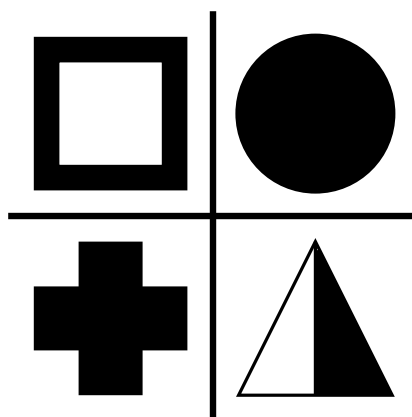


Handbok SymbolEditor

Stephen P. Allewell
Översättare: Stefan Asserhäll



Handbok SymbolEditor

Innehåll

1 Inledning	5
2 Användargränssnittet	6
2.1 Huvudfönster i SymbolEditor	6
2.1.1 Redigeringsfönster	6
2.1.2 Biblioteksfnstret	7
3 Symboler	9
4 Kommandoreferens	10
4.1 Menyerna i SymbolEditor	10
4.1.1 Menyerna Arkiv	10
4.1.2 Menyerna Redigera	11
4.1.3 Menyerna och verktygsraden Återgivning	11
4.1.4 Menyerna och verktygsraden Verktyg	11
4.1.5 Menyerna Inställningar och Hjälp	13
5 Dialogrutorna	14
5.1 Inställningsdialogrutorna	14
6 Tack till och licens	15

Sammanfattning

SymbolEditor är ett program som gör det möjligt att skapa och redigera symbolbibliotek för programmet KXStitch.

Kapitel 1

Inledning

SymbolEditor används för att skapa korsstygnsymboler för programmet KXStitch. Från början förlitade sig KXStitch på standardteckensnitt för att tillhandahålla symbolerna, men skillnader i användarnas språk och kvaliteten på tillgängliga teckensnitt tillsammans med tecknens justering och det begränsade antalet tillgängliga teckensnitt, har lett till behovet att skapa en speciell symboluppsättning.

Symboluppsättningen lagras i en fil, och flera filer kan skapas beroende på användarens behov, exempelvis för att ha en Halloween-symboluppsättning för mönster med Halloween-tema.

Var och en av filerna innehåller en följd av symboler som visas under symbolbiblioteksfliken. Redigering av befintliga symboler kan göras genom att klicka på posten i biblioteket, vilket uppdaterar editorn med den symbolen. Som alternativ kan nya symboler skapas och läggas till i biblioteket.

Rapportera gärna eventuella problem eller önskemål om funktioner till KDE:s e-postlista symboleditor@kde.org för SymbolEditor, som du kan prenumerera på [här](#), eller med KDE:s felspårningssystem på <http://bugs.kde.org/>.

Symboleditorns hemsida finns på <http://userbase.kde.org/SymbolEditor>

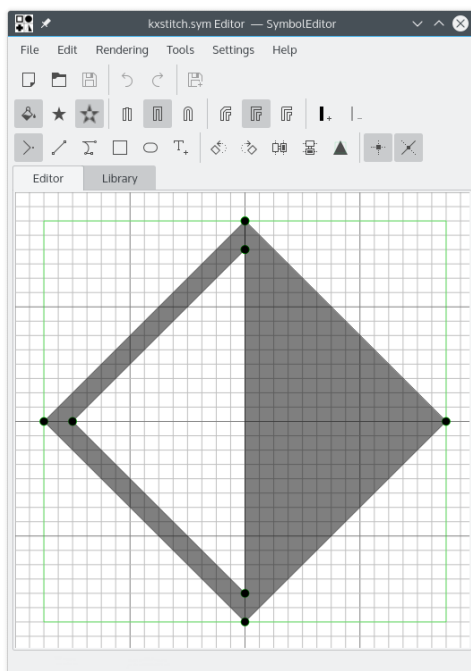
Kapitel 2

Användargränssnittet

2.1 Huvudfönster i SymbolEditor

Huvudfönstret består av en grafisk flikkomponent, som innehåller symboleditorn och en biblioteksvy. Det finns en menyrad och flera verktygsrader som innehåller standardåtgärder, redigeringsverktyg och återgivningsalternativ. Statusraden visar information om användning av de olika verktygen.

