



KIConEdit 3.2.3

Manual de Utilización

Antonio David Castaño Anaya
Almería, Junio de 2005

Índice de contenido

1. Introducción.....	4
1.1 El Manual.....	4
1.2 Iconos.....	4
1.3 ¿Qué es KDE Icon Edit?.....	4
2. Instalación.....	5
2.1 Instalación a partir del código fuente.....	5
2.2 Instalación desde un paquete debian.....	6
2.3 Invocación.....	8
3. Interfaz de Usuario.....	9
4. Área de Trabajo.....	11
4.1 Rejilla de Dibujo.....	11
4.2 Área de Previsualización.....	12
4.3 Paletas de colores.....	12
5. Barras de Elementos.....	13
5.1 Barra de Título.....	13
5.2 Barra de Menús.....	13
5.2.1 Archivo.....	15
5.2.2 Editar.....	19
5.2.3 Ver.....	21
5.2.4 Herramientas.....	22
5.2.5 Preferencias.....	24
5.2.6 Ayuda.....	27
5.3 Barras de Herramientas.....	31
5.3.1 Barra de Herramientas Principal.....	31
5.3.2 Barra de Herramientas de Edición.....	34
5.4 Barra de Estado.....	35
5.5 Menús de Barras de Herramientas.....	35

1. Introducción

1.1 El Manual

En este manual se hace una breve descripción de qué es y qué ofrece la aplicación de libre distribución KDE Icon Edit (KIconEdit) versión 3.2.3.

Téngase en cuenta que para la elaboración de este manual he instalado y probado el programa en un equipo con sistema operativo Guadalinex 2004 y entornos de escritorio GNOME¹ y KDE². Así pues, todas las operaciones (de instalación, ejecución, etc.) que aquí se detallan hacen referencia a dichos entornos de escritorio y distribución del sistema operativo.

1.2 Iconos

Los iconos son símbolos o pequeñas imágenes que identifican a una aplicación, un archivo o cualquier otro elemento de información, en el escritorio o dentro de un menú. Se encuentran también en las aplicaciones GUI³, por ejemplo: el icono de Abrir un archivo, el icono de Guardar los cambios, etc.



Icono del programa Mozilla, sobre el escritorio



Iconos de una barra de botones

Existen una serie de aplicaciones disponibles para la creación de iconos que resultan de gran utilidad para los desarrolladores de software. Por ejemplo, algunos de los editores de iconos libres más populares son:

- KIconEdit: el editor de iconos del entorno de escritorio KDE.
- GNOME IconEdit: el editor de iconos del entorno GNOME.

Afortunadamente, la mayor parte de las aplicaciones, como es el caso de KIconEdit, se pueden usar tanto con GNOME como con KDE.

1.3 ¿Qué es KDE Icon Edit?

KIconEdit es un pequeño programa de dibujo, basado en la paleta de iconos estándar, especialmente diseñado para la creación de gráficos de mapas de bits para KDE, como por ejemplo, iconos, barras de botones y otros tipos de pequeños elementos gráficos.

¹ GNU Network Object Model Environment, para más información se puede visitar su web <http://gnu.org>

² K Desktop Environment, más información en <http://kde.org>

³ Graphical User Interface: Aplicaciones con interfaz de usuario gráfica

A continuación se listan algunas de las características más importantes de KIconEdit:

- Gran colección de herramientas de dibujo. Contiene la mayoría de las herramientas que son necesarias para una fácil creación de iconos: Línea, Elipse (hueca o rellena de color), Círculo (hueco o relleno de color), Rectángulo (hueco o relleno de color), Dibujo a mano alzada, Borrador, Difusor, etc.
- Fácil conversión de color a escala de grises
- Selección de formas
- Zoom casi ilimitado (aumentar y reducir)
- Fácil creación de iconos basados en plantillas
- Visualización directa en todo momento del resultado

Además de todo eso, hay que tener en cuenta la excelente integración con el entorno KDE (drag-and-drop de los iconos editados, utilización del sistema de ayuda de KDE, barras de herramientas muy flexibles, etc), por lo tanto, es fácil de imaginar el valor de esta potente y flexible herramienta. Una aplicación que, en comparación con las herramientas más avanzadas de esta categoría, convierte la creación de iconos en un entretenido juego de niños.

Por último, asimismo se puede resaltar que KIconEdit es utilizado también como un componente para la edición de iconos en Kdevelop, el Entorno Integrado de Desarrollo de KDE.

2. Instalación

2.1 Instalación a partir del código fuente

● Cómo obtener el Icon Editor

KIconEdit forma parte del proyecto KDE⁴. El programa está incluido en el paquete **kdegraphics** y sus fuentes se pueden encontrar en <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>, el sitio ftp principal del proyecto KDE.

La última versión de KIconEdit se puede obtener en: <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/unstable/>

● Compilación e instalación

Para compilar e instalar KIconEdit en el sistema, se introducen los siguientes comandos en el directorio base de la distribución:

```
# ./configure
# make
# make install
```

⁴ Puede visitar su sitio web en: <http://www.kde.org/>

Como KIconEdit utiliza *autoconf* y *automake* no deberían aparecer problemas durante la compilación. En caso contrario, si surge algún problema, sería deseable informar de ello en los foros de discusión de KDE.

2.2 Instalación desde un paquete debian

Vamos a ver la instalación de tres formas diferentes: las dos primeras son válidas si en el equipo se dispone de conexión a Internet; la última es para aquellos casos en los que no se puede acceder a Internet pero se dispone del paquete de instalación por algún otro medio:

● **synaptic**

En esta primera opción se verá cómo sería la instalación mediante synaptic, una herramienta en modo gráfico para la instalación/desinstalación de paquetes y mantenimiento en general de la distribución del sistema operativo.

Dicha herramienta se puede ejecutar de dos formas:

- Directamente a través del menú:

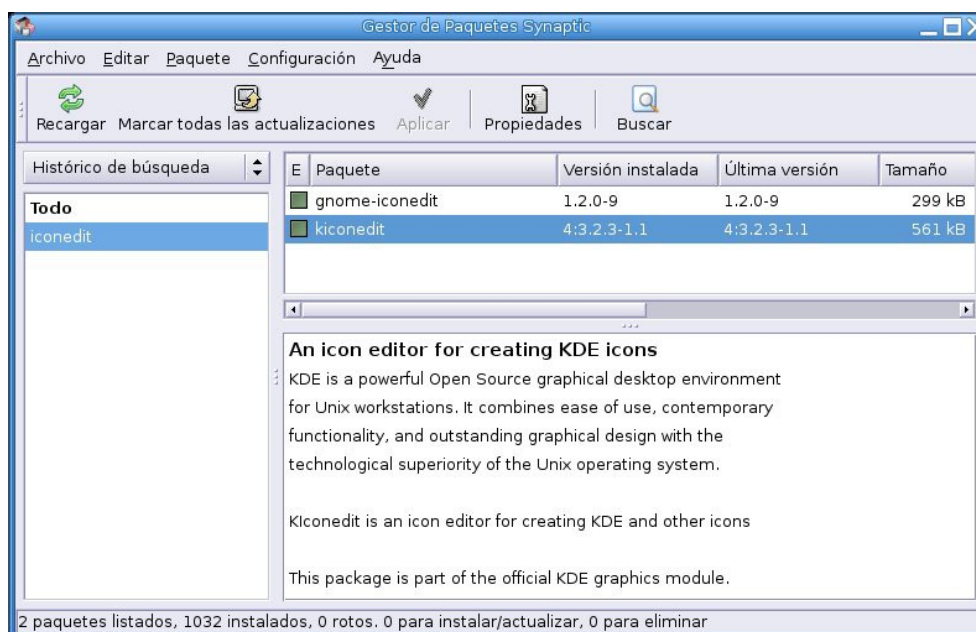
(en GNOME) **Aplicaciones**→**Configuración**→**Sistema**→**Synaptic (gestor de paquetes)**

(en KDE) **Menú K**→**Sistema**→**Gestor de paquetes (Gestor de Paquetes Synaptic)**

- o bien, desde una xterm, ejecutando como root: **# synaptic &**

Una vez abierta la ventana del programa, en la casilla **Buscar** se le indica el nombre de la aplicación que se desea instalar. En este caso, basta con poner el texto: **iconedit**

Finalizada la búsqueda, el programa muestra una lista de los paquetes que ha encontrado. De todos ellos, nos vamos a centrar en el paquete: **kiconedit**



Para proceder a su instalación, se selecciona haciendo clic con el botón derecho del ratón y se elige la opción **Marcar para instalación** en el menú contextual que aparece. A continuación se pulsa en la casilla **Aplicar**, y aparecerá una ventana informándonos de los cambios que se van a realizar. Pulsando en el botón **Aplicar** comenzará la instalación del programa.

● Desde una xterm

Se abre una terminal en modo texto y se ejecutan los siguientes comandos como root:

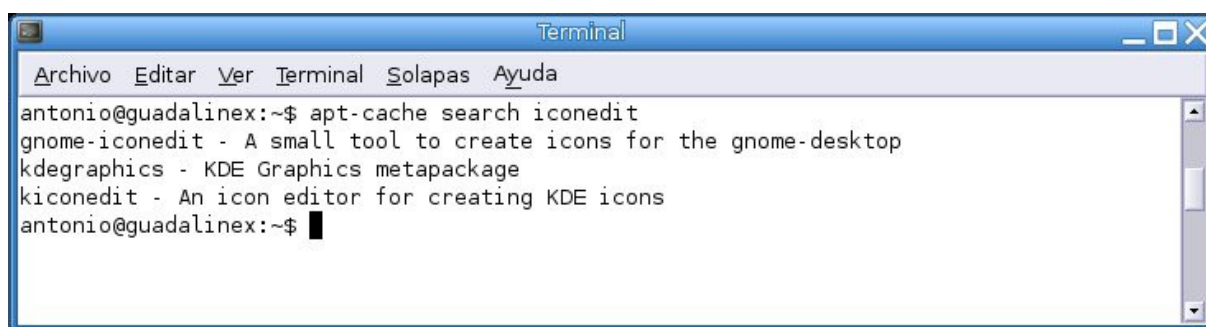
- En primer lugar se actualiza la base de datos del sistema de paquetes con la orden:

```
# apt-get update
```

- A continuación, si no se sabe el nombre concreto del paquete que se quiere instalar se puede hacer una búsqueda de los paquetes que haya disponibles que contengan el nombre de la aplicación:

```
# apt-cache search iconedit
```

- La instrucción anterior nos muestra un listado de paquetes que contienen el texto “iconedit”. De todos ellos nos quedamos con el paquete: **kiconedit**



```
Terminal
Archivo Editar Ver Terminal Solapas Ayuda
antonio@guadalinux:~$ apt-cache search iconedit
gnome-iconedit - A small tool to create icons for the gnome-desktop
kdegraphics - KDE Graphics metapackage
kiconedit - An icon editor for creating KDE icons
antonio@guadalinux:~$
```

- Para finalizar, se instala dicho paquete con:

```
# apt-get install kiconedit
```

● Mediante el comando dpkg

Como se ha dicho antes, esta opción puede ser bastante útil cuando se trabaje con archivos locales, por ejemplo, si no se tiene acceso a Internet en la máquina en la que se está trabajando.

