

Підручник з KXStitch

Stephen P. Allewell

Переклад українською: Юрій Чорноіван



Підручник з KXStitch

Зміст

1	Вступ	6
2	Можливості	7
3	Інтерфейс користувача	9
3.1	Головне вікно KXStitch	9
3.2	Вікно редактора	10
3.2.1	Контекстне меню	10
3.3	Вікно попереднього перегляду	10
3.4	Вікно палітри	10
3.4.1	Контекстне меню	11
4	Довідка щодо команд	12
4.1	Меню KXStitch	12
4.1.1	Меню «Файл»	12
4.1.2	Меню «Зміни»	13
4.1.2.1	Вирізання, копіювання і вставляння	14
4.1.3	Меню «Перегляд»	14
4.1.4	Меню «Стібки»	15
4.1.5	Меню «Інструменти»	15
4.1.6	Меню «Палітра»	17
4.1.7	Меню «Бібліотека»	17
4.1.8	Меню «Візерунок»	17
4.1.9	Меню «Параметри»	18
4.1.10	Меню «Довідка»	18
5	Створення візерунків	19
5.1	Запуск KXStitch	19
5.2	Імпортування зображень	19
5.3	Зображення тла	19
5.4	Бібліотеки візерунків	20
6	Друк візерунків	21

7	Діалогові вікна	22
7.1	Діалогове вікно керування палітрою	22
7.1.1	Вибір позначки	23
7.2	Діалогове вікно нового кольору	24
7.3	Діалогове вікно калібрування ниток	25
7.4	Діалогове вікно налаштування	26
7.5	Діалогове вікно імпортування зображень	26
7.6	Діалогове вікно властивостей файла	27
7.7	Діалогове вікно бібліотеки візерунків	28
7.8	Діалогове вікно текстового елемента	30
7.9	Діалогове вікно розширення візерунка	30
7.10	Діалогове вікно друку	31
7.10.1	Елемент візерунка	33
7.10.1.1	Елемент карти	34
7.10.2	Текстовий елемент	34
7.10.2.1	Текстові змінні	34
7.10.3	Елемент позначення	35
7.10.4	Зміна розмірів елемента	35
8	Подяки і ліцензування	37
A	Встановлення	38
A.1	Як отримати KXStitch	38
A.2	Вимоги	38
A.3	Збирання і встановлення	38

Анотація

KXStitch — програма, за допомогою якої користувачі можуть створювати візерунки для вишивання хрестиком та друкувати їх. Ці візерунки можна створювати або «з нуля» на основі визначених користувачем розмірів сітки, або імпортувати з графічних файлів різноманітних форматів.

Розділ 1

Вступ

KXStitch — програма, за допомогою якої ви можете створювати візерунки та діаграми для вишивання хрестиком. Візерунки можна створювати «з нуля» на основі визначених користувачем розмірів сітки, які можна згодом збільшити або зменшити, якщо потрібно. Крім того, ви можете імпортувати зображення у одному з багатьох графічних форматів. Програма зменшить кількість кольорів і перетворить зображення так, щоб його можна було вишити повними стібками або частинними стібками. Ви також можете використати зображення як тло вишивки і змінювати його розміри відповідно до позначеної області. Ці імпортовані зображення можна змінювати за допомогою вбудованих до програми інструментів, щоб отримати бажаний для вас вигляд вишивки.

У програмі передбачено багато інструментів, які допоможуть вам у створенні вашого візерунка, — від заповнених і незаповнених кольором прямокутників і еліпсів до заповнених багатокутників, прямих та зворотних стібків. Крім того, ви можете вирізати, копіювати та вставляти елементи візерунка. Позначені області можна обертати на 90, 180 та 270 градусів проти годинникової стрілки, віддзеркалювати горизонтально та вертикально.

Також передбачено бібліотеку візерунків, якою можна скористатися для зберігання невеличких та великих частин візерунків, якими згодом можна скористатися для створення повноцінних зображень. Візерунки у такій бібліотеці зберігаються у форматі ієрархічного списку, який просто упорядковувати. Ви можете легко знайти потрібний вам запис. Такими бібліотеками візерунків можна також скористатися як абетками, пов'язавши з кожним з візерунків літеру абетки. За допомогою інструмента «Абетка» ви можете шукати потрібний вам елемент простим натисканням клавіші пов'язаної з ним літери. Після натискання цієї клавіші елемент просто буде вставлено до візерунка.

Запити щодо виправлення вад та реалізації нових можливостей слід створювати за допомогою системи стеження за вадами у KDE або надсилати до списку листування KXStitch.

Розділ 2

Можливості

Тут наведено список можливостей поточної версії та можливостей, які планується реалізувати у наступних версіях.

- Створення візерунків
 - Можливість визначення розмірів користувачем
 - Вибір кольору матеріалу основи
 - Вставлення зображень тла для стеження за зображенням
 - Імпортування даних зображень у різноманітних форматах
 - Вибір параметрів імпортування
 - * Обмеження кількості кольорів
 - * Обмеження кількості кольорів за певною палітрою
 - * Масштабування до остаточних розмірів
 - * Підтримка прозорості на зображеннях
 - * Можливість використання частинних стібків
- Редагування наявних візерунків. Серед інструментів редагування
 - Незаповнені та заповнені прямокутники
 - Незаповнені та заповнені еліпси
 - Заповнені багатокутники
 - Малювання
 - Лінії
 - Вилучення стібків, вузлів та зворотних стібків
 - Вибір кольору на основі наявних стібків
 - Переставляння кольорів
 - Заміна одного кольору іншим
 - Текстові елементи з визначеною користувачем гарнітурою та розміром шрифту
 - Вирізання, копіювання та вставлення прямокутних ділянок
 - Необмежений буфер скасовування та повторення дій
 - Віддзеркалення, горизонтальне та вертикальне
 - Обертання на 90, 180 та 270 градусів проти годинникової стрілки
 - Зміна розмірів полотна
 - * Розширення полотна ліворуч, вгору, праворуч та вниз
 - * Обрізання полотна до візерунка
 - * Обрізання полотна до позначеного фрагмента
 - * Вставлення рядків та стовпчиків
 - * Центрування візерунка на полотні

Підручник з KXStitch

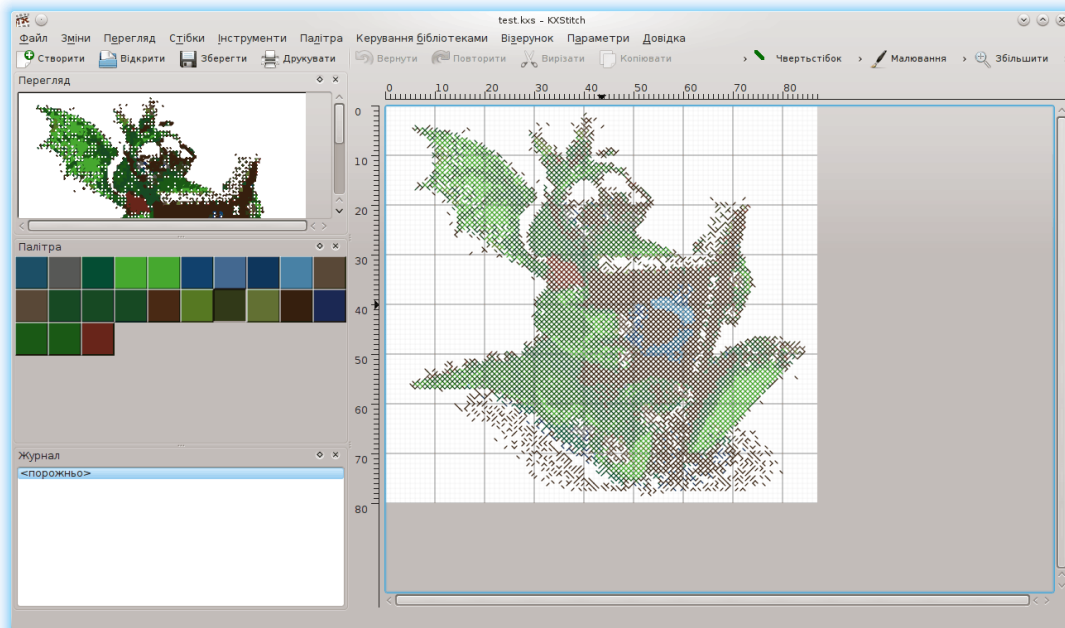
- Перетворення між різними схемами ниток
- Використання стандартних палітр ниток, DMC, Anchor тощо
- Створення нетипових палітр ниток
- Створення нових кольорів для будь-якої палітри ниток
- Збереження та завантаження поточної палітри
- Використання стандартних стібків
- Засіб керування бібліотекою візерунків
 - Створення візерунків у бібліотеці
 - Вставлення візерунків з бібліотеки до нових творів
 - Перетягування зі скиданням з бібліотеки до візерунка
 - Перетягування зі скиданням з однієї бібліотеки до іншої бібліотеки
 - Прив'язування натискань клавіш з візерунками для спрощення використання разом з інструментом абетки
- Довільне використання зворотних стібків
- Друк завершених візерунків та таблиць умовних позначень ниток
 - Створення візерунків на основі зображень
 - Настанови
 - Умовні позначення ниток та резюме щодо стібків
 - Діаграма візерунка з картою сторінок
 - Текстові блоки
- Прив'язка позначок до кольору ниток
- Визначення кількості елементів для стібків та зворотних стібків
- Калібрування кольорів ниток

Запити щодо реалізації нових можливостей слід створювати за допомогою системи стеження за вадами у KDE.

