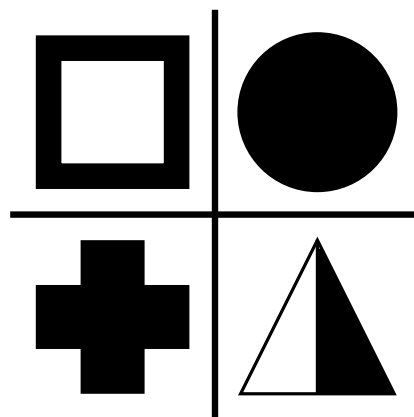


# Підручник з SymbolEditor

Stephen P. Allewell

Переклад українською: Юрій Черноіван





# Зміст

1	Вступ	5
2	Інтерфейс користувача	6
2.1	Головне вікно SymbolEditor	6
2.1.1	Вікно редактора	6
2.1.2	Вікно бібліотеки	7
3	Позначки	9
4	Довідка щодо команд	10
4.1	Меню SymbolEditor	10
4.1.1	Меню «Файл»	10
4.1.2	Меню «Зміни»	11
4.1.3	Меню показу та панель інструментів	11
4.1.4	Меню інструментів і відповідна панель	11
4.1.5	Меню «Параметри» і «Довідка»	13
5	Діалогові вікна	14
5.1	Діалогове вікно налаштування	14
6	Подяки і ліцензування	15

## Анотація

SymbolEditor — програма для створення та редагування бібліотек позначок програми KXStitch.

## Розділ 1

# Вступ

SymbolEditor призначено для створення позначок діаграм вишивання хрестиком для програми KXStitch. Перші версії KXStitch використовували стандартні шрифти із символами позначок, втім, відмінності у мовах користувачів та якості шрифтів, а також проблеми із вирівнюванням символів та обмеженою їхньою кількістю призвели до потреби у створенні спеціального набору позначок і окремої програми.

Набір позначок можна зберегти у файлі або декількох файлах, відповідно до потреб користувача. Можна, наприклад створити набір позначок для Великодня, щоб потім створювати візерунки на тему свята.

Кожен з файлів міститиме послідовність позначок, які буде показано на панелі бібліотеки позначок. Редагування наявних позначок можна розпочати натисканням запису у бібліотеці. Програма одразу відкриє позначку на панелі редагування. Крім того, ви можете створювати нові позначки і додавати їх до бібліотеки.

Будь ласка, повідомляйте про виявлені вами проблеми та про запити щодо реалізації можливостей до списку листування SymbolEditor у KDE, [symboleditor@kde.org](mailto:symboleditor@kde.org), підписатися на список листування можна [тут](#). Також повідомлення можна залишати у системі стеження за вадами у KDE, <http://bugs.kde.org/>.

Домашню сторінку SymbolEditor розташовано [тут](#).

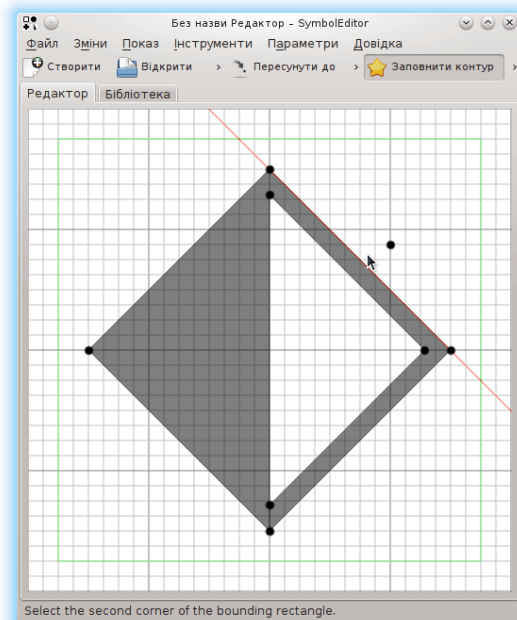
## Розділ 2

# Інтерфейс користувача

### 2.1 Головне вікно SymbolEditor

Головне вікно програми складається з віджета із вкладками, який містить редактор позначок, та панелі бібліотеки. Передбачено також смужку меню та декілька панелей інструментів, на яких розташовано стандартні кнопки, кнопки для редагування та кнопки для керування показом результатів. На смужці стану буде показано підказки щодо використання різноманітних інструментів.

