

Manual do KolourPaint

Thurston Dang

Clarence Dang

Lauri Watts

Tradução: Marcus Gama

Tradução: André Marcelo Alvarenga



Manual do KolourPaint

Conteúdo

1	Introdução	6
2	Usando o KolourPaint	7
3	Ferramentas	8
3.1	Capturando imagens da tela	8
3.2	Relação de ferramentas	8
3.3	Pincel	9
3.4	Seletor de cores	9
3.5	Linhas conectadas e Polígono	9
3.6	Curva	10
3.7	Elipse	10
3.8	Borrachas	10
3.8.1	Borracha	10
3.8.2	Borracha de cores	11
3.9	Preenchimento	11
3.10	Linha	11
3.11	Caneta	11
3.12	Retângulos	12
3.13	Seleções	12
3.14	Lata de spray	13
3.15	Texto	13
3.15.1	Usando a cor transparente	13
3.16	Opções das ferramentas comuns	14
4	Trabalhando com cores	15
4.1	A caixa de cores	15
5	Opções de exibição	17
5.1	Relação de opções de exibição	17
5.2	Ampliação com grade incorporada	17
5.3	Miniatura	18

6	Efeitos de imagem	19
6.1	Relação dos efeitos de imagem	19
6.2	Corte automático / Remover borda interna	19
6.3	Equilíbrio	20
6.4	Limpar	20
6.5	Relevo	20
6.6	Achatar	21
6.7	Refletir (de cima para baixo)	22
6.8	Inverter	22
6.9	Espelhar (horizontalmente)	22
6.10	Reduzir as cores	22
6.11	Reduzir para escala de cinza	23
6.12	Reduzir para monocromático (pontilhado)	23
6.13	Redimensionar / Escalonar	24
6.14	Girar	25
6.15	Definir como imagem (cortar)	25
6.16	Inclinar	26
6.17	Suavização e nitidez	26
6.18	Mais efeitos	27
6.19	Notas	27
7	Créditos e licença	29
A	Instalação	30
A.1	Como obter o KolourPaint	30
A.2	Compilação e instalação	30

Resumo

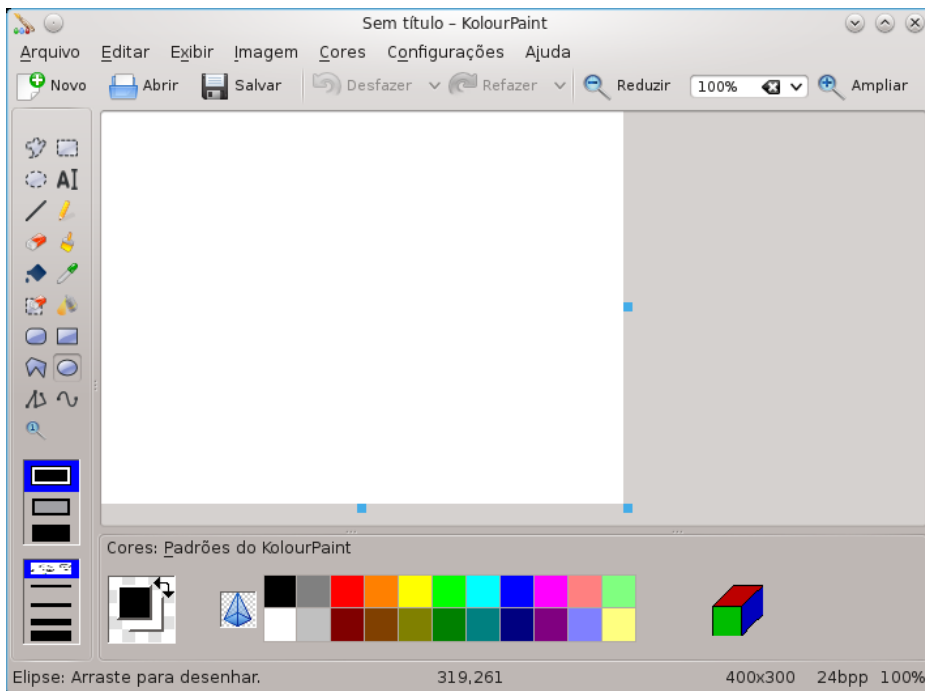
O KolourPaint é um programa de desenho livre e fácil de usar para o KDE.

Capítulo 1

Introdução

O KolourPaint é um programa de desenho livre e fácil de usar para o KDE. Ele é perfeito para as tarefas do dia a dia, tais como:

- Pintura - desenho de diagramas e 'pinturas manuais'
- Manipulação de capturas de tela - captura e edição de telas
- Manipulação de imagens - edição de fotos e imagens capturadas; aplicação de efeitos
- Edição de ícones - desenho de imagens e logotipos com transparência



Capítulo 2

Usando o KolourPaint

Clique nas seguintes referências para explorar as capacidades do KolourPaint:

- [Ferramentas](#)
- [Trabalhando com cores](#)
- [Opções de visualização](#)
- [Efeitos de imagem](#)

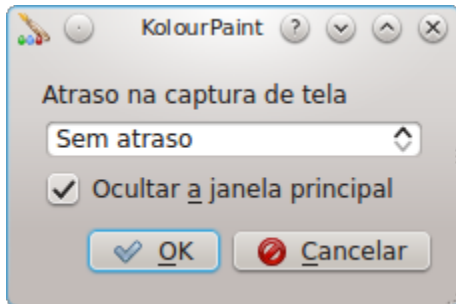
Capítulo 3

Ferramentas

3.1 Capturando imagens da tela

Uma ‘captura de tela’ é uma fotografia do que está na tela do seu computador. Isto pode ser útil para explicar algumas ações que devem ser feitas para obter um determinado resultado, ou para mostrar algo que você encontrou.

Para capturar uma tela e editá-la na janela do KolourPaint você pode usar o item **Arquivo** → **Capturar tela** do menu principal do KolourPaint.



Na janela aberta você pode mudar o **Atraso de captura** (em segundos), e optar por **Ocultar a janela principal** durante a captura. Quando estiver pronto para capturar a tela, basta clicar em **OK**. A tela capturada será colocada diretamente na área de edição do KolourPaint.

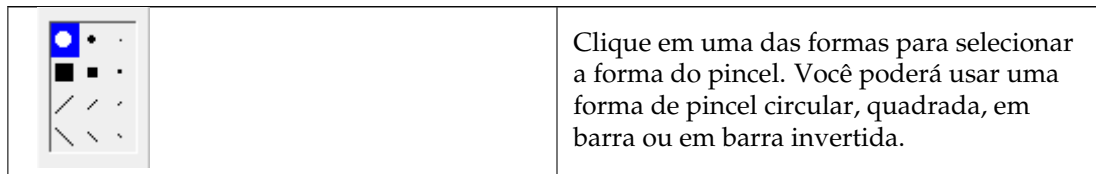
3.2 Relação de ferramentas

Uma forma rápida de selecionar uma ferramenta no KolourPaint é pressionar o atalho de teclado associado a ela, que aparece documentado abaixo e nas dicas da Caixa de ferramentas. Você também poderá manter pressionado o **Alt+Shift** enquanto pressiona a tecla, o que é necessário quando você estiver escrevendo texto (uma vez que os atalhos de teclado com teclas simples ficarão desativados). Por exemplo, para selecionar o pincel, pressione **Alt+Shift+B** ou apenas em **B** (quando não estiver escrevendo texto).



