

Dia

Dia

To jest wersja 0.1 podręcznika Dia.

Copyright © 2000 Kevin Breit, Henry House, Judith Samson

Zezwolenie obejmuje kopiowanie, rozpowszechnianie i/lub modyfikowanie dokumentu zgodnie z zasadami licencji *GNU Free Documentation License* w wersji 1.1 lub dowolnej późniejszej opublikowanej przez Free Software Foundation bez niezmiennych akapitów i ukrytej treści. Kopiowanie licencji *GNU Free Documentation License* można pobrać ze strony [www Free Software Foundation](http://www.Free Software Foundation) pod adresem www.fsf.org lub po napisaniu na adres: Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA.

Wiele z nazw używanych przez firmy do oznaczania swoich produktów oraz usług jest traktowana jako znaki handlowe. Wszędzie gdzie te nazwy pojawiają się w dowolnej dokumentacji GNOME, i zostały dostrzeżone przez członków GNOME Documentation Project zaznaczono je wersalikami.

Table of Contents

1. Quickstart	1
1.1. Co mo#na zrobi#?	1
1.2. Uruchamianie Dia	1
1.3. Szybkie rozpocz#cie	1
1.4. Tworzenie p#ócien	2
1.5. Tworzenie diagramu	2
1.6. Zapisywanie i drukowanie diagramów	2
1.7. Who Does Dia Appeal To?	2
2. P#ótne	3
2.1. Wprowadzenie do p#ócien	3
2.2. Siatki	3
2.3. Suwaki	3
2.4. Kolor t#a	3
2.5. Skalowanie	3
3. Obiekty	4
3.1. Wprowadzenie do obiektów	4
3.2. U#ywanie obiektów	4
3.2.1. Dodawanie obiektów	4
3.2.2. Przemieszczanie obiektów	4
3.2.3. Zmiana rozmiarów obiektów	5
3.2.4. Usuwanie obiektów	5
3.2.5. W#a#ciwo#ci linii	5
3.2.6. Style linii	6
3.2.7. Grubo## linii	8
3.2.8. Strza#ki	8
3.2.9. Kolory linii	8
3.3. W#a#ciwo#ci obiektu	8
3.4. Kolory	8
5. Obiekty specjalne	10
5.1. Wprowadzenie do obiektów specjalnych	10
5.2. Kategorie obiektów specjalnych	10
6. Wybieranie obiektów	11
6.1. Wprowadzenie do wybierania obiektów	11
6.2. Jak wybiera# obiekty	11
6.2.1. Zaznaczanie podstawowe	11
6.2.2. Wybieranie wielu obiektów	11
6.2.3. Inne metody wybierania obiektów	12
6.2.4. Wybieranie po##czonych obiektów	13
6.2.5. Wybieranie przechodnich obiektów	13
6.2.6. Wybieranie obiektów tego samego typu	14
7. Wczytywanie i zapisywanie diagramów	15
7.1. Wprowadzenie do wczytywania i zapisywania	15
7.2. Typy plików	15
7.2.1. W#asne pliki formatu Dia	15
7.2.2. Eksportowanie: Obs#uga innych formatów	15
8. Dostosowywanie	17
8.1. Dostosowywanie	17
? Zarz#dzanie warstwami	18
?.1. Wprowadzenie do warstw	18
?.2. Podstawy zarz#dzania warstwami	18
?.2.1. Tworzenie nowej warstwy	18
?.2.2. Wybieranie warstw	18
?.2.3. Ustawianie kolejno#ci warstw	19
?.2.4. Usuwanie warstw	19
?.3. Przegl#danie warstw	19

9. Authors	21
10. Licencja	22
10.1. Licencja	22

List of Figures

1.1. Demo	1
3.1. Kropki dopasuj#ce	5
3.2. W#a#ciwo#ci linii	7

Chapter 1. Quickstart

1.1. Co można zrobić?

Dia jest aplikacją do tworzenia diagramów stworzoną przez wiele osób. Dia jest łatwym do nauczenia programem oraz elastycznym na tyle aby zadowolili wymagających użytkowników nie czujących się dobrze w domu bez swoich komercyjnych narzędzi. Poniżej przedstawiony został przykład co można osiągnąć w pięciu minut posługując się programem Dia.