Se supone que se dispone en el equipo del paquete necesario para la instalación, en este caso el archivo: `kiconedit_4%3a3.2.3-1.1_i386.deb`

Para instalarlo basta con ejecutar desde una xterm (como root):

```
# dpkg -i kiconedit_4%3a3.2.3-1.1_i386.deb
```

2.3 Invocación

Una vez instalado el programa, éste puede ser invocado de diferentes maneras:

● Desde GNOME

Automáticamente, tras la instalación, aparecerá una nueva entrada en los menús de aplicaciones, de manera que para acceder al programa basta con hacer clic en:

Menú Aplicaciones→Menú Debian→Aplicaciones→Gráficos→kiconedit

También se puede ejecutar el programa desde una xterm de usuario mediante la orden:

\$ kiconedit &

Si se quiere acceder al programa de forma más directa, se pueden realizar alguna de estas acciones:

- Es posible crear un lanzador de aplicación para invocarlo desde el escritorio. Para ello, por ejemplo, se accede al menú:

Menú Aplicaciones→Menú Debian→Aplicaciones→Gráficos

y dentro de ese menú, se hace clic con el botón derecho del ratón sobre el elemento **kiconedit**. En el menú contextual que aparece se ejecuta la opción “**Añadir este lanzador al panel**”. Con esto se tendrá un lanzador dentro del escritorio para acceder directamente a ese programa.

- Se puede añadir un lanzador al programa dentro del menú: **Menú Aplicaciones→Gráficos**. Para ello se despliega ese menú y pulsando sobre él con el botón derecho del ratón se ejecuta la opción:

Menú completo→Añadir un elemento nuevo a este menú

Se abre así un diálogo como el que se muestra a continuación:



Como se observa en la imagen, basta con introducir un nombre para el lanzador, el comando de ejecución y el tipo de lanzador (en este caso Aplicación). Con eso ya se tendría el nuevo elemento en ese menú **Gráficos**.

● Desde KDE

De manera automática, la instalación genera un elemento de menú nuevo en:

Menú K→Debian→Aplicaciones→Gráficos→kiconedit

con el que podremos ejecutar la aplicación.

Del mismo modo, también se crea la siguiente entrada de menú:

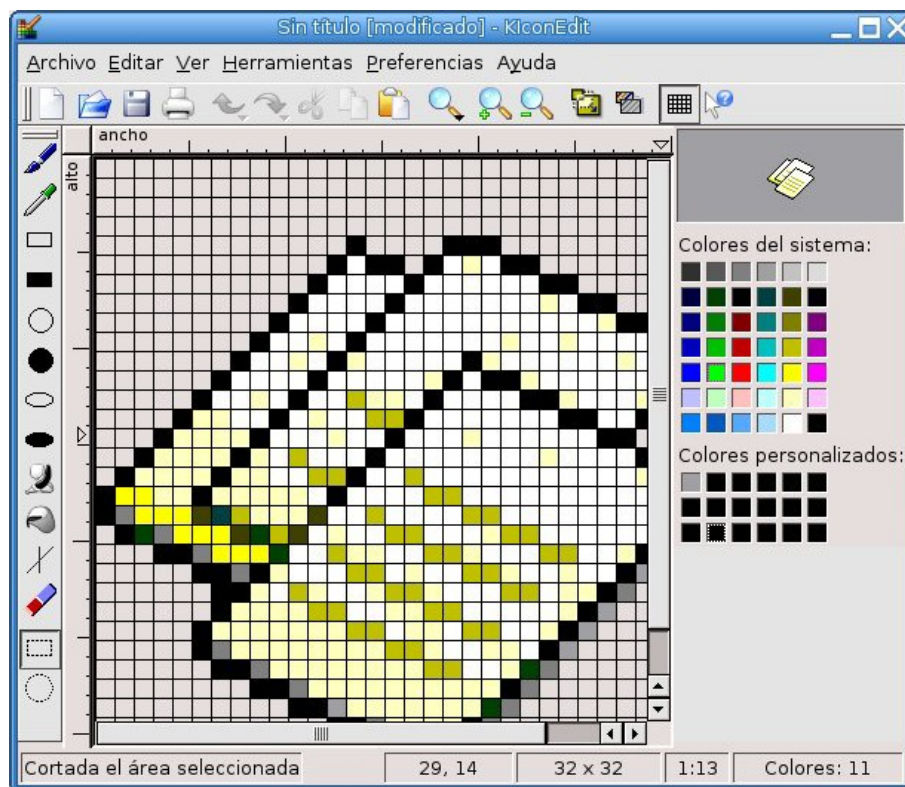
Menú K→Gráficos→Más programas→Editor de iconos (KIconEdit)

Al igual que en el entorno GNOME, si se quiere, se puede crear un lanzador del programa en el escritorio para acceder más rápidamente a él. Para ello, por ejemplo, se hace clic con el botón izquierdo del ratón sobre: **Menú K→Debian→Aplicaciones→Gráficos→kiconedit** y sin soltar el botón, se arrastra el puntero hasta alguna zona libre del escritorio. Ahí se suelta el botón y ya se crea el lanzador.

3. Interfaz de Usuario

En esta sección se va a describir brevemente cómo es la ventana de trabajo de KIconEdit una vez arrancado el programa. Una ventana que, básicamente, va a contener una zona de trabajo (área en la que se dibujan los gráficos) y una serie de elementos de ayuda a la edición.

Como se puede ver en la figura siguiente, dependiendo de la configuración instalada, lo que KIconEdit muestra en pantalla tendrá una estructura similar a la de cualquier ventana del entorno KDE:



En una ventana de KIconEdit se pueden distinguir las siguientes áreas: barra de título, barra de menús, barra de herramientas principal, barra de herramientas de edición, rejilla de dibujo, área de previsualización, paletas de colores y barra de estado.

Aunque a lo largo del manual se irán viendo con más detenimiento estos elementos, en la siguiente tabla se explica brevemente la funcionalidad de algunos de ellos:

Barra de Título	Presenta el nombre de la aplicación y el del icono en el que se trabaja. A la derecha de la barra, se sitúa el menú de control de la ventana, con tres botones que permiten minimizar, ampliar y cerrar la ventana.
Barra de Menús	Es la barra donde se encuentran las operaciones que puede realizar la aplicación.
Barra de Herramientas	Contiene los iconos de las operaciones que se realizan más frecuentemente durante la edición de las imágenes.
Rejilla de Dibujo	Es la zona de trabajo de KIconEdit, donde se lleva a cabo la edición de los gráficos.
Área de Previsualización	Muestra en todo momento una imagen directa de resultado final.
Paletas de Colores	Permiten seleccionar colores de las paletas de colores de KDE (o GNOME, según el caso).
Barra de Estado	Ofrece información del estado del icono actual.

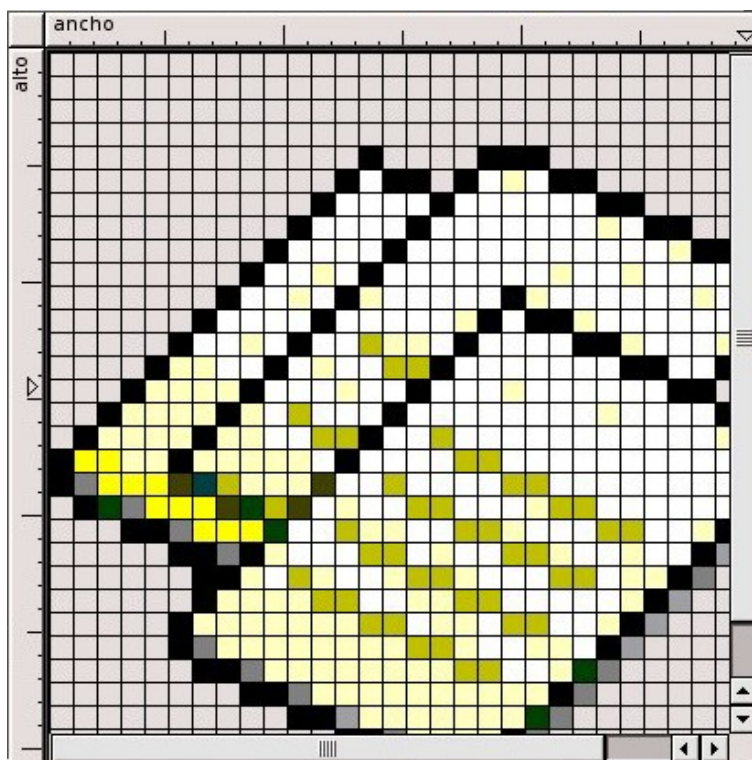
Hay que tener en cuenta que la ventana de KIconEdit no tiene por qué mostrar siempre el mismo aspecto, éste dependerá de los elementos que cada usuario quiera que aparezcan en ella.

4. Área de Trabajo

Es la zona principal de la ventana. Se puede dividir a su vez en tres bloques: rejilla de dibujo, zona de previsualización y paletas de colores.

4.1 Rejilla de Dibujo

La rejilla es la zona central de la ventana, la zona de trabajo del editor de iconos. Un área cuadrículada donde se lleva a cabo la edición de los contenidos del icono:



Inicialmente es una zona vacía en la que se debe comenzar a dibujar el icono, bien empezando desde cero, o bien cargando un archivo ya creado o una plantilla. Como se verá más adelante, se puede aumentar o disminuir el campo de visión utilizando las lupas de la barra de herramientas.

En los bordes de la rejilla encontramos dos tipos de elementos:

- **Reglas:** son una representación visual de la posición actual del cursor.



Sirven para indicar en todo momento la posición (coordenadas) del cursor dentro de la rejilla de dibujo.