3.3 Pincel

Apenas clique ou clique e arraste o pincel para desenhar.



O botão esquerdo do mouse desenha com a cor do primeiro plano. O botão direito do mouse desenha com a cor do plano de fundo.

3.4 Seletor de cores

Para definir a nova cor do primeiro plano, clique com o botão esquerdo do mouse em um pixel. Para definir a nova cor do plano de fundo, clique com o botão direito do mouse em um pixel. O KolourPaint irá então voltar à ferramenta selecionada anteriormente.

3.5 Linhas conectadas e Polígono

Clique e arraste para desenhar linhas conectadas. A ferramenta polígono é usada da mesma forma, só que os pontos inicial e final são automaticamente conectados para formar um polígono.

O botão esquerdo do mouse desenha com a cor do primeiro plano. O botão direito do mouse desenha com a cor do plano de fundo e irá inverter também a cor de preenchimento dos polígonos.

Você poderá [definir a espessura da linha](#). Para os polígonos, você também poderá [definir o estilo de preenchimento](#).

3.6 Curva

Clique e arraste para desenhar uma linha - isto define os pontos inicial e final. Você poderá definir até dois pontos de controle por arrastamento. Para terminar a curva sem usar qualquer um dos pontos de controle, clique com o outro botão do mouse. A ferramenta de curvas desenha uma Bezier Cúbica.

O botão esquerdo do mouse desenha com a cor do primeiro plano. O botão direito do mouse desenha com a cor do plano de fundo.

Você poderá também [definir a espessura da linha](#).

3.7 Elipse

Clique e arraste para desenhar uma elipse.

O botão esquerdo do mouse desenha com a cor do primeiro plano. O botão direito do mouse desenha com a cor do plano de fundo e irá inverter também a cor de preenchimento.

Você poderá também [definir a espessura da linha e o estilo do preenchimento](#).

Para as funcionalidades adicionais, use as teclas modificadoras:

- Mantenha o **Shift** pressionado e arraste para desenhar um círculo.
- Para desenhar uma elipse com um ponto central à sua escolha, mantenha o **Ctrl** pressionado, clique no ponto central e arraste até que a elipse tenha o tamanho e forma corretos.
- Para desenhar um círculo com um ponto central à sua escolha, mantenha o **Ctrl** e o **Shift** pressionados, clique no ponto central e arraste até que o círculo tenha o tamanho correto.

3.8 Borrachas

3.8.1 Borracha

Clique e arraste com a borracha para apagar os erros.

NOTA

Ao contrário das outras ferramentas, as borrachas desenhavam com a cor do plano de fundo. Para desenhar com a cor do primeiro plano, use o botão direito do mouse.

A borracha só possui [formas quadradas](#). Para desenhar com outras formas, como por exemplo, círculos, use o [Pincel](#) e o botão direito do mouse.

DICA

Faça um duplo-clique no ícone da Borracha para limpar a imagem inteira. Isto é equivalente a usar a opção [Limpar](#) do menu Imagem.

3.8.2 Borracha de cores

Clique e arraste para substituir os pixels da cor do primeiro plano com a cor do plano de fundo. Para substituir todos os pixels de cores semelhantes (mas não necessariamente iguais) com a cor do primeiro plano, como nas imagens pontilhadas e nas fotos, use uma configuração de [Semelhança de cores](#) em vez da Coincidência exata.

NOTA

Ao contrário das outras ferramentas, as borrachas desenhavam com a cor de fundo. Para substituir os pixels da cor do plano de fundo com a cor do primeiro plano, use o botão direito do mouse.

Você poderá configurar o [tamanho da borracha](#).

DICA

Faça um duplo-clique no ícone da Borracha de cores para aplicá-la à imagem inteira.

3.9 Preenchimento

Clique para preencher uma determinada região. Para preencher uma região pontilhada, use uma configuração de [Semelhança de cores](#) em vez da Coincidência exata.

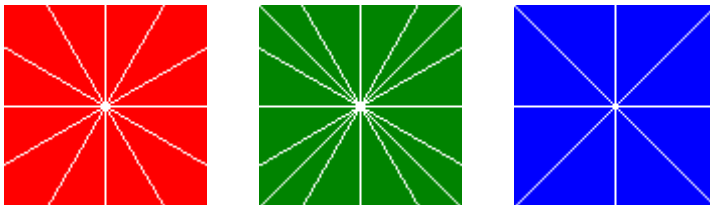
O botão esquerdo do mouse preenche com a cor do primeiro plano. O botão direito do mouse preenche com a cor do plano de fundo.

3.10 Linha

Clique e arraste para desenhar uma linha.

O botão esquerdo do mouse desenha com a cor do primeiro plano. O botão direito do mouse desenha com a cor do plano de fundo.

Você poderá também [definir a espessura da linha](#).



- Mantenha o **Ctrl** pressionado para desenhar linhas com ângulos múltiplos de 30 graus mais próximo - estas são as linhas no diagrama vermelho.
- Mantenha o **Shift** pressionado para desenhar linhas com ângulos múltiplos de 45 graus mais próximo - estas são as linhas no diagrama azul.
- Mantenha o **Ctrl** e o **Shift** pressionados para desenhar linhas com ângulos múltiplos de 30 ou 45 graus mais próximo - estas são as linhas no diagrama verde.

3.11 Caneta

Clique para desenhar um ponto ou clique e arraste para desenhar uma linha livre.

O botão esquerdo do mouse desenha com a cor do primeiro plano. O botão direito do mouse desenha com a cor do plano de fundo.

3.12 Retângulos

Clique e arraste para desenhar um retângulo. O Retângulo arredondado é um Retângulo com os cantos arredondados.

O botão esquerdo do mouse desenha com a cor do primeiro plano. O botão direito do mouse desenha com a cor do plano de fundo e irá inverter também a cor de preenchimento.

Você poderá também [definir a espessura da linha e o estilo do preenchimento](#).

Para as funcionalidades adicionais, use as teclas modificadoras:

- Mantenha o **Shift** pressionado e arraste para desenhar um quadrado.
- Para desenhar um retângulo com um ponto central à sua escolha, mantenha o **Ctrl** pressionado, clique no ponto central e arraste até que o retângulo tenha o tamanho e forma corretos.
- Para desenhar um quadrado com um ponto central à sua escolha, mantenha o **Ctrl** e o **Shift** pressionados, clique no ponto central e arraste até que o quadrado tenha o tamanho correto.