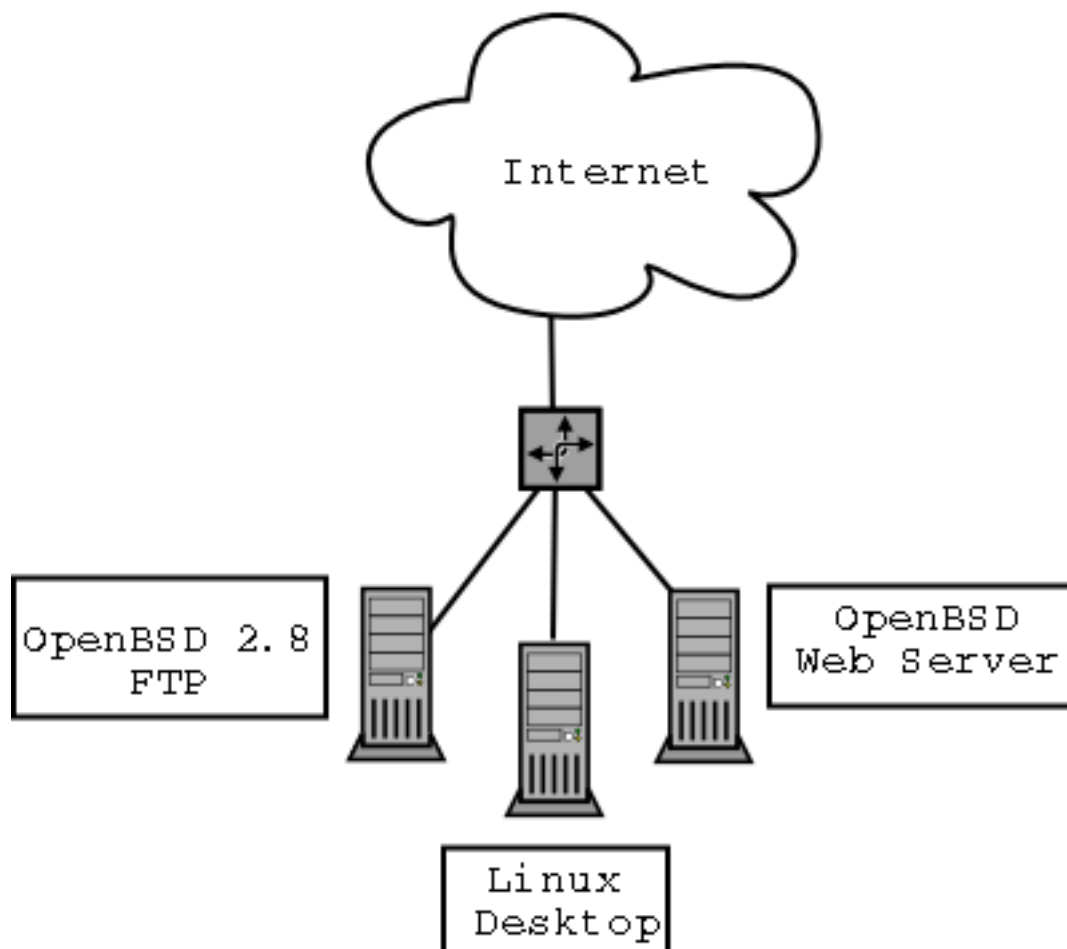


Figure 1.1. Demo

1.2. Uruchamianie Dia

Można uruchomić Dia przechodząc do sekcji Aplikacji w głównym Menu oraz klikając ikonę Dia. Lub też można wpisać polecenie `dia` w oknie terminala.

1.3. Szybkie rozpoczęcie

Szybkie rozpoczęcie pracy z Dia dla osób, które nie chcą czytać całego podręcznika aby stworzyć prosty diagram.

1.4. Tworzenie p#óci

Wszystkie diagramy s# rysowane na swoich w#asnych p#ótnach. Aby utworzy# nowe p#ótno nale#y wybra# Plik->Nowy diagram Pojawi si# nowe p#ótno okna.

1.5. Tworzenie diagramu

Diagram jest zbudowany z obiektów. Obiekty mie# ró#ne kolory, kszta#ty oraz rozmiary. Zawieraj# one wszystko od 2-bitowych obrazów przez pe#nokolorowe obrazy z tekstem.

Aby doda# obiekt do p#ótna, kliknij obiekt w skrzynce narz#dziowej i kliknij na p#ótno. Pojawi si# wybrany obiekt. Obiektem mo#na manipulowa# g#ównie za pomoc# klikania i przeci#gania naro#nych zielonych przycisków.

W skrzynce narz#dziowej mo#na klikn#c podwójnie dowolny obiekt aby zobaczy# jego zaawansowane w#a#ciwo#ci. Umo#liwia to dostosowanie kszta#tu stosu do wymaga# u#ytkownika.

Warstwy umo#liwiaj# tworzenie wielu obrazów tak jakby by#y jednym obrazem. U#ytkownik mo#e modyfikowa# jedn# warstw# bez martwienia si# #e wp#ynie to na inne warstwy.

Przezroczysto## umo#liwia obiektom posiadanie przezroczystych cz##ci, wi#c wszystko co znajduje si# pod przezroczystym obszarem obiektu jest widoczne.

Wtyczki umo#liwiaj# przeci#tnemu u#ytkownikowi na #atwe dodawanie nowych typów obiektów do Dia, aby pomóc rozwin## funkcjonalno#c programu.

1.6. Zapisywanie i drukowanie diagramów

Dia obs#uguje zapisywanie i drukowanie ich za pomoc# drukarek. Je#li w systemie zainstalowan gnome-print, drukowanie jest bardzo proste!

Polecenie drukowania mo#na znale## w menu Plik po klikni#ciu prawym przyciskiem myszy na p#ótno diagramu.

Dia obs#uguje eksportowanie do wielu formatów przydaj#cych si# m.inn. przy publikacjach na strony www. Kilka z nich:

- Computer Graphics Metafile (.cgm)
- Encapsulated Postscript (.eps)
- W#asny format Dia (.dia)
- Portable Network Graphics (.png)
- Scalable Vector Graphics (.svg)

1.7. Who Does Dia Appeal To?

Dia przydaje si# wielu osobom pracuj#cym w wielu ró#nych dziedzinach.

- In#ynier od spraw elektrycznych mo#e u#ywa# Dia do tworzenia diagramu opisuj#cego sposób pracy swojego obwodu.
- Programista komputerowy mo#e u#y# wykresu przep#ywu aby opisa# #cie#k# wykonywania swojego programu.
- Administrator sieci mo#e ustowrzy# diagram wy#wietlaj#cy uk#ad sieci korporacyjnej.

Chapter 2. P#ótina

2.1. Wprowadzenie do p#ócien

P#ótina s# g#ówn# cz##ci# Dia. P#ótino Dia jest oknem gdzie umieszczane i przemieszczane s# wszystkie obiekty u#ytownika. Gdy diagram jest drukowany lub zapisywany, zostaje tak#e zapisana tre## p#ótina.

2.2. Siatki

Siatki przypominaj# linie papieru w kratk#. Umo#liwiaj# u#ytownikowi #atwe wyrównanie obiektów na p#ótnie. Linie siatki mog# by# ukrywane przez przej#cie do menu Plik -> Preferencje . i w zak#adce Linie siatki, u#ytownik powinien ustawi# odpowiedni# opcj#.

2.3. Suwaki

Suwaki pojawiaj# si# na górze i po lewej stronie p#ótina Dia Wy#wietlaj# w centymetrach wielko## p#ótina.

Ka#dy suwak posiada strza#k#. Strza#ka przesuwaj# suwak do pozycji wska#nika myszy. Na przyk#ad je#li u#ytownik przesunie mysz w gór#, strza#ka suwaka przesunie si# do góry wskazuj#c zmian#. Strza#ki s# u#yteczne w przypadku, gdy obiekt powinien zosta# ustawiony dok#adnie w okre#lonym punkcie diagramu.

Suwaki, w przeciwie#stwie do linii siatki, nie mog# by# usuni#te.

2.4. Kolor t#a

Opcja koloru t#a umo#liwia zmian# wygl#du t#a na p#ótnie. Domy#lnie kolorem t#a jest bia#y, jednak mo#na to zmieni# za pomoc# opcji menu Widok + W#a#ciwo#ci diagramu -> T#o i klikaj#c na pasek. Pasek wy#wietla aktualny kolor t#a. Linie siatki zmieni# swój kolor automatycznie, aby by# widocznymi je#li kolor t#a zostanie zmieniony na czarny.

2.5. Skalowanie

Skalowanie umo#liwia u#ytownikowi wykonanie zbli#enia diagramu. To pomaga w precyzyjnym rysowaniu elementów diagramu.