- **Barras de Desplazamiento:** Aparecen cuando el gráfico no cabe al completo en la rejilla de dibujo. Permiten el desplazamiento por el gráfico.



4.2 Área de Previsualización

Es una pequeña porción de la ventana en la que se muestra en todo momento una imagen directa, a escala 1:1, del icono actual que se esté editando en la rejilla de dibujo.



4.3 Paletas de colores

En esta zona se muestran los diferentes colores que se van a poder utilizar durante la edición de los iconos. Para establecer uno de esos colores como color actual de dibujo basta con seleccionarlo en su correspondiente paleta, es decir, hacer clic con el botón izquierdo del ratón dentro del recuadro que lo contiene:



Como se puede ver en la figura, existen dos paletas de colores:

- **Colores del sistema:** En esta zona se pueden seleccionar colores de la paleta de colores estándar del entorno de escritorio.
- **Colores personalizados:** Aquí puede construir una paleta personalizada de colores. Para crear un color personalizado haga doble clic con el botón izquierdo del ratón sobre el cuadro del color que quiera modificar. De este modo, se abrirá un cuadro de diálogo como el siguiente, desde el que podrá definir el nuevo color que quiere crear:



5. Barras de Elementos

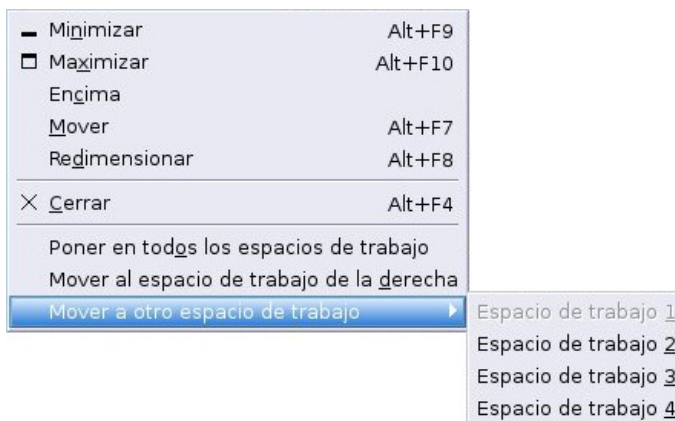
5.1 Barra de Título

Presenta el nombre de la aplicación y el del icono en el que se trabaja. A la derecha de la barra, se sitúa el menú de control de la ventana, con tres botones que permiten minimizarla, ampliarla y cerrarla.



Si se hace clic con el botón izquierdo sobre el icono de la esquina izquierda, o con el botón derecho sobre cualquier parte de la barra, aparecerá un menú de la ventana, contextual, cuyo contenido varía un poco según se esté en GNOME o en KDE, pero que básicamente contiene las opciones:

- Minimizar, Maximizar, Cerrar, la ventana del programa
- Mantenerla siempre visible, por encima de las demás del escritorio; o bien mantenerla detrás del resto
- Redimensionarla; moverla
- Ponerla en todos los espacios de trabajo; moverla a un escritorio concreto.
- etc.



Menú de la ventana en entorno GNOME

5.2 Barra de Menús

Para facilitar la tarea de dibujar los iconos, KIconEdit dispone de la Barra de menús y de las Barras de herramientas, que se verán en las secciones siguientes.

La Barra de menús contiene la mayoría de los comandos de la aplicación, es decir, de las acciones que puede realizar KIconEdit. Estas acciones se encuentran agrupadas en los menús por categorías:

Archivo Editar Ver Herramientas Preferencias Ayuda

Por ejemplo, el menú **Archivo** contiene comandos referentes a abrir, guardar, imprimir,... un icono.

Hay diferentes formas de desplegar y ver el contenido de un menú:



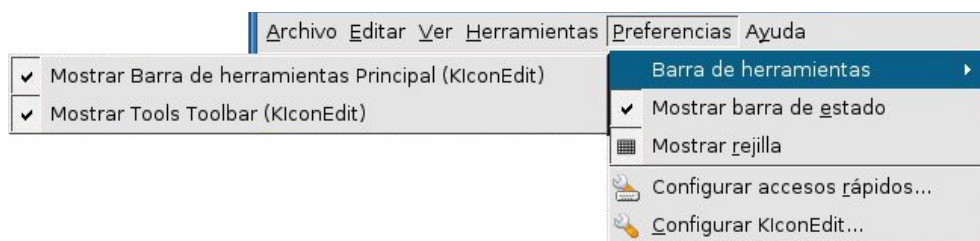
- Pasar el puntero del ratón por encima del nombre de una de las opciones de la barra de menús y hacer clic con el botón izquierdo, con lo que se desplegarán los comandos de ese grupo.
- Utilizando el teclado: pulsar a la vez la tecla <ALT>+ la tecla de letra que está subrayada en la opción que se quiere desplegar de la barra de menús, por ejemplo, <ALT>+A para abrir el menú Archivo.

Sea cual sea el método que se use para desplegar el menú, para seleccionar una acción del menú hay que:

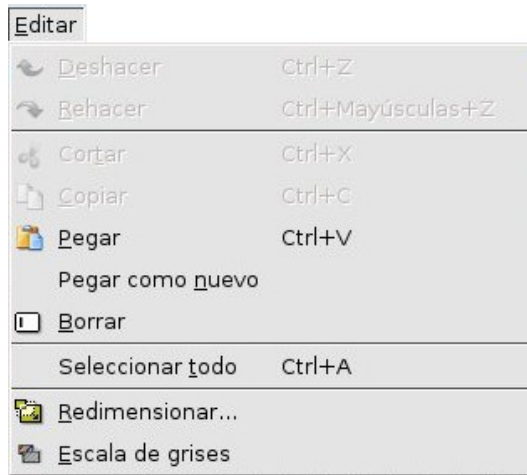
- hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre su nombre,
- pulsar <ALT> más la letra subrayada del comando,
- o, si existen, utilizar las teclas de acceso rápido, que son combinaciones de teclas que aparecen a la derecha de los nombres de ciertos comandos, por ejemplo <Ctrl>+N para la opción de menú **Archivo**→**Nuevo**.

La respuesta de KIconEdit a la ejecución de un comando puede ser diferente. En algunos casos la acción es inmediata, como por ejemplo con la opción de menú: **Editar**→**Borrar**; pero en otros, se necesita más información: al seleccionarlos se abre un cuadro de diálogo en el que poder seleccionar entre varias opciones, como es el caso de: **Editar**→**Redimensionar...**. Estos últimos se identifican porque presentan unos puntos suspensivos después del nombre del comando.

Algunos comandos del menú poseen a la derecha una especie de triángulo negro. Este triángulo indica que existe un nuevo desplegable en el que encontraremos más opciones. Para hacer visibles este nuevo desplegable, tan solo deberemos mantener un instante el puntero del ratón sobre ese comando y automáticamente éste se desplegará:



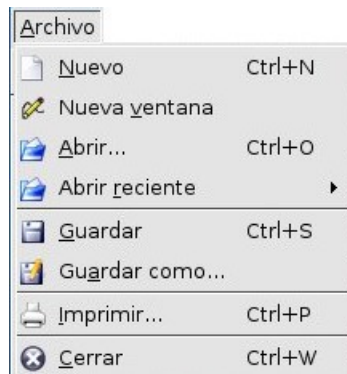
No hay que olvidar que dentro de los menús, se podrán encontrar comandos inactivos. Quiere decir esto, que la acción a la que hacen referencia no puede ser ejecutada en esos momentos. Por ejemplo la acción **Deshacer** no estará activa si no hemos realizado ningún cambio que pueda ser deshecho. Los comandos inactivos, tanto sus iconos como su texto, aparecen en color gris:




Veamos a continuación un estudio más detallado de las diferentes entradas de menú.

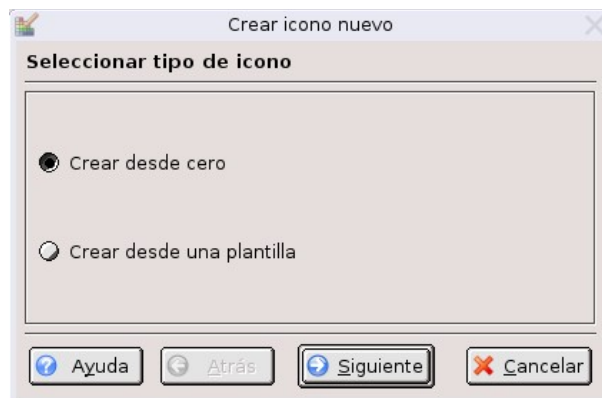
5.2.1 Archivo

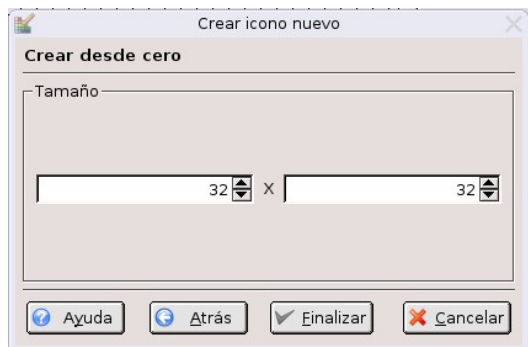
El menú Archivo contiene comandos referentes a la apertura, almacenamiento e impresión de los iconos.



Veamos a continuación la funcionalidad de cada uno de esos comandos:

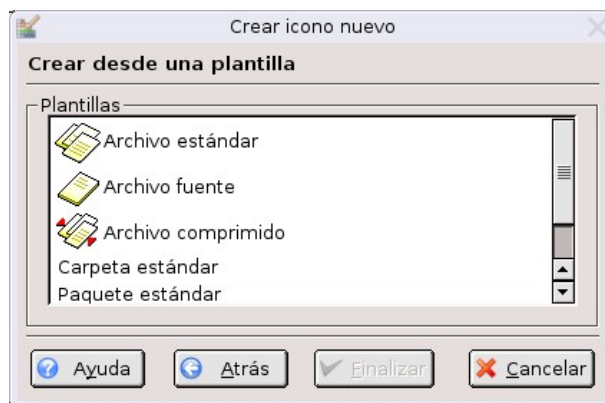
 **Nuevo:** crear un archivo de icono nuevo. Se muestra un diálogo en el que se plantean dos opciones: empezar desde cero o bien desde una plantilla predefinida.