3.13 Seleções

Use as ferramentas de seleção para definir o contorno de uma seleção.

Clique e arraste para mover a seleção. A janela principal se deslocará para lhe permitir mover a seleção para uma parte da imagem que não esteja atualmente visível.

Você poderá [Redimensionar](#) a imagem inteira ou [Escalonar suavemente](#) a seleção usando os manipuladores correspondentes. Mantenha o **Shift** pressionado, enquanto faz um escalonamento livre da seleção para manter as proporções. O botão direito do mouse invoca um menu de contexto com comandos comuns para [Editar](#) e [Efeitos de imagem](#).

DICA

Você poderá usar as teclas dos cursores enquanto define o limite da seleção ou enquanto muda a sua posição.

Se você mantiver o **Ctrl** pressionado antes de mover a seleção, então você moverá uma cópia da mesma. Se mantiver o **Shift** pressionado antes de mover a seleção, você irá manchá-la.



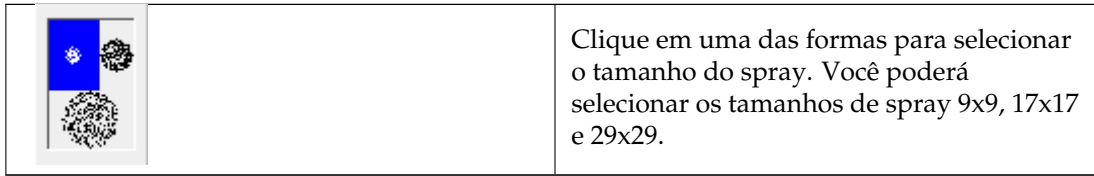
Existem dois modos de seleção: o Opaco (padrão) e o Transparente. Se você usar o modo de seleção Transparente, todos os pixels com a cor do plano de fundo ficarão transparentes (subtração do plano de fundo). Isto permite-lhe colar uma seleção sem o plano de fundo. Para efetuar a subtração do plano de fundo em uma imagem pontilhada, use uma configuração de [Semelhança de cores](#) em vez da Coincidência exata.

Você poderá aplicar efeitos de imagem a uma seleção - veja a seção sobre [Efeitos de imagem](#) para mais informações.

É possível salvar a seleção para um arquivo usando o item **Copiar para o arquivo...** do menu de contexto da seleção ou o item **Editar** → **Copiar para o arquivo...** do menu principal.

3.14 Lata de spray 🎨

Clique e arraste para fazer grafites com spray. Mantenha o botão do mouse pressionado para um spray mais concentrado.



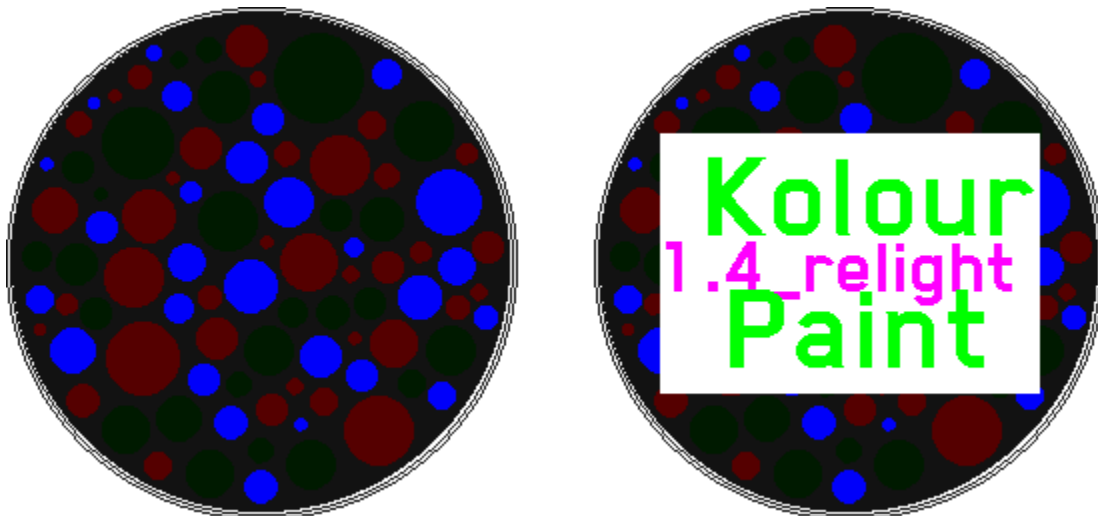
O botão esquerdo do mouse desenha com a cor do primeiro plano. O botão direito do mouse desenha com a cor do plano de fundo.

3.15 Texto AI

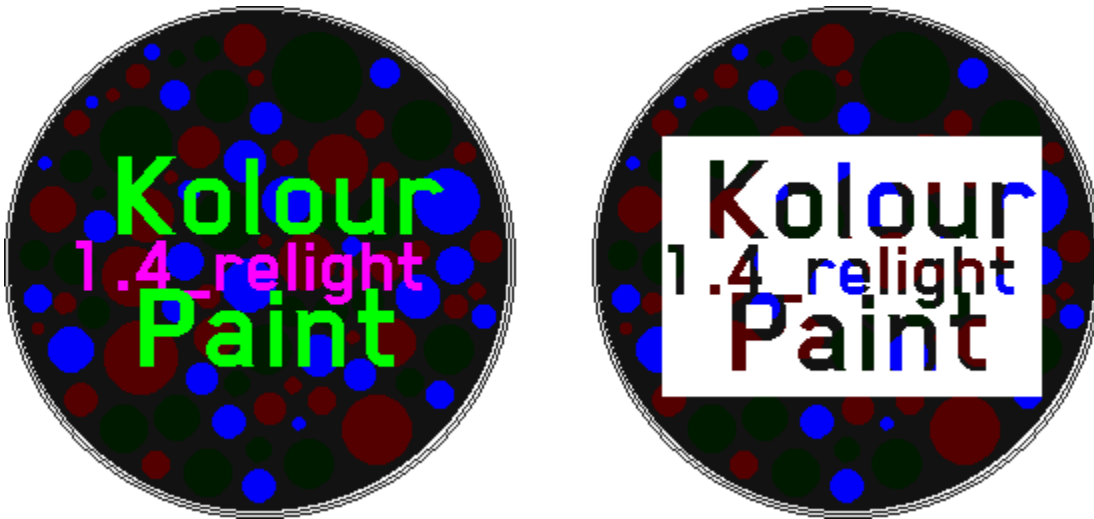
Clique e arraste uma área na qual irá escrever algum texto. Assim que o contorno for exibido, você pode iniciar a digitação do texto. Clique e arraste o contorno para movê-lo. Você poderá redimensionar a caixa de texto arrastando os manipuladores ou usando o diálogo [Redimensionar](#).