P#ótina mog# by# powi#kszone do 400%. Powi#kszenia mo#na dokona# poprzez klikni#cie lupy powi#kszenia w skrzynce narz#dziowej i nast#pnie klikniecie na p#ótnie. Aby pomniejszy# diagram nale#y przytrzyma# klawisz shift i ponownie klikn## przycisk myszy na p#ótnie.

Chapter 3. Obiekty

3.1. Wprowadzenie do obiektów

Obiekty w programie Dia używane są do narysowania diagramu. Mogą nimi być kształty wstępnie zdefiniowane w programie, jak również stworzone przez użytkownika.

3.2. Używanie obiektów

3.2.1. Dodawanie obiektów

Dodanie obiektu do diagramu tworzonego za pomocą Dia odbywa się poprzez kliknięcie na dany obiekt w pasku narzędziowym w celu wyboru rodzaju obiektu, który ma być narysowany. Następnie poprzez kliknięcie na diagram można umieścić wybrany obiekt w diagramie.

Dia umożliwia korzystanie z dwóch typów obiektów:

- Obiekty definiowane przez użytkownika pozwalają na tworzenie własnych obiektów opartych na wstępnie stworzonym szablonie.

Na przykład klikając na kwadratowy obiekt i umieszczając go na diagramie stworzony zostanie kwadrat. Jednak wymiary obiektu mogą zostać zmienione. Więcej informacji można znaleźć w rozdziale Zmiana rozmiaru obiektów

- Obiekty wstępnie zdefiniowane są w większości zaprojektowane w sposób uniemożliwiający ich modyfikację. Można zmieniać ich rozmiar, lecz same obiekty nie mogą być zmieniane.

3.2.2. Przemieszczanie obiektów

W momencie gdy obiekt jest umieszczany na płótnie, wraz z nim pojawia się mała zielona ramka opisująca krawędzie.

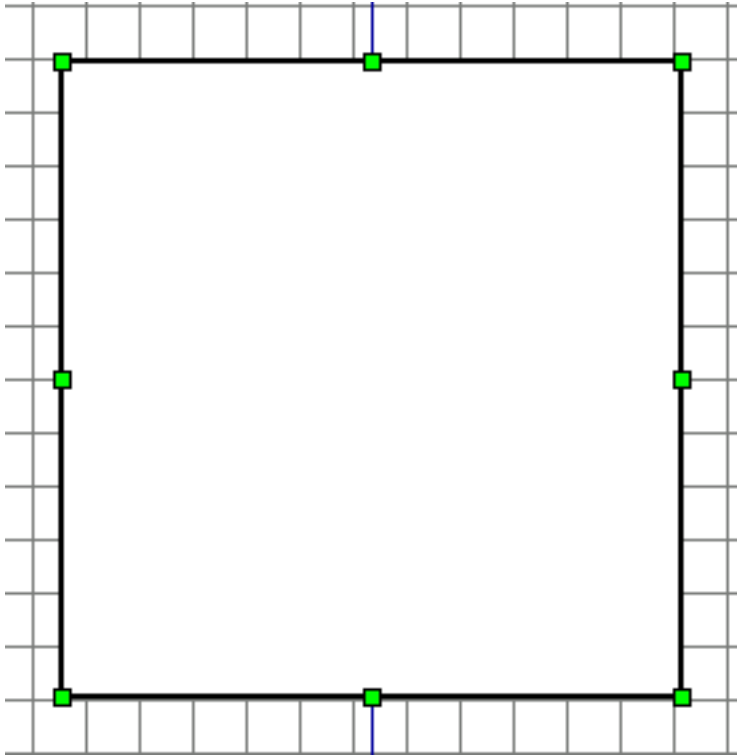


Figure 3.1. Kropki dopasuj#ce

Przestrze# wewn#trz ramek jest przestrzeni# obiektu. Klikni#cie i przytrzymanie a nast#pnie przesuni#cie kursora myszy przemieszcza równie# obiekt w inne miejsce na diagramie.

3.2.3. Zmiana rozmiarów obiektów

Poprzedni akapit wyja#nia# koncepcj# zielonych ramek. S# one u#ywane do zmiany rozmiarów obiektu. Aby je zmieni# nale#y klikn## zielonej ramce klawisz myszy. Przytrzymuj#c klawisz mo#na za pomoc# zmiany pozycji kursora myszy zmieni# rozmiar obiektu. Zwolnienie klawisza ustawia ##dany rozmiar.

W tym samym czasie naro#ne zielone przycisku zmieni# swoj# wysoko## i szeroko##. Dwa na górnej i dolnej kraw#dzi, w centrum zmieni# wysoko## za# dwa na lewej i prawej kraw#dzi, w centrum zmieni# szeroko##.

Tip

Aby przeci#gn## z u#yciem przycisków naro#nych, lecz zachowa# przy tym proporcje, nale#y czasie zmiany rozmiaru przytrzyma# klawisz shift. Ta funkcja mo#e by# stosowana do specjalnych obiektów, nie dla regularnych kształtów.

3.2.4. Usuwanie obiektów

Aby usun## obiekt, nale#y go wybra# za pomoc# klikni#cia. Pojawi# si# zielone skrzynki. Naci#ni#cie sekwencji klawiszy Ctrl+D spowoduje znikni#cie obiektu.

3.2.5. W#a#ciwo#ci linii

Jednym z obiektów programu Dia jest linia. Linia symbolizowana jest poprzez poni#sz# ikon#: objects is the line. The line

3.2.6. Style linii

Linie mogą być w prosty sposób modyfikowane w celu tworzenia elementów jak np. strzałki. Na dole skrzynki narzędziowej znajdują się 3 przyciski z symbolami linii. Kliknięcie i przytrzymanie spowoduje otwarcie menu demonstrującego wygląd linii.