Розділ 3

Інтерфейс користувача

3.1 Головне вікно KXStitch



Головне вікно KXStitch складається з панелі редактора, показаної на наведеному вище знімку праворуч, а трьох рухомих панелей. На рухомих панелях показано попередній перегляд візерунка, палітру ниток та журнал дій. Якщо зображення було імпортовано, програма покаже додаткову панель попереднього перегляду початкового зображення, призначену для звірювання результату перетворення з початковим зображенням. Кожне з цих рухомих вікон можна пересунути до будь-якого краю вікна або від'єднати від вікна, закрити або знову відкрити.

Частини вікна відокремлено смугами-роздільниками, які можна пересувати для того, щоб змінити простір у вікні, який зайнято відповідною частиною.

Розташування решти елементів, смужки меню, панелей інструментів та смужки стану є подібним до розташування цих елементів у вікнах решти програм KDE.

На смужці стану у нижній частині вікна буде показано різноманітні повідомлення щодо стану програми.

3.2 Вікно редактора

На основній панелі редагування буде показано сітку візерунка та лінійки вгорі та ліворуч. Поділki лінійок можна визначати у одиницях стібків, сантиметрах та дюймах. Панель редагування є придатним до гортання і масштабування образом вашого візерунка, саме для неї передбачено різноманітні інструменти редагування вашого майбутнього твору.

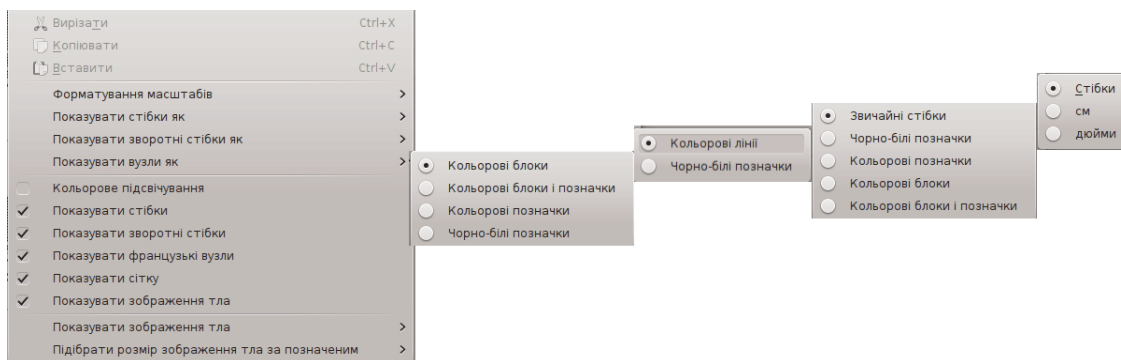
Загалом кажучи, для використання інструментів редагування візерунка слід користуватися лівою кнопкою миші. Докладніші відомості щодо кожного з інструментів та настанови щодо їхнього використання наведено у розділі довідника щодо команд.

У сітці ви зможете побачити товстіші лінії, які поділяють комірки сітки на групи. Кількість комірок у кожній з груп можна налаштувати. Типовою є кількість у 10 комірок, як і у 10 кольорів ліній сітки. Використання таких ліній є корисним для створення візерунків на темному полотні, де світлі лінії потрібні для створення контрасту.

За допомогою відповідного пункту меню ви можете додавати на панель редагування зображення тла, які слугуватимуть вам шаблоном для додавання стібків. Докладніший опис наведено у розділі щодо створення візерунків.

3.2.1 Контекстне меню

За допомогою клацання правою кнопкою миші на панелі редагування ви можете викликати контекстне меню, яке надасть вам доступ до зміни форматування лінійок та вигляду стібків. Крім того, ви зможете увімкнути або вимкнути показ зображення тла, стібків, зворотних стібків, сітки та лінійок.



3.3 Вікно попереднього перегляду

На панелі попереднього перегляду буде показано придатний до гортання образ поточного візерунка у меншому масштабі ніж на панелі редагування. На панелі попереднього перегляду також чорним прямокутником буде показано поточну видиму область у вікні редагування.

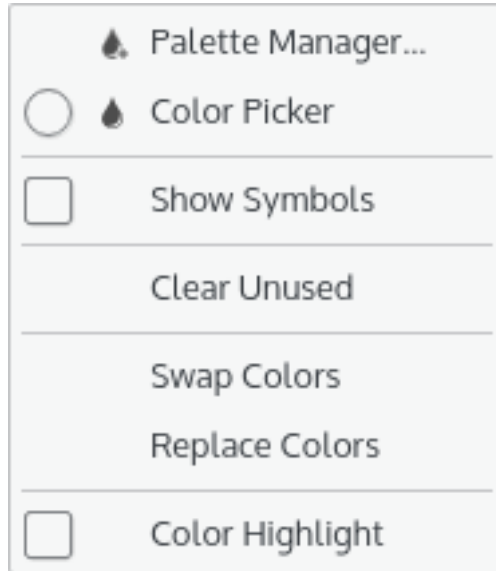
Якщо ви клацнете лівою кнопкою миші у певному місці панелі попереднього перегляду, центр фрагмента, показаного на панелі редагування, буде негайно пересунуто у це місце. Крім того, якщо натиснути і утримувати ліву кнопку миші, а потім перетягти вказівник і відпустити кнопку, на панелі редагування буде показано у відповідному масштабі область, що збігається з накресленим прямокутником.

3.4 Вікно палітри

На панелі **Палітра** буде показано кольорові прямокутники, зафарбовані у кольори ниток поточної палітри візерунка, а також, якщо потрібно, позначки, пов'язані з кожним з кольорів. Якщо ви наведете вказівник миші на такий зафарбований прямокутник, програма покаже контекстну панель з даними щодо номеру кольору та його назви. Клацанням лівою кнопкою миші на прямокутнику можна вибрати колір для наступного малювання на панелі редагування.

3.4.1 Контекстне меню

Клацанням правою кнопкою миші на панелі палітри можна відкрити контекстне меню дій над палітрою. Докладніший опис можна знайти у [розділі щодо команд меню](#).



Розділ 4

Довідка щодо команд

4.1 Меню KXStitch

4.1.1 Меню «Файл»

Створити (Ctrl+N)

Створити візерунок на основі типових значень, встановлених за допомогою діалогового вікна властивостей візерунка.

Відкрити... (Ctrl+O)

Відкрити наявний візерунок.

Відкрити недавні

Відкрити нещодавно редагований візерунок.

Зберегти (Ctrl+S)

Зберегти візерунок

Зберегти як (Ctrl+Shift+S)

Зберегти візерунок під новою назвою.

Повернути

Повернути візерунок до останнього збереженого стану.

Друкувати... (Ctrl+P)

Надрукувати візерунок.

Налаштування друку

Налаштувати компонування сторінки для друку.

Імпортування зображення

Імпортувати файл зображення та перетворити його на візерунок зі стібків.

Властивості файла

Показати або редагувати властивості документа.

Додати зображення тла

Вставити зображення як тло для створення на його основі візерунка.

Вилучити зображення тла

Вибрати зображення тла для вилучення. Пунктами у цьому підменю будуть записи раніше вставлених зображень.

Закрити (Ctrl+W)

Закрити візерунок.

Вийти (Ctrl+Q)

Завершити роботу KXStitch.

4.1.2 Меню «Зміни»

Вернути (Ctrl+Z)

Скасувати останню внесену зміну. Список змін буде показано на панелі журналу.

Повторити (Ctrl+Shift+Z)

Повторити останню скасовану зміну. Список змін буде показано на панелі журналу.

Вирізати (Ctrl+X)

Вирізати позначену область до буфера обміну даними.

Копіювати (Ctrl+C)

Копіювати позначену область до буфера обміну даними.

Вставити (Ctrl+V)

Вставити скопійовану область.

Маски позначення → Маска стібків

Обмежити позначення до поточного вибраного типу стібків.

Маски позначення → Маска кольорів

Обмежити позначення до поточного вибраного кольору.

Маски позначення → Виключення зворотних стібків

Виключити зворотні стібки з позначення.

Маски позначення → Виключення вузлів

Виключити вузли з позначення.

Віддзеркалення і обертання створюють копії

Якщо позначено, дії з віддзеркалення і обертання створюватимуть копію позначення. Якщо пункт позначено не буде, програма пересуватиме і обертатиме позначену область.

Віддзеркалити позначене → Горизонтально

Віддзеркалити позначену область горизонтально, тобто перевернути її зліва праворуч.

Віддзеркалити позначене → Вертикально

Віддзеркалити позначену область вертикально, тобто перевернути її згори вниз.

Обернути позначене → На 90

Обернути позначену область проти годинникової стрілки на 90.

Обернути позначене → На 180

Обернути позначену область проти годинникової стрілки на 180.

Обернути позначене → На 270

Обернути позначену область проти годинникової стрілки на 270.

4.1.2.1 Вирізання, копіювання і вставлення

Під час вирізання та копіювання областей візерунка можна використовувати маски стібків та кольорів, а також виключення зворотних стібків та французьких вузлів для вибору потрібного елемента візерунка.

Під час дії зі вставлення у KXStitch ви можете натиснути і утримувати натисненою ліву кнопку миші у приблизній позиції, куди має бути вставлено скопійовані дані, програма покаже зображення вставленої області. Ви зможете визначити для неї точну позицію, перш ніж відпустити кнопку миші для завершення дії. Цією методикою можна також скористатися для віддзеркалення та обертання. За допомогою клавіш зі стрілочками можна пересувати вставлений фрагмент. Натискання клавіші **Enter** зафіксує його остаточну позицію.

4.1.3 Меню «Перегляд»

Фактичний розмір

Встановити на екрані такий масштаб, який приблизно відповідатиме фізичним розмірам надрукованого візерунка.