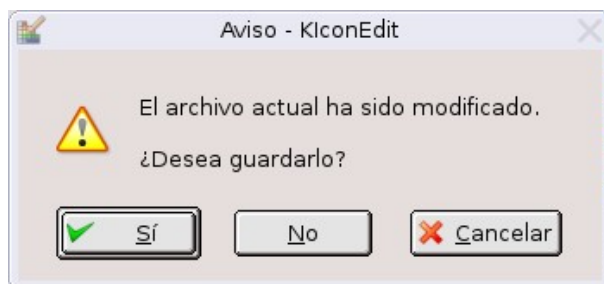


Si se elige empezar desde cero aparecerá un nuevo diálogo para introducir el tamaño que va a tener el icono. Al pulsar en **Finalizar** se creará un nuevo icono vacío, con las dimensiones que se hayan indicado.

Por el contrario, si se opta por utilizar una plantilla, el paso siguiente será seleccionar el tipo de plantilla que va a ser abierta. Una vez seleccionada, se pulsa **Finalizar** y su contenido se mostrará en la rejilla de dibujo.



Si se estaba editando un icono que ha sido modificado, antes de mostrar los diálogos anteriores para abrir el icono nuevo, se nos pregunta si se quieren guardar los cambios en el icono actual:



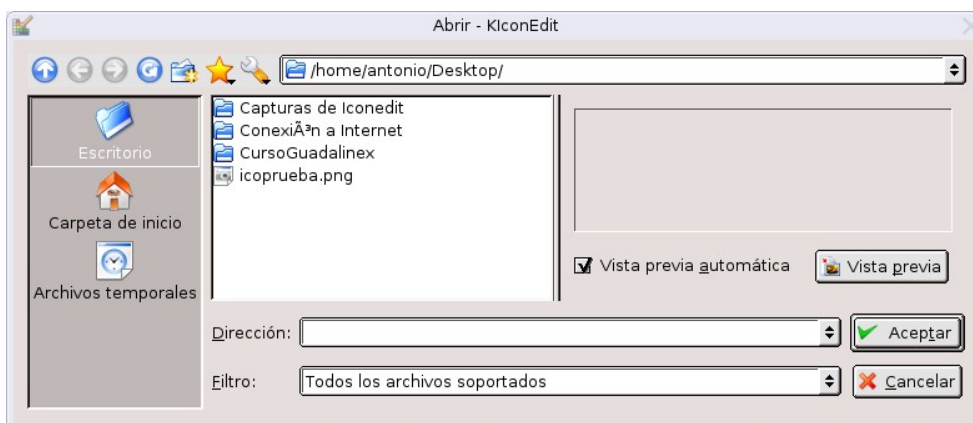
Si se pulsa el botón **Cancelar** no se guardan los cambios en el gráfico actual y se cancela la apertura del nuevo icono. Pulsando en el botón **Sí**, quedarán registrados los cambios en el icono (si se trata de la primera vez que se guarda el trabajo, se abrirá el cuadro de diálogo **Guardar como...** que se explicará más adelante). Por último, en caso de que no se guarden las modificaciones (si se opta por la opción **No**), éstas se perderán.



Nueva ventana: Con esta opción se abre una nueva ventana del editor de iconos, de esta manera se tiene una nueva instancia de la aplicación lo cual puede ser útil por ejemplo, para realizar la edición de dos iconos a la vez.



Abrir...: Permite abrir un icono existente. Al ejecutar este comando se abre un cuadro de diálogo como el que se muestra a continuación:



Como se puede apreciar en la imagen, el diálogo ofrece una barra de botones con los que se podrán realizar diversas acciones para facilitarnos la apertura del icono, como por ejemplo:

- búsqueda por el árbol de directorios del archivo de icono que se va a abrir,
- visualización de archivos ocultos,
- cambiar la vista u orden de los archivos en las carpetas,
- previsualización de los archivos de iconos antes de abrirlos,
- etc.

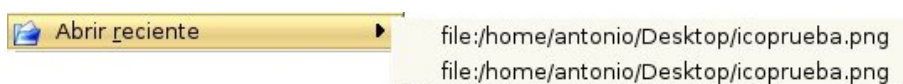
Por otro lado, también es posible seleccionar el tipo de archivo que se quiere abrir. Los formatos que soporta KIconEdit son: Imagen Bitmap Portable, Imagen PCX, Imagen mapa de bits de X, Imagen de visión verdadera Targa, Iconos de Windows, Imagen PNG, Imagen portable Pixmap, Imagen JPEG, Imagen mapa de píxeles de X, Imagen PostScript encapsulado, Imagen TIFF, Imagen BMP e Imagen GIF.


Al igual que con el comando **Nuevo**, antes de abrir un icono pregunta si se quieren guardar los cambios en el icono actual.

♦ **Nota:** Una forma rápida de abrir un icono puede ser mediante la técnica “**drag-and-drop**” (arrastrar y soltar). Si se dispone de un archivo de icono en el escritorio, en una carpeta, etc, se hace clic sobre él con el botón izquierdo del ratón y sin soltarlo se arrastra hasta la ventana de KIconEdit. El efecto que se consigue al soltarlo dentro de la ventana es la apertura de una nueva ventana del programa con el icono que se ha arrastrado abierto en la rejilla de dibujo.




Abrir reciente: Esta opción permite abrir de manera rápida (sin tener que realizar búsquedas de archivos) los últimos ficheros de iconos que hayan sido procesados con la aplicación. Para ello muestra una lista de los archivos editados más recientemente para que se seleccione aquel que se quiera abrir. Antes de abrir el icono pregunta si se quieren guardar los cambios que se hayan producido en el icono actual.

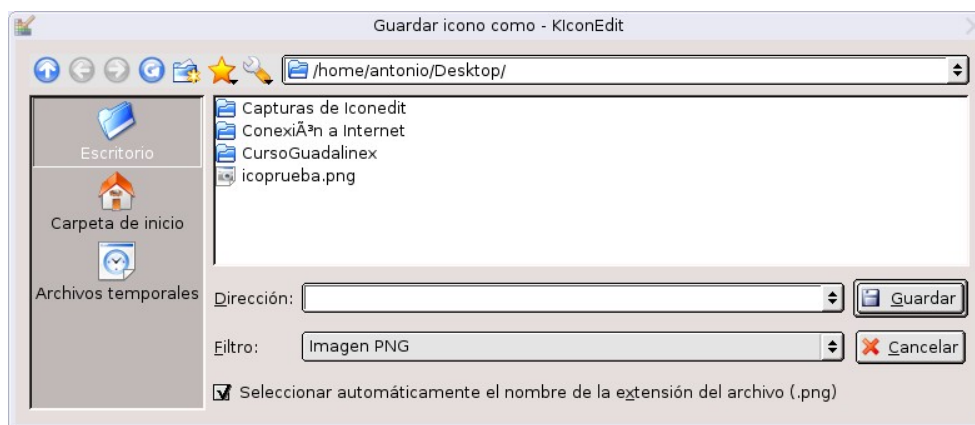


 **Guardar:** Para almacenar el icono actual. Una vez creado un icono debemos guardarlo en el disco duro de nuestro ordenador, en un disquete, o en cualquier otro dispositivo del que dispongamos. El archivo se guarda con su ruta y su nombre en el soporte de datos local o en la unidad de red, sobrescribiendo cualquier archivo que tuviese el mismo nombre.

En el caso de ser la primera vez que guardamos el icono, se abrirá el cuadro de diálogo **Guardar como...** En él se podrá introducir el nombre, formato, el directorio y la unidad para el archivo (este diálogo se activa también mediante el comando **Guardar como...** que se expone a continuación). Una vez el icono esté guardado, las sucesivas veces que seleccionemos la opción **Guardar**, automáticamente guardará los cambios en el archivo correspondiente.


 **Guardar como...:** Este comando sirve para guardar el icono actual. Se diferencia del comando anterior en que, a la hora de guardar el icono, debemos proporcionar un nombre al archivo y una localización en la que será guardado. Por lo tanto, nos va a permitir guardar un icono ya existente en una ubicación distinta o con un nombre o tipo de archivo diferente.

El comando abre un cuadro de diálogo en el que se va a solicitar el nombre para el archivo y la localización en la que se guardará, así como el formato con el que se va a almacenar (opción **Filtro**). Nótese que en el diálogo existe una barra de botones que es idéntica a la comentada en el cuadro de diálogo **Abrir**:



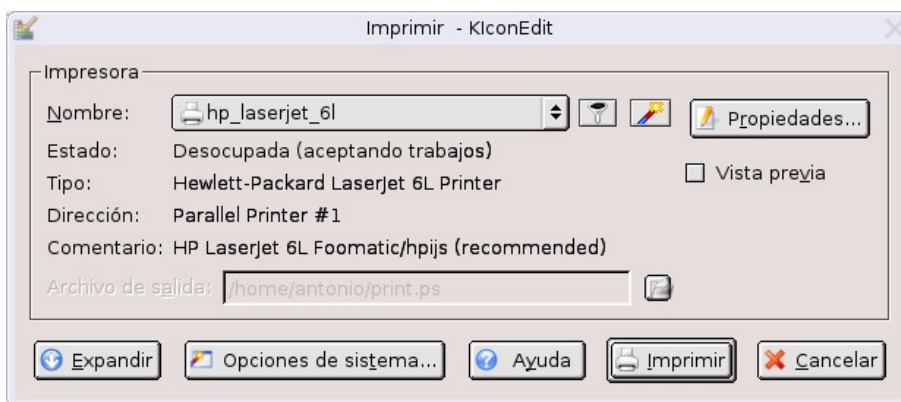
Los formatos en los que puede guardar KIconEdit los iconos son: Imagen Bitmap Portable, Imagen PCX, Imagen mapa de bits de X, Imagen de visión verdadera Targa, Imagen PNG, Imagen portable Pixmap, Imagen JPEG, Imagen mapa de píxeles de X, Imagen PostScript encapsulado e Imagen BMP.



Como se ha visto en el comando **Guardar**, este mismo diálogo se mostrará también en el caso de que sea la primera vez que se va a proceder a salvar el icono.

 **Imprimir...:** Abre un diálogo de impresión para permitirle imprimir el icono actual. En ese diálogo se pueden establecer las opciones de impresión del trabajo actual. Opciones de impresión que pueden variar según la impresora y el sistema operativo utilizados. Por ejemplo, es posible:

- seleccionar la impresora (de las que tengamos configuradas) por la que se va a imprimir;

- añadir nuevas impresoras;
- cambiar las propiedades de impresión de la impresora para el icono actual;
- etc.