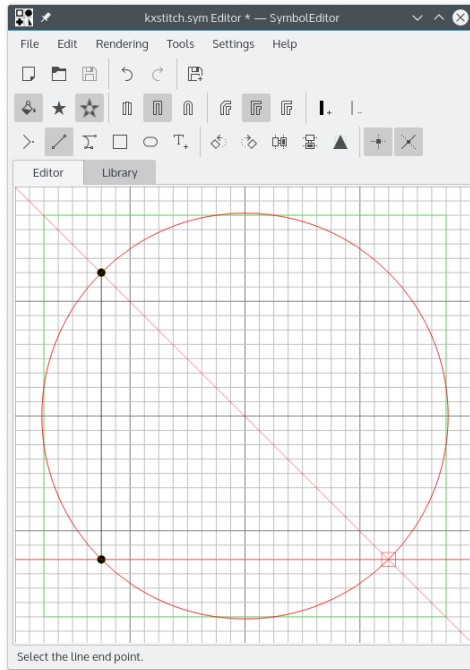
2.1.1 Redigeringsfönster



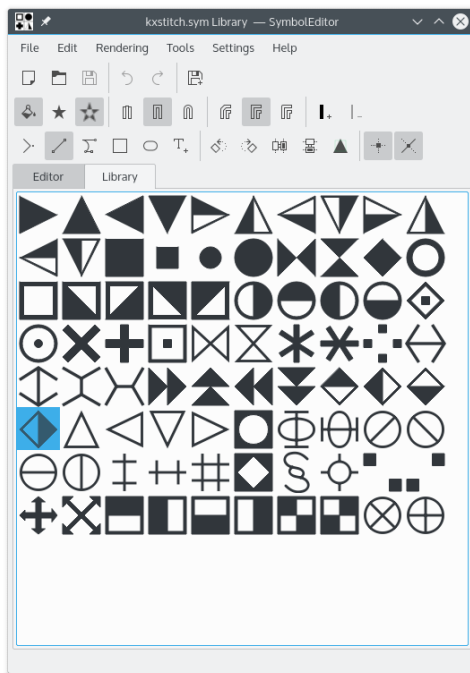
Editorfönstret gör det möjligt att redigera en symbol med de tillgängliga verktygen. Det består av ett rutnät som tillhandahåller låspunkter och visar en önskad storlek, som gör det möjligt att skapa symboler med likvärdiga storlekar. Rutnätets storlek, antal element och önskad storlek kan ställas in.

Handbok SymbolEditor

Editorn tillhandahåller hjälplinjer för att placera punkter i förhållande till befintliga punkter. Hjälplinjerna är placerade längs den horisontella, den vertikala och den diagonala vektorn från en befintlig punkt, och också vid en cirkulär referens omkring rutnätets centrum.



2.1.2 Biblioteksfönstret



Biblioteksfönstret visar representationer av symbolerna som finns i biblioteket. Symbolen som för närvarande redigeras visas markerad. Väljes en symbol öppnas den i editorn så att den kan ändras.

Handbok SymbolEditor

Det är möjligt att öppna flera instanser av symboleditor-programmet och kopiera symboler från ett bibliotek till ett annat med drag och släpp. Försäkra dig om att båda biblioteksfönstren är synliga, klicka och dra önskad symbol från ett biblioteksfönster till det andra. Symbolen läggs då till sist i målbiblioteket.

Kapitel 3

Symboler

Symboler skapas som QPainterPath-objekt, med ytterligare information som definieras konturens egenskaper. En QPainterPath består av delkonturer såsom rektanglar, ellipser eller kedjor av linjer och Bezier-kurvor. Konturerna kan korsas varandra för att skapa komplexa former.

Symbolen kan fyllas i genom att antingen använda alternativet slingrande, vilket fyller i hela konturen, eller alternativet udda jämn, vilket fyller i omväxlande områden av konturen.

Om konturen inte fylls i har kanten en definierad linjebredd, ändtyp och ihopfogningstyp.

Se dokumentationen av QPainterPath för mer detaljerad information.

Kapitel 4

Kommandoreferens

4.1 Menyerna i SymbolEditor

4.1.1 Menyn Arkiv

Ny (Ctrl-N)

Skapar ett nytt bibliotek

Öppna (Ctrl-O)

Öppnar ett befintligt bibliotek

Öppna senaste

Öppna senast använda bibliotek

Spara (Ctrl-S)

Sparar biblioteket

Spara som (Ctrl-Skift-S)

Sparar biblioteket med ett nytt namn

Spara symbol

Spara symbolen som redigeras

Om symbolen som redigeras valdes i biblioteket, uppdateras den symbolen när den sparas. Om det är en ny symbol, läggs den till sist i biblioteket och när den sparas nästa gång läggs en ny symbol till sist i biblioteket.

