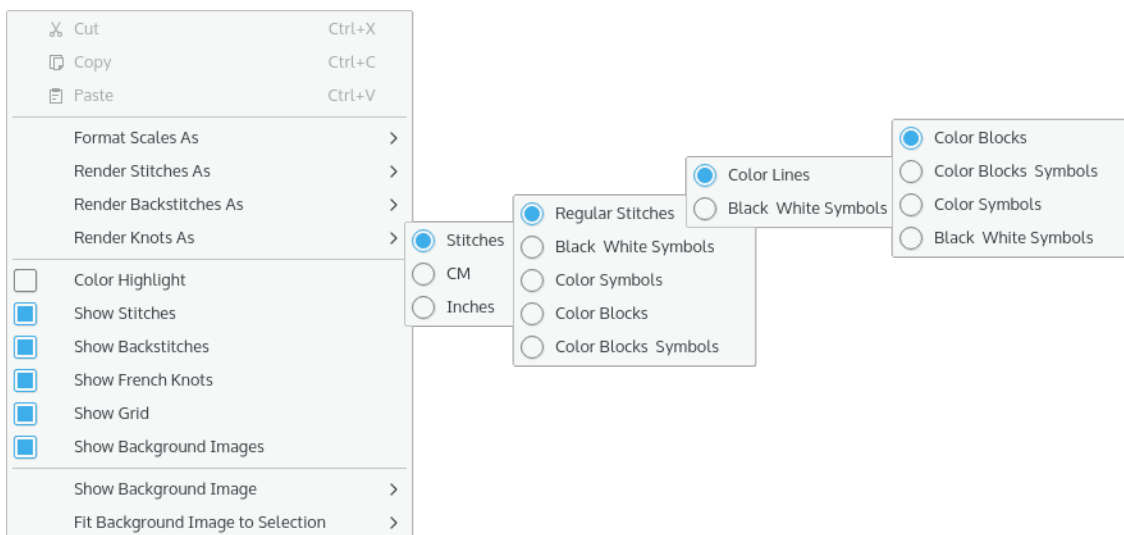
De um modo geral, o botão esquerdo do rato é usado para activar qualquer uma das ferramentas no padrão. Os detalhes de cada uma das ferramentas, bem como o seu uso, são apresentados na [secção da referência de comandos](#).

A grelha mostra linhas mais carregadas que dividem as células em grupos. O número de células por grupo é configurável, sendo o valor por omissão igual a 10, assim como as cores das linhas. Isto é útil se estiver a criar padrões sobre um fundo escuro que necessite de linhas com cores 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 secção para [Criar Padrões](#).

### 3.2.1 Menu de Contexto

Se usar o seu botão direito do rato no editor, irá activar um menu de contexto que lhe permite alterar o formato das escalas e a aparência visual dos pontos. Também lhe permite activar ou desactivar as imagens de fundo, os pontos, os pontos traseiros, a grelha e as escalas.



## 3.3 Janela de Antevisão

A Janela de **Antevisão** mostra uma visão geral sobre o desenho actual, que poderá deslocar livremente, a uma escala inferior à da janela do Editor. A **Antevisão** mostra um rectângulo preto que representa a vista actual dentro da janela do Editor.

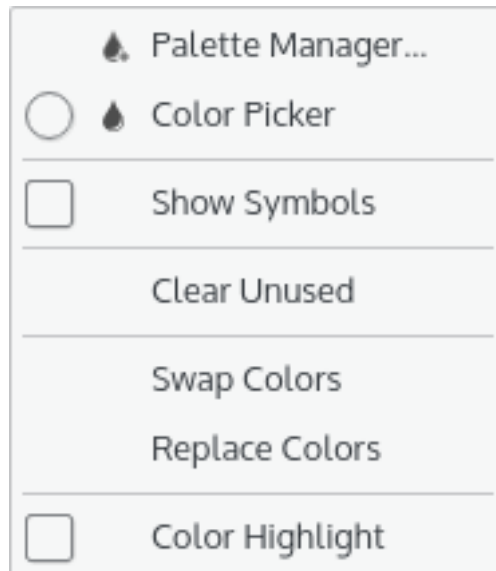
Se carregar com o botão esquerdo do rato dentro da janela de antevisão, a janela do Editor ficará centrada nesse ponto. Da mesma forma, se mantiver pressionado o botão esquerdo do rato e arrastar um rectângulo em torno de uma dada área, a janela do Editor será ampliada para conter essa área.

## 3.4 Janela da Paleta

A janela da **Paleta** mostra as cores dos novelos usadas de momento nesta paleta de padrões como padrões coloridos; opcionalmente, também poderão aparecer os símbolos associados a cada cor. Se mover o cursor do rato sobre um bloco de cores, irá aparecer uma dica que mostra o número da cor e o nome da mesma. Se carregar sobre uma cor, irá seleccionar essa cor para a próxima função de pintura ou desenho.

### 3.4.1 Menu de Contexto

Se usar o seu botão direito do rato na área da Paleta, irá activar um menu de contexto que lhe permite efectuar diversas funções sobre a paleta. Veja a [referência de comandos](#) para saber mais detalhes sobre o seu uso.



## Capítulo 4

# Referência de Comandos

### 4.1 Os Menus do KXStitch

#### 4.1.1 O Menu Ficheiro

**Novo (Ctrl+N)**

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

**Abrir (Ctrl+O)**

Abre um padrão existente

**Abrir um Recente**

Abre um padrão usado recentemente

**Gravar (Ctrl+S)**

Grava o padrão

**Gravar Como**

Grava o padrão com um novo nome

**Reverter**

Reverte o padrão para o último estado gravado

**Imprimir (Ctrl+P)**

Imprime o padrão

**Configuração da Impressão**

Configura a disposição da impressão

**Importar uma Imagem**

Importa um ficheiro de imagem, convertendo-o para pontos

**Propriedades do Ficheiro**

Mostrar / Editar as propriedades do documento

**Adicionar uma Imagem de Fundo**

Insere uma imagem como fundo para desenhar.

### **Remover a Imagem de Fundo**

Selecciona uma imagem de fundo para remover. O sub-menu 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 O Menu Editar**

### **Desfazer (Ctrl+Z)**

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

### **Refazer (Ctrl+Shift+ >)**

Repete a última alteração anulada. A lista de alterações aparece na janela do Histórico.

### **Cortar (Ctrl+X)**

Corta a área seleccionada para a área de transferência

### **Copiar (Ctrl+C)**

Copia a área seleccionada para a área de transferência

### **Colar (Ctrl+V)**

Cola a área seleccionada

### **Máscaras de Selecção → Máscara de Pontos**

Limita as selecção apenas ao tipo de ponto seleccionado de momento

### **Máscaras de Selecção → Máscara de Cores**

Limita as selecção apenas à cor seleccionada de momento

### **Máscaras de Selecção → Excluir os Pontos Traseiros**

Exclui os pontos traseiros da selecção

### **Máscaras de Selecção → Excluir os Nós**

Exclui os nós da selecção

### **O Espelhar / Rodar cria cópias**

Se a opção estiver assinalada, as funções de espelho e de rotação irão criar uma cópia da selecção, caso contrário a área seleccionada será movida

### **Espelhar a Selecção → Horizontalmente**

Cria um espelho da área seleccionada na horizontal, isto é invertido da esquerda para a direita

### **Espelhar a Selecção → Verticalmente**

Cria um espelho da área seleccionada na vertical, isto é invertido de baixo para cima

### **Rodar a Selecção → 90 graus**

Roda a área seleccionada em 90 graus no sentido contrário aos ponteiros do relógio

### **Rodar a Selecção → 180 graus**

Roda a área seleccionada em 180 graus no sentido contrário aos ponteiros do relógio

### **Rodar a Selecção → 270 graus**

Roda a área seleccionada em 270 graus no sentido contrário aos ponteiros do relógio

#### 4.1.2.1 Cortar, Copiar e Colar

O corte e a cópia de áreas do padrão poderão tirar partido das máscaras de pontos e de cores e da exclusão dos pontos traseiros e nós para limitar a selecção.