<p>DICA Se você desmarcou uma caixa de texto, você poderá clicar em Desfazer para editá-la novamente.</p>

3.15.1 Usando a cor transparente



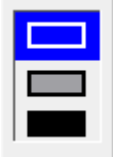


A imagem da esquerda mostra a imagem exemplo. A imagem da direita mostra a adição de texto com cores do primeiro plano e do plano de fundo opacas.



A imagem da esquerda mostra a adição do texto com cores do primeiro plano opacas e cor do plano de fundo transparente. A imagem da direita mostra a adição de texto com a cor do primeiro plano transparente e a cor do plano de fundo opaca.

3.16 Opções das ferramentas comuns

	<p>Clique em um dos quadrados para selecionar o tamanho da borracha. Você poderá selecionar quadrados com tamanhos de 2, 3, 5, 9, 17 e 29 pixels. A configuração do tamanho afeta as Borrachas.</p>
	<p>Clique em uma das linhas para selecionar a espessura da linha. Você poderá selecionar as espessuras de linha de 1, 2, 3, 5 e 8 pixels. A configuração da espessura da linha afeta as ferramentas Linhas conectadas, Curva, Elipse, Linha, Polígono, Retângulo e Retângulo arredondado.</p>
	<p>Clique em um dos retângulos para selecionar o estilo de preenchimento. Você poderá escolher entre Sem preenchimento, Preencher com a cor do plano de fundo e Preencher com a cor do primeiro plano. O estilo de preenchimento afeta as ferramentas Elipse, Polígono, Retângulo e Retângulo arredondado.</p>

Capítulo 4

Trabalhando com cores

4.1 A caixa de cores

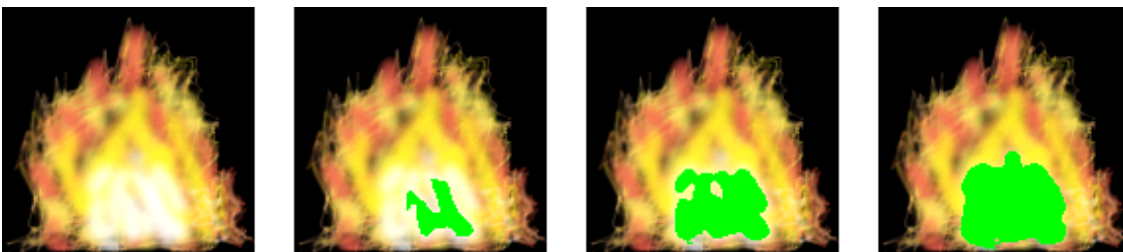


A caixa de cores possui três seções principais: a tabela de cores, a paleta de cores e o seletor de semelhança de cores.

A tabela de cores mostra a cor do primeiro plano atual com um quadrado sobre outro, que representa a cor do plano de fundo atual. Ao desenhar com o botão esquerdo do mouse, a cor do primeiro plano é usada e, ao desenhar com o botão direito do mouse, a cor do plano de fundo é usada (exceto para as [Borrachas](#)). Você poderá clicar na seta de duas pontas para trocar as cores.

A paleta de cores mostra uma seleção de cores onde você poderá escolher a cor a ser usada. A pirâmide translúcida representa a cor transparente. Clique com o botão esquerdo do mouse para definir a cor do primeiro plano e com o botão direito do mouse para definir a cor do plano de fundo. Você poderá também arrastar e soltar qualquer cor opaca nos quadrados da tabela de cores. Para editar uma cor na tabela ou na paleta de cores, faça duplo-clique nela. A ferramenta [Seletor de cores](#) permite-lhe selecionar uma cor da imagem.

A Semelhança de cores permite-lhe trabalhar de forma mais eficaz com as fotos e imagens pontilhadas, de maneira semelhante ao recurso 'Varinha mágica' de outros programas de pintura. Ela aplica-se às seleções transparentes, assim como ao [Preenchimento](#), à [Borracha de cores](#) e ao [Corte automático / Remover borda interna](#). Faça duplo-clique no seletor de Semelhança de cores para escolher como as cores semelhantes poderão ser consideradas iguais. Ao usar as seleções no modo Transparente, todas as cores da seleção que sejam semelhantes às cores do plano de fundo, também ficarão transparentes.



A figura da esquerda mostra a imagem exemplo. As figuras à direita demonstram a utilização de um preenchimento com a opção de Semelhança de cores a 5%, 15% e 30%. Neste exemplo, com uma opção de Semelhança de cores com **Coincidência exata**, um preenchimento em (80,

Manual do KolourPaint

100) só preencheria um pixel, uma vez que os pixels adjacentes não são idênticos. À medida que a Semelhança de cores vai aumentando, mais pixels que sejam semelhantes em cores serão considerados idênticos, e como consequência, o preenchimento se estende um pouco mais.

Capítulo 5

Opções de exibição

5.1 Relação de opções de exibição

Ampliação com grade incorporada

Miniatura

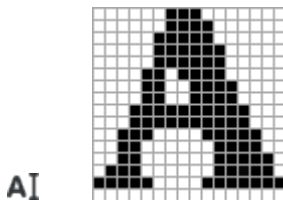
5.2 Ampliação com grade incorporada

Aumenta o nível de ampliação para editar as imagens com maior precisão ou o reduz, para ver mais partes da imagem.

IMPORTANTE

No caso dos níveis de ampliação que não sejam múltiplos de 100%, partes da imagem parecerão se mover, quando o usuário interage com elas. Poderão também ocorrer algumas pequenas falhas de atualização nesses níveis de ampliação.

Nos níveis de ampliação de 400% ou superior, que sejam também múltiplos de 100%, você poderá **Mostrar grade** para editar com maior precisão os pixels individuais.