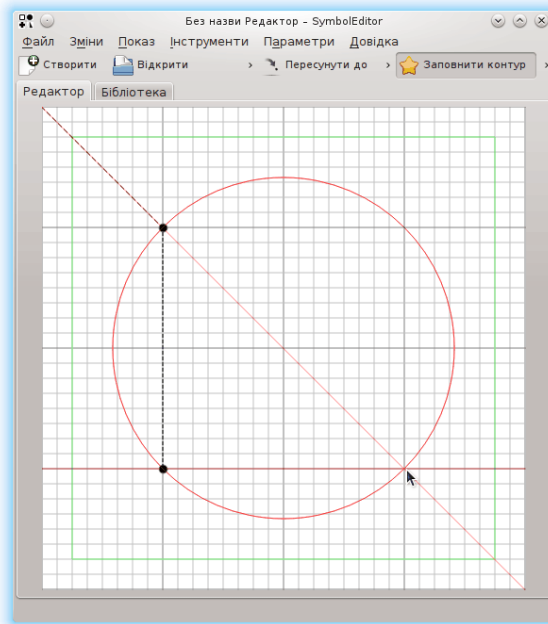
#### 2.1.1 Вікно редактора



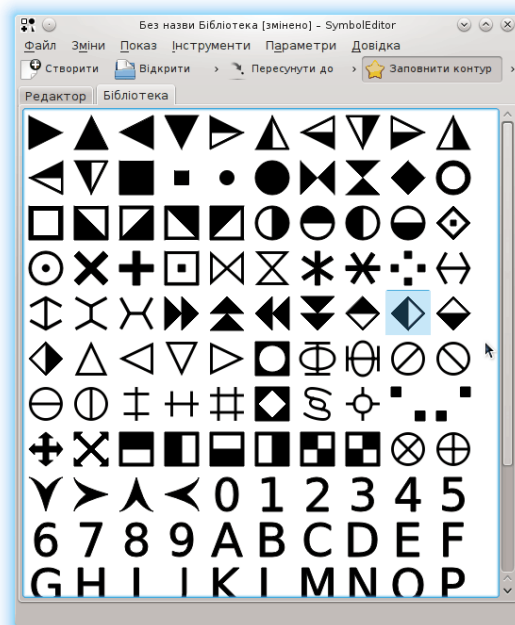
За допомогою панелі редактора ви можете редагувати позначку, використовуючи доступні інструменти. На панелі редактора буде показано сітку з точками прилипання та напрямні бажаного розміру, за допомогою яких можна створювати позначки однакового розміру. Розміри сітки, кількість елементів та бажаний розмір напрямних можна налаштувати.

## Підручник з SymbolEditor

У редакторі передбачено напрямні для точок позиціювання відносно наявних точок. Напрявні розташовано уздовж горизонтальних, вертикальних та діагональних векторів з наявної точки. Також передбачено радіальні напрямні навколо центра сітки.



### 2.1.2 Вікно бібліотеки



У вікні бібліотеки ви побачите представлення позначок, які містяться у бібліотеці. Редаговану зараз позначку буде позначено кольором. Натискання позначки у списку призведе до відкриття вікна редагування відповідної позначки.

## Підручник з SymbolEditor

Ви можете запустити декілька екземплярів програми SymbolEditor і копіювати позначки з однієї бібліотеки до іншої перетягуванням зі скиданням. Зробіть так, щоб ви могли бачити одночасно обидва вікна, потім наведіть вказівник на потрібну вам позначку, натисніть ліву кнопку миші і перетягніть позначку з одного вікна бібліотеки до іншого. Перетягнену позначку буде дописано до бібліотеки призначення.

## Розділ 3

# Позначки

Позначки створюються як об'єкти `QPainterPath` з додатковою інформацією, що визначає атрибути контуру. `QPainterPath` створюється з підконтурів, зокрема прямокутників, еліпсів, ламаних та кривих Безьє. Контури можуть перетинатися, утворюючи складні форми.

Контур символу можна заповнити або у режимі суцільного заповнення усього контуру, або у режимі картатого заповнення, коли програма послідовно використовуватиме заповнені та незаповнені ділянки.

Якщо контур не заповнено, його обрис матиме визначену товщину лінії, тип кінчика та тип з'єднання.

Докладніший опис можна знайти у документації до `QPainterPath`.

## Розділ 4

# Довідка щодо команд

### 4.1 Меню SymbolEditor

#### 4.1.1 Меню «Файл»

##### Створити (Ctrl+N)

Створити бібліотеку.

##### Відкрити (Ctrl+O)

Відкрити наявну бібліотеку.

##### Відкрити недавні

Відкрити нещодавно використану бібліотеку.

##### Зберегти (Ctrl+S)

Зберегти бібліотеку.

##### Зберегти як (Ctrl+Shift+S)

Зберегти бібліотеку під новою назвою.

##### Зберегти позначку

Зберегти редаговану позначку.

Якщо редагований символ було вибрано з бібліотеки, у результаті позначку буде збережено до бібліотеки. Якщо позначка є новою, її буде дописано до бібліотеки, наступні спроби збереження дописуватимуть до бібліотеки нові позначки.

##### Зберегти позначку як нову

Зберегти редаговану позначку як нову.