A operação de colagem no KXStitch permite-lhe pressionar e manter carregado o botão esquerdo do rato na posição aproximada onde deseja colocar os dados colados, o que irá dar uma imagem de antevisão que lhe ajudará a posicionar o elemento no local final. Esta 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** ser carregada para fixar a posição.

#### 4.1.3 O Menu Ver

##### **Tamanho Actual**

Amplia a janela de forma a que o tamanho do ecrã se aproxime do tamanho físico

##### **Ajustar à Página**

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

##### **Ajustar à Largura da Página**

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

##### **Ajustar à Altura da Página**

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

##### **Ampliar (Ctrl+Shift++)**

Amplia a área de edição

##### **Reduzir (Ctrl+Shift+-)**

Reduz a área de edição

##### **Antevisão**

Mostra ou esconde a janela de antevisão

##### **Paleta**

Mostra ou esconde a janela da paleta

##### **Histórico**

Mostra ou esconde a janela do histórico

##### **Imagem Importada**

Mostra ou esconde a janela de antevisão da imagem importada

##### **Mostrar a Imagem de Fundo**

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

##### **Ajustar a Imagem de Fundo à Selecção**

Ajusta a imagem de fundo seleccionada à área de selecção actual

#### 4.1.4 O Menu Pontos

##### Quarto-de-Ponto

Quarto-de-Ponto - a posição é definida pelo quadrante da célula seleccionada

##### Meio-Ponto

Meio-Ponto - a direcção é determinada pelo quadrante da célula seleccionada

##### 3-Quartos-de-Ponto

Três-Quartos-de-Ponto - a orientação é determinada pelo quadrante da célula seleccionada

##### Ponto Completo

Ponto Completo

##### Meio-Ponto Pequeno

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

##### Ponto Pequeno

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

##### Nó Francês

Ponto de Nó Francês

#### 4.1.5 O Menu Ferramentas

##### Pintar

Pinta os pontos na tela - Mantenha carregado o botão esquerdo do rato e arraste-o pela janela. Os pontos serão adicionados a cada célula por onde passar. Largue o botão do rato para parar de pintar.

##### Desenhar

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

##### Apagar

Apaga pontos - Mantenha carregado o botão esquerdo do rato e arraste o cursor sobre os pontos que deseja apagar. Todos os pontos dentro das células por onde passou serão removidos. Largue o botão do rato para terminar a limpeza. Para apagar os pontos traseiros, mantenha pressionada a tecla **Ctrl** e carregue com o botão esquerdo sobre o ponto inicial e o final do ponto traseiro. Se existir mais que um ponto traseiro sobre os pontos seleccionados, este método irá remover o primeiro encontrado. Para apagar um ponto traseiro específico, carregue e arraste de um extremo ao outro. Para apagar os nós franceses, mantenha carregada a tecla **Shift** e carregue com o botão esquerdo sobre o nó para o remover.

##### Desenhar um Rectângulo

Desenha um rectângulo - Mantenha carregado o botão esquerdo do rato sobre um canto do rectângulo e arraste-o para o canto oposto. Largue o botão do rato para que seja adicionado um rectângulo de pontos não preenchido à tela.

##### Preencher um Rectângulo

Desenha um rectângulo preenchido - Mantenha carregado o botão esquerdo do rato sobre um canto do rectângulo e arraste-o para o canto oposto. Largue o botão do rato para que seja adicionado um rectângulo de pontos preenchido à tela.

### Desenhar uma Elipse

Desenha uma elipse - Mantenha carregado o botão esquerdo do rato sobre um canto da elipse e arraste-o para o canto oposto. Largue o botão do rato para que seja adicionada uma elipse de pontos não preenchida à tela.

### Preencher uma Elipse

Desenha uma elipse preenchida - Mantenha carregado o botão esquerdo do rato sobre um canto da elipse e arraste-o para o canto oposto. Largue o botão do rato para que seja adicionada uma elipse de pontos preenchida à tela.

### Preencher um Polígono

Desenha um polígono preenchido - Carregue em cada uma das células que marca os vértices do polígono; depois, carregue e arraste para criar mais curvas complexas. Cada um dos vértices é marcado com um círculo com uma linha preta a uni-los. Para fechar o polígono, carregue na célula inicial de novo. Poderá usar a tecla **Backspace** para remover o último ponto ou na tecla **Esc** para remover todos os vértices e cancelar a operação.

### Texto

Insera um determinado texto em pontos. Isto irá invocar a janela de texto. Selecione o tipo de letra desejado e o tamanho; introduza depois o texto e carregue em **OK**. Carregue com o botão esquerdo do rato aproximadamente onde deseja o texto, mova o rato para posicionar o texto com maior precisão e depois largue o botão do rato. Este comportamento é o mesmo da funcionalidade de colagem.

### Alfabeto

Insera padrões da biblioteca seleccionada de momento que correspondam às teclas carregadas. Isto permite a criação de alfabetos de padrões que poderão ter uma associação de teclas. Depois de seleccionar esta ferramenta e de carregar numa posição no padrão para o ponto de inserção, cada tecla carregada será pesquisada na biblioteca actual à procura de um padrão correspondente. Se for encontrado, este 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 alargado para a direita para permitir a introdução de mais caracteres. Se carregar em **Enter** irá iniciar uma nova linha sob a posição do ponto de inserção original, sendo o espaço do padrão alargado para baixo para acomodar a nova linha, caso não exista espaço disponível suficiente. A tecla **Backspace** irá remover o último carácter introduzido e a tecla **Espaço** irá avançar o ponto de inserção pelo espaço de um carácter de espaço na biblioteca ou numa quantidade predefinida, caso não exista nenhum carácter associado ao espaço. O texto irá mudar para a linha seguinte, caso o extremo do padrão seja atingido e seja detectado o fim de uma palavra.

### Seleccionar

Selecciona uma região rectangular - Mantenha carregado o botão esquerdo do rato num canto do rectângulo, arraste para o canto oposto e largue o botão. É apresentado um rectângulo de selecção para indicar a área respectiva.

### Extracção de cores

Permite a selecção de uma cor a partir dos pontos existentes. Se passar o cursor sobre os pontos irá mostrar uma dica que indica a cor sob o cursor. Se carregar com o botão esquerdo do rato, seleccioná-la-á.

### Ponto Traseiro

Adiciona os pontos traseiros à tela - Mantenha carregado o botão esquerdo do rato no início do ponto traseiro, sendo que ele se irá ajustar aos 9 pontos mais próximos da célula; arraste depois para o ponto final do ponto traseiro e largue o botão do rato. Uma vez mais, este ajustar-se ao mais próximo dos 9 pontos na célula.



#### 4.1.6 O Menu Paleta

##### **Gestor da Paleta**

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

##### **Mostrar os Símbolos**

Mostra os símbolos associados com cada cor

##### **Limpar os Não Usados**

Remove as cores não usadas da paleta.

##### **Trocar as Cores**

A próxima cor seleccionada será trocada com a cor seleccionada de momento. Se seleccionar a ferramenta de conta-gotas, poderá escolher a cor a ser trocada directamente a partir do padrão.

##### **Substituir Cores**

A próxima cor seleccionada irá substituir a cor seleccionada de momento. Se seleccionar a ferramenta de conta-gotas, poderá escolher a cor a ser trocada directamente a partir do padrão.

