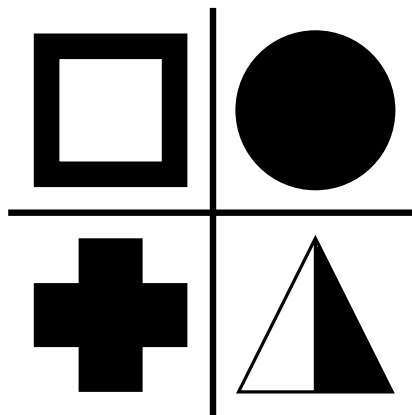


Het handboek van SymbolEditor

Stephen P. Allewell
Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf



Inhoudsopgave

1	Inleiding	5
2	De gebruikersinterface	6
2.1	Het hoofdvenster van SymbolEditor	6
2.1.1	Het venster Bewerken	6
2.1.2	Bibliotheekvenster	7
3	Symbolen	9
4	Overzicht van de opdrachten	10
4.1	Menu's van SymbolEditor	10
4.1.1	Het menu Bestand	10
4.1.2	Het menu Bewerken	11
4.1.3	De menu's voor renderen en de werkbalk	11
4.1.4	Het menu Hulpmiddelen en Werkbalk	11
4.1.5	De menu's Instellingen en Help	13
5	Dialogen	14
5.1	De instellingendialoog	14
6	Dankbetuigingen en licentie	15

Samenvatting

SymbolEditor is een toepassing voor het maken en bewerken van symboolbibliotheken voor de toepassing KXStitch.

Hoofdstuk 1

Inleiding

SymbolEditor wordt gebruikt voor het maken van kruissteeksymbolen voor de toepassing KXStitch. Oorspronkelijk gebruikte KXStitch standaard lettertypen om deze symbolen te bieden, maar verschillen in talen van gebruikers en de kwaliteit van de lettertypen samen met de uitlijning van de tekens en het beperkte aantal beschikbaar maakten het noodzakelijk om een specifieke set symbolen te maken.

De set symbolen zal opgeslagen worden in een bestand en verschillende bestanden kunnen gemaakt worden afhankelijk van wat de gebruikers nodig hebben, bijvoorbeeld het hebben van een symbool voor Halloween voor patronen met een thema Halloween.

Elk bestand zal een aantal symbolen bevatten die getoond zullen worden in het tabblad bibliotheek met symbolen. Bewerken van bestaande symbolen kan gedaan worden door te klikken op het item in de bibliotheek die de bewerker zal voorzien van dit symbool. Ook kunnen nieuwe symbolen gemaakt worden en toegevoegd aan de bibliotheek.

Rapporteer elk probleem of verzoek om functies aan de KDE e-maillijst van SymbolEditor, symboleditor@kde.org, u kunt zich [hier](#) inschrijven, of via het systeem voor het volgen van bugs in KDE op <http://bugs.kde.org/>.

De homepagina van SymbolEditor is op <http://userbase.kde.org/SymbolEditor>

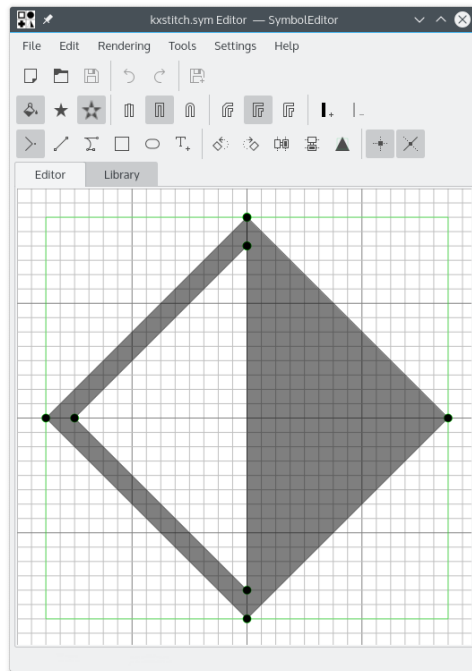
Hoofdstuk 2

De gebruikersinterface

2.1 Het hoofdvenster van SymbolEditor

Het hoofdvenster bestaat uit een widget met tabbladen met de symbool-editor en een weergave van de bibliotheek. Er is een menubalk en er zijn verschillende werkbalken met standaard acties, hulpmiddelen voor bewerking en opties voor weergave. De statusbalk geeft prompts voor gebruik van de verschillende hulpmiddelen.