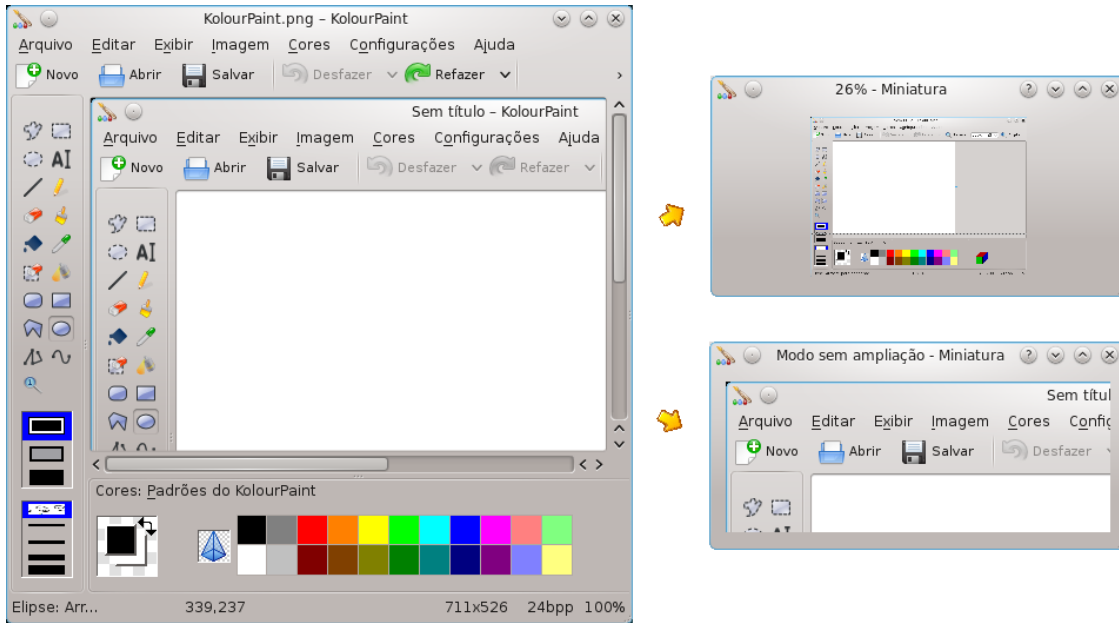


A primeira imagem mostra o ícone da ferramenta de [Texto](#), enquanto a última, mostra-a com uma ampliação de 600% e com a grade ativada.

DICA

Outra forma de ampliar quando não estiver desenhando é girar a roda do mouse, mantendo a tecla **Ctrl** pressionada.

5.3 Miniatura



Se o **Modo de miniaturas ampliadas** estiver selecionado, a imagem inteira será mostrada e ajustada para a janela da miniatura (imagem superior à direita).

Caso contrário, a miniatura mostrará o máximo possível da imagem, iniciando no canto superior esquerdo da área principal (imagem inferior à direita).

Capítulo 6

Efeitos de imagem

6.1 Relação dos efeitos de imagem

Corte automático/remover borda interna

Equilíbrio

Limpar

Relevo

Achatar

Refletir (de cima para baixo)

Inverter

Reduzir as cores

Reduzir para escala de cinza

Reduzir para monocromático (pontilhado)

Espelhar (horizontalmente)

Redimensionar/escalonar

Girar

Definir como imagem (cortar)

Inclinar

Suavização e nitidez

Mais efeitos

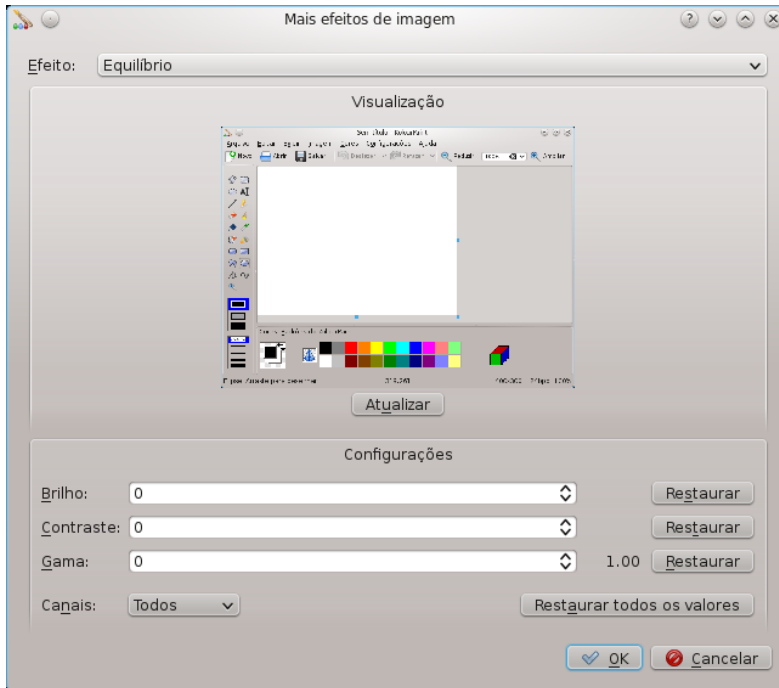
Notas

6.2 Corte automático / Remover borda interna

Remove automaticamente o contorno de uma imagem ou seleção. Use o Corte automático se tiver uma figura que não ocupe a imagem inteira ou seleção e deseja remover o excesso de espaço em branco. Para usar este recurso com uma imagem pontilhada, você pode também usar a [Semelhança de cores](#).

6.3 Equilíbrio

Este recurso está acessível através do diálogo [Mais efeitos](#).



Permite-lhe definir o brilho, o contraste e o fator gama da imagem ou da seleção.

NOTA

A medida mais comum do gama (um valor decimal de 0.10 a 10.00) está localizada entre o campo incremental **Gama** e o botão **Restaurar**.

6.4 Limpar

Preenche a imagem inteira ou a seleção com a cor do plano de fundo.

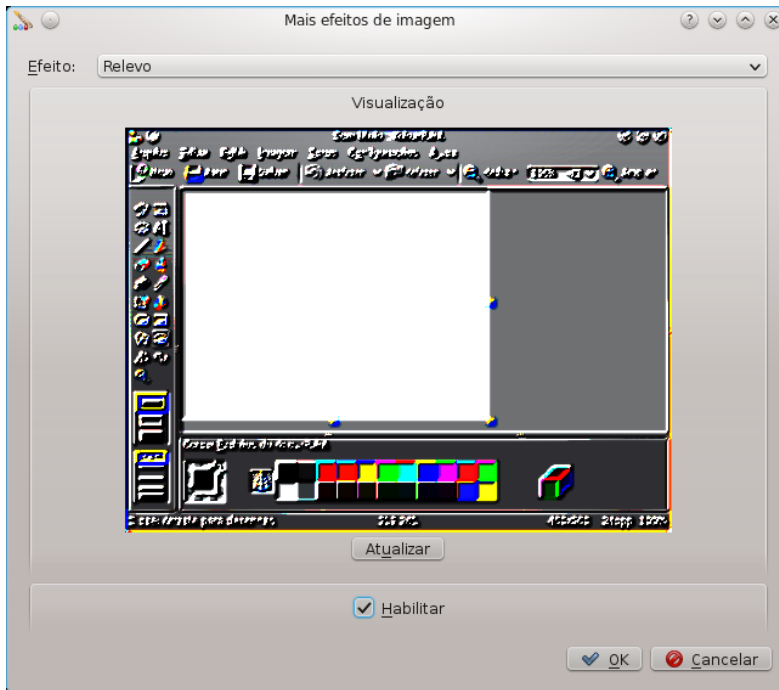
DICA

Faça duplo-clique no ícone da [Borracha](#) para limpar a imagem inteira.

6.5 Relevo

Este recurso está acessível através do diálogo [Mais efeitos](#).