#### 4.1.7 O Menu Biblioteca

##### **Gestor de Bibliotecas**

Abre o gestor da biblioteca de padrões, o qual é uma janela não-modal que permite a criação e uso das bibliotecas de padrões ou alfabetos. Poderá arrastar e largar padrões da biblioteca para o padrão. A conversão automática dos novelos para se adequar ao padrão actual é possível, assim como o ajuste da escala da imagem para a do padrão actual para um posicionamento mais exacto.

#### 4.1.8 O Menu Padrão

##### **Estender o Padrão**

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

##### **Centrar o Padrão**

Centra o padrão na tela

##### **Recortar a Tela ao Padrão**

Recorta a tela aos limites definidos pelo padrão

##### **Recortar a Tela à Selecção**

Recorta a tela aos limites definidos pela selecção actual

##### **Inserir Linhas**

Inserir um conjunto de linhas representados por uma área de selecção

##### **Inserir Colunas**

Inserir um conjunto de colunas representados por uma área de selecção

### 4.1.9 O Menu Configuração

#### **Formatar as Escalas Como**

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

#### **Desenhar os Pontos Como**

Altera a forma como são apresentados os pontos.

#### **Desenhar os Pontos Traseiros Como**

Altera a forma como são apresentados os pontos traseiros.

#### **Desenhar os Nós Como**

Muda a forma como são apresentados os nós.

#### **Realce de Cores**

Activa ou desactiva o modo de realce de cores

#### **Mostrar os Pontos**

Mostra ou esconde os pontos

#### **Mostrar os Pontos Traseiros**

Mostra ou esconde os pontos traseiros

#### **Mostrar os Nós Franceses**

Mostra ou esconde os nós franceses

#### **Mostrar a Grelha**

Mostrar ou esconder a grelha

#### **Mostrar as Imagens de Fundo**

Mostra ou esconde todas as imagens de fundo

#### **Barras de Ferramentas Visíveis**

Mostra ou esconde as barras de ferramentas

#### **Barra Principal**

Mostra ou esconde a barra principal.

#### **Barra de Pontos**

Mostra ou esconde a barra de pontos.

#### **Barra de Ferramentas**

Mostra ou esconde a barra de Ferramentas.

#### **Barra de Ampliação**

Mostra ou esconde a barra de Ampliação.

#### **Mostrar a Barra de Estado**

Mostra ou esconde a barra de estado.

#### **Configurar os Atalhos**

Configura as combinações de teclas da aplicação

#### **Configurar as Barras de Ferramentas**

Configura as barras de ferramentas da aplicação

#### **Configurar o KXStitch**

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

#### **4.1.10 O Menu Ajuda**

**Manual do KXStitch**

Mostra esta ajuda.

**O Que é Isto?**

Mostra uma ajuda sobre uma determinada funcionalidade em particular.

**Comunicar um Erro.**

Preenche um relatório de erros.

**Mudar a Língua da Aplicação**

Modifica a língua da aplicação

**Acerca do KXStitch**

Mostra alguma informação acerca do KXStitch.

**Acerca do KDE**

Mostra alguma informação acerca do KDE.

## Capítulo 5

# Criar padrões

### 5.1 Iniciar o KXStitch

Quando iniciar o KXStitch, ser-lhe-á apresentada uma tela em branco com o tamanho predefinido. Este também é o caso quando seleccionar a opção **Ficheiro** → **Novo**. Os tamanhos predefinidos podem ser configurados na janela de propriedades do padrão, activando a opção de marcação como predefinição.

Se o tamanho predefinido não for adequado para o seu padrão planeado, poderá usar a janela **Ficheiro** → **Propriedades** para o alterar. Ajuste os valores como desejar e, depois de carregar em **OK**, o padrão mudará para esse novo tamanho.

Antes de criar um padrão, irá necessitar de adicionar alguns novelos à paleta com a opção **Paleta** → **Gestor da Paleta**. Isto irá activar as ferramentas respectivas no menu **Ferramentas** e na barra de ferramentas. Veja a [Janela do Gestor da Paleta](#) para mais informações.

### 5.2 Importar as Imagens

O KXStitch permite-lhe importar uma imagem. Será apresentada uma janela de antevisão da imagem, com base nas opções de importação predefinidas.

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

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

Se assinalar a opção **Usar fraccionários**, irá permitir o uso de pontos fraccionários para dar mais detalhe para qualquer tamanho de padrão.

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

Depois de a imagem ter sido importada, ficará disponível outra janela acoplável adicional, que dará uma antevisão da imagem original, sem quaisquer transições de cores.

### 5.3 Imagens de Fundo

Poderá inserir uma imagem como fundo para a janela de edição. Isto é útil se a importação da imagem não for desejada ou se der maus resultados.

A imagem é normalmente ajustada para cobrir a grelha do padrão por inteiro. Isto poderá não ser adequado; como tal, poderá usar a ferramenta de selecção para escolher uma área que deseja cobrir e depois seleccionar a opção **Padrão** → **Ajustar o fundo à selecção**. Isto irá ajustar a escala da imagem para caber na área seleccionada. Poderá continuar a fazer isto 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 guardadas dentro do documento, pelo que ficarão disponíveis quando o padrão for recarregado.

## 5.4 Bibliotecas de Padrões

O gestor da biblioteca de padrões pode ser usado para guardar padrões e inseri-los no padrão em curso. Estes podem ser organizados numa hierarquia de categorias e sub-categorias com vários nós de topo na lista de bibliotecas. A ferramenta do Alfabeto tira partido dessas bibliotecas para fornecer um alfabeto de caracteres a inserir, os quais poderão ter uma tecla associada.

O gestor da biblioteca é uma janela não-modal, podendo ficar aberta enquanto trabalha no seu padrão. Poderá seleccionar várias bibliotecas se necessário e depois arrastar e largar os padrões da biblioteca para o padrão em curso.

A adição de novos cabeçalhos da categoria poderá ser feito com o botão direito do rato sobre um item existente, para criar uma sub-categoria, ou sobre um espaço vazio na lista da biblioteca, para criar um novo item de topo, seleccionando a opção **Nova Categoria**. Indique o nome da categoria e carregue em **OK**.

A criação de um novo padrão da biblioteca é feito através da selecção 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 acedidas através do seu menu de contexto. Estas propriedades incluem o tamanho, o esquema de novelos, o valor de base e a tecla associada. O valor de base é usado pela ferramenta do Alfabeto para ajustar a altura de um carácter para cima ou, com valores negativos, para baixo do ponto de inserção. A tecla associada é usada de novo pela ferramenta do Alfabeto para corresponder à tecla carregada no teclado.

## Capítulo 6

# Imprimir os padrões

Assim que tiver terminado o seu desenho, irá querer sem dúvida imprimi-lo. O KXStitch permite-lhe personalizar a impressão, desde o que é impresso até ao tamanho da impressão final.