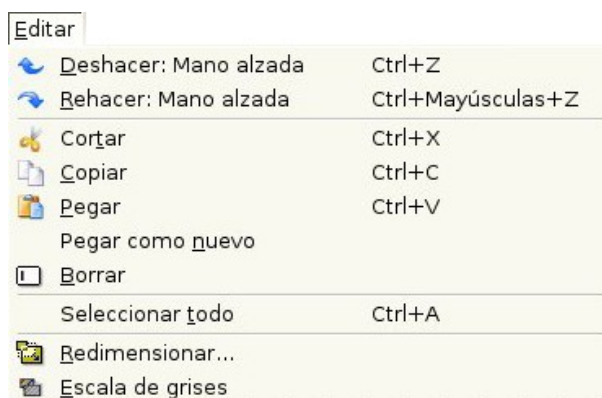


 Cerrar. Permite cerrar la aplicación. Recuérdese que se puede cerrar también el programa haciendo clic en el botón Cerrar  de la barra de Título de la ventana.


En cualquiera de los dos casos, si se tiene un icono abierto en el que queden cambios por guardar, antes de abandonar la aplicación se nos avisará de este hecho de forma similar a cómo se ha visto en el comando **Nuevo**.


5.2.2 Editar

Este menú, como su nombre indica, contiene comandos referentes a la edición de los iconos:



Los comandos que contiene son:

 **Deshacer:** Anula la última orden o acción realizada.

 **Rehacer:** Repite la última acción que se haya anulado con el comando Deshacer.



Cortar: La operación cortar traslada al portapapeles los píxeles seleccionados en el icono actual, eliminándolos del gráfico. Los pasos a seguir para cortar un bloque de píxeles son:

1. seleccionar un conjunto de píxeles en la rejilla de dibujo,
2. pulsar el comando Cortar



Copiar: La operación copiar traslada al portapapeles una copia de los píxeles seleccionados en el icono actual, manteniendo dicha selección en el gráfico. Los pasos a seguir para copiar un conjunto de puntos en el portapapeles son:

1. seleccionar un bloque de píxeles en la rejilla de dibujo,
2. pulsar el comando Copiar



Pegar: La operación pegar copia el contenido del portapapeles en el lugar que se le indique de la rejilla de dibujo. Si el contenido es mayor que el icono actual se puede pegar en una nueva ventana. Los pasos a seguir para pegar un bloque de puntos son:

1. pulsar el comando Pegar,
2. hacer clic con el botón izquierdo del ratón en el punto donde se desee introducir los píxeles

De esta forma, utilizando este comando junto con los dos anteriores es posible realizar copias y desplazamientos de conjuntos de píxeles. Por ejemplo:

● Los pasos a seguir para copiar un bloque de píxeles son:

1. seleccionar el conjunto de píxeles,
2. pulsar en el comando Copiar,
3. hacer clic en el comando Pegar,
4. situar el cursor en el punto de inserción deseado y hacer clic para pegar el dibujo.

● De forma análoga, para mover un bloque de puntos hay que:


1. seleccionar el bloque,
2. pulsar en el comando Cortar,
3. ejecutar el comando Pegar,
4. situar el cursor en el punto de inserción deseado para pegar los píxeles.

◆ **Nota:** seleccionar “*Pegar pixels transparentes*” en el diálogo de **Configuración de KIconEdit** si también se quiere pegar las transparencias.


Pegar como nuevo: Pega los píxeles almacenados en el portapapeles en un icono nuevo. Para ello abre una nueva ventana de KIconEdit que contiene un icono nuevo cuyas dimensiones y contenido son los del bloque de píxeles que se puso previamente en el portapapeles.

 **Borrar:** borra todo el contenido de la rejilla de dibujo.

Seleccionar todo: Selecciona todo el contenido de la rejilla de dibujo.

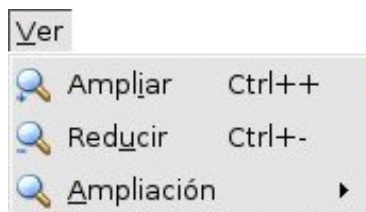
 **Redimensionar...:** Cambia el tamaño del icono suavemente tratando de preservar los contenidos. Al pulsar en este comando se abre un diálogo, como el que se muestra en la figura, en el que se podrán indicar las nuevas dimensiones del icono:



 **Escala de grises:** Convierte el icono en color a un icono en escala de grises, eliminando la información del color de la imagen original. Puede que el resultado contenga colores que no estén en la paleta de colores.


5.2.3 Ver


En este menú se encuentran los comandos que permiten ampliar o reducir el tamaño de la vista del icono actual en la rejilla de dibujo. KIconEdit permite realizar un número tan elevado de ampliaciones/reducciones sobre la visualización del icono que podría decirse que permite un zoom “*casi ilimitado*” de la imagen.




El factor de la escala actual de visualización se muestra en todo momento en la barra de estado.

Las tres acciones que se pueden realizar con este menú son:

 **Ampliar:** Permite ampliar la vista del icono. Cada vez que se ejecuta el comando realiza una ampliación de factor de escala 1 del icono.

 **Reducir:** Reducir el icono a una vista más pequeña. Cada vez que se pulsa sobre este comando se realiza una disminución de factor de escala 1 de la vista del icono.

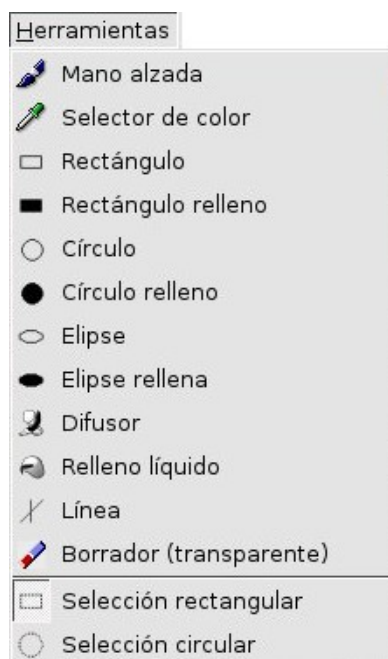
 **Ampliación:** Para ampliar o disminuir la vista escogiendo un factor de escala predefinido. Al situar el puntero del ratón sobre este comando se despliega un menú en el que se puede seleccionar el factor de escala que se va a aplicar a la imagen:



5.2.4 Herramientas

En este menú se van a encontrar la mayoría de las herramientas de dibujo de que dispone KIconEdit para la edición de los iconos.

Como se puede apreciar en la siguiente imagen, básicamente, las herramientas de dibujo con que se cuenta son: dibujo a mano alzada, formas poligonales básicas, difusor, selección y relleno de color y borrador.



A la hora de trabajar con ellas, para seleccionar la herramienta deseada, basta con hacer clic sobre ella con el botón izquierdo del ratón y ya se podrá utilizar para dibujar sobre la rejilla de edición.

A continuación se muestra la funcionalidad de cada una de ellas:



Mano alzada: Para dibujar líneas libremente. Para pintar, haga clic con el botón izquierdo del ratón en algún punto de la rejilla y, sin soltarlo, arrastre el puntero del ratón sobre la imagen. Al arrastrar el puntero, el pincel utiliza el color que se tenga seleccionado en la paleta de colores.



Selector de color: Al pulsar sobre un pixel, teniendo esta herramienta seleccionada, el color del punto sobre el que se ha pulsado pasará a ser el color de dibujo actual.



Rectángulo: Delinea un rectángulo vacío, es decir, sólo su contorno.



Rectángulo relleno: Dibuja un rectángulo relleno de color.



Círculo: Traza un círculo vacío (una circunferencia).



Círculo relleno: Dibuja un círculo relleno de color.



Elipse: Perfila una elipse vacía.




Elipse rellena: Pinta una elipse rellena de color.


♦ **Nota:** El procedimiento a seguir para dibujar alguna de esas 6 figuras anteriores es el siguiente:


Una vez seleccionada la herramienta adecuada, se hace clic con el botón izquierdo del ratón en algún punto de la rejilla y, sin soltarlo, se arrastra el puntero del ratón en la dirección que se desee. Al arrastrar el puntero, el color de dibujo que se tenga seleccionado se utilizará para dibujar la línea que rodea la forma. Si se trata de una forma rellena de color, el color de dibujo se utilizará para rellenar la forma al completo.




Difusor: Para dibujar píxeles dispersos en el color actual. Esta herramienta genera un estampado de puntos aleatorios simulando un efecto de aerógrafo. Para pulverizar, haga clic con el botón izquierdo del ratón y, sin soltarlo, arrastre el puntero del ratón sobre la imagen. Al arrastrar el puntero, el difusor pulveriza con el color de dibujo seleccionado.


 **Relleno líquido:** Rellena píxeles contiguos en el mismo color que el color actual. Haga clic con el botón izquierdo del ratón en el área o en el objeto que quiera rellenar. Si la figura que está rellenando tiene alguna apertura en el borde, el color de relleno se expandirá al resto del área de dibujo contigua.

 **Línea:** Dibuja una línea recta horizontal, vertical o con una inclinación de 45 grados. El procedimiento para dibujar una línea es parecido al del resto de formas básicas que se han visto antes: se hace clic con el botón izquierdo del ratón y, sin soltarlo, se arrastra el puntero para dibujar la línea, completamente horizontal, vertical o inclinada. Al arrastrar el puntero se utiliza el color de dibujo seleccionado para dibujar la línea.

 **Borrador:** Borrar píxeles, hacer transparentes los píxeles. Se hace clic con el botón izquierdo del ratón y, sin soltarlo, se arrastra el puntero sobre el área que se desea borrar. El efecto del borrador consiste en eliminar (hacer transparentes) el color de los puntos sobre los que es aplicado.

♦ **Nota:** Si quiere hacer transparente con una herramienta diferente, primero se pulsa en “Borrar” y después en la herramienta que se desee utilizar.

