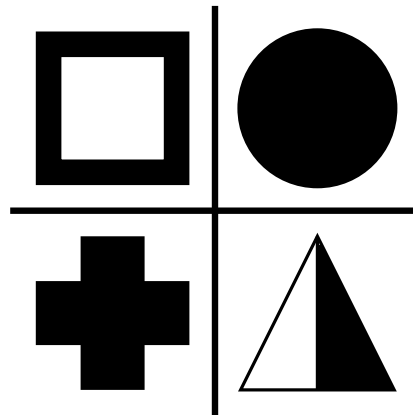


Manual de SymbolEditor

Stephen P. Allewell
Traductor: Eloy Cuadra



Manual de SymbolEditor

Índice general

1. Introducción	5
2. La interfaz de usuario	6
2.1. La ventana principal de SymbolEditor	6
2.1.1. Ventana del editor	6
2.1.2. Ventana de la biblioteca	7
3. Símbolos	9
4. Referencia de órdenes	10
4.1. Menús de SymbolEditor	10
4.1.1. El menú Archivo	10
4.1.2. El menú Editar	11
4.1.3. El menú y la barra de herramientas de Visualización	11
4.1.4. El menú y la barra de herramienta de Herramientas	11
4.1.5. Los menús Preferencias y Ayuda	13
5. Diálogos	14
5.1. El diálogo de configuración	14
6. Créditos y licencia	15

Resumen

SymbolEditor es una aplicación que permite crear y editar bibliotecas de símbolos para usar con la aplicación KXStitch.

Capítulo 1

Introducción

SymbolEditor se usa para crear símbolos de punto de cruz para la aplicación KXStitch. Originalmente, KXStitch dependía de fuentes de caracteres estándar para proporcionar dichos símbolos, pero las diferencias entre los idiomas de los usuarios y la calidad de los tipos de letra disponibles, junto con la alineación de los caracteres y su cantidad limitada disponible, han impulsado la necesidad de crear un conjunto de símbolos dedicado.

El conjunto de símbolos se guardará en un archivo y se pueden crear varios archivos según las necesidades del usuario. Por ejemplo, se puede tener un conjunto de símbolos de Halloween para patrones con temática de Halloween.

Cada uno de los archivos contendrá una serie de símbolos que se mostrarán en la pestaña de la biblioteca de símbolos. Los símbolos existentes se pueden editar haciendo clic en sus entradas de la biblioteca, que rellenará el editor con el símbolo escogido. También se pueden crear y añadir símbolos nuevos a la biblioteca.

Informe de los problemas que encuentre o solicite funcionalidades en la lista de distribución de KDE de SymbolEditor, symboleditor@kde.org (puede suscribirse [aquí](#)) o en el sistema de seguimiento de fallos de KDE, <http://bugs.kde.org/>.

El página web de SymbolEditor es <http://userbase.kde.org/SymbolEditor>

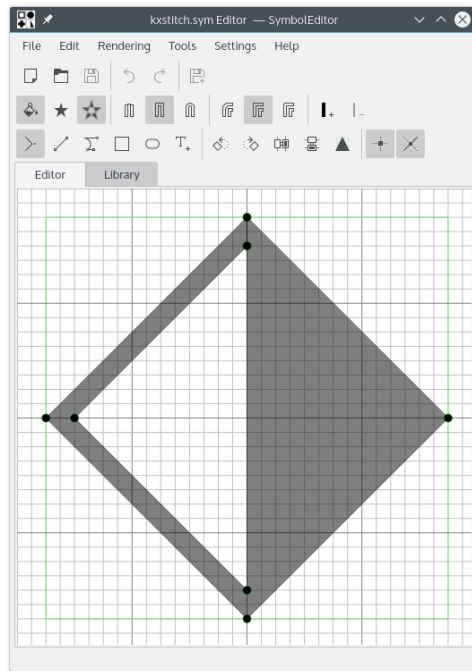
Capítulo 2

La interfaz de usuario

2.1. La ventana principal de SymbolEditor

La ventana principal consta de un *widget* con pestañas, que contienen el editor de símbolos y una vista de la biblioteca. Hay una barra de menú y varias barras de herramientas que contienen acciones estándares, herramientas de edición y opciones de renderizado. La barra de estado ofrece indicaciones para usar las distintas herramientas.