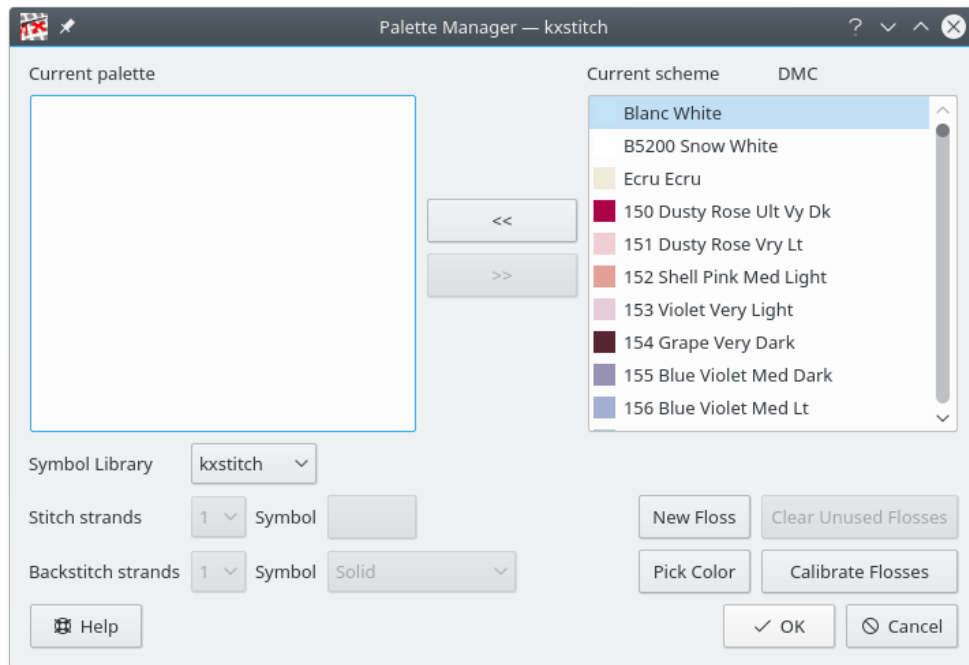
Esta versão do KXStitch permite um formato de impressão completamente personalizado. A nova configuração de impressoras permite adicionar, inserir ou remover páginas. O tamanho e a orientação do papel podem ser seleccionados e cada página poderá conter elementos de texto, elementos de padrões ou elementos-chave.

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

## Capítulo 7

# Janelas

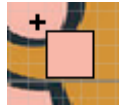
### 7.1 A Janela de Gestão da Paleta



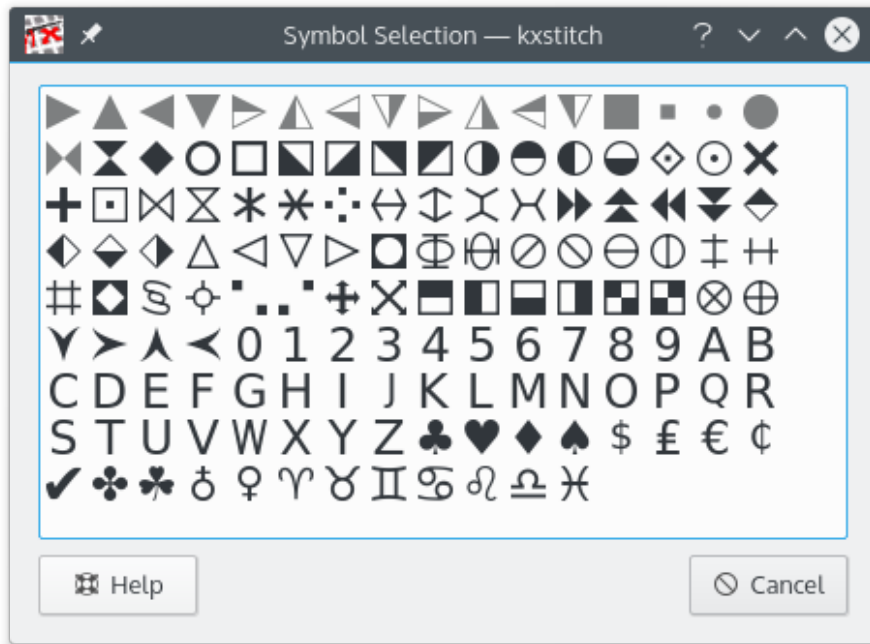
O gestor da paleta permite-lhe adicionar, remover ou trocar os novelos da sua paleta actual, bem como o esquema seleccionado. Poderá remover todos os novelos não usados da sua paleta actual e poderá também adicionar novos ao esquema. Para além disso, poderá invocar a [janela de calibração de novelos](#) a partir daqui.

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

A janela inclui um botão para **Escolher uma Cor**, que permite a selecção de uma cor em qualquer ponto do ecrã. Poderá ser numa imagem de fundo, por exemplo, para permitir a selecção fácil de cores correspondentes. O cursor irá mudar para uma cruz com uma pipeta de cores, que indica a cor do pixel sob a cruz. Depois de carregar sobre um pixel, irá aparecer um novelo que se assemelha à cor seleccionado na lista de novelos.



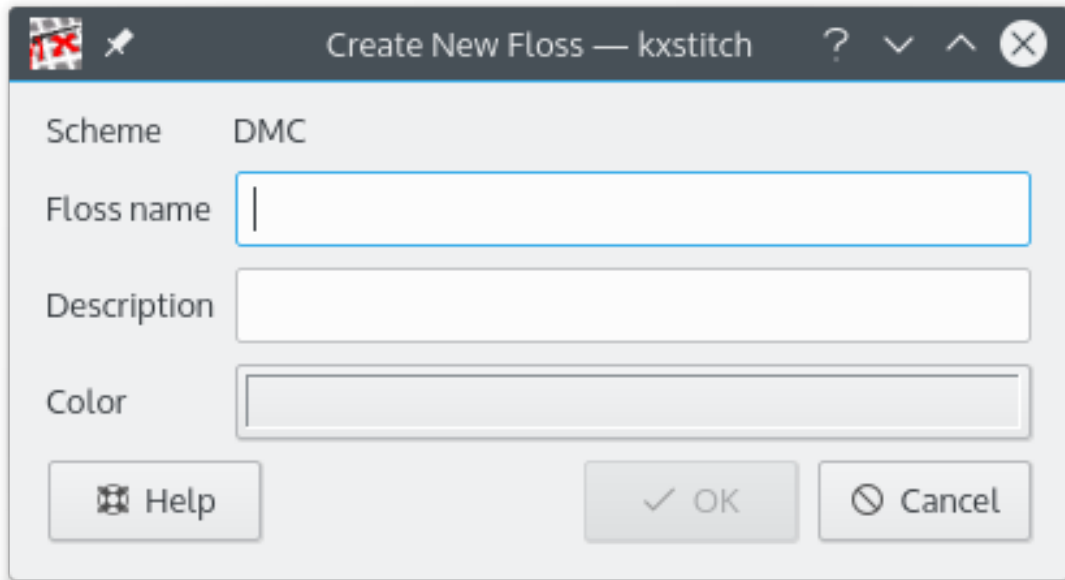
### 7.1.1 Selector de Símbolos



Para cada um dos novelos poderá reservar um símbolo. A janela de selecção de símbolos mostra todos os símbolos disponíveis. Os símbolos usados são apresentados a cinzento e será apresentada uma dica 'Usado' quando passar o cursor do rato sobre o símbolo. Para a paleta, a biblioteca de símbolos usada também poderá ser alterada se seleccionar uma na lista. Todos os novelos ficarão então com um símbolo associado na nova biblioteca.



## 7.2 A Janela de Nova Cor

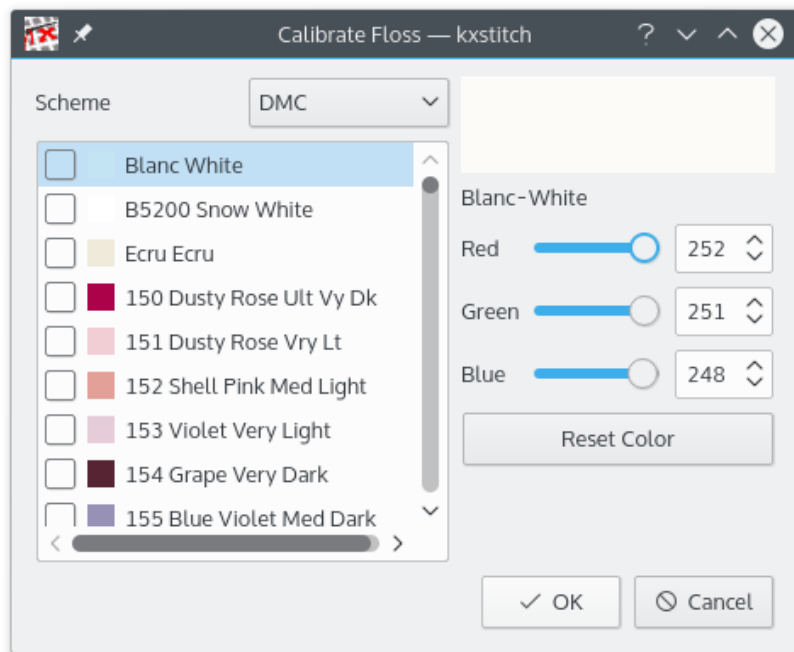


A janela mostra o nome do esquema aonde a nova cor será adicionada. A cor precisa de um nome e uma descrição, os quais poderão ser a seu gosto, ainda que o nome da cor seja normalmente definido pelo fabricante do novelo.