Якщо ви зберігатимете позначку як нову, незалежно від того, чи був її запис у бібліотеці, її буде дописано до бібліотеки. Наступні спроби збереження дописуватимуть до бібліотеки нові позначки.

##### Імпортувати бібліотеку

Імпортувати бібліотеку, дописавши позначки, що у ній містяться, до поточної бібліотеки.

##### Закрити (Ctrl+W)

Закрити бібліотеку.

##### Вийти (Ctrl+Q)

Завершити роботу SymbolEditor.

#### 4.1.2 Меню «Зміни»

У SymbolEditor передбачено типові для KDE пункти меню Зміни. Докладніший опис цих пунктів можна знайти у розділі щодо меню «Зміни» підручника з основ роботи у KDE.

#### 4.1.3 Меню показу та панель інструментів



##### Заповнювати контур

Увімкнути заповнення контуру.

##### Цілковите заповнення

Вибрати спосіб цілковитого заповнення.

##### Картате заповнення

Вибрати спосіб картатого заповнення.

##### Плоский кінчик

Вибрати плоский кінчик для лінії.

##### Квадратний кінчик

Вибрати квадратний кінчик для лінії.

##### Круглий кінчик

Вибрати круглий кінчик для лінії.

##### Скісне з'єднання

Вибрати скісний тип з'єднання ліній.

##### З'єднання під кутом

Вибрати тип з'єднання під кутом.

##### Скруглене з'єднання

Вибрати тип скругленого з'єднання ліній.

##### Збільшити товщину ліній

Збільшити товщину ліній контуру.

##### Зменшити товщину ліній

Зменшити товщину ліній контуру.

#### 4.1.4 Меню інструментів і відповідна панель

У програмі передбачено декілька інструментів, які допоможуть вам у створенні позначок. Кожна позначка складається з послідовності підконтурів, а кожен підконтур — із команди пересування у початкову позицію (типовою позицією для нових символів є початок координат, точка 0,0) і команд малювання прямих або кривих. Криві визначаються як кубічні сплайни, які мають точку початку, точку кінця та дві контрольні точки, які визначають форму кривої. Передбачено інструмент для створення прямокутників та еліпсів, але кожна така фігура все одно складається з окремих прямих відрізків та кривих.

Усі точки, створені для визначення елементів, можна пересувати перетягуванням їх на нові позиції за допомогою вказівника миші. Усі точки можуть прилипати до перетинів ліній сітки, якщо увімкнено таке прилипання. Якщо прилипання вимкнено, точки можуть мати довільне розташування.

## Підручник з SymbolEditor

Позначку можна обертати за годинниковою стрілкою та проти неї, а також віддзеркалювати у вертикальному або горизонтальному напрямку. Такі перетворення надають змогу створювати декілька позначок на основі однієї форми. Для зберігання нових позначок слід скористатися пунктом зберігання позначки з новою назвою.



### Пересування

Пересунути початкову позицію підконтуру.

Якщо на малюнку вже є підконтур, його буде замкнено, новий підконтур буде розпочато з нової позиції.

### Малювання

Намалювати лінію до наступної позначеної точки.

### Кубічна крива

Намалювати криву Безьє на основі двох контрольних точок та кінцевої точки кривої.

### Прямокутник

Намалювати прямокутник за двома протилежними вершинами.

Будь-який поточний підконтур буде замкнено, програма створить новий підконтур, що складатиметься з прямокутника.

### Еліпс

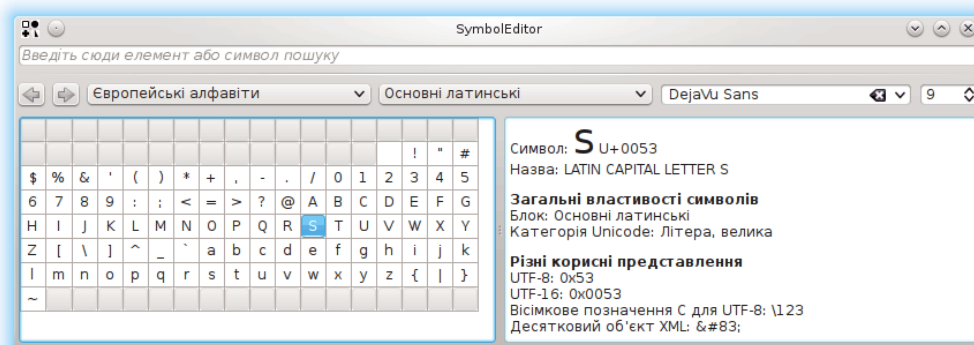
Намалювати еліпс за двома протилежними вершинами описаного прямокутника.

Будь-який поточний підконтур буде замкнено, програма створить новий підконтур, що складатиметься з еліпса.