Влаштувати в сторінку

Встановити такий масштаб перегляду, за якого у видимій області вміщатиметься увесь візерунок.

Влаштувати в ширину сторінки

Встановити такий масштаб перегляду, за якого у видимій області вміщатиметься уся ширина візерунка.

Влаштувати в висоту сторінки

Встановити такий масштаб перегляду, за якого у видимій області вміщатиметься уся висота візерунка.

Збільшити (Ctrl++)

Збільшити масштаб на панелі редагування.

Зменшити (Ctrl+-)

Зменшити масштаб на панелі редагування.

Перегляд

Показати або приховати панель попереднього перегляду.

Палітра

Показати або сховати панель палітри.

Журнал

Показати або сховати панель журналу

Імпортоване зображення

Показати або приховати панель попереднього перегляду імпортованого зображення.

Показувати зображення тла

Показати або приховати зображення тла. Список цього підменю формуватиметься динамічно, відповідно до списку вставлених зображень тла.

Підібрати розмір зображення тла за позначеним

Підібрати розміри вибраного зображення тла до поточної позначеної області.

4.1.4 Меню «Стібки»

Чвертьстібок

Чвертьстібок, розташування визначатиметься квадрантом позначеної комірки.

Напівстібок

Напівстібок, напрямком визначатиметься квадрантом позначеної комірки.

Стібок на три чверті

Стібок на три чверті, орієнтація визначатиметься квадрантом позначеної комірки.

Повний стібок

Повний стібок.

Малий половинний стібок

Малий напівстібок, розташування визначатиметься квадрантом позначеної комірки.

Малий повний стібок

Малий повний стібок, розташування визначатиметься квадрантом позначеної комірки.

Французький вузол

Французький вузол.

4.1.5 Меню «Інструменти»

Малювання

Малювати стібки на полотні. Натисніть ліву кнопку миші і перетягніть вказівник на панелі редагування. У кожній з комірок, крізь які пройде вказівник, буде додано стібок. Відпустіть кнопку, щоб припинити малювання.

Креслення

Намалювати пряму лінію зі стібків на полотні. Наведіть вказівник миші на початкову точку лінії, натисніть і утримуйте ліву кнопку миші. Перетягніть вказівник миші у кінцеву точку лінії і відпустіть кнопку миші. На полотні буде додано стібки у всіх комірках, крізь які проходить вказаний вами відрізок прямої.

Витирання

Витерти стібки. Натисніть і утримуйте натисненою ліву кнопку миші і проведіть вказівник так, щоб він пройшовся усіма стібками, які слід вилучити. Усі стібки, крізь комірки яких пройти вказівник, буде вилучено. Щоб припинити витирання, слід відпустити кнопку миші. Щоб витерти зворотні стібки, утримуйте натисненою клавішу **Ctrl** і клацніть лівою кнопкою миші у початковій та кінцевій точках зворотного стібка. Якщо у певній точці є декілька зворотних стібків, буде витерто перший же знайдений стібок. Щоб вилучити якийсь певний стібок, натисніть ліву кнопку миші і проведіть вказівником з одного його кінця до іншого. Щоб вилучити французький вузол, утримуйте натисненою клавішу **Shift**, наведіть вказівник на вузол і клацніть лівою кнопкою.

Малювати прямокутник

Намалювати прямокутник. Наведіть вказівник миші на точку, де має бути розташовано одну з вершин прямокутника, натисніть і утримуйте натисненою ліву кнопку миші. Перетягніть вказівник у протилежну вершину, відпустіть кнопку миші. На полотні буде додано незаповнений кольором прямокутник зі стібків.

Заповнений прямокутник

Намалювати заповнений прямокутник. Наведіть вказівник миші на точку, де має бути розташовано одну з вершин прямокутника, натисніть і утримуйте натисненою ліву кнопку миші. Перетягніть вказівник у протилежну вершину, відпустіть кнопку миші. На полотні буде додано заповнений кольором прямокутник зі стібків.

Малювати еліпс

Намалювати еліпс. Наведіть вказівник миші на точку, де має бути розташовано одну з вершин прямокутника, описаного навколо еліпса, натисніть і утримуйте натисненою ліву кнопку миші. Перетягніть вказівник у протилежну вершину цього прямокутника, відпустіть кнопку миші. На полотно буде додано незаповнений кольором еліпс зі стібків.

Заповнений еліпс

Намалювати заповнений еліпс. Наведіть вказівник миші на точку, де має бути розташовано одну з вершин прямокутника, описаного навколо еліпса, натисніть і утримуйте натисненою ліву кнопку миші. Перетягніть вказівник у протилежну вершину цього прямокутника, відпустіть кнопку миші. На полотно буде додано заповнений кольором еліпс зі стібків.

Заповнений багатокутник

Намалювати заповнений кольором багатокутник. Клацніть лівою кнопкою миші у кожній з комірок, які є вершинами багатокутника. Для створення складніших кривих натисніть і утримуйте ліву кнопку миші і перетягніть вказівник миші. Кожну з вершин буде позначено кружечком. Вершини буде з'єднано чорною лінією. Закнути контур багатокутника можна клацанням лівою кнопкою миші у початковій його вершині. Для вилучення останньої вершини натисніть клавішу **Backspace**. Щоб вилучити усі вершини і скасувати створення багатокутника, натисніть клавішу **Esc**.

Текст

Вставити фрагмент тексту, написаний стібками. Програма відкриє діалогове вікно введення тексту. Виберіть гарнітуру та розмір, введіть текст і натисніть кнопку **Гаразд**. Наведіть вказівник миші на приблизне місце на полотні, де має розпочинатися текст, натисніть і утримуйте ліву кнопку миші, пересуньте вказівник миші так, щоб розташувати текст точно і відпустіть кнопку миші. Ця дія подібна до дії зі вставлення.

Абетка

Вставити візерунки з поточної вибраної бібліотеки, які відповідають натисненим клавішам. За допомогою цього засобу ви зможете створювати абетки візерунків, з кожною «літерою» яких буде пов'язано певні клавіші. Якщо ви виберете цей інструмент і клацнете лівою кнопкою миші у точці вставлення візерунка, програма почне шукати відповідні візерунки для усіх натиснених після цього клавіш. Якщо відповідний візерунок буде виявлено, програма вставить його на панель редагування, позицію вставлення буде зсунуто на ширину вставленого фрагмента візерунка. Розміри полотна буде збільшено так, щоб праворуч можна було вставити новий фрагмент. Натискання клавіші **Enter** розпочне новий рядок візерунків під позицією початкової точки вставлення. Якщо на полотні буде недостатньо місця, розміри полотна буде збільшено вниз так, щоб на ньому міг вміститися новий рядок візерунків. Натискання клавіші **Backspace** призведе до вилучення нового фрагмента візерунка, а натискання клавіші **Пробіл** пересуне точку вставлення на ширину пробільного фрагмента у бібліотеці або на попередню визначену ширину, якщо пробільного фрагмента не існує. Послідовність рядка візерунків буде розірвано на межі полотна за пробільним символом.

Позначення

Позначити прямокутну область. Наведіть вказівник миші на точку, де має бути розташовано одну з вершин прямокутника, натисніть і утримуйте натисненою ліву кнопку миші. Перетягніть вказівник у протилежну вершину, відпустіть кнопку миші. На полотні буде позначено прямокутну область.

Піпетка

Надає змогу вибрати колір за наявними стібками. Після наведення вказівника на стібок і утримання його нерухомим певний час має з'явитися панель з підказкою щодо кольору під вказівником. Клацанням лівою кнопкою миші можна вибрати цей колір.

Зворотній стібок

Додати на полотно зворотній стібок. Наведіть вказівник миші на початкову точку зворотного стібка, натисніть і утримуйте ліву кнопку миші. Початкова точка прилипне до найближчої з 9 точок стібка у коміріці. Перетягніть вказівник до кінцевої точки зворотного стібка і відпустіть кнопку миші. Знову ж таки, ця точка прилипне до найближчої з дев'яти точок комірки.

4.1.6 Меню «Палітра»

Керування палітрою

Додати або вилучити кольори з поточної палітри. Визначити позначки та кількість волокон для створення стібків і зворотних стібків.

Показувати позначки

Показувати позначки, пов'язані з кожним з кольорів.

Вилучити невикористані

Вилучити невикористані кольори з палітри.

Поміняти кольори місцями

Наступний вибраний колір буде обміняно місцями з поточним вибраним кольором. Якщо вами буде вибрано інструмент «піпетка» ви зможете вибрати колір для заміни безпосередньо з візерунка.

Замінити кольори

Наступний вибраний колір замінить собою поточний вибраний колір. Так само, як і для інструмента обміну кольорами, ви можете скористатися інструментом «піпетка» для вибору кольору безпосередньо з візерунка.

4.1.7 Меню «Бібліотека»

Керування бібліотеками

Відкрити вікно керування бібліотекою візерунків, немодальне діалогове вікно, за допомогою якого можна створювати та використовувати бібліотеки візерунків або абетки. Візерунки з вікна бібліотеки можна просто перетягувати і скидати на полотно. Передбачено автоматичне перетворення ниток, яке забезпечує відповідність кольорам поточного основного візерунка, та масштабування зображення відповідно до поточного масштабу візерунка для точного позиціонування.

4.1.8 Меню «Візерунок»

Розширити візерунок

Розширити полотно вгору, ліворуч, праворуч або вниз.

Центрувати візерунок

Розташувати візерунок по центру полотна.

Обрізати полотно до візерунка

Обрізати полотно до розмірів візерунка.

Обрізати полотно до позначеного

Обрізати полотно до розмірів поточної позначеної області.

Вставити рядки

Вставити вказану кількість рядків у форматі позначеної області.