Se carregar no botão **Cor**, irá mostrar uma [janela normal do KDE para seleccionar cores](#). A cor inicial poderá ser seleccionada e depois os parâmetros poderão ser ajustados para dar origem à cor correcta.

Logo que for adicionada, esta cor nova ficará disponível para inclusão na sua paleta de padrões através da janela **Gestor da Paleta**. Também poderá ser ajustada se usar a janela [Calibração do Novelos](#).

## 7.3 A Janela de Calibração do Novelo



Esta janela tem duas partes.

À esquerda encontra-se uma lista dos esquemas que estão disponíveis de momento, em conjunto com uma lista das cores existentes nesse esquema. A descrição da cor será seguida de **(Calibrado)** se a cor tiver sido modificada pela invocação actual desta janela.

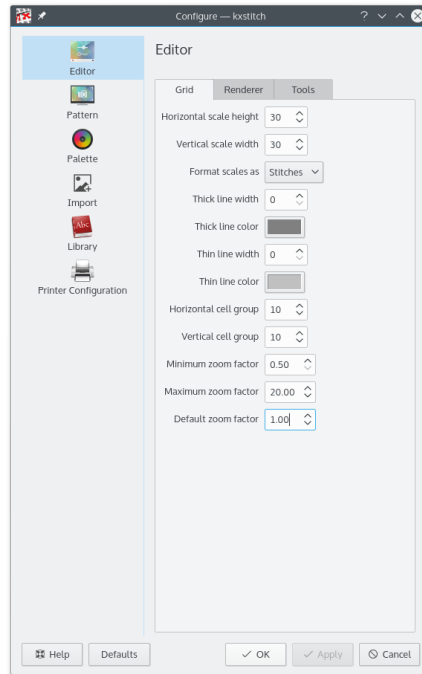
Do lado direito, encontra-se o nome e a descrição da cor seleccionada de momento; esta será seguida de **(Modificado)** se a cor tiver sido alterada; possui também uma antevisão da cor e os valores actuais de RGB para a respectiva cor.

Também aparece um botão **Repor a Cor**. Este botão irá repor a cor seleccionada de momento com o valor que tinha quando a janela foi invocada da primeira vez.

Se carregar no botão **OK** irá confirmar todas as cores alteradas.

Se carregar no botão **Cancelar**, irá repor todas as cores alteradas com os seus valores originais.

## 7.4 A Janela de Configuração



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

A maioria das opções são simples. As opções em si activam ou desactivam diversas funções ou elementos. As listas permitem a selecção do formato necessário desses elementos.

Poderá voltar ao conjunto de parâmetros predefinido, usando o botão **Predefinições**.

## 7.5 A Janela de Importação de Imagens



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

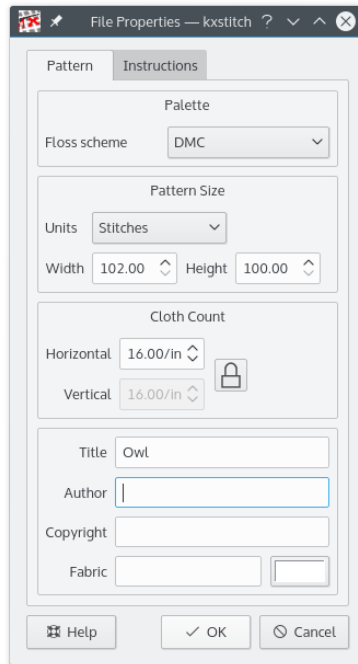
O esquema de novelos para o padrão terminado poderá ser seleccionado; por omissão, este é o mesmo que o valor por omissão da janela de **Propriedades do Novo Padrão**. Poderá activar e modificar o número máximo de cores para o padrão de acordo com as necessidades; por omissão, o padrão importado irá ter tantas cores quantas as definidas na imagem original que forem convertidas para cores dos novelos. Se assinalar a opção **Ignorar a Cor**, poderá carregar na ferramenta de largada para seleccionar uma cor na imagem que será ignorada na importação. Isto é útil para remover os fundos que não precisam de converter para pontos. A cor ignorada será apresentada com um padrão em xadrez na antevisão.

O valor da quantidade de tecido usa por omissão a janela de **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. Estes valores podem ser alterados de acordo com a necessidade.

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

Se carregar em **OK**, irá converter a imagem num padrão.

## 7.6 A Janela de Propriedades do Ficheiro



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

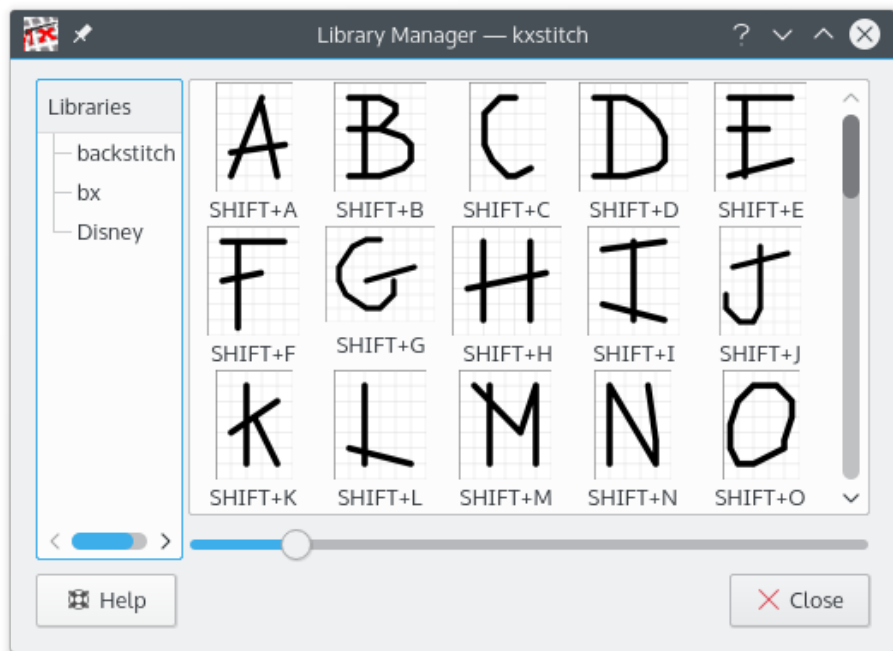
A quantidade de tecido é definida em unidade por centímetro ou polegada e depende das unidades de tamanho; isto é, se tiver seleccionado CM para as unidades, então a quantidade de tecido será em unidades por centímetro, aplicando-se o mesmo para as polegadas. Se a **Unidade** estiver configurada como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

Os campos do Título, Autor, 'Copyright' e Tecido são de texto livre, pelo que poderá escrever aqui o que desejar. A cor do tecido pode ser definida se carregar no botão de cor e seleccionar a cor desejada. Esta será então apresentada nas janelas do editor e de antevisão.