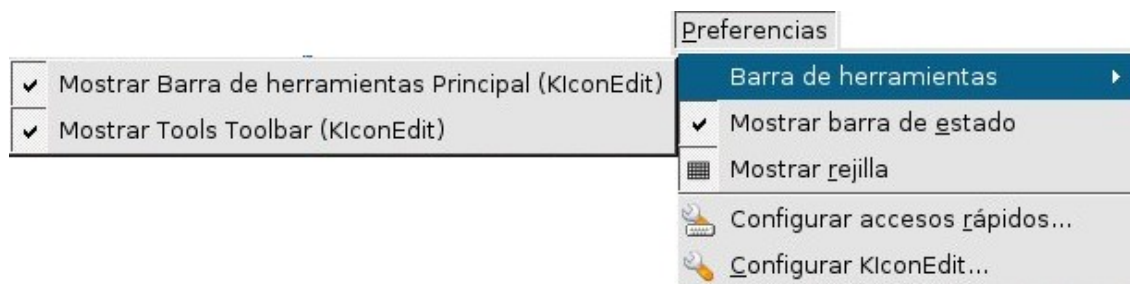
 **Seleccionar rectangular:** Selecciona una sección rectangular del icono por medio del ratón. Para hacer la selección se hace clic con el botón izquierdo del ratón, y sin soltarlo, se arrastra el puntero para definir el área rectangular que se quiere seleccionar.

 **Seleccionar circular:** Permite seleccionar un área circular de la rejilla de dibujo a través del ratón. El procedimiento para seleccionar es el mismo que el indicado en la herramienta anterior.

5.2.5 Preferencias

Los comandos que contiene este menú están relacionados con la configuración del programa. Por ejemplo, a través de ellos se va a poder configurar el contenido de la ventana del programa: la presencia o no de determinados elementos en la ventana, su posición, su aspecto, etc.

Los comandos que contiene el menú son:



Barra de herramientas: Este elemento va a servir para hacer visibles u ocultar, en la ventana del programa, la Barra de Herramientas Principal y la Barra de Herramientas de Edición. Para ello, como se puede apreciar en la figura anterior, al posicionar el puntero del ratón sobre este elemento se despliega otro menú en el que se podrá marcar (haciendo clic con el botón izquierdo del ratón) cual/es de esas barras se quiere mostrar.

Mostrar barra de estado: Si se marca esta opción se mostrará la barra de estado en la parte inferior de la ventana de la aplicación.

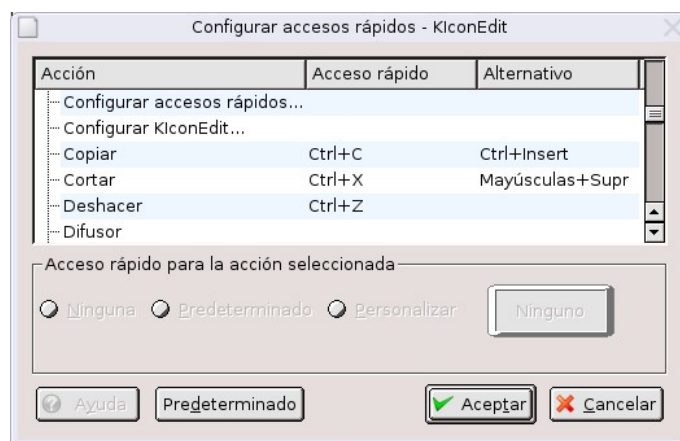


Mostrar rejilla: Activa o desactiva la rejilla (líneas que forman las cuadrículas) en la rejilla de dibujo del programa. La rejilla aparece como unas líneas sobre toda la imagen, que sirven de guías a la hora de componer el gráfico pero que no formarán parte del resultado final.



Configurar accesos rápidos...: Los accesos rápidos son combinaciones de teclas, una o más teclas que se presionan en el teclado, para acceder a los comandos de la aplicación, es decir, para completar una tarea. Un adecuado uso de los accesos rápidos puede conseguir que se realicen más rápidamente ciertas tareas, frecuentes en la edición de iconos, que si se ejecutaran recurriendo a los comandos a través de los menús y barras de herramientas. Por ejemplo, la combinación de teclas <Ctrl>+C equivale a la opción de menú **Editar**→**Copiar**.

Con este comando va a ser posible configurar (definir, modificar o eliminar) los accesos rápidos que se van a utilizar en el programa. Para ello abre un cuadro de diálogo como el que sigue:



En dicho diálogo se muestra el listado de acciones que se pueden llevar a cabo en el programa, de manera que es posible seleccionar cada una de esas acciones para asignarle una combinación de teclas de acceso rápido (que puede ser predeterminada o personalizada por el usuario), o bien, modificarle o eliminarle la combinación de teclas que tenga asignada.



Configurar KIconEdit...: Esta opción de menú abre un cuadro de diálogo desde el que se van a poder definir los siguientes aspectos de la aplicación:

● Plantillas de iconos:

Una plantilla es un archivo de icono que se va a utilizar como base para generar nuevos iconos a partir de él.

Para configurar las Plantillas hay que seleccionar la opción Plantillas de iconos en la parte derecha del cuadro de diálogo, tal y como se muestra en la figura:



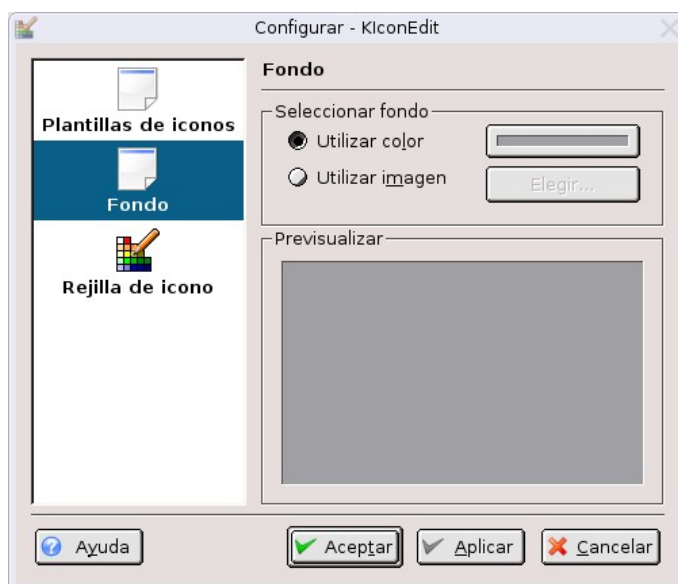
En el diálogo se muestra el listado de plantillas que hay definidas en la aplicación, dando la posibilidad de modificar dicho listado, o sea, se va a permitir:

- añadir nuevas plantillas al listado,
- eliminar plantillas de la lista,
- o bien, editar el contenido de las plantillas existentes.

● Fondo de la rejilla de dibujo:

El diálogo va a permitir también modificar la apariencia del fondo de la rejilla de edición de los iconos. Para ello hay que seleccionar la opción **Fondo** que aparece en el lado derecho del cuadro de diálogo.

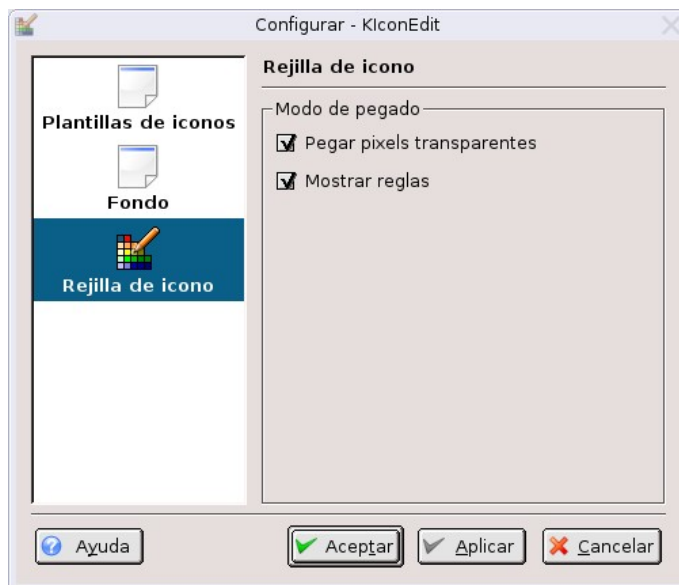
En este caso, las opciones que se pueden configurar son: o bien establecer un color o bien utilizar una imagen, como fondo de la rejilla de dibujo.



● **Rejilla de icono:**

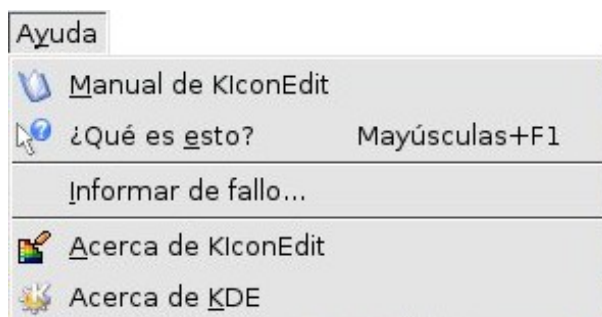
La última opción de este diálogo sirve para modificar dos aspectos más de la rejilla de dibujo:

- De un lado, activar o no la posibilidad de que se peguen también los píxeles transparentes cuando se ejecuta el comando **Pegar** para copiar el contenido del portapapeles en la rejilla de edición.
- Del otro lado, hacer visibles o no las reglas que aparecen en los bordes de la rejilla y que indican la posición del puntero del ratón cuando se mueve a través de ésta.