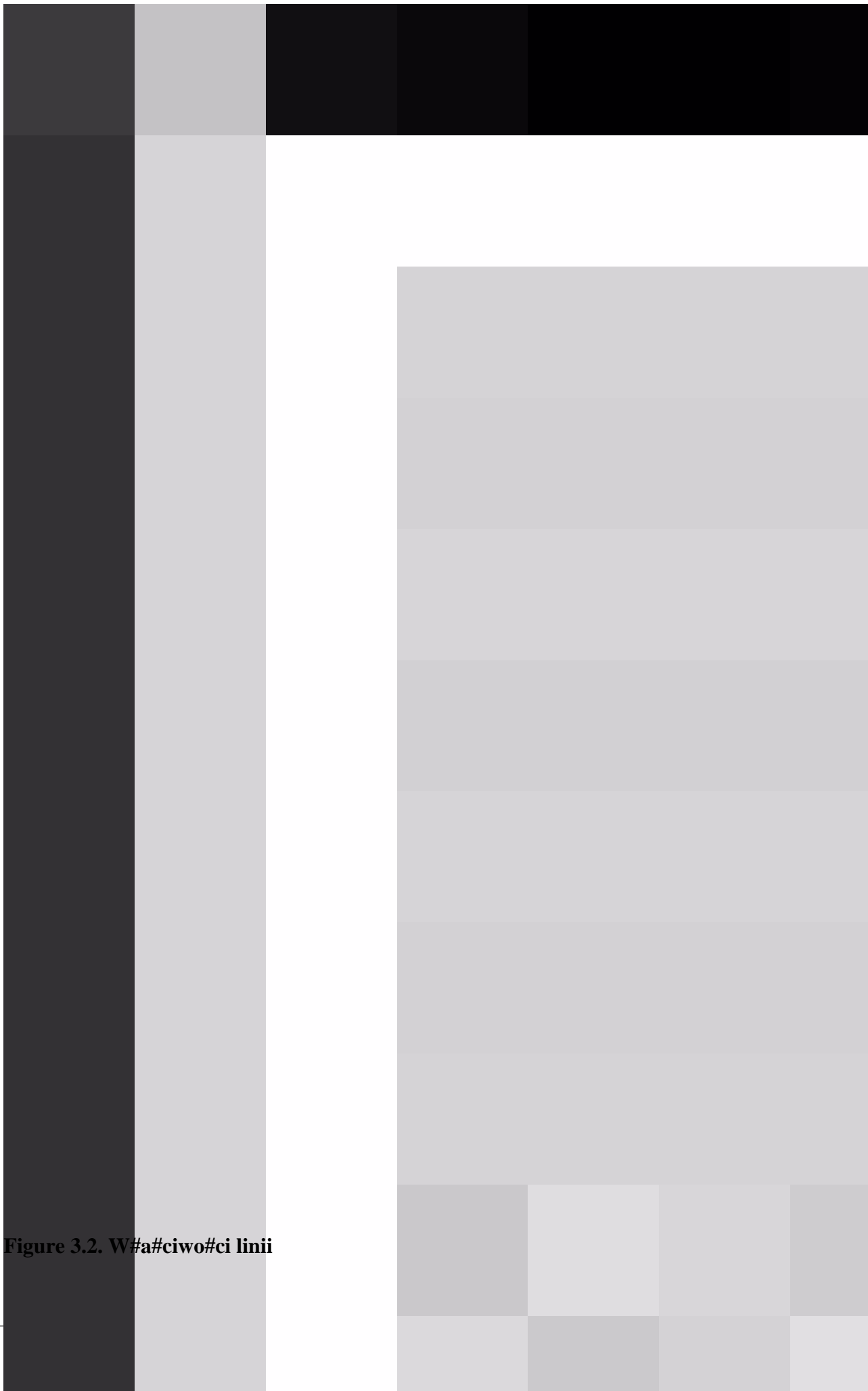


Figure 3.2. W#ciwo#ci linii

Linie mogą być określone różnymi typami stylów takimi jak:

- Ciągła
- Kreskowana
- Kropka-kreska
- Kreska-kropka-kropka
- Kropkowana

3.2.7. Grubość linii

Grubość linii może być modyfikowana przez kliknięcie pięciu różnych symboli grubości z prawej strony przybornika kolorów.

3.2.8. Strzałki

Narzędzie do tworzenia linii może być także użyte do tworzenia strzałek. Kliknięcie dwóch bocznych przycisków na dole skrzynki narzędziowej spowoduje rozwinięcie menu wyświetlającego dostępne projekty strzałek początku i zakończenia.

3.2.9. Kolory linii

Kolor linii może być modyfikowany za pomocą podwójnego kliknięcia na po umiejscowieniu jej na obszarze projektu. Pojawi się okno. Druga linia określona jako "Kolor linii" z paskiem demonstrującym wybrany kolor. Poprzez kliknięcie paska, można zmienić kolor linii.

3.3. Właściwości obiektu

Każdy obiekt posiada swoje własne przypisane do niego właściwości. Można się do nich dostać poprzez podwójne kliknięcie obiektu znajdującego się już na obszarze projektu. Pojawi się okno umożliwiający modyfikację wielu właściwości włączając między innymi:

- Grubość linii
- Kolor linii

3.4. Kolory

Wszystkie obiekty mogą być kolorowane na wiele sposobów, zależnie od upodobania użytkownika.

Kontrolka kolorów umieszczona jest na dole skrzynki narzędziowej. Dwa kwadraty umożliwiają kontrolę nad kolorem. Lewy górny określa kolor główny. Prawy dolny określa kolor tła. Aby zmodyfikować kolory, należy kliknąć na daną skrzynkę i wybrać kolor w wyświetlonym oknie kolorów.

Note

Ta kontrolka umożliwia tylko wybór kolorów obiektów, które nie zostały jeszcze umieszczone w projekcie.

Tip

Aby odwrócić kolory, należy kliknąć na każdą strzałkę na prawo i w górę od dwóch skrzynek wyboru koloru.

Tip

Aby przywrócić domyślne kolory, należy kliknąć na czarnej i białej skrzynce na prawo i w dół od przybornika kolorów.

Chapter 5. Obiekty specjalne

5.1. Wprowadzenie do obiektów specjalnych

Poprzedni rozdział wyjaśnia, czym jest obiekt podstawowy. Następny rozdział wyjaśni sposób tworzenia obiektów, sposób używania stworzonych obiektów, które są bardziej szczegółowe niż kształty oraz wiele innych rzeczy!

5.2. Kategorie obiektów specjalnych

Obiekty specjalne można podzielić na różne kategorie. Dzięki temu, użytkownik może stworzyć diagram obwodu elektrycznego z elementów przypisanych do danej kategorii. Dostępne jest wiele wstępnie zdefiniowanych kategorii.