Вставити стовпчики

Вставити вказану кількість стовпчиків у форматі позначеної області.

4.1.9 Меню «Параметри»

Окрім типових для KDE пунктів меню «Параметри», описаних у [розділі щодо цього меню](#) підручника з основ роботи у KDE, у KXStitch передбачено такі додаткові пункти:

Форматування масштабів

Змінити формат показу одиниць на лінійках. Можливі варіанти: стібки, сантиметри або дюйми.

Показувати стібки як

Змінити спосіб показу стібків.

Показувати зворотні стібки як

Змінити спосіб показу зворотних стібків.

Показувати вузли як

Змінити спосіб показу вузлів.

Кольорове підсвічування

Увімкнути або вимкнути режим підсвічування кольором.

Показувати стібки

Показати або приховати стібки.

Показувати зворотні стібки

Показати або приховати зворотні стібки.

Показувати французькі вузли

Показати або приховати французькі вузли.

Показувати сітку

Показати або сховати сітку

Показувати зображення тла

Показати або приховати зображення тла.

Налаштувати KXStitch

Відкрити діалогове вікно налаштування KXStitch.

4.1.10 Меню «Довідка»

Крім того, у KXStitch передбачено типові для KDE пункти меню **Довідка**. Докладніший опис цих пунктів можна знайти у [розділі щодо меню «Довідка»](#) підручника з основ роботи у KDE.

Розділ 5

Створення візерунків

5.1 Запуск KXStitch

Після запуску KXStitch ви побачите перед собою порожнє полотно типового розміру. Таке саме полотно буде показано після вибору пункту меню **Файл** → **Створити**. Типові розміри можна встановити у діалоговому вікні властивостей візерунка, позначивши для відповідних значень параметрів пункт використання цих значень як типових.

Якщо типові розміри не відповідають вашим планам щодо візерунка, ви можете скористатися діалоговим вікном, яке можна викликати за допомогою пункту меню **Файл** → **Властивості файла**, щоб змінити ці розміри. Вкажіть належні значення і натисніть кнопку **Гаразд**. Розміри візерунка негайно буде змінено.

Перш ніж створювати візерунок, вам слід додати декілька ниток до палітри за допомогою пункту меню **Палітра** → **Керування палітрою**. У результаті буде увімкнено відповідні пункти у меню **Інструменти** та на панелі інструментів. Докладніше про це можна дізнатися з розділу щодо [діалогового вікна керування палітрою](#).

5.2 Імпортування зображень

У KXStitch передбачено можливість імпортування зображень. Програма покаже діалогове вікно з попередніми результатами імпортування відповідно до типових значень параметрів.

Початкові розміри візерунка буде засновано на типових значеннях.

За допомогою параметрів імпортування ви можете змінити використану схему ниток і обмежити кількість кольорів. Ви також можете змінити масштабування для зменшення або збільшення розмірів остаточного візерунка.

За допомогою пункту **Використовувати частинні стібки** ви можете уможливити використання частинних стібків для збільшення деталізації за будь-яких розмірів візерунка.

За допомогою пункту **Ігнорувати колір** ви можете вибрати колір на зображенні, який буде вважатися прозорим і ігноруватиметься під час імпортування даних.

Після імпортування зображення програма покаже додаткову панель із попереднім переглядом початкового зображення без внесення змін до палітри його кольорів.

5.3 Зображення тла

Ви можете вставити зображення як тло на панелі редактора. Це корисно, якщо імпортування зображення не є бажаним або дає погані результати.

Зазвичай, програма змінює масштаб зображення так, щоб воно вкривало усю сітку візерунка. Іноді це є небажаним, тому ви можете скористатися засобом вибору для вибору області, у якій слід розмістити зображення, а потім скористатися пунктом меню **Перегляд** → **Підібрати розміри зображення тла за позначеним**. Розміри зображення буде підібрано за позначеною на візерунку областю. Ви можете продовжити підбирання, аж доки результати вас не вдовольнять, навіть після того, як почнете додавати стібки.

Кількість доданих зображень тла не обмежено. Втім, цю кількість може обмежити практична кількість пунктів у меню. Зображення тла зберігаються всередині документа, отже, ви зможете скористатися ними навіть після перезавантаження файла візерунка.

5.4 Бібліотеки візерунків

Для зберігання візерунків, які можна вставляти до інших творів, ви можете скористатися засобом керування бібліотекою візерунків. Записи візерунків у бібліотеці може бути поділено за категоріями і підкатегоріями з декількома кореневими вузлами у списку бібліотеки. У засобі «Абетка» бібліотеки використовуються для вставляння фрагментів за допомогою натискання пов'язаної з ними клавіші.

Діалогове вікно керування бібліотекою не є модальним: його можна тримати відкритим, одночасно працюючи над візерунком. Ви можете вибирати бібліотеку і перетягувати зі скиданням пункти візерунків з неї до поточного візерунка.

Додати нові категорії можна за допомогою клацання правою кнопкою миші на наявному пункті бібліотеки для створення підкатегорії або на порожньому місці у бібліотеці для створення нового кореневого запису. Достатньо вибрати у контекстному меню пункт **Нова категорія**. Вкажіть назву категорії і натисніть кнопку **Гаразд**.

Створити новий запис візерунка у бібліотеці можна позначенням області на поточному візерунку з наступним копіюванням і вставленням його до одної з наявних категорій.

У кожного із записів візерунків у бібліотеці є властивості. Доступ до них можна отримати за допомогою контекстного меню. Серед таких властивостей розмір, схема ниток, значення базової лінії та пов'язана з візерунком клавіша. Значення базової лінії використовується у засобі «Абетка» для коригування висоти над (від'ємні значення) або під точкою вставлення. Пов'язана клавіша використовується у засобі «Абетка» для встановлення відповідності між візерунком і натиснутою на клавіатурі клавішею.

Розділ 6

Друк візерунків

Щойно створення візерунка буде завершено, ви, безумовно, захочете його надрукувати. У KXStitch передбачено усі можливості з налаштування друку, від вибору даних для друку до вибору розмірів остаточного зображення.

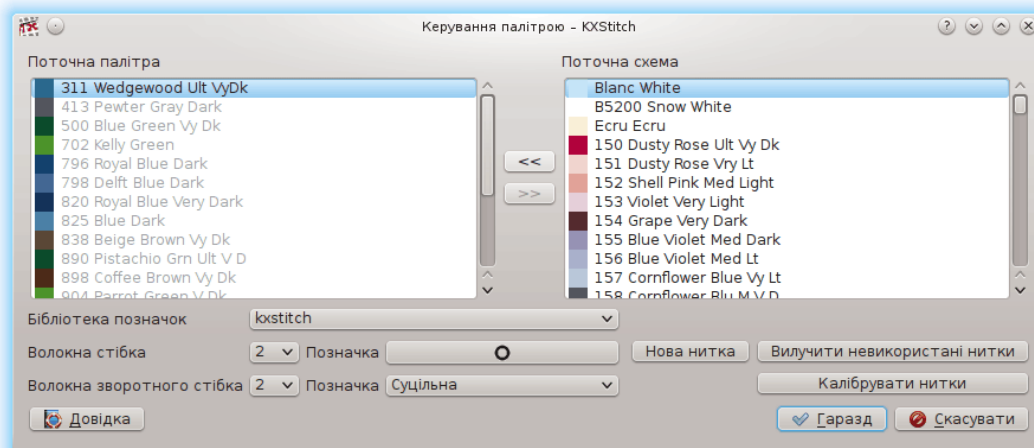
У цій версії KXStitch ви можете визначити усі параметри компоновання. За допомогою нового вікна налаштувань ви зможете додати, вставити або вилучити сторінки. Також можна вибрати розміри та орієнтацію паперу. Кожна з надрукованих сторінок може містити текстові елементи, елементи візерунка та елементи позначення.

Докладніший опис можна знайти у [розділі щодо діалогового вікна друку](#).

Розділ 7

Діалогові вікна

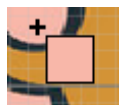
7.1 Діалогове вікно керування палітрою



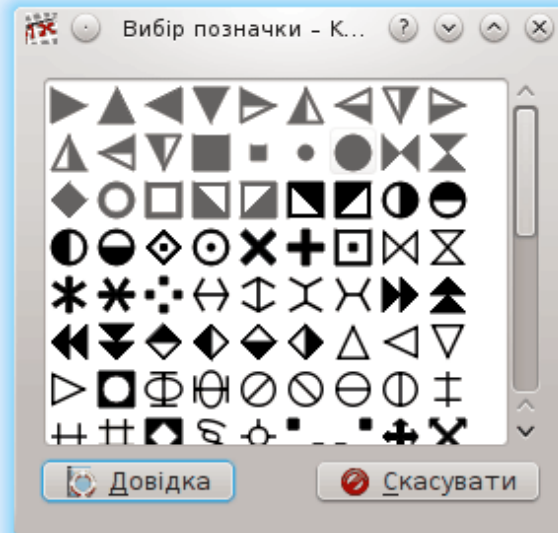
За допомогою засобу керування палітрою ви можете додавати, вилучати або міняти місцями кольори ниток у вашій поточній палітрі і вибраній схемі ниток. Ви можете вилучити усі невикористані нитки з поточної палітри і додати нові нитки до схеми. Крім того, ви можете викликати діалогове вікно калібрування ниток.

Ви можете визначити кількість волокон бавовни, використаних для створення кожної нитки, для звичайних та зворотних стібків. Ці дані буде використано для обчислення обсягу ниток, потрібних для створення твору.