O esquema de novelos tem uma lista de selecção para todos os esquemas de novelos disponíveis, incluindo os que tiver definido você mesmo.

A página de **Instruções** pode ser usada para introduzir instruções específicas para bordar o padrão.

## 7.7 A Janela da Biblioteca de Padrões

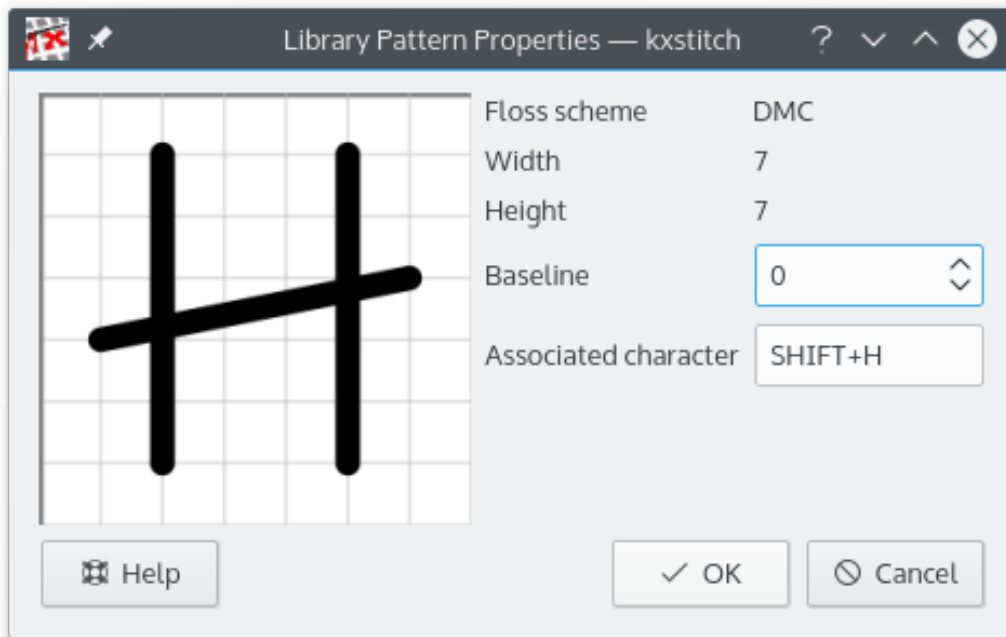


O Gestor da Biblioteca de Padrões tem uma árvore hierárquica (mais parecida com uma floresta, de facto) de categorias à esquerda, com uma área de ícones para a categoria de padrões seleccionada à direita. Esta janela não é modal e pode ser deixada em aberto enquanto trabalha no padrão.

A forma mais simples de usar os padrões da biblioteca é arrastá-los e largá-los sobre o espaço do padrão. Em alternativa, se usar o botão direito do rato sobre um padrão da biblioteca, irá mostrar um menu de contexto com uma opção para o copiar e, posteriormente, colar no padrão as vezes que forem necessárias.

Os itens adicionais no menu de contexto são:

- Apagar: Apaga um item da biblioteca; nesse caso, será apresentada uma janela de confirmação.
- Propriedades: Mostra a janela de propriedades do item.



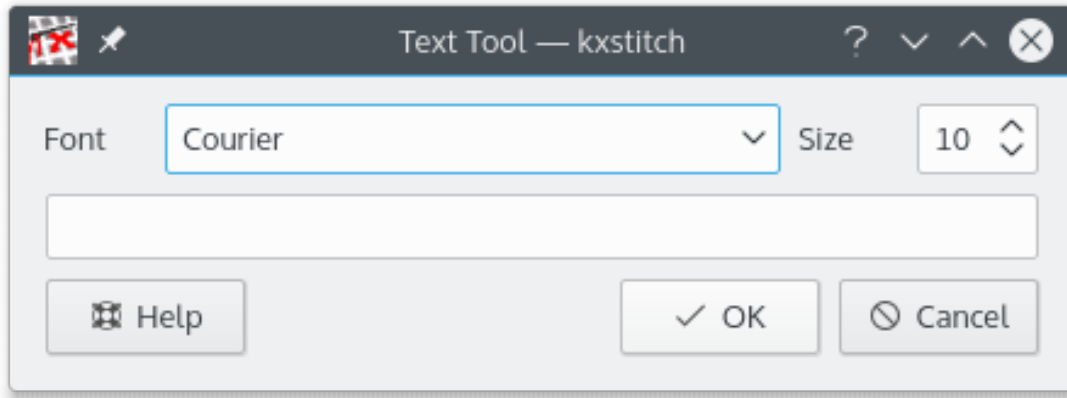
A janela de propriedades de cada item mostra o seu tamanho e o esquema de novelos usados, o valor do marco de base e a tecla do teclado associada. A linha do marco de base é usada para posicionar o padrão do carácter na vertical, face à posição do cursor, usando a ferramenta do Alfabeto. Os valores positivos puxam-no para baixo, enquanto os valores negativos o sobem. O carácter associado só é necessário se usar a ferramenta do Alfabeto. Depois de carregar no campo de texto do carácter associado, a próxima combinação de teclas, incluindo os modificadores (**Shift**, **Ctrl**, etc) é usado como tecla.

Crie novas bibliotecas, carregando para tal no botão direito do rato numa categoria existente, para criar uma sub-categoria, ou sobre uma área em branco da lista da biblioteca, para criar uma nova categoria de topo e seleccionar a opção **Nova Categoria**, indicando o nome e carregando finalmente em **OK**.

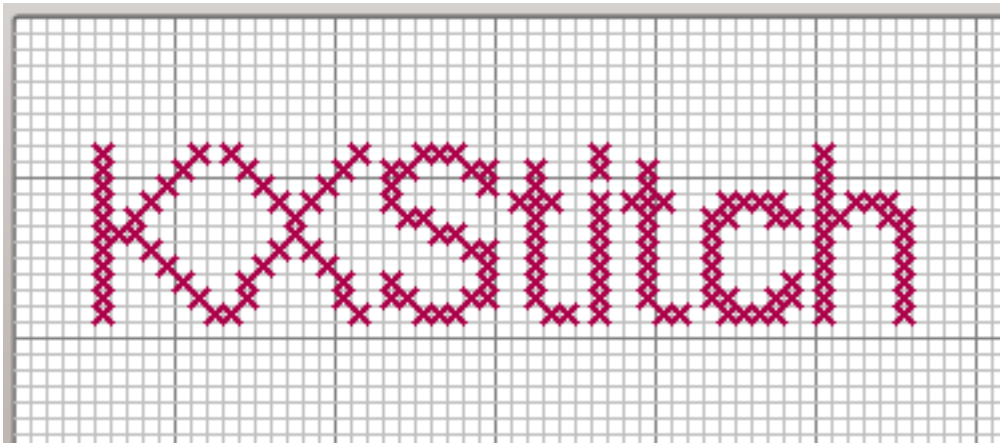
Pode criar uma nova biblioteca se seleccionar uma área do editor de padrões, seleccionar a opção 'Copiar' e depois usar o botão direito do rato sobre uma categoria existente, seleccionando finalmente a opção 'Colar'. Se necessário, poderá usar a opção de propriedades para adicionar uma tecla associada, caso a deseje usar como uma biblioteca de caracteres.

Os padrões da biblioteca poderão ser arrastados e largados sobre outras bibliotecas na lista, por forma a permitir-lhe reorganizá-las de acordo com as suas necessidades. Lembre-se que não serão feitas quaisquer validações para garantir que os códigos das teclas associados aos padrões da biblioteca são únicos, pelo que deverá corrigir os necessários, caso existam duplicados.