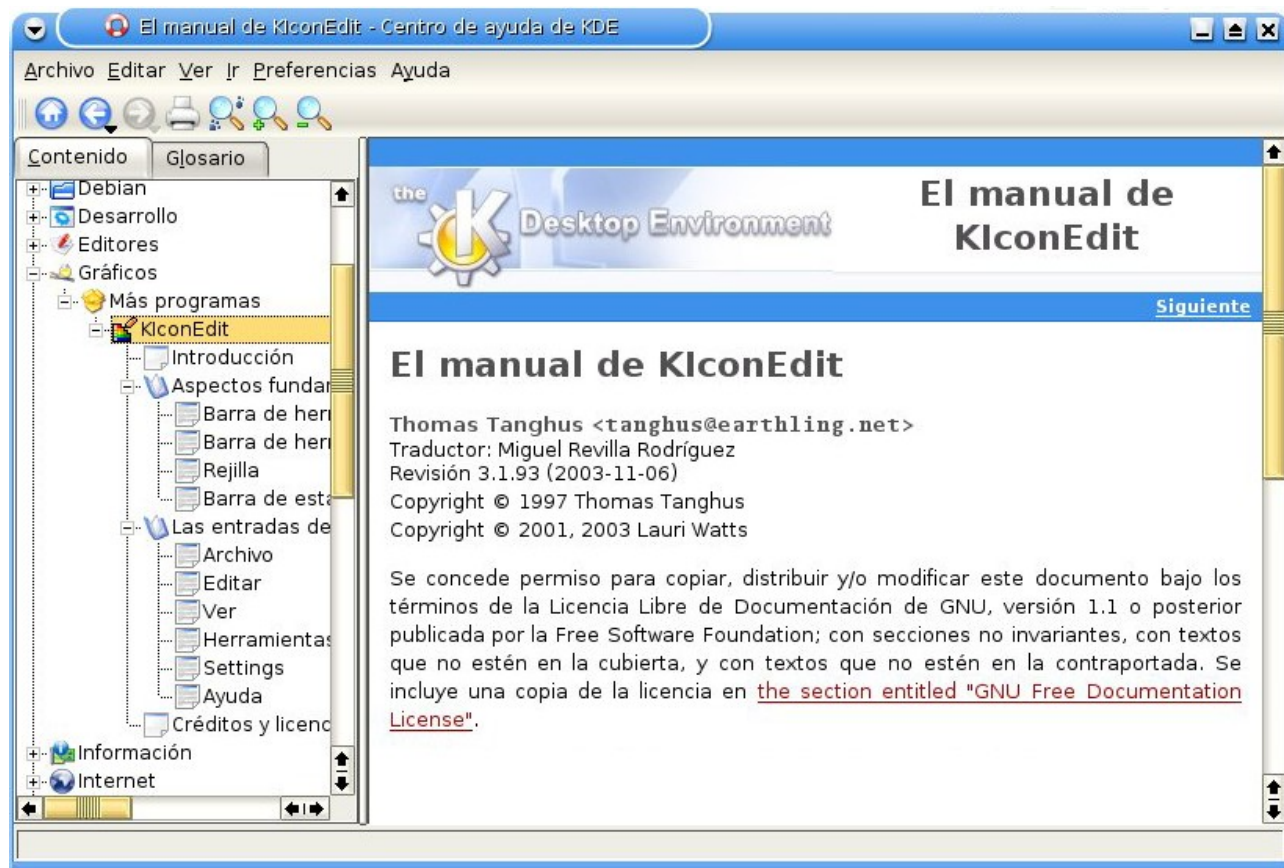


5.2.6 Ayuda

La última de las opciones de la barra de menús es la ayuda de KIconEdit. Se puede acudir a ella siempre que se tenga una duda o un problema mientras se trabaja con el programa:



Manual de KIconEdit: Este comando inicia el sistema de ayuda de KDE, de forma que se abre una nueva ventana mostrando las páginas de información de KIconEdit:



Esta ventana de ayuda está dividida en dos cuadros: un área de navegación, situada en la parte izquierda de la ventana, y una de temas, en la parte derecha. Para cambiar el tamaño de los cuadros, se arrastra la barra vertical que aparece entre ellos.

● En el **Área de navegación** se pueden encontrar las fichas:

- **Contenido:** A través de esta opción se accede a la ayuda por temas. La ficha de contenido muestra enlaces a todos los capítulos de la Ayuda que presenta el programa. Los signos + que aparecen junto a los capítulos, indican que ese tema contiene a su vez subtemas. Si se pulsa sobre ese signo +, el tema se desplegará, mostrando los subtemas y conceptos incluidos. Navegando por ellos se puede acceder a las páginas de información del programa. Cuando se selecciona una de ellas, se muestra su contenido en la parte derecha de la ventana.
- **Glosario:** Esta ficha presenta un listado de los términos más importantes con los que se encuentran casi siempre los usuarios de la aplicación. Pulsando sobre esos conceptos aparecerá en el área de temas la explicación correspondiente.

● El **Área de temas** es la zona donde se visualizan las páginas de información del programa, seleccionadas en el área de navegación de la ventana. Para presentar la información se utiliza un sistema basado en hipertexto que facilita el acceso y la navegación por la información. Así, en estas páginas se suelen encontrar enlaces como:

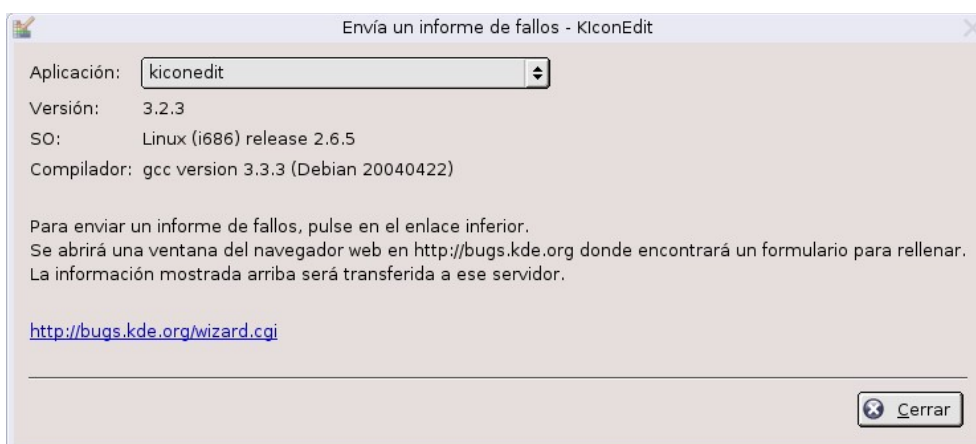
- Anterior (o Siguiente), para que aparezca el tema anterior (o siguiente) de la Ayuda.
- Referencias cruzadas a otros temas, para que aparezca el tema al que se hace referencia.
- Enlaces a los temas paternos, para retroceder en la jerarquía de los temas de ayuda.
- Subtemas relacionados.
- etc.


◆ **Nota:** Como se dijo al principio de este manual, KIconEdit está especialmente diseñado para el entorno KDE, aunque es posible utilizarlo en otros entornos de escritorio, como por ejemplo GNOME. No obstante, esa posibilidad de uso en diferentes entornos no implica que en todos ellos disponga el programa del mismo nivel de integración que con KDE. Debido a ello, se pueden encontrar algunas deficiencias en la funcionalidad que ofrece la aplicación durante su ejecución en entornos distintos a KDE, como por ejemplo la imposibilidad de ejecutar este comando “**Manual de KIconEdit**” cuando se ejecuta el programa bajo GNOME. El motivo es que KIconEdit implementa su Ayuda basándose en el sistema de ayuda de KDE y, por lo tanto, no es una funcionalidad que podamos encontrar al ejecutarlo en GNOME.

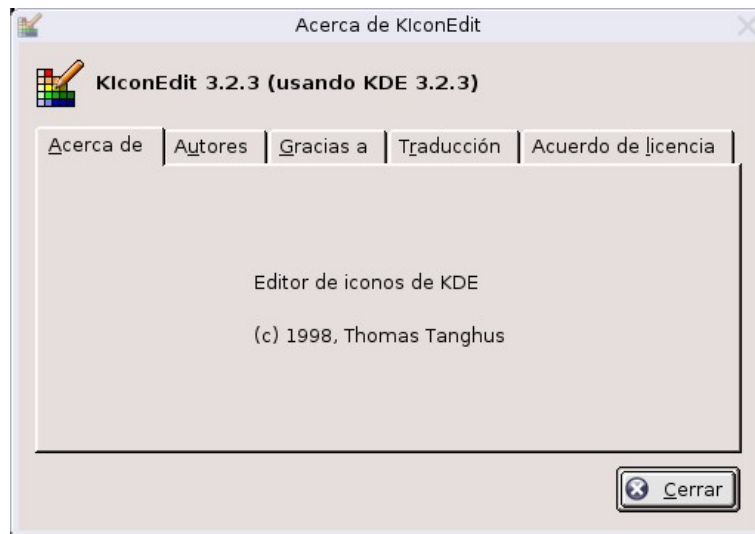



¿Qué es esto?: Al pulsar sobre este comando se modifica la forma del puntero del ratón transformándose en una combinación de flecha e interrogación. De esta forma, al pulsar sobre elementos dentro de KIconEdit se abrirá una pequeña ventana de ayuda (si existe para ese caso particular) describiendo la función de dichos elementos.

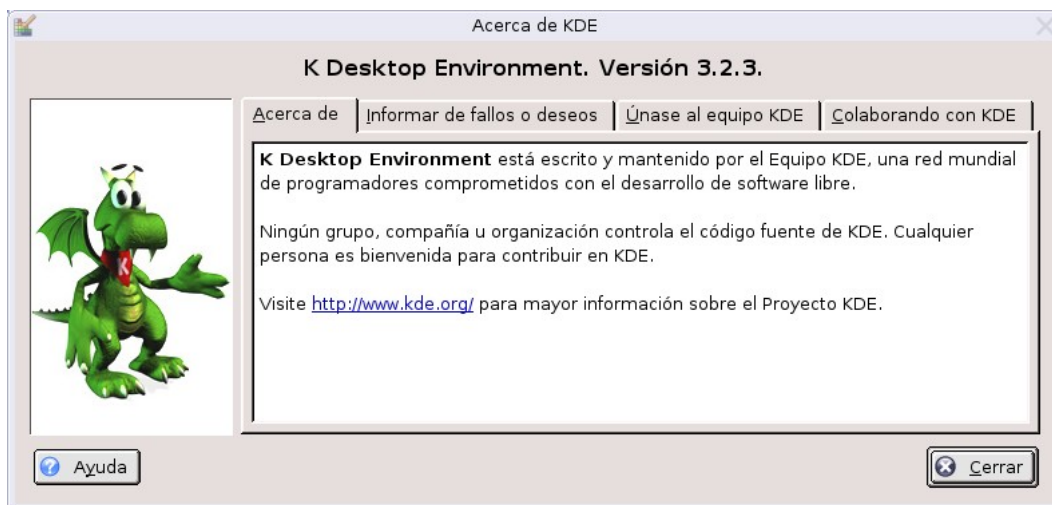
Informar de fallo...: Abre un cuadro de diálogo de informe de fallos donde se puede informar de un fallo o solicitar una mejora o una nueva propiedad “deseable” en el programa:



 **Acerca de KIconEdit:** Muestra información sobre la versión y autor del programa.



 **Acerca de KDE:** Muestra la versión de KDE y otra información básica.



◆ **Nota:** KIconEdit dispone también de un sistema de **Ayuda emergente**. Este tipo de ayuda consiste en indicar de forma automática el nombre de los botones de las barras de herramientas. Para mostrar una ayuda emergente, se deja el puntero del ratón sobre uno de esos elementos hasta que aparezca su nombre.