У діалоговому вікні передбачено кнопку **Вибрати колір**, за допомогою якої ви можете вибрати колір з будь-якої точки екрана. Наприклад, можна вибрати колір із зображення тла, щоб простіше було вибрати відповідні кольори. Після натискання цієї кнопки вказівник перетвориться на перехрестя із панелькою кольору, колір якої збігатиметься з кольором пікселя під перехрестям. Після клацання лівою кнопкою миші у точці з потрібним вам кольором у списку ниток буде вибрано колір нитки, який якомога ближчий до вказаного вами кольору.

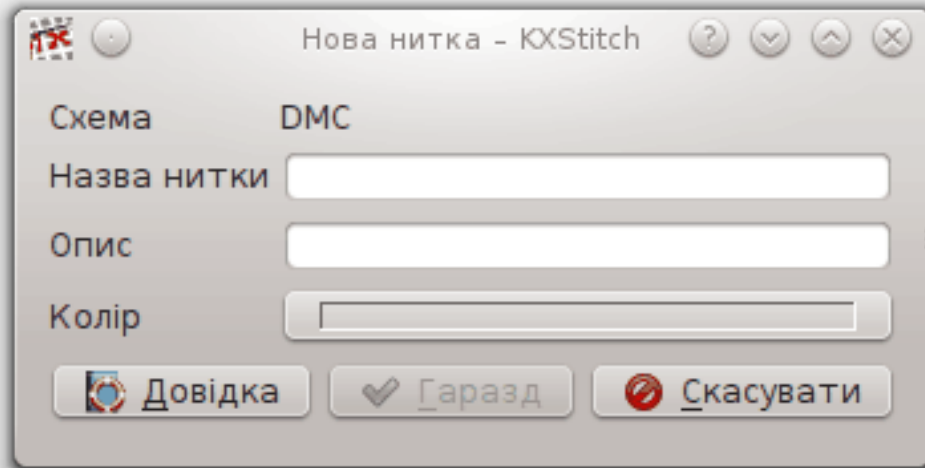


7.1.1 Вибір позначки



З кожною з ниток ви можете пов'язати позначку. У діалоговому вікні вибору позначки буде показано список усіх доступних позначок. Вже використані позначки буде показано сірим кольором. Якщо ви наведете вказівник миші на використану позначку і затримаєте його на певний час, програма покаже панель підказки з написом «Використано». Для палітр можна також скористатися зміною бібліотеки позначок: достатньо вибрати потрібну вам бібліотеку зі спадного списку. Щойно ви здійсните вибір, усім ниткам буде позначено позначку з вибраної бібліотеки.

7.2 Діалогове вікно нового кольору

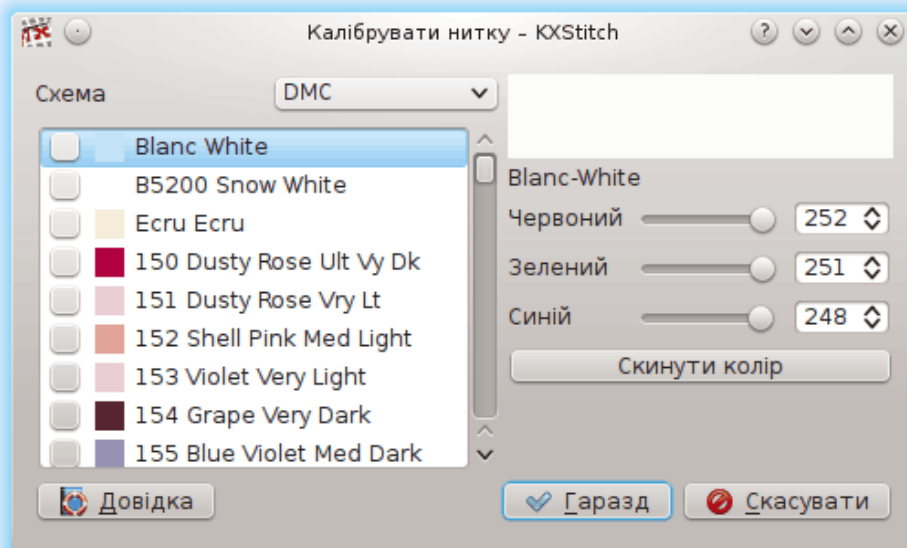


У діалоговому вікні буде показано назву схеми, до якої буде додано новий колір. Для визначення кольору слід вказати назву кольору і опис. Можна вказувати довільні дані, хоча назва кольору зазвичай визначається за виробником нитки.

Натисканням кнопки **Колір** можна відкрити стандартне [діалогове вікно вибору кольору KDE](#). Ви можете вибрати початковий колір, а потім скоригувати параметри, щоб отримати потрібний вам результат.

Після додавання новим кольором можна буде скористатися для включення до палітри вашого візерунка за допомогою діалогового вікна **Керування палітрою**. Скоригувати колір можна також за допомогою [діалогового вікна калібрування нитки](#).

7.3 Діалогове вікно калібрування ниток



Це діалогове вікно поділено на дві частини.

У лівій частині вікна розташовано список для вибору з доступних схем, а також список кольорів у схемі. Опис кольору може бути доповнено запису (**Калібровано**), якщо цей колір було змінено під час поточного виклику діалогового вікна.

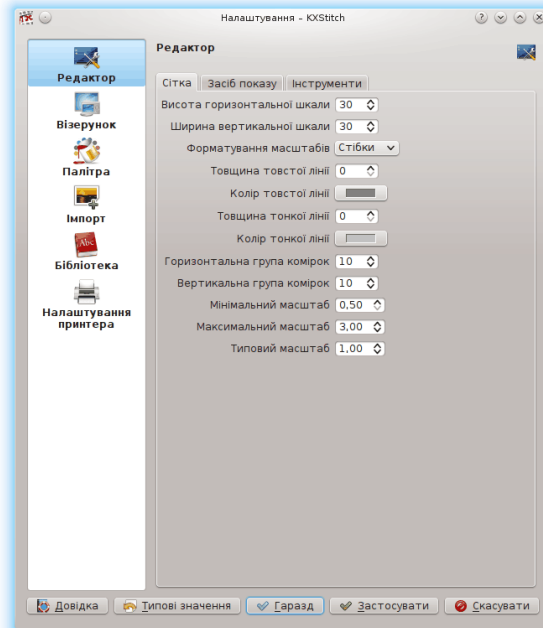
Праворуч буде показано назву та опис поточного позначеного кольору. До запису кольору буде додано рядок (**Змінено**), якщо колір було змінено, попередній перегляд кольору та поточні значення RGB для цього кольору.

Також буде показано кнопку **Скинути колір**. За допомогою натискання цієї кнопки можна відновити значення параметрів поточного позначеного кольору на момент відкриття діалогового вікна.

Натискання кнопки **Гаразд** призведе до застосування усіх внесених змін.

Натискання кнопки **Скасувати** призведе до відновлення початкових значень для усіх змінених кольорів.

7.4 Діалогове вікно налаштування

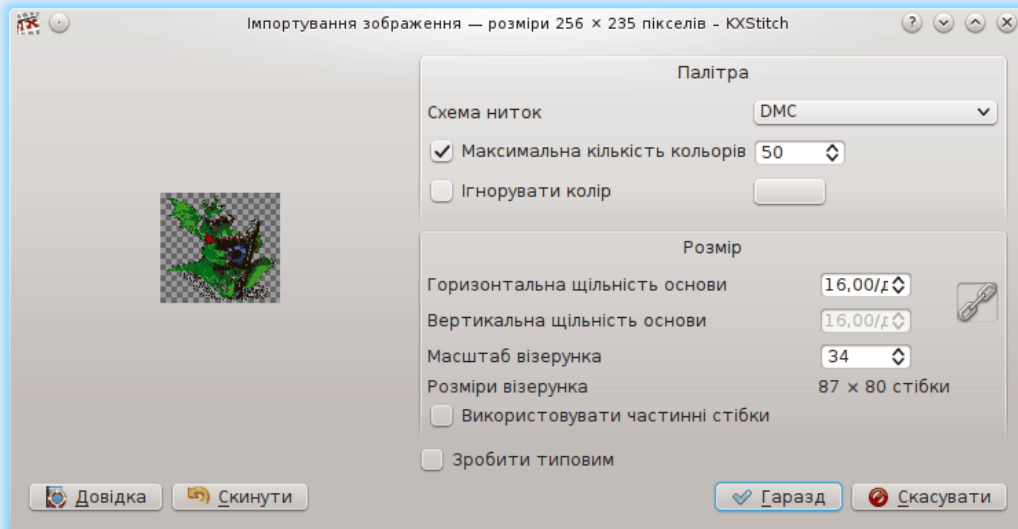


За допомогою цього діалогового вікна ви можете налаштувати деякі параметри роботи KXStitch.

Призначення більшості пунктів вікна є доволі очевидним. За допомогою полів для позначок можна вмикати або вимикати певні можливості та елементи. За допомогою спадних списків можна вибрати потрібний формат елементів.

Повернутися до типового набору параметрів можна натисканням кнопки **Типові значення**.

7.5 Діалогове вікно імпортування зображень



У лівій частині цього діалогового вікна буде показано попередній перегляд імпортованого зображення, створений на основі вказаних за допомогою правої частини вікна параметрів.

Ви можете вибрати схему ниток для завершеного візерунка. Типовою є схема, визначена як типова у діалоговому вікні **Властивості візерунка**. Ви можете увімкнути обмеження на кількість кольорів у візерунку і визначити бажану кількість. Типово, у імпортованому візерунку буде стільки кольорів, скільки визначено у початковому зображенні, яке було перетворено на візерунок для вишивання. За допомогою пункту **Ігнорувати колір** ви можете вибрати інструментом «Піпетка» колір на зображенні, який буде проігноровано під час імпортування. Цей пункт буде корисним, якщо під час перетворення на стібки слід вилучити із зображення небажане тло. На зображенні попереднього перегляду проігноровані ділянки буде заповнено картатим візерунком.