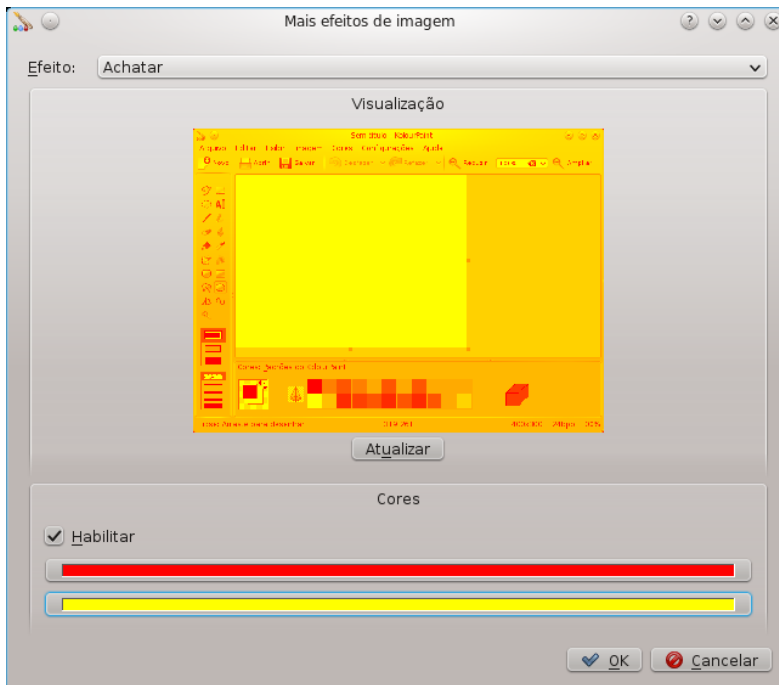
Manual do KolourPaint



Selecione **Habilitar** para aplicar o efeito de Relevo. Isto realça os extremos e dá à imagem ou seleção um “aparência esculpida”.

6.6 Achatar

Este recurso está acessível através do diálogo [Mais efeitos](#).



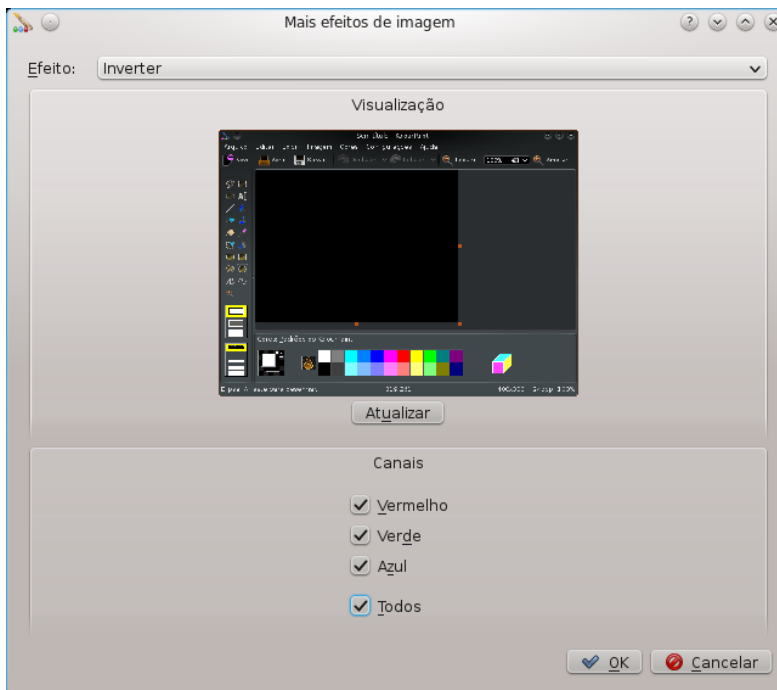
Altera as cores da imagem com variação da tonalidade das duas cores seleccionadas.

6.7 Refletir (de cima para baixo)

Reflete a imagem inteira ou a seleção verticalmente.

6.8 Inverter

Este recurso está acessível através do diálogo [Mais efeitos](#).



Permite-lhe inverter um ou mais canais RGB da imagem ou seleção. Selecione **Todos** para alterar uma foto para o seu negativo e vice-versa. Isto normalmente cria uma aparência muito engraçada.

DICA

Para inverter rapidamente todos os canais, você não precisa usar este diálogo. Você pode acessar o item **Inverter as cores** do menu **Imagem** ou do menu **Seleção**. O item **Seleção** somente é exibido na barra de menu se você usar uma das ferramentas de seleção. Adicionalmente você pode alcançar esta ação do menu de contexto aberto com um clique botão direito do mouse na área da imagem.

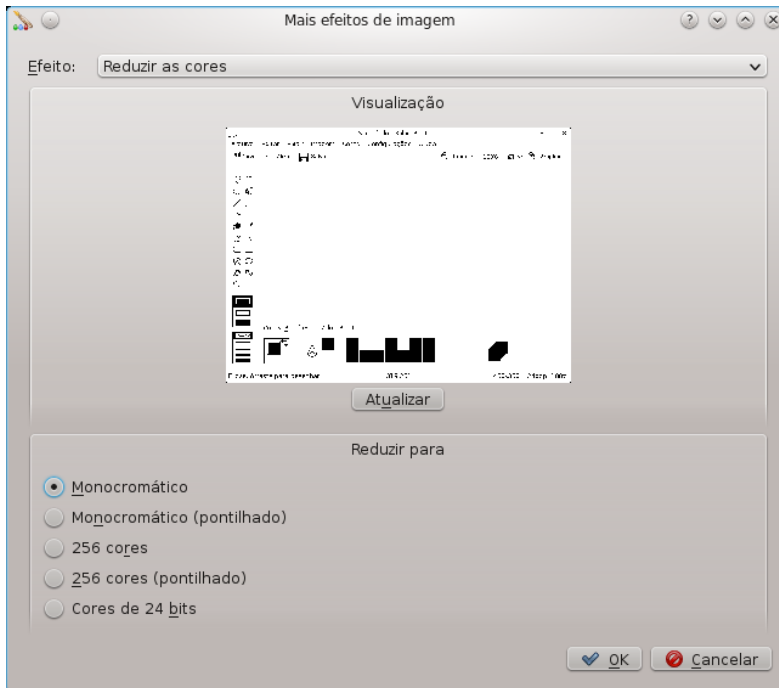
6.9 Espelhar (horizontalmente)

Espelha a imagem inteira ou a seleção horizontalmente.

6.10 Reduzir as cores

Este recurso está acessível através do diálogo [Mais efeitos](#).

Manual do KolourPaint



Reduz o número de cores usado pela imagem ou seleção, com ou sem pontilhamento.

O pontilhamento normalmente apresenta melhores resultados na qualidade. Entretanto, você pode querer desativá-lo para efeitos artísticos; por exemplo, ao usar o **Monocromático** em vez do **Monocromático (pontilhado)** apresentará um efeito de silhueta.

Outra importante distinção é que, enquanto o **Monocromático (pontilhado)** irá sempre reduzir para preto-e-branco a imagem inteira ou a seleção, o **Monocromático** só fará isso se a imagem ou a seleção possuir mais de duas cores.