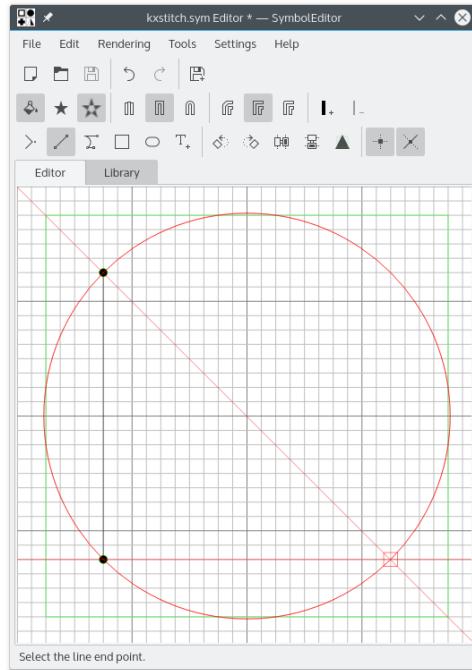
2.1.1 Het venster Bewerken



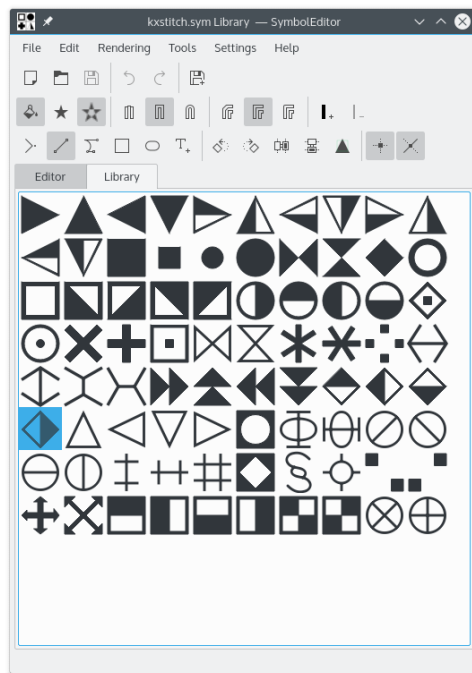
Het bewerkingsvenster biedt het bewerken van een symbool met de beschikbare hulpmiddelen. Het bestaat uit een raster met magnetische punten en toont een vak met de voorkeurgrootte en biedt daarmee symbolen te maken met een consistente grootte. De grootte van het raster, het aantal elementen en het vak met de voorkeurgrootte zijn allen in te stellen.

Het handboek van SymbolEditor

De bewerker biedt rasterlijnen voor plaatsing van punten relatief tot bestaande punten. De rasterlijnen zijn geplaatst op de horizontale, verticale en diagonale vectoren vanaf een bestaand punt en ook op een ronde referentie rond het centrum van het raster.



2.1.2 Bibliotheekvenster



Het bibliotheekvenster toont voorstellingen van de symbolen in de bibliotheek. Het symbool dat nu wordt bewerkt wordt geaccentueerd getoond. Een symbool selecteren zal het openen in de bewerker zodat het gewijzigd kan worden.

Het handboek van SymbolEditor

Het is mogelijk verschillende exemplaren van de toepassing SymbolEditor te openen en symbolen te kopiëren van de ene bibliotheek naar de ander met slepen en loslaten. Ga na dat beide bibliotheekvensters zichtbaar zijn, klik dan sleep het gewenste symbool uit het ene bibliotheekvenster naar het ander. Het symbool zal dan worden toegevoegd aan de doelbibliotheek.

Hoofdstuk 3

Symbolen

Symbolen worden gemaakt als QPainterPath objecten met additionele informatie die attributen van het pad definiëren. Een QPainterPath bestaat uit subpaden zoals rechthoeken, ellipsen of gekoppelde lijnen en bezier-krommen. De paden kunnen elkaar kruisen waardoor complexe vormen ontstaan.

Het symbool kan gevuld zijn met ofwel de draaioptie die het gehele pad zal vullen of de oneven-even optie die afwisselende secties van het pad vullen.

Als het pad niet is gevuld zal de rand een gedefinieerde lijnbreedte bezitten, type eindpuntvorm en type lijnaansluiting.

Zie de documentatie van QPainterPath voor meer detail.

Hoofdstuk 4

Overzicht van de opdrachten

4.1 Menu's van SymbolEditor

4.1.1 Het menu Bestand

Nieuw (Ctrl-N)

Maakt een nieuwe bibliotheek

Openen (Ctrl-O)

Opent een bestaand bibliotheek

Recent geopend

Een onlangs gebruikte bibliotheek openen

Opslaan (Ctrl-S)

Slaat de bibliotheek op

Opslaan als (CtrlShift-S)

Slaat de bibliotheek op onder een nieuwe naam

Symbool opslaan

Bewerkte symbool opslaan

Als het bewerkte symbool uit een bibliotheek komt, dan zal het symbool door het opslaan worden bijgewerkt. Als het een nieuw symbool is, dan zal het aan de bibliotheek worden toegevoegd.