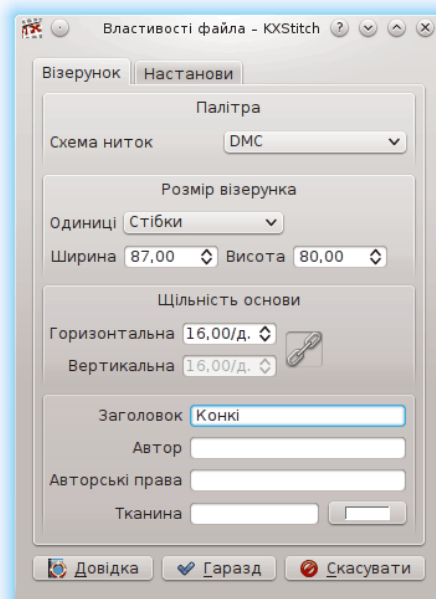
Типове значення щільності основи визначається за допомогою діалогового вікна властивостей нового візерунка, масштаб буде вибрано так, щоб він був якомога ближчим до визначеного у діалоговому вікні властивостей нового візерунка. Якщо потрібно, типові значення можна змінити.

Пункт **Обрізати зображення** надає змогу обрізати зображення попереднього перегляду. Наведіть вказівник на зображення попереднього перегляду, натисніть ліву кнопку миші і перетягніть вказівник, щоб позначити потрібну вам область. Для того, щоб вибір був точнішим, передбачено показ напрямних ліній перед вибором початкової точки. Щойно позначення області буде завершено після відпускання кнопки миші, у області попереднього перегляду буде показано обрізану частину. Якщо потрібно, можна виконати подальше обрізання. Натискання кнопки скидання або вимикання обрізання поверне зображення попереднього перегляду до початкових розмірів.

За допомогою пункту **Використовувати частинні стібки** ви можете уможливити використання частинних стібків у імпортованому візерунку. Таким чином можна фактично подвоїти роздільність без впливу на розміри вишивки.

Натисканням кнопки **Гаразд** можна перетворити зображення на візерунок.

7.6 Діалогове вікно властивостей файла



Розміри візерунка можна вказати у стібках, сантиметрах або дюймах. Якщо одиницю виміру буде змінено, значення ширини і висоти автоматично оновлюватимуться відповідно до вибраної одиниці.

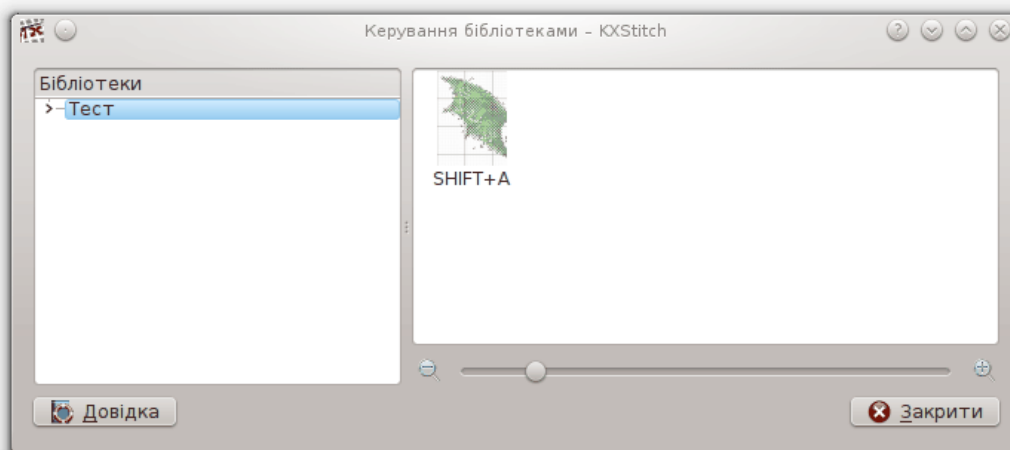
Щільність основи визначається у кількості ниток на сантиметр або дюйм і залежить від одиниці виміру довжини. Тобто, якщо вибрано одиницю «сантиметр», значення буде визначати кількість ниток на сантиметр. Якщо буде змінено одиницю на **Стібки** за допомогою пункту **Одиниці**, для щільності основи буде залишено останнє значення у сантиметрах або дюймах.

У полях «Заголовок», «Автор», «Авторські права» та «Тканина» можна вказати довільний текст. Ви можете встановити колір тканини натисканням відповідної кнопки з наступним вибором потрібного вам кольору. Цей колір буде використано на панелі для редагування та попереднього перегляду.

За допомогою поля схеми ниток ви зможете вибрати схему зі списку типових та створених вами вручну схем.

Вкладкою **Настанови** можна скористатися для будь-яких специфічних настанов щодо вишивання візерунка.

7.7 Діалогове вікно бібліотеки візерунків

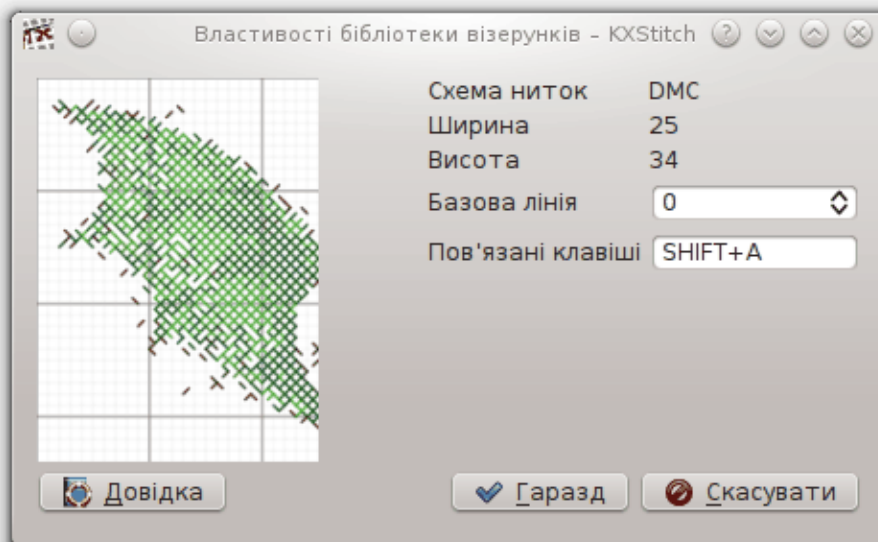


У вікні керування бібліотекою візерунків ліворуч буде показано ієрархічну схему категорій. Праворуч ви побачите перегляд мініатюр вмісту позначеної у ієрархії категорії. Це діалогове вікно не є модальним, його можна не закривати для того, щоб працювати з рештою інтерфейсу програми.

Найпростішим способом користування бібліотекою візерунків є перетягування зі скиданням потрібних вам фрагментів візерунків на панель редагування. Крім того, ви можете навести вказівник миші на пункт візерунка з бібліотеки, клацнути правою кнопкою миші і відкрити контекстне меню для копіювання візерунка. Скопійований таким чином візерунок можна потім вставити на панелі редагування довільну кількість разів.

Додаткові пункти контекстного меню:

- Вилучити: вилучити запис бібліотеки (для підтвердження вилучення буде показано додаткове діалогове вікно).
- Властивості: відкрити діалогове вікно властивостей пункту у списку.



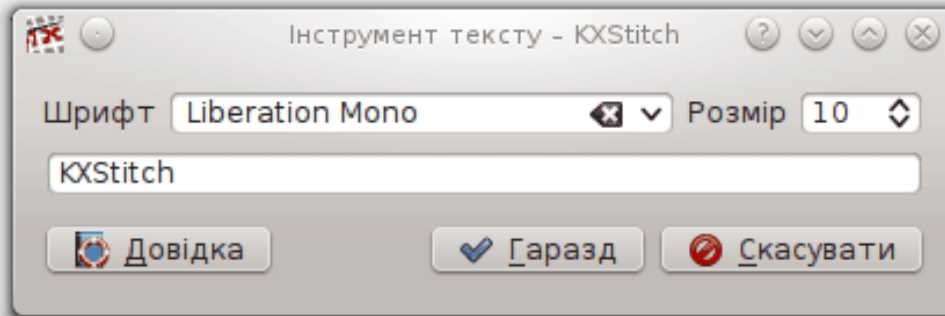
У діалоговому вікні властивостей для кожного з пунктів буде показано його розмір та використану схему ниток, значення базової лінії та пов'язані з фрагментом візерунка клавіші. Базова лінія використовується для визначення розташування фрагмента візерунка у вертикальному напрямку відносно розташування вказівника миші під час використання засобу «Абетка». Додатні значення означають зсув вниз, від'ємні — вгору. Пов'язані клавіші використовуються лише у засобі «Абетка». Після клацання у полі пов'язаного символу ви зможете ввести комбінацію клавіш, разом з модифікаторами (**Shift**, **Ctrl** тощо), яку буде використано для вставлення візерунка.

Створити нові бібліотеки можна клацанням правою кнопкою миші або на пункті наявної категорії для створення підкатегорії, або на порожньому місці у списку для створення категорії найвищого рівня. Далі слід вибрати у контекстному меню пункт **Нова категорія**, вказати назву категорії і натиснути кнопку **Гаразд**.