Obwody elektryczne	Grupa dla osób zainteresowanych tworzeniem diagramów obwodów elektrycznych.
Układy drabinkowe	Ten rozdział jest pod kontrolą autora dokumentacji.
ER	Edytor do tworzenia diagramów relacji ERD.
FS	Edytor do tworzenia diagramów struktury funkcji.
Diagramy przepływów	Grupa przeznaczona do udostępniania kształtów używanych przy tworzeniu diagramów przepływu. Diagramy przepływu można często spotkać przy programowaniu, w marketingu, ekonomii oraz innych liniowych działaniach wymagających planowania.
GRAF CET	Wykres diagramów kroku, akcji, przesycania oraz warunków związanych z przesycaniem.
SADT	Dobre pytanie!
UML	Odnik poniżej
Wykres zegarowy	Używa obiektów przy projektowaniu wykresów zegarowych. Najczęściej bazuje na liniach czasu.
Sieć	Kategoria używana przez administratorów sieci do tworzenia projektów swoich sieci.
Sybase	Tworzenie diagramów przepływu sieci komputerowej Sybase.
Obwody elektryczne	Wyświetlanie obwodu elektrycznego.
Pneumatyka/Hydraulika	Umożliwia tworzenie diagramów urządzeń dających pracę hydrauliczom.

Chapter 6. Wybieranie obiektów

6.1. Wprowadzenie do wybierania obiektów

Wybieranie obiektów jest prawdopodobnie najczęstszą operacją w trakcie pracy z programem Dia. Od chwili stworzenia obiektu do obmyślenia wyglądu tworzonego diagramu zawsze można wybrnąć obiekty aby poprawnie je ustawić.

Po wybraniu obiektów, należy przemieszczać zaznaczenie na obiekt do modyfikacji. Niezaznaczony obiekt nie może być modyfikowany.

Wybieranie obiektów może być dokonywane na wiele różnych sposobów, także można przeprowadzić wiele działań na wybranych obiektach.

Można wybierać obiekty w celu przemieszczenia ich w diagramie lub do pogrupowania ich w logiczny sposób w celu łatwiejszej ich manipulacji, łączenia z innymi lub po prostu w celu usunięcia ich z diagramu.

6.2. Jak wybierać obiekty

6.2.1. Zaznaczanie podstawowe

Podstawowym sposobem wybierania obiektów jest klikanie na nich.

Po wybraniu obiektu pojawia się on z małymi zielonymi punktami przy wierzchołkach oraz na brzegach.

Po pojawieniu się zielonych punktów, można rozpocząć manipulację tymi obiektami. Po jej zakończeniu można odznaczyć obiekty klikając wolną przestrzeń diagramu, wówczas zielone punkty znikną umożliwiając wybór innych obiektów.

6.2.2. Wybieranie wielu obiektów

Najprostszym sposobem wybierania więcej niż jednego obiektu na raz jest kliknięcie na wolną przestrzeń diagramu z wcześniejszym lewym przyciskiem myszy oraz przesunięcie kursora z przytrzymanym klawiszem. Spowoduje to narysowanie prostokąta na powierzchni diagramu i zaznaczenie obiektów obecnych w jego obrębie po zwolnieniu przycisku.

Innym sposobem na zaznaczenie jest przytrzymanie klawisza Shift w trakcie wybierania obiektów klikając je pojedynczo.

Po zakończeniu wybierania, każdy wybrany obiekt musi pojawić się ze swoimi zielonymi punktami opisanymi powyżej.

Zaznaczanie wielu plików jest użyteczne przy przeprowadzaniu tej samej operacji na różnych obiektach, dzięki temu można zaoszczędzić więcej czasu niż w przypadku zaznaczania obiektów po kolei.

Po zaznaczeniu, obiekty zachowują się jak grupa. Oznacza to, że podczas ich przemieszczania, przemieszczona zostaje cała grupa. To samo dotyczy ich usuwania - cała grupa zostanie usunięta z diagramu po wybraniu tej operacji.

Następnie jeśli kliknięta zostanie pusta powierzchnia diagramu lub ta warstwa zostanie zmieniona na inną, zaznaczenie zostanie anulowane. Jeśli trzeba dodać więcej obiektów do zaznaczenia, należy po prostu przytrzymać klawisz Shift i kliknąć na obiekt do dodania.

Note

Przy za#o#eniu, #e wybrano kilka obiektów na diagramie, wci## mo#liwa jest zmiana rozmiaru jednego z nich bez zmiany rozmiaru czy pozycji innych wybranych obiektów. Aby dowiedzie# si# jak zmienia# rozmiary obiektów nale#y zajrze# do rozdzia#u opisuj#cego zmian# rozmiarów obiektów.

6.2.3. Inne metody wybierania obiektów

Inne metody wybierania obiektów s# opisane poni#ej, do wszystkich tych opcji mo#na dosta# si# przez g#ówne menu podr#czne z menu Wybierz :

Wybieranie wszystkich obiektów Wybranie opcji Wszystko pozwala na wybranie obiektów obecnych w bie##cej warstwie w taki sam sposób jakby#my zrobili to r#cznie.

Ta opcja jest skrótem przydatnym gdy diagram zawiera wiele obiektów i u#ytkownik nie chce traci# czasu na wybieranie ich pojedynczo.

Oznaczanie wszystkich obiektów Wybranie opcji Nic spowoduje odznaczenie wcze#niej wybranych obiektów. Ten sam efekt daje klikni#cie ka#dej wolnej cz##ci diagramu.

Po odznaczeniu obiektów nie mo#na przeprowadzi# na nich #adnej operacji. Wi#c nale#y je wybra# ponownie aby kontynuowa#.

Tip

Cz#sto zachodzi potrzeba trwa#ego wybrania obiektów, aby to zrobi#, mo#na utworzy# dowoln# grup# z dowolnych obiektów lub wyci## i wklei# je jako now# warstw#, która b#dzie zawiera#a obiekty zaznaczenia.

Aby dowiedzie# si# wi#cej na temat zarz#dzania grupami nale#y zajrze# do odpowiedniego rozdzia#u podr#cznika po#wi#conego temu zagadnieniu. Informacje na temat warstw równie# umieszczone s# w osobnym rozdziale po#wi#conym warstwom.

Odwracanie zaznaczenia Za#ó#my #e diagram zawiera dziesi## obiektów a my chcemy wybra# tylko osiem z nich. Jedn# z metod zaznaczenia tych o#miu obiektów jest wybranie opcji Odwró# z menu Wybierz.

Po prostu nale#y zaznaczy# dwa niepotrzebne obiekty r#cznie, a potem zaznaczy# opcj# Odwró#. Wówczas zostanie wybrane osiem pozosta#ych obiektów a wcze#niej zaznaczone dwa zostan# pomini#te.

Tip

Inn# metod# jest wybranie za pomoc# opcji Wszystko obiektów opisanych powy#ej a nast#pnie wraz z przytrzymanym klawiszem Shift wybranie obiektów, które nie s# potrzebne.