Symbool opslaan als nieuw

Bewerkt symbool opslaan als nieuw symbool

Als u een symbool als nieuw opslaat dan wordt het aan de bibliotheek toegevoegd, onafhankelijk van het feit of het al een in de bibliotheek bestaand symbool was. Als gevolg daarvan zal het als nieuw symbool aan de bibliotheek toegevoegd worden.

Bibliotheek importeren

Importeer een bibliotheek zodat de zich daarin bevindende symbolen worden toegevoegd aan de huidige bibliotheek

Sluiten (Ctrl-W)

De bibliotheek sluiten

Afsluiten (Ctrl+Q)

SymbolEditor afsluiten

4.1.2 Het menu Bewerken

SymbolEditor heeft de standaard KDE-menuitems **Bewerken**, lees voor meer informatie de secties over het [Bewerken Menu](#) van de KDE Fundamentals.

4.1.3 De menu's voor renderen en de werkbalk



Pad invullen

Pad invullen inschakelen

Winding vullen

Selecteer de volledige binnenkant van het pad vullen

Oneven-even vullen

Selecteer de alternerende gebieden van het symbool vullen

Platte kap

Selecteer het type platte eindpunt

Vierkante kap

Selecteer het type vierkante eindpunt

Ronde kap

Selecteer het type ronde eindpunt

Gekante verbinding

Selecteer het type gekante lijnverbinding

Verstekverbinding

Selecteer het type verstek lijnverbinding

Ronde verbinding

Selecteer het type ronde lijnverbinding

Lijnbreedte vergroten

Vergroot de lijnbreedte van pad

Lijnbreedte verkleinen

Verkleint de lijnbreedte van pad

4.1.4 Het menu Hulpmiddelen en Werkbalk

Een aantal hulpmiddelen zijn beschikbaar voor het ontwerpen van de symbolen. De symbolen zijn samengesteld uit een serie sub paden en ieder sub pad bestaat uit een beweging naar de startpositie (standaard is dit 0,0 voor nieuwe symbolen) gevolgd door lijnen en curves. De curves zijn cubic splines met een beginpunt, een eindpunt en twee controle punten die de curve definiëren. Er zijn handige hulpmiddelen voor het creëren van rechthoeken en ellipsen, maar deze zijn wel opgedeeld in lijnen en curves.

Alle voor de elementen gecreëerde punten zijn verplaatsbaar door ze te verslepen naar hun nieuwe positie. Alle punten klikken aan het rooster vast als het vastklikken is ingeschakeld, in het andere geval kunt u ze overal plaatsen.

Het handboek van SymbolEditor

U kunt het symbool met de klok mee of tegen de klok in roteren en ook verticaal of horizontaal spiegelen. Hierdoor kunt u op hetzelfde ontwerp gebaseerd makkelijk meerdere symbolen creëren. Vergeet niet om het als nieuw symbool op te slaan.



Verplaatsen naar

Verplaats het startpositie van het sub pad

Als een bestaand sub pad is gecreëerd, dan zal dit worden gesloten en een nieuw sub pad gestart op de nieuwe positie

Tekenen naar

Tekent een lijn naar het volgende geselecteerde punt

Kubus naar

Tekent een bezier curve met behulp van twee controle punten, een beginpunt en een eindpunt

Rechthoek

Tekent een rechthoek tussen twee tegenover liggende hoekpunten

Dit sluit een bestaand sub path en creëert een nieuw sub path bestaand uit de rechthoek.