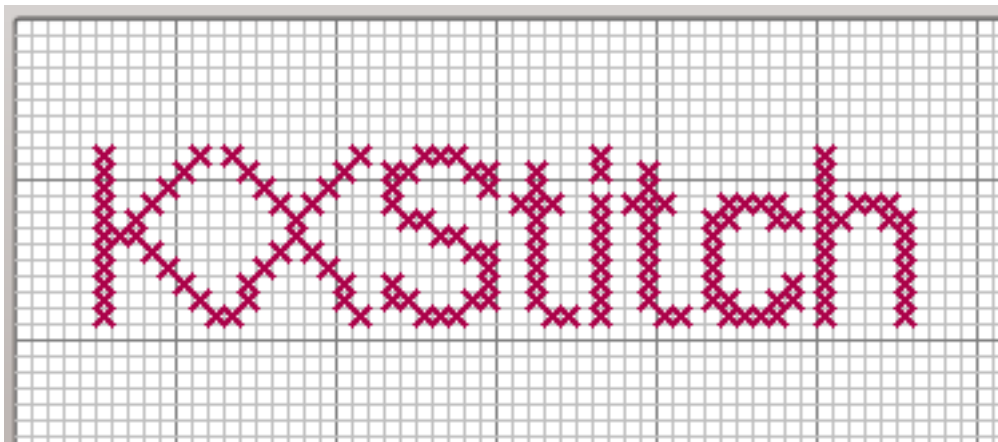
Створити новий запис візерунка у бібліотеці можна позначенням області на панелі редагування візерунка і копіюванням цієї області. Далі, слід клацнути правою кнопкою на пункті наявної категорії у списку і вибрати пункт вставлення. Якщо це потрібно, ви можете скористатися пунктом **Властивості**, щоб додати пов'язану з візерунком комбінацію клавіш, якою можна буде скористатися за допомогою засобу «Абетка».

З метою належного упорядкування візерунки з бібліотеки можна перетягувати і скидати до інших бібліотек у списку. Зауважте, втім, що програма не виконує ніяких перевірок унікальності комбінацій клавіш, пов'язаних із візерунком, тому вам слід виявляти і усувати дублікати власноруч.

7.8 Діалогове вікно текстового елемента

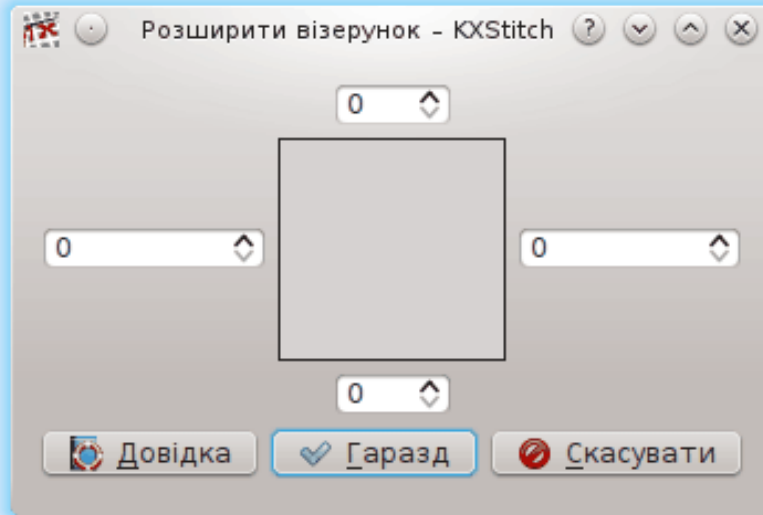


За допомогою діалогового вікна текстового елемента ви можете вибрати шрифт та розмір символів напису, а потім ввести потрібний вам фрагмент тексту. Натискання кнопки **Гаразд** призведе до закриття діалогового вікна і повернення до основного вікна KXStitch. Розташовування текстового елемента виконується у той самий спосіб, що і будь-якого іншого елемента. Наведіть вказівник миші на місце, де, приблизно, має бути розташовано напис, натисніть і утримуйте натисненою ліву кнопку миші. У відповідь програма покаже тимчасове зображення тексту. Розташуйте його належним чином, пересуваючи вказівник миші. Щойно текст опиниться там, де потрібно, відпустіть ліву кнопку миші.



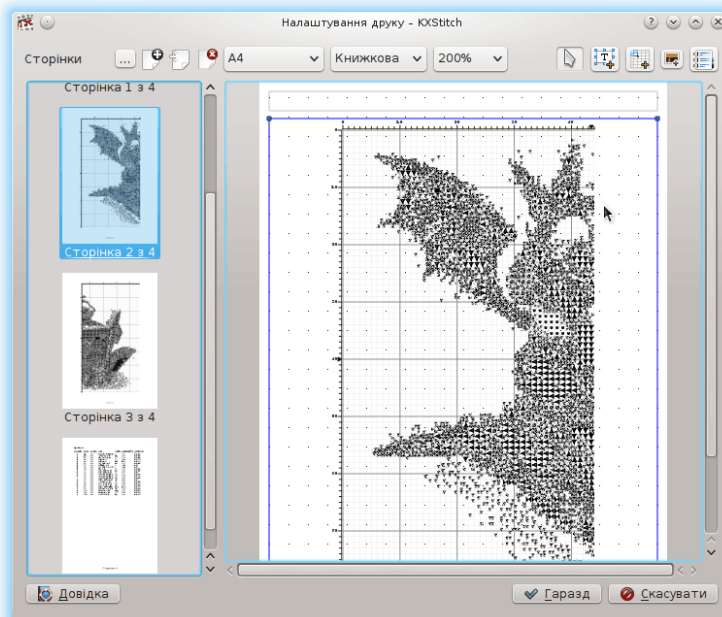
7.9 Діалогове вікно розширення візерунка

Це діалогове вікно використовується для розширення візерунка у довільному напрямку на вказану кількість комірок. Вкажіть кількість комірок у відповідних полях і натисніть кнопку **Гаразд**, щоб розширити візерунок.



7.10 Діалогове вікно друку

У лівій частині цього діалогового вікна буде показано список сторінок ліворуч, для кожної сторінки буде показано окрему мініатюру. У правій частині буде показано панель редактора компоунання. За її допомогою можна змінювати розташування елементів. Налаштувати кожен з елементів зображення можна за допомогою контекстного меню. Також можна змінити розташування та розміри елементів відповідно до ваших потреб.





Виберіть шаблон налаштувань принтера. У поточній версії використано шаблон, який дає результати, подібні до результатів у версії для KDE 3.



Додати сторінку: додати сторінку наприкінці списку.



Вставити сторінку: вставити сторінку перед поточною позначеною сторінкою у списку.



Вилучити сторінку: вилучити поточну позначену сторінку у списку.



Позначити елемент: позначити елемент для редагування або зміни розмірів.



Вставити текстовий елемент: вставити текстовий елемент на поточну сторінку.



Вставити елемент візерунка: вставити елемент візерунка на поточну сторінку.




Вставити елемент зображення: вставити елемент зображення на поточну сторінку.



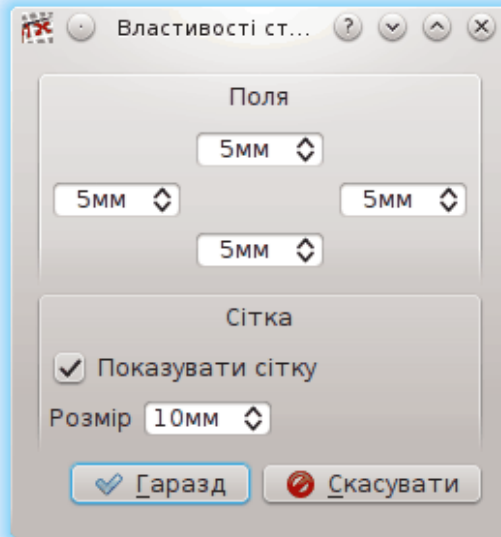
Вставити елемент позначення: вставити елемент позначення ниток на поточну сторінку.

Для додавання елемента натисніть відповідну піктограму, потім позначте область, де має бути розташовано елемент, натисканням лівої кнопки миші з наступним перетягуванням вказівника миші з одного кута області до іншого. Переглянути і змінити властивості елемента зображення можна за допомогою контекстного меню, яке можна відкрити клацанням правою кнопкою миші.

Змінити розмір елемента можна так: позначте елемент за допомогою натискання кнопки за-

собу позначення  і клацання на елементі. У відповідь програма покаже обмежувальний прямокутник елемента. Ви можете перетягнути кути цього прямокутника за допомогою наведення вказівника миші на кут, натискання і утримування лівої кнопки миші і перетягування вказівника. Щоб пересунути елемент, наведіть на точку у його середині вказівник миші, натисніть і утримуйте ліву кнопку миші, перетягніть вказівник і відпустіть ліву кнопку миші.

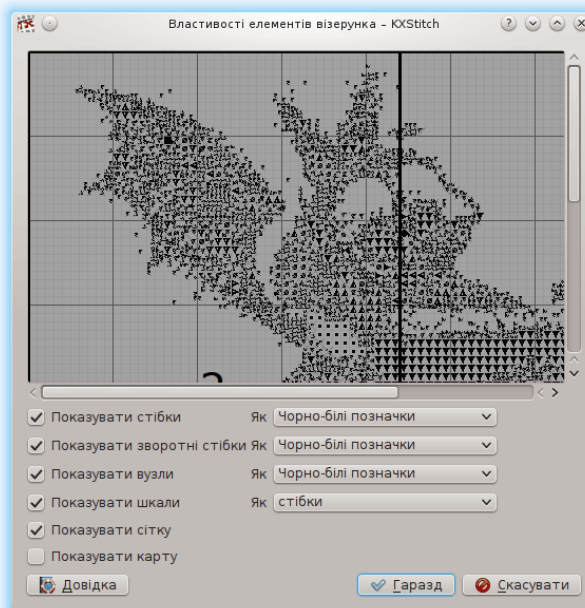
Зі сторінкою пов'язано діалогове вікно властивостей, за допомогою якого можна визначити поля сторінки та розміри і видимість сітки. Позначення полів сторінки є орієнтиром для розташовування об'єктів, воно не забороняє розташовувати елементи поза межами основної області сторінки.