## 7.8 A Janela de Texto

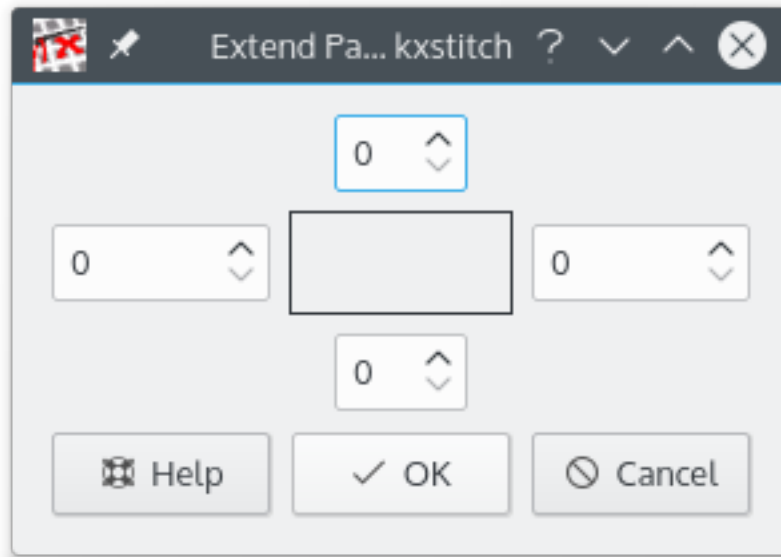


A janela de texto permite-lhe seleccionar um tipo e tamanho de letra, introduzindo depois o texto. Se carregar em **OK**, irá fechar a janela e voltar à janela do KXStitch. Se posicionar o texto, será equivalente a colar qualquer outro elemento. Carregue com o botão esquerdo do rato sobre a tela, no local aproximado onde deseja o texto, sendo que isto irá mostrar uma antevisão do texto; depois posicione o texto exactamente onde o deseja, e largue finalmente o botão esquerdo do rato.



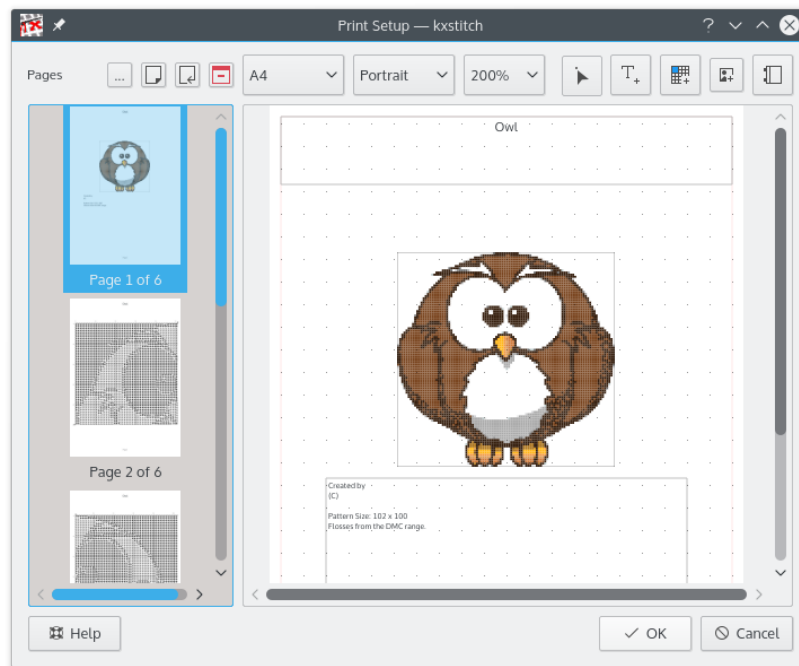
## 7.9 Janela de Extensão do Padrão

Esta é usada para alargar o padrão em várias direcções num dado número de células. Indique o número de células nos campos incrementais e carregue em **OK** para alargar o padrão.



## 7.10 A 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 da disposição, onde poderá colocar os elementos. Cada elemento pode ser personalizado com o menu de contexto e poderá ser posicionado e aumentado de acordo com os seus requisitos.




Selecione um modelo de configuração da impressora. De momento, está incluído um semelhante ao do KDE3.



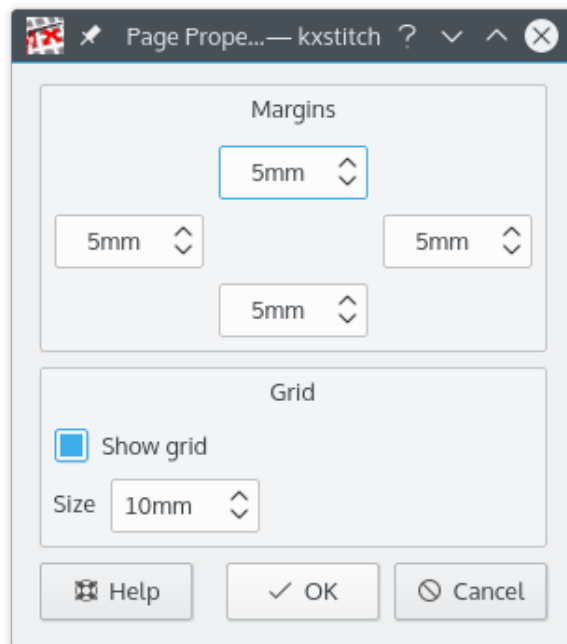
## O Manual do KXStitch

-  Adicionar uma página - Isto irá adicionar uma página ao fim da lista.
-  Inserir uma página - Isto irá inserir uma página antes da que está seleccionada de momento na lista.
-  Apagar uma página - Isto irá apagar a página seleccionada de momento na lista.
-  Seleccionar um elemento - É usada para seleccionar os elementos para os editar ou dimensionar.
-  Inserir um elemento de texto - É usada para inserir um elemento de texto na página actual.
-  Inserir um elemento de padrão - É usado para inserir um elemento de padrão na página actual.
-  Inserir um elemento de imagem - É usada para inserir um elemento de imagem na página actual.
-  Inserir um elemento-chave - É usada para inserir um elemento-chave na página actual.

Ao adicionar os elementos, seleccione o ícone do elemento desejado, depois seleccione a área da página que o elemento virá a ocupar, carregando e arrastando com o botão esquerdo do rato desde um canto até ao outro. As propriedades do elemento podem ser vistas e alteradas, usando o menu de contexto que poderá aceder com o botão direito do rato

Poderá dimensionar os elementos se os seleccionar com a opção  ; esta irá oferecer um rectângulo de dimensionamento em torno do elemento. Os cantos poderão ser arrastados para ajustar o tamanho ou o elemento completo poderá ser movido, caso carregue neles e os arraste com o botão esquerdo do rato.

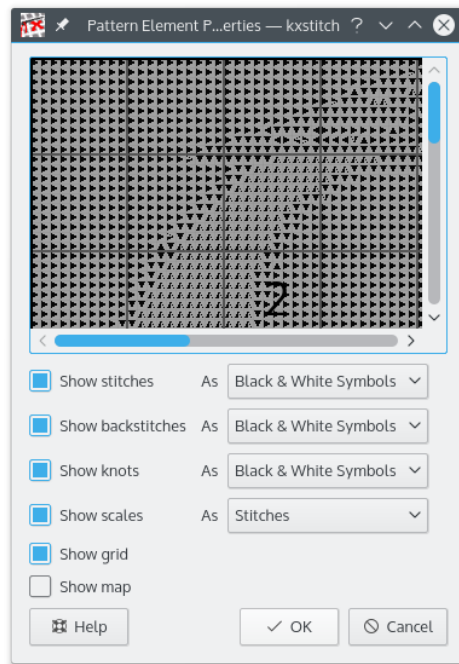
A página tem uma janela de propriedades associada, a qual permite configurar a margem da página, o tamanho da grelha e a sua visibilidade. A margem da página oferece uma guia para a colocação dos objectos, mas não evita que os elementos sejam colocados fora da margem definida.