Ellips

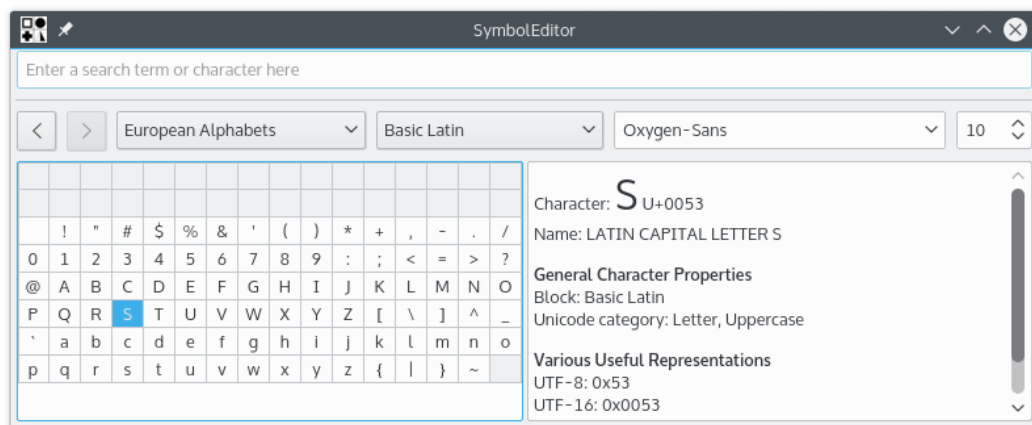
Tekent een ellips tussen twee tegenover liggende hoekpunten

Dit sluit een bestaand sub path en creëert een nieuw sub path bestaand uit de ellips.

Teken invoegen

Selecteert een karakter uit een font en voegt die in het bewerkingscherm

Dit overschrijft bestaande paden



Het selectie dialoog voor karakters is een standaard KDE dialoog waarmee u karakters uit elk font kunt selecteren. De grootte wordt niet gebruikt omdat het karakter verschaalt wordt zodat het past in het ingestelde grootte.

Dubbel klikken zal het karakter in de editor doen voegen. Het hulpvenster blijft open zodat u een ander karakter kan invoegen, maar die dan wel de eerste overschrijft. Dit maakt een werkmethode mogelijk van karakter invoegen, opslaan, karakter invoegen, opslaan, zodat u snel een bibliotheek met symbolen kan opbouwen. Let er wel op dat u het als nieuw symbool opslaat, omdat u anders iedere keer weer de vorige in de bibliotheek overschrijft.

Linksom draaien

Roteert het hele symbool 90 graden tegen de klok in

Rechtsom draaien

Roteert het hele symbool 90 graden met de klok mee

Horizontaal omklappen

Spiegelt het symbool over de verticale as

Vertikaal omklappen

Spiegelt het symbool over de horizontale as

Schalen naar grootte van voorkeur

Verschaalt het symbool zodat het past in de ingestelde grootte

Merk op dat dit alleen de punten wijzigt; als u een niet gevuld symbool heeft gecreëerd en een lijnbreedte heeft gedefinieerd, dan kan dit uitsteken.

Magnetisch inschakelen

Magnetisch aanklikken van punten aan het raster inschakelen

Hulplijnen

De generatie van hulpraster inschakelen

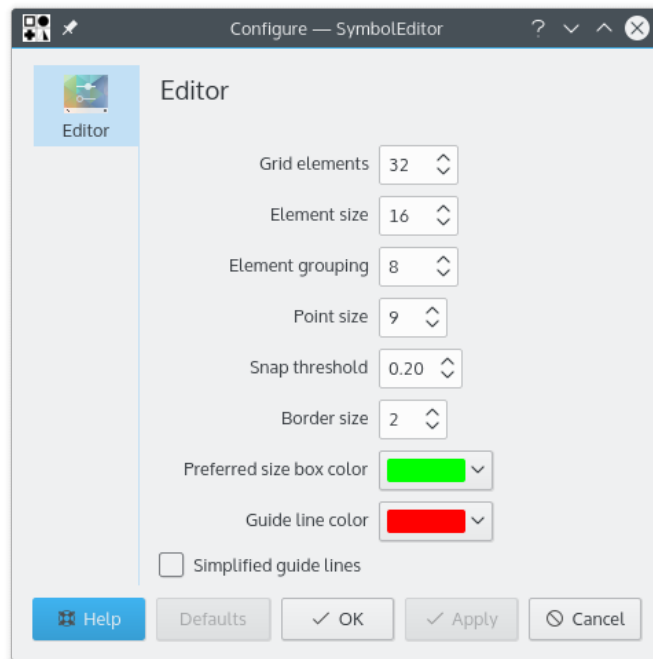
4.1.5 De menu's Instellingen en Help

SymbolEditor heeft de standaard KDE-menuitems **Instellingen** en **Help**, lees voor meer informatie de secties over het [Menu Instellingen](#) en [Help Menu](#) van de KDE Fundamentals.

Hoofdstuk 5

Dialogen

5.1 De instellingendialoog



De instellingendialoog stelt u in staat een aantal opties in te stellen.

Hoofdstuk 6

Dankbetuigingen en licentie

SymbolEditor

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

Met dank aan:

- Vertalingen geleverd door verschillende medewerkers. Zie het vertaalbestand voor details.

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

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).