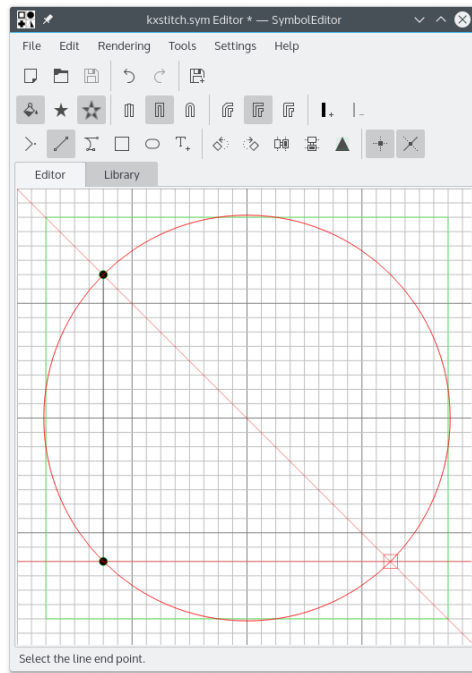
2.1.1. Ventana del editor



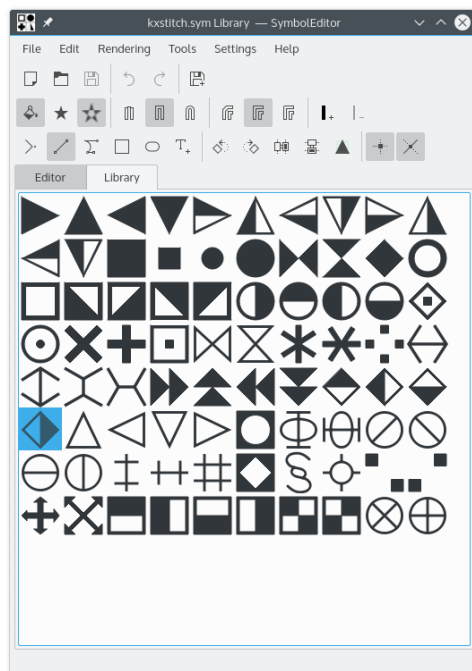
La ventana del editor permite modificar un símbolo usando las herramientas disponibles. Consta de una cuadrícula que proporciona puntos de ajuste y muestra una guía del tamaño preferido, que permite crear símbolos con un tamaño consistente. El tamaño de la cuadrícula, el número de elementos y la guía del tamaño preferido se pueden configurar.

Manual de SymbolEditor

El editor proporciona guías para posicionar los puntos en relación con puntos existentes. Estas guías están ubicadas en los vectores horizontal, vertical y diagonal de un punto existente y también en una referencia circular alrededor del centro de la cuadrícula.



2.1.2. Ventana de la biblioteca



La ventana de la biblioteca muestra representaciones de los símbolos que contiene. El símbolo que se está editando se muestra resaltado. Al seleccionar un símbolo, se abrirá en el editor para que pueda modificarlo.

Manual de SymbolEditor

Se pueden abrir varias instancias de la aplicación SymbolEditor y copiar símbolos de una biblioteca a otra usando la técnica de arrastrar y soltar. Para ello, asegúrese de que las ventanas de ambas bibliotecas están visibles y arrastre un símbolo de una ventana de biblioteca a la otra. El símbolo aparecerá en la biblioteca de destino.

Capítulo 3

Símbolos

Los símbolos se crean como objetos QPainterPath con información adicional que define los atributos de la ruta. Un QPainterPath se compone de subrutas, como rectángulos, elipses o cadenas de líneas y curvas Bézier. Los caminos pueden cruzarse entre sí formando formas complejas.

El símbolo se puede rellenar usando la opción sinuosa que rellenará toda la ruta, o la opción par impar, que rellenará secciones alternas de la ruta.

Si la ruta no se rellena, el contorno tendrá una anchura de línea, tipos de extremo y de unión de líneas definidos.

Consulte la documentación de QPainterPath para más detalles.

Capítulo 4

Referencia de órdenes

4.1. Menús de SymbolEditor

4.1.1. El menú Archivo

Nuevo (Ctrl-N)

Crea una nueva biblioteca

Abrir (Ctrl-O)

Abre una biblioteca existente

Abrir reciente

Abre una biblioteca usada recientemente

Guardar (Ctrl-S)

Guarda la biblioteca

Guardar como (Ctrl-Mayúsculas-S)

Guarda la biblioteca con otro nombre

Guardar símbolo

Guardar el símbolo que se está editando

Si el símbolo que se está editando se había escogido de la biblioteca, al guardarlo se actualizará dicho símbolo. Si es un símbolo nuevo, se añadirá a la biblioteca y las sucesivas veces que se guarde añadirán nuevos símbolos a la biblioteca.