### 7.10.1 Elemento de Padrão

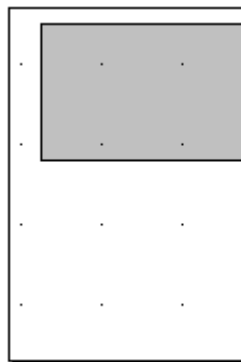
O elemento do padrão irá mostrar a organização dos pontos na grelha. A janela de propriedades poderá ser usada para configurar como é que serão apresentados os pontos. Isto permite ao elemento aparecer como uma imagem do padrão ou como o padrão de trabalho que mostra os símbolos.

O elemento do padrão por omissão mostra o padrão por completo quando for criado. Se usar a janela de propriedades, poderá fazer uma selecção da área necessária na janela de antevisão, carregando e arrastando uma área da selecção.



#### 7.10.1.1 Elemento de Mapa

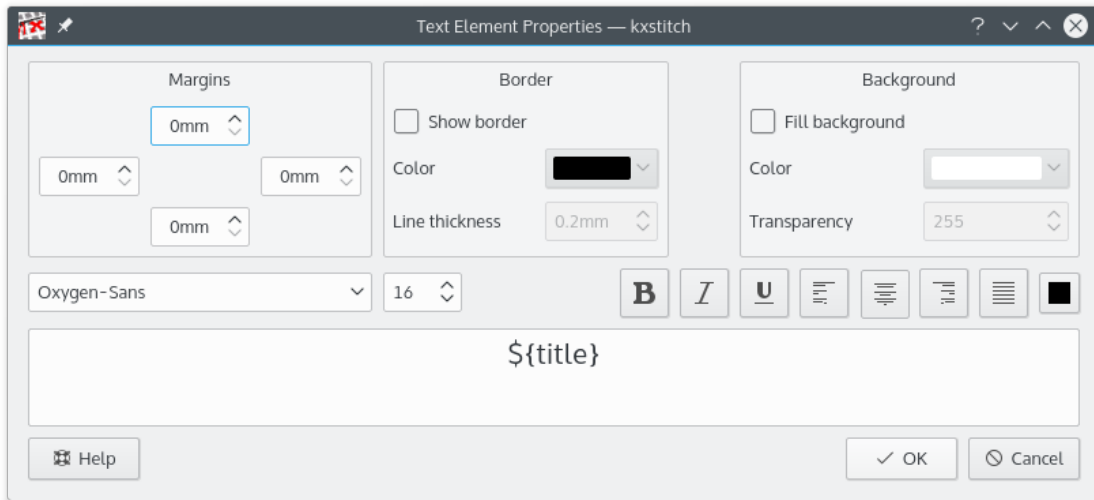
O elemento de mapa é usado quando o padrão ocupa várias páginas. Ele mostra a área do padrão completo que este elemento representa. Poderá ser activado nas propriedades do elemento de padrão.



### 7.10.2 Elemento de Texto

Poderá usar um elemento de texto para adicionar notas de texto ao padrão ou para mostrar títulos ou comentários. O texto é configurável com os tipos de letra, cores e transparências. Para além

disso, pode ser apresentado um contorno.



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

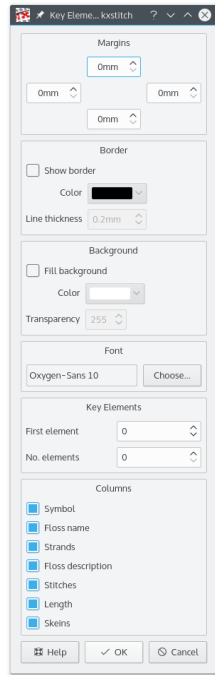
#### 7.10.2.1 Variáveis de Texto

<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 de chave mostra os novelos usados. A janela de propriedades permite a selecção dos campos que poderão estar visíveis. O **Primeiro elemento** e o **Nº de elementos** poderão ser usados para as chaves grandes que possam ocupar várias páginas, permitindo também que alguns símbolos estejam numa página e outros símbolos noutra.


## O Manual do KXStitch

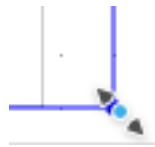
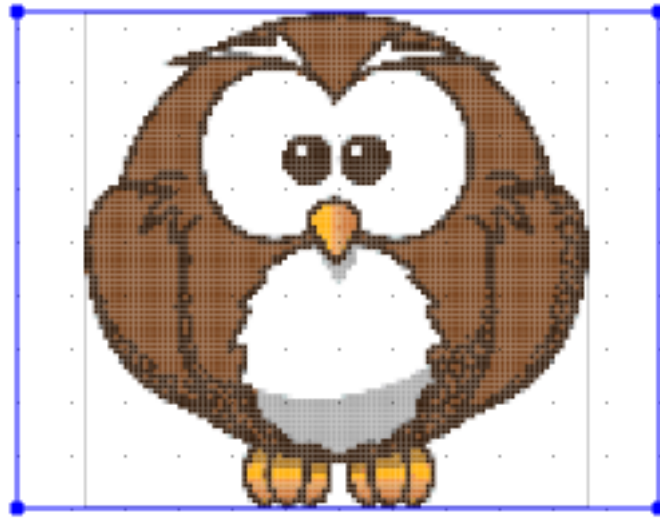


### DMC Flosses

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 Dimensionar o Elemento

Todos os elementos podem ser dimensionados se os seleccionar com a opção , que irá mostrar os limites do dimensionamento. Todo o elemento pode ser movido se carregar e arrastar dentro do elemento. Para dimensionar, passe o cursor sobre as pegas de dimensionamento aos cantos, carregando e arrastando para o tamanho desejado.



## Capítulo 8

# Perguntas e Respostas

Este documento pode ter sido actualizado desde a sua instalação. Você poderá encontrar a última versão em [http://docs.kde.org/current/This application isn't part of a KDE package/](http://docs.kde.org/current/This%20application%20isn%27t%20part%20of%20a%20KDE%20package/) .

## Capítulo 9

# Créditos e Licença

KXStitch

Programa com 'copyright' 2002-2015 de Stephen P. Allewell [steve.allewell@gmail.com](mailto:steve.allewell@gmail.com)

Contribuições:

- Pierre Brua [kxstitchdev@paralline.com](mailto:kxstitchdev@paralline.com): Correções de erros, ícones da aplicação
- Eric Pareja [xenos@upm.edu.ph](mailto:xenos@upm.edu.ph): Página do manual
- Adam Gundy [adam@starsilk.net](mailto:adam@starsilk.net): Correções de erros, melhorias

Documentação com 'copyright' 2015 de Stephen P. Allewell [steve.allewell@gmail.com](mailto:steve.allewell@gmail.com)

Tradução de Nuno Donato [nunodonato@iol.pt](mailto:nunodonato@iol.pt)

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).

## 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 4.x com o Qt™ 4.x.

Para as funções de importação de imagens, são necessárias as bibliotecas do ImageMagick; isto inclui os ficheiros de inclusão de desenvolvimento para o ImageMagick e o Magick++; os mesmos estão disponíveis através da sua distribuição ou a partir de <http://www.imagemagick.org/>.

### A.3 Compilação e Instalação

A compilação do KXStitch necessita do 'cmake' e de outras ferramentas de compilação associadas, como o 'make', o 'gcc', etc. Foi fornecido um programa de compilação que deverá efectuar as operações de compilação necessárias e instalar o KXStitch, para as quais poderá ter de introduzir a senha do utilizador 'root'.

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