Spara symbol som ny

Spara symbolen som redigeras som en ny symbol

När en symbol sparas som ny, läggs den till sist i biblioteket oavsett om den ursprungligen har valts från biblioteket för redigering. När den sparas nästa gång läggs en ny symbol till sist i biblioteket.

Importerera bibliotek

Importerera ett bibliotek och lägg till symbolerna det innehåller sist i det aktuella biblioteket

Stäng (Ctrl-W)

Stäng biblioteket

Avsluta (Ctrl-Q)

Avslutar SymbolEditor

4.1.2 Menyn Redigera

SymbolEditor har KDE:s vanliga menyalternativ i menyn **Redigera**. För mer information läs avsnitten om [redigeringsmenyn](#) i KDE:s grunder.

4.1.3 Menyn och verktygsraden Återgivning



Fyllnadskontur

Aktivera konturfyllnad

Fyll slingrande

Välj fyllmetoden slingrande

Fyll udda jämn

Välj fyllmetoden udda jämn

Platt ända

Välj platt ändtyp för linjer

Fyrkantig ända

Välj fyrkantig ändtyp för linjer

Rundad ända

Välj rundad ändtyp för linjer

Fasad hopfogning

Välj fasad hopfogningstyp för linjer

Sned hopfogning

Välj sned hopfogningstyp för linjer

Rundad hopfogning

Välj rundad hopfogningstyp för linjer

Öka linjebredd

Öka konturens linjebredd

Minska linjebredd

Minska konturens linjebredd

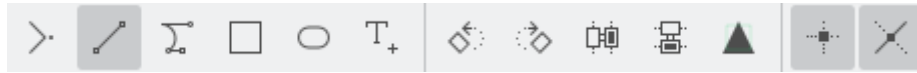
4.1.4 Menyn och verktygsraden Verktyg

Ett antal verktyg är tillgängliga för att hjälpa till att konstruera symbolerna. Symbolerna består av en serie delkonturer och varje delkontur består av en förflyttning till startpositionen (det är normalt 0 0 för nya symboler) följt av linjer och kurvor. Kurvorna är kubiska spline-kurvor som har en startpunkt och två styrpunkter som definierar kurvan. Det finns bekvämlighetsverktyg för att skapa rektanglar och ellipser, men de delas upp i linjer och kurvor.

Alla punkter som skapas för elementen är flyttbara genom att dra dem till deras nya position. Alla punkter kan låsas till rutnätets korsningar om låsalternativet är aktiverat, annars kan de placeras var som helst.

Handbok SymbolEditor

Symbolen kan roteras medurs och moturs, och dessutom vändas vertikalt och horisontellt. Det gör det möjligt att skapa flera symboler baserade på samma design. Kom ihåg att använda alternativet för att spara symbolen som ny för detta.



Flytta till

Flytta delkonturens startposition

Om en befintlig delkontur håller på att skapas, slutes den och en ny delkontur påbörjas på den nya positionen

Rita till

Rita en linje till nästa markerade punkt

Kurva till

Rita en Bezier-kurva genom att använda två stympunkter och en slutpunkt

Rektangel

Rita en rektangel mellan två motstående hörn

Detta sluter en eventuell befintlig delkontur, och skapar en ny delkontur som utgör rektangeln.

Ellips

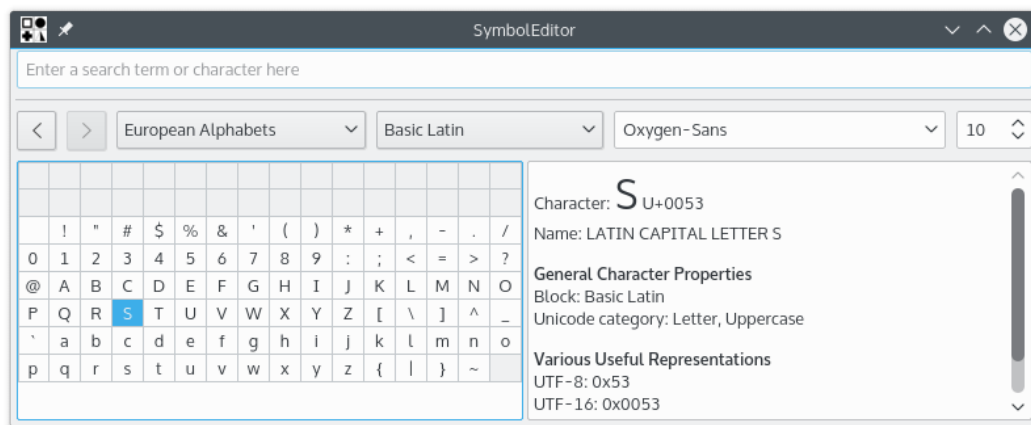
Rita en ellips mellan två motstående hörn

Detta sluter en eventuell befintlig delkontur, och skapar en ny delkontur som utgör ellipsen.