Guardar símbolo como nuevo

Guardar el símbolo que se está editando como nuevo símbolo

Cuando se guarda un símbolo como nuevo, se añade a la biblioteca sin tener en cuenta si se había escogido originalmente de la biblioteca para editarlo. El resto de veces que se guarde añadirán nuevos símbolos a la biblioteca.

Importar biblioteca

Importar una biblioteca añadiendo los símbolos que contiene a la biblioteca actual

Cerrar (Ctrl-W)

Cierra la biblioteca

Salir (Ctrl-Q)

Salida de SymbolEditor

4.1.2. El menú Editar

SymbolEditor tiene las opciones comunes del menú **Editar** de KDE. Para más información, consulte las secciones sobre el [menú Editar](#) de los principios básicos de KDE.

4.1.3. El menú y la barra de herramientas de Visualización



Rellenar ruta

Activar el relleno de la ruta

Relleno sinuoso

Selecciona el método de relleno sinuoso

Relleno par e impar

Selecciona el método de relleno par e impar

Terminación plana

Selecciona el tipo de final de línea con terminación plana

Terminación cuadrada

Selecciona el tipo de final de línea con terminación cuadrada

Terminación redondeada

Selecciona el tipo de final de línea con terminación redondeada

Unión biselada

Seleccione el tipo de unión biselada de líneas

Unión de anglete

Seleccione el tipo de unión de anglete de líneas

Unión redondeada

Seleccione el tipo de unión de línea redondeada

Aumentar la anchura de la línea

Aumentar la anchura de la línea de la ruta

Disminuir la anchura de la línea

Disminuir la anchura de la línea de la ruta

4.1.4. El menú y la barra de herramienta de Herramientas

Dispone de varias herramientas de ayuda para diseñar los símbolos. Los símbolos se componen de una serie de subrutas y cada subruta está compuesta, a su vez, de un movimiento a la posición de inicio (que es, por defecto, 0,0 para los nuevos símbolos) seguido de líneas y curvas. Las curvas son «splines» cúbicos que tienen un inicio, un final y dos puntos de control que definen la curva. Hay herramientas útiles para crear rectángulos y elipses, pero estos se dividirán en líneas y curvas.

Todos los puntos creados para los elementos se pueden mover arrastrándolos a una nueva posición. Todos los puntos se pueden ajustar a las intersecciones de la cuadrícula si la opción de ajuste está activada; en caso contrario, estarán posicionados en cualquier lugar.

Manual de SymbolEditor

El símbolo se puede rotar en el sentido de las agujas del reloj o al contrario, y también se puede voltear vertical u horizontalmente. Esto permite crear múltiples símbolos con facilidad partiendo de un mismo diseño. Recuerde guardar el símbolo como nuevo para esta operación.



Mover a

Mover la posición de inicio de la subruta

Si se crea una subruta existente, se cerrará y se iniciará una nueva subruta en la nueva posición.

Dibujar hasta

Dibujar una línea hasta el siguiente punto seleccionado

Cúbica hasta

Dibujar una curva de Bézier usando dos puntos de control y un punto final

Rectángulo

Dibujar un rectángulo entre dos esquinas opuestas

Esto cierra cualquier subruta existente y crea una nueva subruta en forma de rectángulo.

Elipse

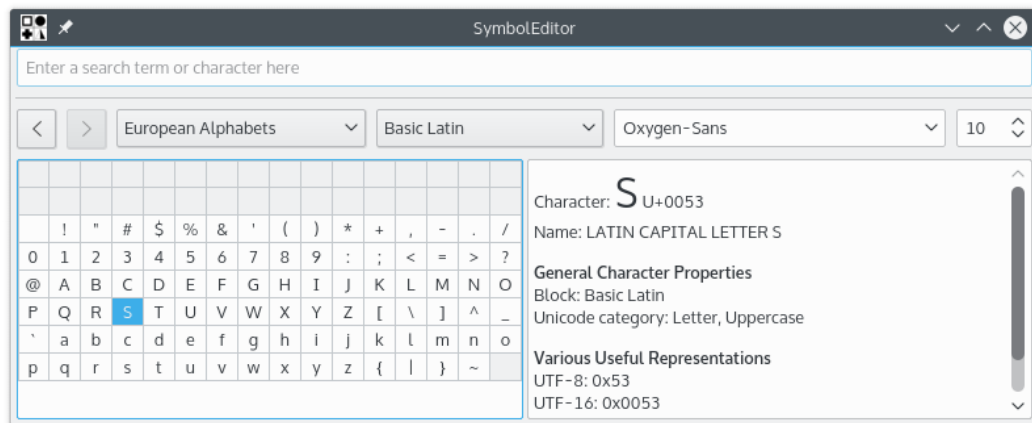
Dibujar una elipse entre dos esquinas opuestas

Esto cierra cualquier subruta existente y crea una nueva subruta en forma de elipse.