Note

Wybiera# można tylko obiekty obecne w bie##cej warstwie. Je#li obiekt nie chce si# wybra#, oznacza to prawdopodobnie, #e jest umieszczony w innej warstwie. Aby dowiedzie# si# jak zmieni# bie##c# warstw# oraz jak manipulowa# wieloma warstwami, zajrzyj do rozdzia#u Zarz#dzanie warstwami.

6.2.4. Wybieranie po##czonych obiektów

Jedn# z u#ytecznych i wydajnych funkcji Dia jest jej mo#liwo## zarz#dzania po##czeniami mi#dzy obiektami.

Po##czenia w Dia, mog# by# wykorzystywane do wielu celów. Pierwszym, ale nie ostatnim, jest odpowiednie okre#lenie bezpo#rednich zwi#zków pomi#dzy dwoma obiektami.

Drugi to #atwiejsze zarz#dzanie obiektami które zachowuj# si# bardziej efektywnie po ustaleniu odpowiednich zasad i mo#na uzyska# do nich dost#p poprzez kilka klikni## przycisku myszy.

Note

Aby pozna# wi#cej korzy#ci, które daje ##czenie ró#nych obiektów razem, nale#y przeczyta# rozdzia# ##czenie obiektów.

Wybieranie obiektów po##czonych z pewnym obiektem jest tak proste jak wybieranie tego okre#lonego obiektu. Nale#y klikn## prawym przyciskiem myszy na p#ótnie aby otworzy# g#ówny menu podr#czne i klikn## opcj# Wybierz->Po##czone

Je#li ten obiekt nie jest po##czony z innym obiektem, operacja ta nie przyniesie efektów. W innym przypadku po##czone obiekty zostan# magicznie wybrane i uformuj# now# grup# tymczasowo wybranych obiektów.

Note

Je#li operacja zostanie ponownie powtórzona, wszystkie po##czone obiekty do tej nowej grupy zostan# dodane do zaznaczenia.

Mo#na powtarza# operacj# do czasu a# zostan# wybrane wszystkie po##czone ze sob# obiekty.

6.2.5. Wybieranie przechodnich obiektów

Technika pokazana wy#ej jest dobra je#li w pewnym momencie zachodzi potrzeba wybrania ma#ej liczby po##czonych obiektów.

Czasami trzeba wybra# ca## grup# obiektów po##czonych ze sob#. Ten sposób wybierania obiektów krok po kroku nie jest wydajny. efficient.

To jest powód tego, #e Dia oferuje mo#liwo## przeprowadzenia wszystkich kroków za jednym razem.

Aby to uczyni#, nale#y wybra# g#ówny obiekt do zaznaczenia a nast#pnie klikn## p#ótno aby rozwin## na ekranie g#ówny menu podr#czne, lecz tym razem nale#y wybra# Wybierz->Przechodnie zamiast Po##czone.

I to wszystko, wszystkie obiekty, które by#y po##czone do obiektu pocz#tkowego zosta#y wybrane i mo#na na nich wykonywa# ró#ne dzia#ania, których za#yczy sobie u#ytkownik.

6.2.6. Wybieranie obiektów tego samego typu

Dia implementuje różne triki umożliwiające wybór obiektów wskazanego typu.

Oznacza to, na przykład, że jeśli użytkownik chce wybrać obiekty spełniające to samo kryterium przynależności do typu (wszystkie prostokąty, linie lub własne kształty), można to uczynić wybierając obiekt danego typu i klikając w głównym menu podręcznym, opcję Wybierz->Ten sam typ.

Obiekty tego samego typu co wybrany zostaną automatycznie zaznaczone. W skąd zaznaczenia będą wchodziły tylko obiekty obecne w bieżącej warstwie.

Chapter 7. Wczytywanie i zapisywanie diagramów

7.1. Wprowadzenie do wczytywania i zapisywania

Dia korzysta z modelu zapisu wykorzystywanego przez wiele aplikacji nabiurkowych: należy zapisać odpowiednio dowolne pliki, które mają być zachowane do późniejszego użycia. Aby zapisać plik należy wybrać opcję Plik->Zapisz z głównego menu podrzędnego. Otwarte zostanie okno zapisu. Plik jest zapisywany w formacie XML Dia. Nie jest dodawane automatycznie żadne rozszerzenie, więc dobrym pomysłem jest odpowiednie dodanie rozszerzenia '.dia' do wprowadzonej nazwy.

Aby wczytać plik z pliku poprzednio zapisanego przez Dia lub stworzonego przez inną aplikację należy wybrać opcję Plik->Otwórz... z głównego menu podrzędnego. Wyświetlone zostanie okno otwierania; należy wybrać plik i kliknąć przycisk Otwórz. Okno otwierania jest standardowe z wyjątkiem podrzędnego menu z napisem Określ typ pliku. Należy wybrać format otwieranego pliku (Dia XML lub Drawing Interchange) jeżeli Dia automatycznie nie wykryje formatu pliku.

Alternatywnym методом wczytania pliku jest uruchomienie Dia z wiersza poleceń z nazwą pliku podaną jako argument.

7.2. Typy plików

Należy sięklikać na temat typów plików. Zalecana jest ostrożność, gdy nie wszystkie typy plików mogą być ponownie wczytane do Dia po ich zapisaniu i wiele obsługiwanych formatów traci w pewnym stopniu zapisywane informacje.

7.2.1. Własne pliki formatu Dia

Jedynym gwarantującym zachowanie wszystkich informacji formatem jest Dia XML. Na szczęście rzadko będzie zachodziła potrzeba zapisu pliku w stratnym formacie, gdy opcja Plik->Zapisz zawsze tworzy plik w formacie Dia XML.

Pliki w formacie Dia XML są automatycznie kompresowane przy użyciu programu gzip i zapisywane na dysk. To jest konieczne, gdy, bez kompresji, nawet proste diagramy byłyby bardzo duże z powodu przechowywania powielonych informacji. Ponieważ pliki Dia XML są już skompresowane, nie należy próbować kompresować ich raz jeszcze — to nic nie da.

7.2.2. Eksportowanie: Obsługa innych formatów

Dia obsługuje eksportowanie do wielu innych typów plików takich jak:

- Computer Graphics Metafile
- HPGL
- EPS
- PNG
- SVG
- TeX

- WPG

Dia nie potrafi wczytać plików w tych formatach. Te formaty są użyteczne przy diagramach nie wymagających innych aplikacji lub do rozpowszechniania dla użytkowników innych systemów operacyjnych nie obsługiwanych przez Dia.