7.10.1 Елемент візерунка

Елемент візерунка показує розташування стібків на сітці. За допомогою діалогового вікна властивостей елемента можна налаштувати спосіб показу стібків. Ви можете наказати програмі показати малюнок із готовими стібками або робочу схему, де стібки буде показано відповідними позначками.

Типово, у елементі візерунка буде показано увесь візерунок на час створення. За допомогою діалогового вікна властивостей елемента можна позначити потрібну область у вікні попереднього перегляду: просто натисніть ліву кнопку миші, перетягніть вказівник і відпустіть кнопку.



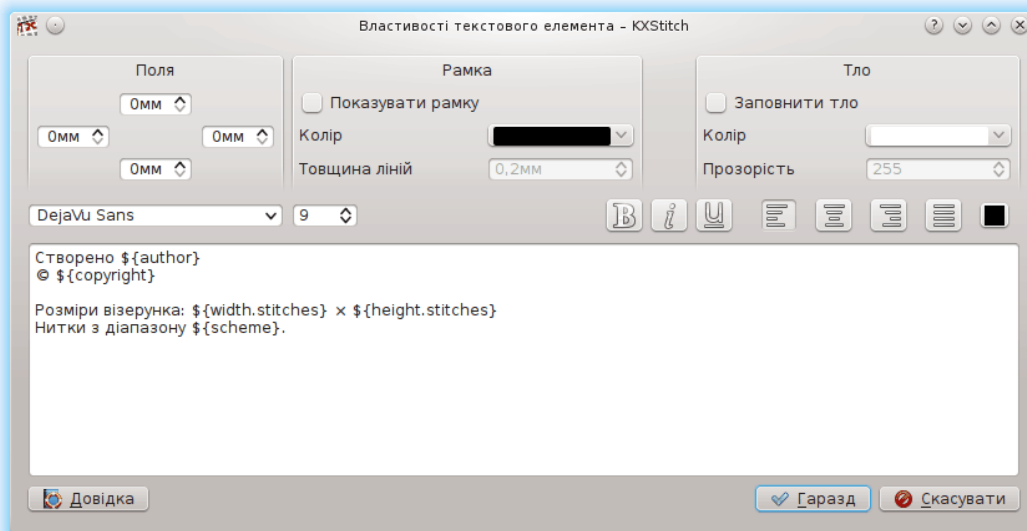
7.10.1.1 Елемент карти

Елемент карти використовується, якщо візерунок буде надруковано на декількох аркушах. У елементів буде показано область у цілому візерунку, який займає його частина. Увімкнути друк цього елемента можна за допомогою вікна властивостей елемента візерунка.



7.10.2 Текстовий елемент

Текстовим елементом можна скористатися для додавання текстових нотаток на візерунок або вписування заголовка чи коментарів. Ви можете налаштувати гарнітуру шрифту, його розмір, колір символів та рівень прозорості тексту. Якщо потрібно, до фрагмента тексту можна додати рамку.



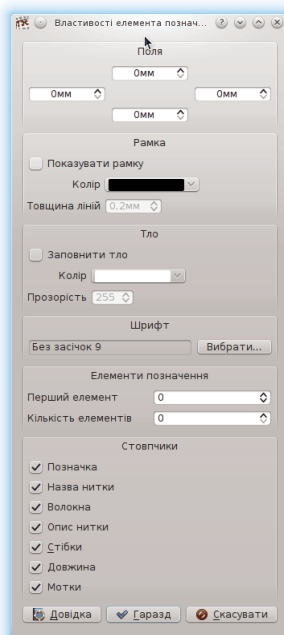
У текстових елементах також можна використовувати змінні, які буде перетворено на значення на основі властивостей візерунка.

7.10.2.1 Текстові змінні

<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 Елемент позначення

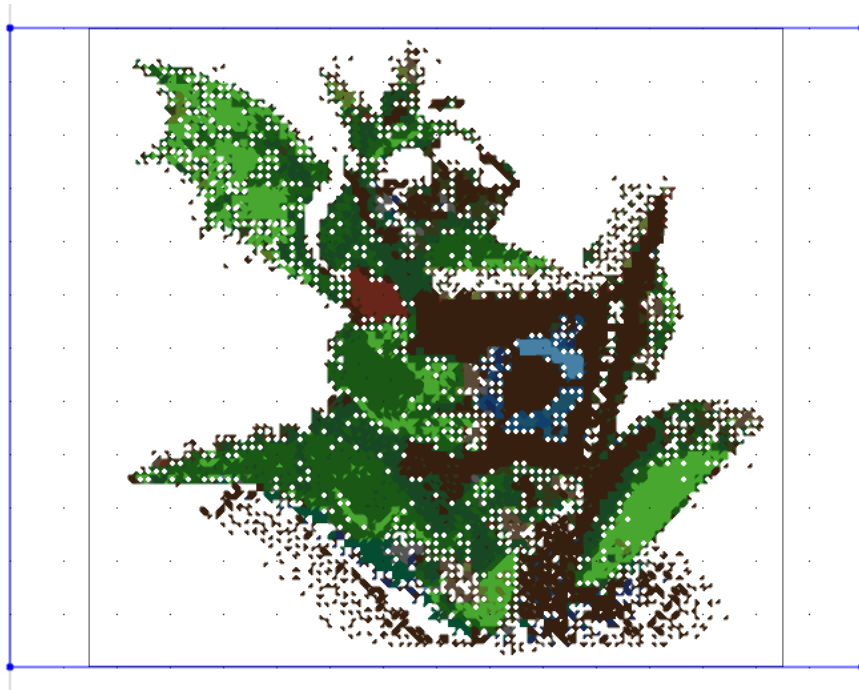
Елемент умовних позначень використовується для друку списку позначок, використаних для кожної з ниток вишивки. За допомогою діалогового вікна властивостей елемента ви можете визначити перелік даних, які буде надруковано. Поля **Перший елемент** та **Кількість елементів** може бути використано для друку великої панелі умовних позначень на декількох сторінках. Частина позначень може бути надруковано на одній сторінці, а решту — на іншій.



Нитки DMC						
Позначка	Назва	Волокна	Опис	Стібки	Довжина (у м)	Мотки (8 м)
○	311	2 / 2	Wedgewood Ult VyDk	63	0.33	1 (0.01)
●	413	2 / 2	Pewter Gray Dark	114	0.53	1 (0.01)
⊗	500	2 / 2	Blue Green Vy Dk	88	0.68	1 (0.01)
▽	702	2 / 2	Kelly Green	694	4.15	1 (0.09)
■	702	2 / 2	Kelly Green	175	1.33	1 (0.03)
■	796	2 / 2	Royal Blue Dark	109	0.49	1 (0.01)
■	798	2 / 2	Delft Blue Dark	2	0.01	1 (0)
■	820	2 / 2	Royal Blue Very Dark	3	0.01	1 (0)
□	825	2 / 2	Blue Dark	29	0.28	1 (0.01)
▲	838	2 / 2	Beige Brown Vy Dk	106	0.56	1 (0.01)
▶	838	2 / 2	Beige Brown Vy Dk	40	0.23	1 (0)

7.10.4 Зміна розмірів елемента

Розміри усіх елементів може бути змінено: позначте елемент за допомогою кнопки . У відповідь програма покаже межі прямокутника розмірів. Пересунути увесь елемент можна наведенням вказівника миші на точку всередині елемента, натисканням і утриманням лівої кнопки миші, перетягуванням вказівника і відпусканням лівої кнопки миші. Щоб змінити розміри елемента, наведіть вказівник на елементи керування розміром у кутах обмежувального прямокутника, натисніть і утримуйте ліву кнопку миші, пересуньте вказівник і відпустіть ліву кнопку миші.



Розділ 8

Подяки і ліцензування

KXStitch

Авторські права на програму належать Stephen P. Allewell steve.allewell@gmail.com, 2002–2015.

Учасники розробки:

- Pierre Brua kxstitchdev@paralline.com: виправлення вад, піктограми для програми.
- Eric Pareja xenos@upm.edu.ph: сторінка man.
- Adam Gundy adam@starsilk.net: виправлення вад, покращення

Авторські права на документацію належать Stephen P. Allewell steve.allewell@gmail.com, 2015.

Переклад українською: Юрій Черноіван yurchor@ukr.net

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).

Додаток А

Встановлення

А.1 Як отримати KXStitch

Код KXStitch можна знайти на сторінці <http://download.kde.org/stable/kxstitch/> . Домашню сторінку KXStitch розташовано за адресою <http://userbase.kde.org/KXStitch/uk>.

А.2 Вимоги

KXStitch створено на основі Qt™ 5.x та KDE Frameworks 5.

Для імпортування даних зображень потрібні бібліотеки ImageMagick. Отже, для збирання потрібні пакунки заголовків для розробки ImageMagick та Magick++. Встановити їх можна зі сховищ пакунків вашого дистрибутива або з коду, посилання на який можна знайти за адресою <http://www.imagemagick.org/> .

А.3 Збирання і встановлення

Для збирання KXStitch потрібен make та відповідні інструменти для збирання, make, gcc тощо. Розробником програми передбачено скрипт, за допомогою якого можна виконати потрібні дії зі збирання та встановлення KXStitch. Для встановлення програми вам може знадобитися пароль облікового запису адміністративного користувача (root).

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