DICA

Para uma rápida imagem monocromática pontilhada, use o item **Reduzir para monocromático (pontilhado)** do menu **Imagem** ou do menu **Seleção**. O item **Seleção** somente é exibido na barra de menu se você usar uma das ferramentas de seleção. Adicionalmente você pode alcançar esta ação do menu de contexto aberto com um clique botão direito do mouse na área da imagem.

NOTA

A alteração do número de cores efetuada aqui não terá efeito na profundidade de cor do formato do arquivo. Se você quiser alterar a profundidade de cor deverá selecioná-la nos diálogos de salvamento de arquivo. Lembre-se que, ao contrário, a alteração da profundidade de cor irá também alterar o número de cores.

6.11 Reduzir para escala de cinza

Reduz a imagem inteira ou seleção para escala de cinza.

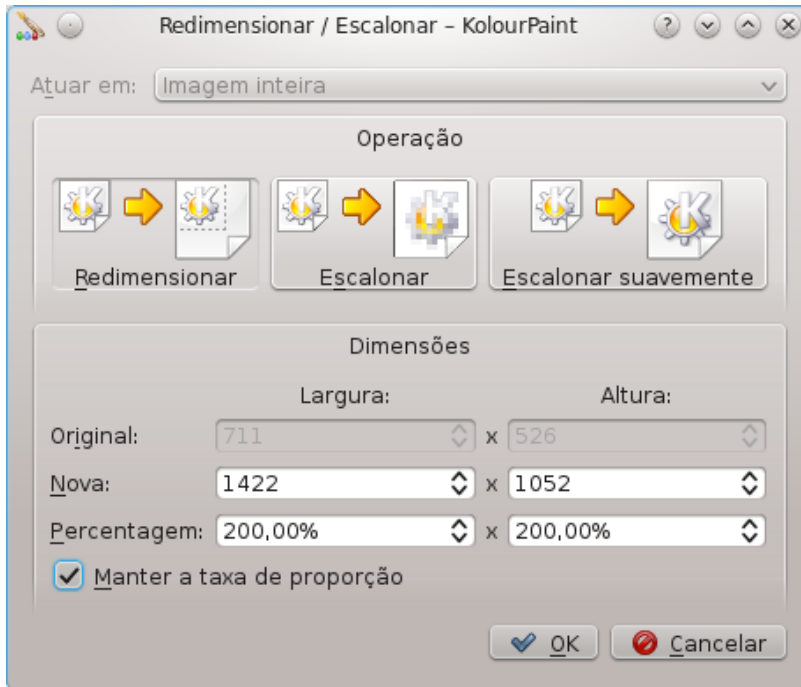
6.12 Reduzir para monocromático (pontilhado)

Reduz a imagem inteira ou seleção para preto-e-branco.

DICA

Se você não quiser que a imagem ou seleção seja pontilhada, use o diálogo [Reduzir as cores](#).

6.13 Redimensionar / Escalonar



O redimensionamento da imagem altera as suas medidas, sem implicar em transformação do conteúdo existente. A mudança de escala irá reduzir o conteúdo existente para as novas dimensões. A opção **Escalonar suavemente** normalmente apresenta melhores resultados na qualidade que Escalonar, misturando as cores adjacentes.

Você poderá inserir as novas dimensões em pixels ou como uma porcentagem do tamanho original. Se você selecionar a opção **Manter a proporção**, a largura e a altura serão escalonadas com o mesmo percentual.

DICA

Você poderá livremente **Redimensionar** a imagem inteira ou **Escalonar suavemente** através de seus manipuladores.

NOTA

Para as seleções, somente é permitido o escalonamento e para as caixas de texto, somente o redimensionamento. Veja as [Notas](#) para mais detalhes sobre a aplicação destes efeitos.

6.14 Girar



Gira a imagem. Você poderá especificar o ângulo e a direção da rotação.

DICA

Você poderá inverter a direção da rotação se especificar um ângulo negativo.

NOTA

Veja as [Notas](#) para mais detalhes sobre como aplicar este efeito a uma seleção.

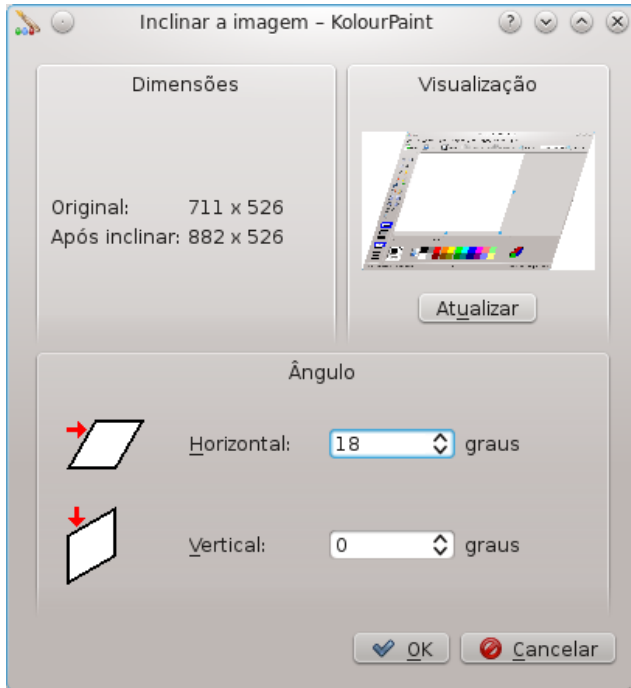
6.15 Definir como imagem (cortar)

Isto fará com que a seleção passe a ser a imagem.

NOTA

Isto só está disponível quando você tiver uma seleção ativa.

6.16 Inclinar



Inclina a imagem inteira ou seleção, na horizontal e/ou na vertical.

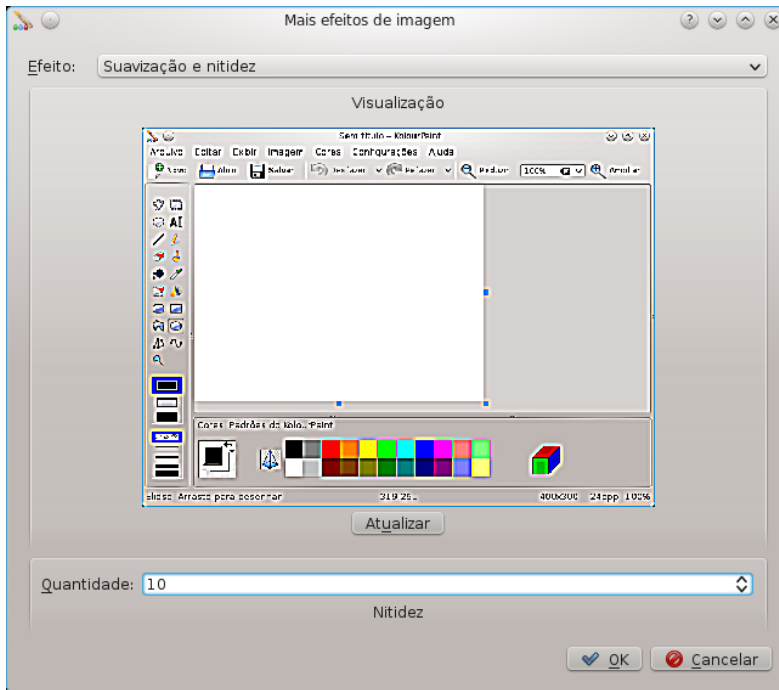
NOTA

Veja as [Notas](#) para mais detalhes sobre como aplicar este efeito a uma seleção.