Insertar carácter

Seleccionar un carácter de una fuente e insertarlo en el editor

Esto sobrescribirá cualquier subruta existente



El diálogo del selector de caracteres es el estándar de KDE que permite seleccionar caracteres de cualquier tipo de letra. El tamaño no se usa, ya que es carácter se escala para que quepa dentro del tamaño de la guía preferida.

Haga doble clic sobre un carácter para insertarlo en el editor. El diálogo permanecerá abierto para poder insertar más caracteres, aunque sobrescribirán al anterior. Esto permite insertar un carácter, editarlo, guardarlo, insertar otro carácter, y así sucesivamente para poder crear rápidamente una biblioteca de símbolos. Asegúrese de que el símbolo que está editando es uno nuevo en lugar de uno seleccionado previamente de la biblioteca; en caso contrario, cuando lo guarde se sobrescribirá el de la biblioteca.

Rotar a la izquierda

Rotar todo el símbolo 90 grados en sentido antihorario

Rotar a la derecha

Rotar todo el símbolo 90 grados en sentido horario

Invertir horizontalmente

Invierte el símbolo a lo largo del eje vertical

Invertir verticalmente

Invierte el símbolo a lo largo del eje horizontal

Escalar al tamaño preferido

Escalar el símbolo para que se ajuste al tamaño preferido que haya definido

Tenga en cuenta que esto solo afecta a los puntos; cuando se crea un símbolo sin relleno y se define un ancho de línea, se puede extender más allá del tamaño de la guía.

Activar ajuste

Activar el ajuste de los puntos a la cuadrícula

Líneas de guía

Activar la generación de líneas de guía

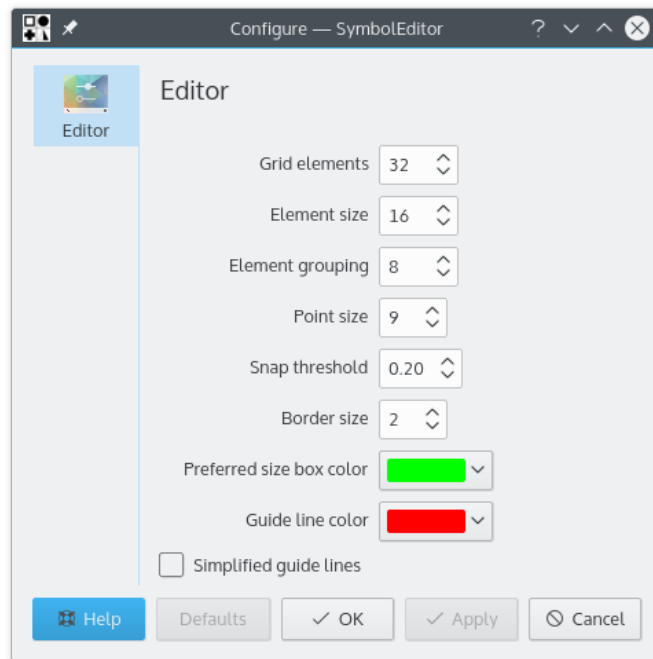
4.1.5. Los menús Preferencias y Ayuda

SymbolEditor tiene las opciones de menú **Preferencias** y **Ayuda** comunes de KDE. Para obtener más información, consulte las secciones sobre el [Menú «Preferencias»](#) y [Menú «Ayuda»](#) de «Aspectos básicos de KDE».

Capítulo 5

Diálogos

5.1. El diálogo de configuración



El diálogo de configuración permite establecer cierto número de opciones.

Capítulo 6

Créditos y licencia

SymbolEditor

Copyright del programa 2012-2015 Stephen P. Allewell steve.allewell@gmail.com

Colaboradores:

- Traducciones proporcionadas por diversos colaboradores. Consulte el archivos de traducciones para más detalles.

Copyright de la documentación 2012-2015 Stephen P. Allewell steve.allewell@gmail.com

Traducido por Eloy Cuadra ecuadra@eloihr.net.

Esta documentación está sujeta a los términos de la [Licencia de Documentación Libre GNU](#).

Este programa está sujeta a los términos de la [Licencia Pública General GNU](#).