5.3 Barras de Herramientas

Las barras de herramientas contienen iconos a los que se asocia una determinada acción. Se puede decir por tanto que los iconos que se ven en las barras son en realidad botones de comandos que se pulsán para activar/desactivar la acción que cada uno de ellos tiene asignada.

Normalmente, las Barras de Herramientas contienen los iconos o botones de las acciones que se realizan más frecuentemente durante la edición de las imágenes, facilitándonos así la creación de los gráficos.

Para saber qué tipo de acción realiza un icono basta con utilizar la **Ayuda emergente**, es decir, pasar lentamente el puntero del ratón por encima de ellos.

KIconEdit dispone de dos barras de herramientas: la Barra de Herramientas Principal y la Barra de Herramientas de Edición.

En las dos secciones siguientes se muestran todos los elementos de cada una de esas barras, aunque sólo se hará una breve reseña a su funcionalidad puesto que, como se ha dicho antes, todos los elementos que aparecen en las barras de herramientas son comandos de las barras de menús, los cuales han sido analizados ya con más nivel de detalle en sus correspondientes capítulos.

5.3.1 Barra de Herramientas Principal

Los elementos que contiene esta barra son:



Nuevo archivo: Crea un nuevo archivo de icono, desde cero o utilizando una plantilla.



Abrir: Abre un archivo de icono existente.



Guardar: Guarda los cambios realizados en el archivo de icono abierto.



Imprimir: Abre un cuadro de diálogo de impresión para imprimir el icono.



Deshacer: Anula la última acción realizada. A diferencia del comando **Deshacer** del menú Editar, este comando permite deshacer más de una acción de una sola vez. Para ello:

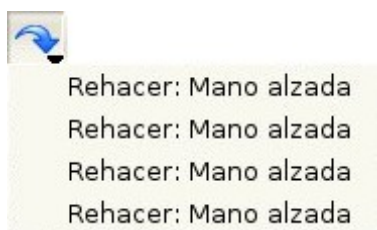
1. Se pulsa sobre la flecha negra situada junto al botón, manteniéndolo pulsado durante unos segundos, para que aparezca una lista de las acciones más recientes que se pueden deshacer.



2. Se selecciona la acción que se desea anular. Para localizarla, nos podemos desplazar por la lista.
3. Al deshacer una acción, también se deshacen todas las acciones que la preceden en la lista.



Rehacer: Rehace la última acción anulada con el comando **Deshacer**. Si no se ha deshecho ninguna acción, el icono aparece desactivo. Al igual que con el comando anterior, también es posible rehacer varias acciones de una sola vez:



El procedimiento es el mismo que se ha visto en el comando anterior.



Cortar: Copia en el portapapeles los píxeles seleccionados en la rejilla de dibujo, eliminándolos del gráfico.



Copiar: Copia en el portapapeles los píxeles seleccionados en la rejilla de dibujo, manteniendo dicha selección en el gráfico.



Pegar: Copia el contenido del portapapeles en el lugar que se le indique de la rejilla de dibujo.



Ampliación: Para ampliar o disminuir la vista del icono escogiendo un factor de escala predefinido. Manteniendo pulsado el botón durante unos segundos, se despliega un menú en el que se puede seleccionar el factor de escala que se va a aplicar a la imagen:



Ampliar: Aumentar el icono a una vista mayor.



Reducir: Reducir el icono a una vista más pequeña.



Redimensionar: Redimensiona el icono a la anchura por altura indicadas.



Escala de grises: Convierte la imagen en color a una imagen en escala de grises.



Mostrar rejilla: Activa o desactiva la rejilla que aparece en la rejilla de dibujo del programa.



¿Qué es esto?: Pulsando sobre este icono, al hacer clic sobre elementos dentro de KIconEdit, se abrirá una pequeña ventana de ayuda describiendo la función de dichos elementos.

5.3.2 Barra de Herramientas de Edición


Esta barra de herramientas contiene las utilidades que se pueden usar para manipular el icono:







Mano alzada: Para dibujar líneas libremente, a mano alzada.



Selector de color: Cambia el color de dibujo actual a aquel del punto sobre el que se ha pulsado.

Rectángulo: Traza un rectángulo hueco  o relleno de color 

Círculo: Dibuja un círculo vacío , o relleno de color 

Elipse: Pinta una elipse vacía , o rellena de color 



Difusor: Dibuja un patrón de puntos aleatorios simulando el efecto de un aerógrafo.



Relleno líquido: Rellena un área con el color de dibujo actual.



Línea: Dibuja líneas rectas horizontales, verticales u oblicuas.



Borrador: Borra píxeles.



Seleccionar rectangular: Selecciona una sección rectangular del icono.

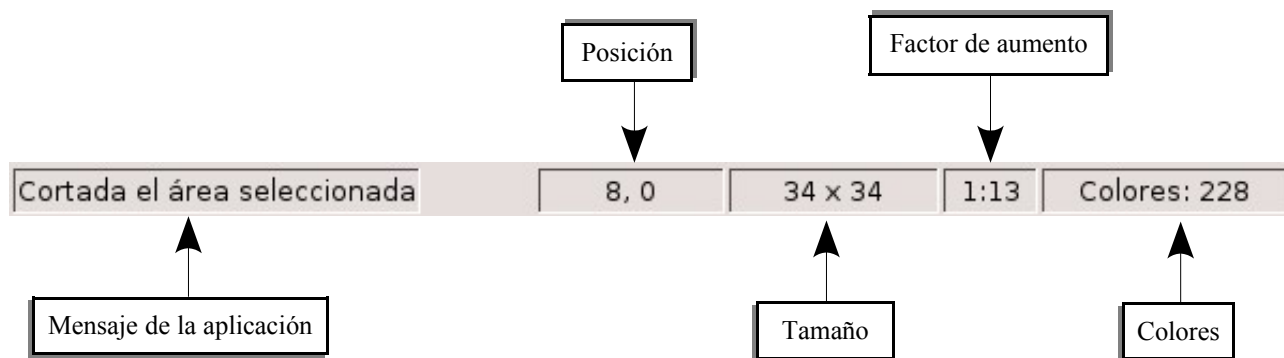


Seleccionar circular: Selecciona un área circular de la rejilla de dibujo.

5.4 Barra de Estado

En la parte inferior de la ventana se encuentra la barra de estado, que es una barra en la que se muestra información acerca del icono con el que se está trabajando. Concretamente, la información que ofrece es la siguiente:

- Mensajes de la aplicación sobre los procesos y funcionalidades que se están llevando a cabo con el editor de iconos.
- Posición (coordenadas x e y) del cursor dentro de la rejilla de dibujo.
- Tamaño del icono actual.
- Factor de aumento de la vista del dibujo.
- Número de colores del icono.



5.5 Menús de Barras de Herramientas

Para finalizar este manual, se va a describir un último elemento de ayuda a la edición. Se trata del Menú contextual de barra de herramientas, un elemento oculto que solamente permanece visible durante el tiempo en que se está haciendo uso de él.

Un menú contextual contiene un conjunto de operaciones relacionadas con un determinado objeto. En este caso, en KIconEdit se dispone de menús contextuales solamente para la Barra de Herramientas Principal y la Barra de Herramientas de Edición. Para abrir cualesquiera de esos menús contextuales hay que pulsar con el botón derecho del ratón sobre su correspondiente barra de herramientas.

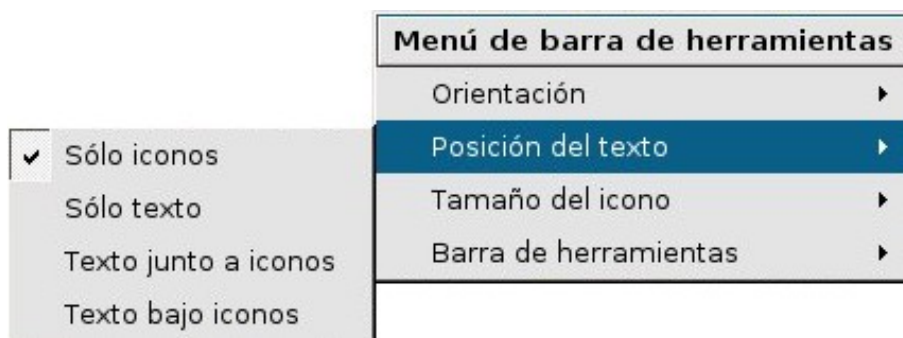
Lo que nos ofrecen dichos menús son un conjunto de operaciones para la configuración de las barras de herramientas. Es decir, que va a ser posible personalizar la apariencia de las barras de herramientas mediante sus respectivos menús contextuales.

Las opciones que contienen estos menús son:

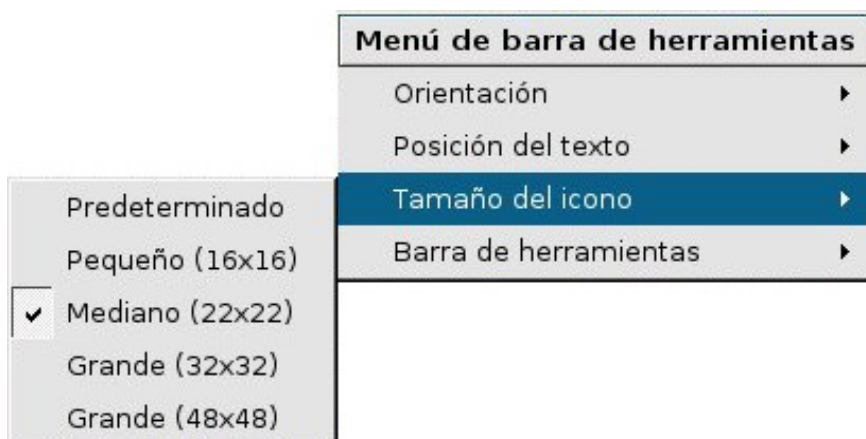
- **Orientación:** Permite indicar la orientación que tendrá la barra de herramientas dentro de la ventana del programa. Por ejemplo: que la barra de herramientas se sitúe en la parte superior de la rejilla de dibujo, a su izquierda, etc.



- **Posición del texto:** Define la apariencia de los comandos que contiene la barra de herramientas. Por ejemplo, que se muestre solo el icono, o el icono con el nombre del comando, etc.



- **Tamaño del icono:** Establece las dimensiones de los iconos que contiene la barra de herramientas:



● **Barra de herramientas:** Mostrar o no las barras de herramientas.