Infoga tecken

Välj ett tecken i ett teckensnitt och infoga den i editorn

Det skriver över en eventuell befintlig kontur



Dialogrutan för teckenväljaren är KDE:s vanliga dialogruta som tillåter att tecken väljes från vilket teckensnitt som helst. Storleken används inte, eftersom tecknet skalas för att passa inom föredragen storlek.

Att dubbelklicka på ett tecken gör att det infogas i editorn. Dialogrutan förblir öppen så att ett annat tecken kan infogas, även om det skriver över det första. Detta tillåter ett arbetsflöde där ett tecken infogas, det sparas, ett tecken infogas, det sparas, för att snabbt bygga upp ett symbolbibliotek. Försäkra dig om att symbolen som redigeras är en ny symbol, och inte en som tidigare valts i biblioteket, annars skulle den i biblioteket skrivas över hela tiden när den sparas.

Rotera åt vänster

Rotera hela symbolen moturs 90 grader

Rotera åt höger

Rotera hela symbolen medurs 90 grader

Vänd horisontellt

Vänd symbolen längs den vertikala axeln

Vänd vertikalt

Vänd symbolen längs den horisontella axeln

Skala till önskad storlek

Skala symbolen så att den passar inom den definierade föredragna storleken

Observera att det bara påverkar punkterna. När en symbol som inte är ifylld skapas, och en linjebredd definieras, kan den sticka ut utanför styrlinjerna.

Aktivera låsning

Aktivera låsning av punkter till rutnätet

Hjälplinjer

Aktivera generering av hjälplinjer

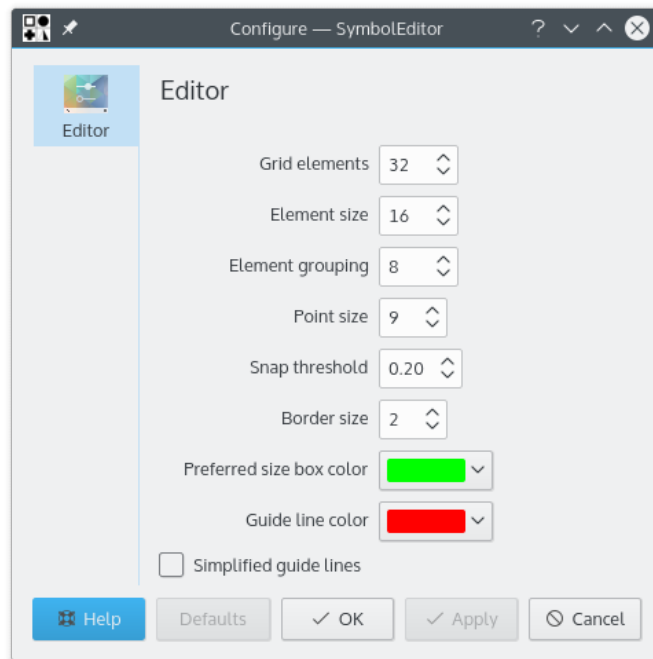
4.1.5 Menyerna Inställningar och Hjälp

SymbolEditor har de vanliga menyalternativen i KDE, **Inställningar** och **Hjälp**. För mer information läs avsnitten om [Menyn Inställningar](#) och [Menyn Hjälp](#) i KDE:s grunder.

Kapitel 5

Dialogrutor

5.1 Inställningsdialogrutan



Inställningsdialogrutan låter ett antal alternativ ställas in.

Kapitel 6

Tack till och licens

SymbolEditor

Program copyright 2012-2015 Stephen P. Allewell steve.allewell@gmail.com

Bidragsgivare:

- Översättningar tillhandahålls av diverse bidragsgivare. Se översättningsfilen för detaljer.

Dokumentation copyright 2012-2015 Stephen P. Allewell steve.allewell@gmail.com

Översättning Stefan Asserhäll stefan.asserhall@bredband.net

Den här dokumentationen licensieras under villkoren i [GNU Free Documentation License](#).

Det här programmet licensieras under villkoren i [GNU General Public License](#).