6.17 Suavização e nitidez

Este recurso está acessível através do diálogo [Mais efeitos](#).

Manual do KolourPaint



Use este efeito para suavizar a imagem ou dar-lhe maior nitidez.

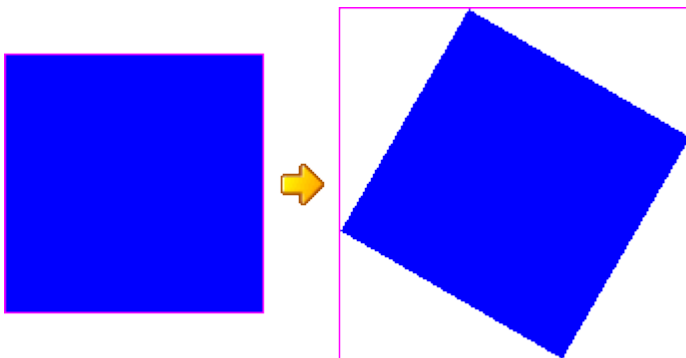
6.18 Mais efeitos

Este diálogo contém os recursos [Equilíbrio](#), [Relevo](#), [Achatar](#), [Inverter](#), [Reduzir as cores](#) e [Suavização e nitidez](#).

6.19 Notas

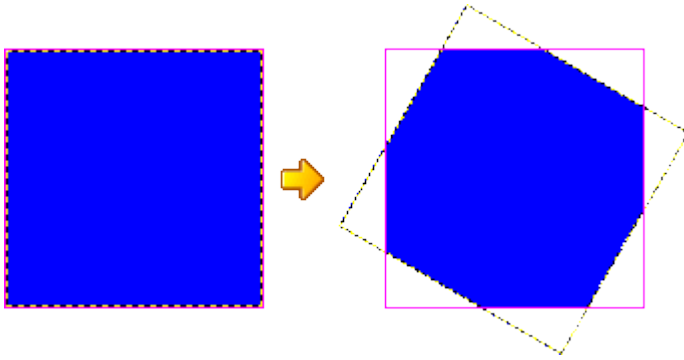
O [Redimensionamento](#), a [Rotação](#) e a [Inclinação](#) podem alterar as dimensões da imagem. Você poderá ver as novas dimensões no diálogo.

Se você aplicar estes efeitos a uma imagem, ela será redimensionada se necessário. Contudo, se você aplicar estes efeitos a uma seleção, a imagem não será redimensionada, mesmo que a seleção transformada não caiba na imagem.



A imagem da esquerda foi girada 30 graus no sentido horário, para formar a imagem correta. O KolourPaint aumentou automaticamente a imagem para acomodar o conteúdo maior.

Manual do KolourPaint



A *seleção* da esquerda foi girada 30 graus no sentido horário, para formar a seleção correta. O tamanho da imagem foi mantido, uma vez que partes da seleção não serão visíveis sem o [Redimensionamento da imagem](#).

Capítulo 7

Créditos e licença

Pode não ser uma documentação concisa e completa, mas é uma documentação honesta.

—Carl Tucker

KolourPaint

Direitos autorais do programa (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang dang@kde.org

Ícones específicos do KolourPaint com direitos autorais (c) 2004, 2005 Kristof Borrey borrey@kde.org, Nuno Pinheiro nf.pinheiro@gmail.com, Danny Allen dannya40uk@yahoo.co.uk

Documentação e desenhos adicionais da documentação com direitos autorais (c) 2004, 2005 Thurston Dang thurston_dang@users.sourceforge.net

Partes foram reproduzidas com a permissão de <http://kolourpaint.sourceforge.net/>.

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com

Revisão e atualização de André Marcelo Alvarenga andrealvarenga@gmx.net

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

Este programa está licenciado da seguinte forma:

Direitos autorais (c) 2003, 2004, 2005 Clarence Dang dang@kde.org

Todos os direitos reservados.

A redistribuição e uso nas formas de código ou binária, com ou sem modificação, são permitidas desde que as seguintes condições sejam atendidas:

1. As redistribuições do código-fonte devem possuir as notas de direitos autorais acima, esta lista de condições e a declaração a seguir.
2. As redistribuições na forma binária devem reproduzir a nota de direitos autorais acima, esta lista de condições e a declaração a seguir na documentação e/ou outros materiais fornecidos com a distribuição.

ESTE PROGRAMA É FORNECIDO PELO AUTOR "COMO ESTÁ" SEM NENHUMA GARANTIA EXPRESSA OU DEDUZIDA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO AS GARANTIAS DEDUZIDAS DE MERCADO E UTILIZAÇÃO PARA UMA FINALIDADE PARTICULAR QUE SEJA DECLARADA.

EM NENHUMA SITUAÇÃO O AUTOR SERÁ RESPONSÁVEL POR QUALQUER DANO DIRETO, INDIRETO ACIDENTAL, ESPECIAL, EXEMPLAR OU EM CONSEQUÊNCIA (INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A OBTENÇÃO DE BENS DE SUBSTITUIÇÃO OU SERVIÇOS, PERDA DE DADOS DO USUÁRIO, OU DE LUCROS; OU INTERRUPTÃO DE NEGÓCIO) SEJA CAUSADO EM QUALQUER TEORIA DE RESPONSABILIDADE SEJA NO CONTRATO, NA RESPONSABILIDADE ESTRITA, OU OUTRO (INCLUINDO NEGLIGÊNCIA OU OUTRA SITUAÇÃO) QUE LEVANTA-SE EM QUALQUER MANEIRA FORA DO USO DESTES SOFTWARE, MESMO SE ALERTADO DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS.

Apêndice A

Instalação

A.1 Como obter o KolourPaint

O KolourPaint é integrante do projeto KDE <http://www.kde.org/> .

Este aplicativo pode ser encontrado no [site de downloads](#) do projeto KDE.

As versões mais frequentes, com o suporte para as versões anteriores do KDE estão disponíveis em <http://kolourpaint.sourceforge.net/> .

A.2 Compilação e instalação

NOTA

Se você está lendo esta ajuda no KHelpCenter, então o KolourPaint já está instalado neste sistema e você não precisa seguir estas instruções genéricas.

Para informações detalhadas de como compilar e instalar os aplicativos do KDE, visite a página [KDE Techbase](#)

Uma vez que o KDE usa o **cmake**, você não deve ter dificuldade em compilá-lo. Caso tenha algum problema, por favor, relate-o nas listas de discussão do KDE.