Aby utworzyć plik w jednym z tych formatów, należy wybrać Plik->Otwórz... z głównego menu podrzędnego. Należy wybrać także nazwę oraz dany format w oknie wyników zachowując się podobnie jak okno zapisu. Odpowiednie rozszerzenie pliku dodawane jest automatycznie.

Chapter 8. Dostosowywanie

8.1. Dostosowywanie

Program Dia może być zmieniany na wiele sposobów, umożliwiając użytkownikowi dostosowanie go do własnych potrzeb.

Aby zmienić preferencje zachowania aplikacji należy wybrać File->Preferencje... z głównego paska menu. This opens the Preferences dialog, shown in

The configurable properties in the User Interface tab are:

- Reset tools after create — If this button is checked...
- Number of undo levels customizes how many steps that the undo tool remembers. Higher numbers let the user go back more steps to fix an error, but take up more memory.
- Width controls the width, in pixels, of a new diagram.
- Height controls the height, in pixels, of a new diagram.
- Magnify sets a multiplier that controls what the default zoom level on a new diagram is.
- Snap To allows makes objects attract to a grid created by the program. This makes it easier for the user to align objects, as separate objects snap to the same line.
- X Size lets the user set a multiplier which sets how far the horizontal grid lines are from each other.
- Y Size lets the user set a multiplier which sets how far the vertical grid lines are from each other.
- Colour sets the color that the grid lines display as.

After you have made all the changes you want, click on OK to apply the changes and close the Preferences dialog. To cancel the changes and return to previous values, click the Close button. You may preview the effect of your changes using the Apply button.

Chapter ?. Zarz#dzanie warstwami

?.1. Wprowadzenie do warstw

W programie Dia, *warstwy s#* zarz#dzane za pomoc# Okna warstw i wszystkie zwi#zane z warstwami operacje mog# by# tam wykonywane.

Zasadniczym celem warstw jest u#atwienie grupowania powi#zanych obiektów na diagramie. Umo#liwiaj# one oddzielenie ró#nych cz##ci diagramu w sposób w jaki #yczy sobie tego u#ytkownik oraz wy#wietlenie tylko niektórych jego cz##ci, podczas gdy inne elementy zostan# ukryte w trakcie eksportowania lub wydruku diagramu.

Dowolna operacja któr# u#ytkownik chce przeprowadzi# na obiektach wewn#trz warstwy jest mo#liwa dzi#ki Podr#cznemu Menu. Mo#na tam wybra# rodzaj operacji, które zostnie przeprowadzona na warstwie.

Note

Wybierane mog# by# tylko obiekty obecne w bie##cej warstwie. Je#li obiekt nie powinien zosta# wybrany, nale#y zaznaczy# czy umieszczony jest on w bie##cej warstwie czy te# w innej.

Domy#lnie ka#dy nowy diagram tworzony jest z domy#ln# warstw# *T#a*. Oczywi#cie mo#na zmieni# jej nazw# oraz dostosowa# j# do w#asnych potrzeb tak jak w przypadku innych warstwam.

Mo#na tworzy# tyle warstw ile jest w danym momencie potrzebne, Dia umie#ci now# warstw# na wierzchu ju# utworzonych warstw. *Warstwy* mog# by# traktowane jako sterta przezroczystych kartek. Oznacza to, #e mo#na zmieni# ich kolejno##, zdecydowa# czy b#d# widoczne, narysowa# na nich dowoln# liczb# obiektów i tak dalej.

Wszystkie te czynno#ci wykonywane s# poprzez okno warstw.

?.2. Podstawy zarz#dzania warstwami

?.2.1. Tworzenie nowej warstwy

Utworzenie nowej warstwy jest mo#liwe poprzez klikni#cie przycisku Nowa warstwa w lewej dolnej cz##ci okna. Jako, #e Okno warstw nie jest specyficzne dla diagramu lecz dla aplikacji, nale#y wybra# w którym diagramie ma by# umieszczona nowa warstwa. Aby to zrobi#, nale#y wybra# w górnej cz#sci okna warstw diagram, który ma otrzyma# now# warstw# a nast#pnie doda# j# do tego diagramu.

Nowo utworzona warstwa zostanie umieszczona na wierzchu stosu i stanie si# bie##c# warstw# wybranego diagramu.

Mo#liwe jest nast#pnie modyfikowanie dowolnie wybranego nowego obiektu a tak#e kopiowanie i wklejanie z innych warstw lub diagramów w podobny sposób jak przy dzia#aniach przy diagramie z pojedyncz# warstw#.

?.2.2. Wybieranie warstw

Warstwa zostaje aktywowana po jej wybraniu w Oknie warstw. Dokonuje si# tego po prostu klikaj#c nazw# warstwy w oknie, po czym zostanie ona pod#wietlona. Od tej chwili ka#da wprowadzona zmiana w diagramie dotyczy# b#dzie tylko tej warstwy.

Note

Można wybrać w jednym czasie tylko jedną warstwę. Tym sposobem można można wykonywać na niej dowolne działania bez wprowadzania zmian do innych warstw diagramu.

2.3. Ustawianie kolejności warstw

Obok przycisku Nowa warstwa w dolnej części Okna warstw, są umieszczone dwa użyteczne przyciski umożliwiające ustawienie kolejności na stosie każdej utworzonej warstwy.

Te dwa przyciski są używane do przenoszenia w górę lub w dół warstw w hierarchii. Przycisk ze strzałką skierowaną do góry przenosi aktywną warstwę w górę, zaś drugi służy do jej obniżenia.

Ustalanie kolejności warstw może być użyteczne w przypadku ukrywania niektórych części obiektu za innym obiektem.

2.4. Usuwanie warstw

Gdy warstwa nie jest już potrzebna można ją usunąć. Po kliknięciu przycisku Usuń warstwę, usunięte zostaną wszystkie obiekty do niej należące. Oczywiście ta operacja będzie miała wpływ tylko na aktualnie wybraną warstwę.

Wykonywanie tych działań jest dobrym sposobem na utrzymanie diagramu przejrzystym i jasnym w razie potrzeby eksportowania do innego formatu niż własny format programu Dia.

Należy zwrócić uwagę, że każdy stworzony diagram musi zawierać co najmniej jedną warstwę. Diagram nie zawierający ani jednej powinien być traktowany jako uszkodzony co z kolei uniemożliwia wyeksportowanie czy też zapisanie go do własnego formatu Dia.