### Вставити символ

Вибрати символ зі шрифту і вставити його на панель редагування.

Усі наявні на панелі редагування контури при цьому буде замінено на новий.



Діалогове вікно вибору символу є стандартним для KDE. За його допомогою ви зможете вибрати символ з будь-якого шрифту. Розмір вибраного символу використано не буде, оскільки програма автоматично виконає масштабування символу до бажаного розміру позначки.

Подвійне клацання на символі призведе до вставлення символу на панель редактора. Діалогове вікно вибору символу залишиться відкритим, отже, ви зможете вставити інший символ, хоча при цьому буде втрачено попередній вставлений символ. Цим можна скористатися для вставляння символу, збереження позначки, вставлення наступного символу, збереження цього символу тощо. Таким чином, можна дуже швидко побудувати бібліотеку позначок. Вам слід переконатися, що редагована позначка є новою, а не вибраною з бібліотеки, інакше у результаті першої спроби збереження наявну позначку буде перезаписано позначкою, створеною на основі вибраного символу шрифту.

Повернути ліворуч

Обернути позначку на дев'яносто градусів проти годинникової стрілки.

Повернути праворуч

Обернути позначку на дев'яносто градусів за годинниковою стрілкою.

Віддзеркалити горизонтально

Віддзеркалити позначку навколо вертикальної вісі.

Віддзеркалити вертикально

Віддзеркалити позначку навколо горизонтальної вісі.

Масштабувати до бажаного розміру

Масштабувати позначку до визначеного бажаного розміру.

Зауважте, це стосуватиметься лише точок позначки. Якщо створюється незаповнений символ і визначено товщину лінії, розміри позначки можуть перевищити бажані розміри.

Увімкнути прилипання

Увімкнути прилипання точок до сітки.

Напрявні

Увімкнути створення напрямних ліній.

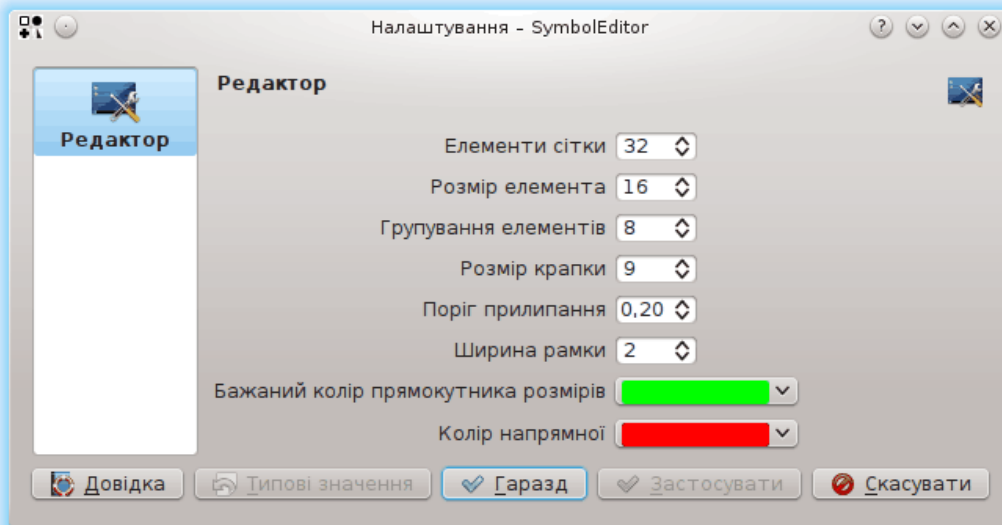
#### 4.1.5 Меню «Параметри» і «Довідка»

У SymbolEditor передбачено типові для KDE пункти меню Параметри і Довідка. Щоб дізнатися більше, ознайомтеся з розділами щодо [меню «Параметри»](#) та [меню «Довідка»](#) підручника з основ роботи у KDE.

## Розділ 5

# Діалогові вікна

### 5.1 Діалогове вікно налаштування



За допомогою цього діалогового вікна налаштування можна визначити ряд параметрів.

## Розділ 6

# Подяки і ліцензування

SymbolEditor

Авторські права на програму належать Stephen P. Allewell [steve.allewell@gmail.com](mailto:steve.allewell@gmail.com), 2012–2015.

Учасники розробки:

- Переклади надіслано різними перекладачами. Докладніше про це можна дізнатися з вікна довідки щодо програми.

Авторські права на документацію належать Stephen P. Allewell [steve.allewell@gmail.com](mailto:steve.allewell@gmail.com), 2012–2015.

Переклад українською: Юрій Чорноіван [yurchor@ukr.net](mailto:yurchor@ukr.net)

Цей документ поширюється за умов дотримання [GNU Free Documentation License](#).

Ця програма поширюється за умов дотримання [GNU General Public License](#).