3. Przeglądanie warstw

Teraz po zapoznaniu się z podstawami manipulacji warstwami można łatwiej zrozumieć dlaczego warstwy są tak wydajnymi narzędziami w trakcie tworzenia diagramu za pomocą Dia.

Zrozumienie czym są warstwy umożliwia dramatyczne polepszenie jakości oraz efektów wizualnych tworzonych diagramów.

Na przykład, wyobraźmy sobie, że budujemy diagram z wieloma obiektami, jak obwód elektryczny czy diagram UML. Jeśli wszystkie obiekty zostaną umieszczone na jednej warstwie oznaczającej to, po chwili otrzymamy szkic, którym nie da się w prosty sposób zarządzić ani nic z nim zrobić. Trudno będzie zmienić w nim cokolwiek, zaś zapamiętanie jaki obiekt jest połączony do jakiego będzie stratą czasu. Czasem będzie ciężko odgadnąć, który obiekt jest połączony z którym w miejscu gdzie są wymieszane wszystkie razem.

Ponieważ Dia jest *Budowniczym ustrukturyzowanych diagramów*, wszystkie tworzone za pomocą programu diagramy będą naturalnie ustrukturyzowane oraz podzielone na wiele małych części, którymi można zarządzić w sposób łatwiejszy i wydajniejszy niż w przypadku pojedynczego monolitycznego bloku obiektów.

Note

Z definicji, diagram powinien być ustrukturyzowany, więc podzielenie go na kilka logicznych części nie powinno być tak trudne jak to się wydaje. Do tego celu w pierwszej kolejności powinno się używać warstw. Umieżliwia to odseparowanie każdej z tych części na oddzielne przezroczce, dzięki czemu manipulowanie nimi w ulubiony sposób staje się prawdziwie przyjemnością.

Po pierwsze, warstwy mogą mieć zmieniane nazwy aby określić co dana część diagramu reprezentuje a także dając możliwość szybkiej lokalizacji warstwy spośród innych. I najważniejsze, te *layers* mogą być wyświetlane lub ukrywane w zależności od tego, który część diagramu użytkownik chce obejrzeć.

Aby zmienić nazwę warstwy należy, w dowolnym momencie podczas tworzenia diagramu, kliknąć podwójnie nazwę warstwy w oknie warstw. Zostanie wyświetlone okno Atrybutów warstwy w którym to miejscu można zmienić nazwę warstwy.

Tip

Dobrze jest znaleźć nazwę określając przeznaczenie warstwy, dzięki czemu szybko można zorientować się na diagramie co do czego służy. W diagramie można tworzyć wiele różnych warstw, Dia nie nakłada ograniczeń na ich ilość, więc można dopasować hierarchię warstw specjalnych indywidualne potrzeby.

Ikona oka po lewej stronie nazwy warstwy przeznaczona jest do ukrywania lub wyświetlania odpowiedniej warstwy. Jeśli z dowolnego powodu użytkownik zdecyduje, że dana warstwa nie powinna być wyświetlana, po prostu wystarczy kliknąć ikonę oka oraz warstwa ze wszystkimi obiektami na niej umieszczonymi zniknie z rysunku.

Wyświetlanie tylko niektórych warstw jest naprawdę użyteczne w przypadku manipulowania małymi częściami diagramu bez zmiany pozostałych elementów. Można także pracować w ten sposób jeśli ma się zamiar wydrukować diagram na różnych stronach lub przy testowaniu różnych ustawień, które mogą mieć wpływ na układ elementu. Eksperymentowanie z różnymi ustawieniami warstw może doprowadzić do tego, że diagram będzie wyglądał ładniej i bardziej przejrzysto.

Note

W programie Dia, operacje tworzenia i manipulacji *Warstwami* są tak częste jak operacje rysowania czy też wybierania obiektów diagramu. Należy zapoznać się z nimi ponieważ prawdopodobnie będą one wykonywane za każdym razem po utworzeniu nowego diagramu.

Chapter 9. Authors

Dia - aplikacja została napisana przez Alexandra Larssona za aktualnie zarządzana przez Jamesa Henstridge'a. Aby otrzymać więcej informacji dotyczących Dia, odwiedź oficjalną stronę projektu, live.gnome.org/Dia. Wszelkie komentarze, sugestie oraz informacje o znalezionych błądach można wysłać do bazy danych śledzenia błędów GNOME. (Instrukcje dotyczące wysłania błędu można znaleźć w Internecie.) Jeśli używasz środowiska GNOME 1.1 lub późniejszej wersji, możesz także używać Narzędzia do Raportowania Błędów (**bug-buddy**), dostępnego w podmenu Narzędzia Menu główne, aby bezpośrednio wysłać informacje o napotkanych błądach.

Podręcznik został stworzony przez Henry'ego House (hajhouse@houseag.com), Judith Samson (judith@samsonsource.com), oraz Kevina Breita (battery841@mypad.com). Wszelkie komentarze dotyczące tego podręcznika można przesyłać w języku angielskim do Projektu Dokumentacji GNOME za pośrednictwem adresu pocztowego docs@gnome.org. Można także dodawać swoje komentarze przez Internet dzięki Tabeli stanu dokumentacji GNOME.

Tłumaczenie polskie zostało stworzone w ramach zespołu GNOME PL Team przez Arkadiusza Lipca (alipiec@elka.pw.edu.pl). Wszelkie sugestie dotyczące niniejszego tłumaczenia można przesyłać na adres translators@gnome.pl

Chapter 10. Licencja

10.1. Licencja

Ten program jest oprogramowaniem wolnodost#pnym, mo#e by# rozpowszechniany zgodnie z zasadami *Ogólnej Publicznej Licencji GNU* w wersji opublikowanej przez Free Software Foundation; zarówno wersji 2, lub (do wyboru) dowolnej pó#niejszej wersji.

Ten program jest rozpowszechniany z nadziej#, #e b#dzie u#yteczny, jednak BEZ #ADNEJ GWARANCJI, nawet bez #adnej domniemanej gwarancji wynikaj#cej z nabycia lub przydatno#ci dla konkretnego celu. Wi#cej szczegó#ów mo#na znale## w *Ogólnej Publicznej Licencji GNU*.

Kopia *Ogólnej Licencji Publicznej GNU* jest do##czona jako dodatek do *Podr#cznika u#ytkownika GNOME*. Mo#na tak#e pobra# kopi# *Ogólnej Licencji Publicznej GNU* ze strony [www Free Software Foundation](http://www.FreeSoftwareFoundation.org) lub po napisaniu na adres

Free Software Foundation, Inc.
59 Temple Place - Suite 330
Boston, MA 02111-1307
USA