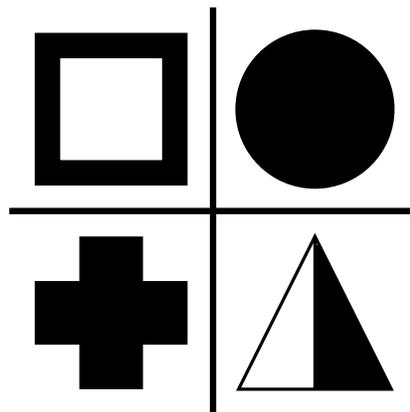


# Das Handbuch zu SymbolEditor

Stephen P. Allewell

Übersetzung: Deutsches KDE-Übersetzerteam



## Das Handbuch zu SymbolEditor

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Die Benutzeroberfläche</b>	<b>6</b>
2.1	Das Hauptfenster von SymbolEditor . . . . .	6
2.1.1	Editor-Fenster . . . . .	6
2.1.2	Bibliothek-Fenster . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Symbole</b>	<b>9</b>
<b>4</b>	<b>Befehlsreferenz</b>	<b>10</b>
4.1	SymbolEditor-Menüs . . . . .	10
4.1.1	Das Menü Datei . . . . .	10
4.1.2	Das Menü Bearbeiten . . . . .	11
4.1.3	Das Menü und die Werkzeugleiste Rendering . . . . .	11
4.1.4	Das Menü und die Werkzeugleiste Extras . . . . .	11
4.1.5	Die Menüs Einstellungen und Hilfe . . . . .	13
<b>5</b>	<b>Dialoge</b>	<b>14</b>
5.1	Der Einrichtungdialog . . . . .	14
<b>6</b>	<b>Danksagungen und Lizenz</b>	<b>15</b>

### **Zusammenfassung**

Mit SymbolEditor können Sie Symbolbibliotheken für das Programm KXStitch erstellen und bearbeiten.

# Kapitel 1

## Einführung

SymbolEditor wird verwendet, um Kreuzstichsymbole für die Anwendung KXStich zu erstellen. Ursprünglich verwendete KXStich Standard-Schriftarten, um diese Symbole bereitzustellen, aber die Unterschiede in den Benutzersprachen und die Qualität der verfügbaren Zeichensätze zusammen mit der Ausrichtung der Zeichen und der begrenzten Anzahl verfügbarer Zeichen haben dazu geführt, dass ein eigener Symbolzeichensatz erstellt werden musste.

Der Symbolzeichensatz wird in einer Datei gespeichert und es können mehrere Dateien je nach den Bedürfnissen des Benutzers erstellt werden, z. B. ein Halloween-Symbolzeichensatz für Halloween-Muster.

Jede Datei enthält eine Reihe von Symbolen, die in der Karteikarte „Symbolbibliothek“ angezeigt werden. Die Bearbeitung vorhandener Symbole erfolgt durch Anklicken des Eintrags in der Bibliothek, wodurch der Editor mit diesem Symbol geöffnet wird. Alternativ können auch neue Symbole erstellt und der Bibliothek hinzugefügt werden.

Bitte melden Sie Probleme oder Funktionswünsche an die KDE-Mailingliste [symboledi-tor@kde.org](mailto:symboledi-tor@kde.org), die Sie [hier](#) abonnieren können oder an das KDE-Fehlerverfolgungssystem unter <https://bugs.kde.org/>.

Die Webseite von SymbolEditor finden Sie auf <http://userbase.kde.org/SymbolEditor>.

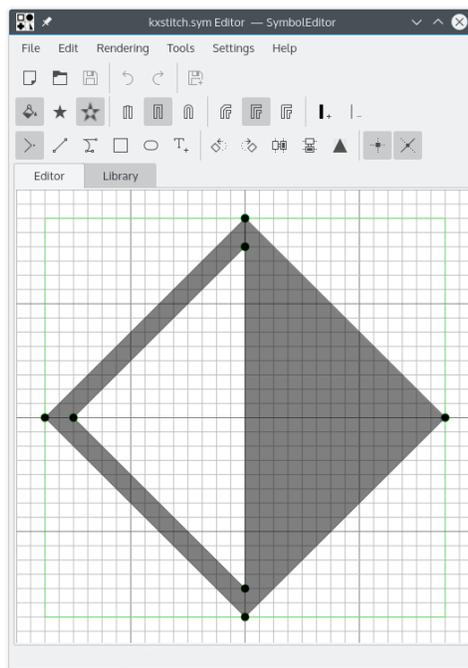
## Kapitel 2

# Die Benutzeroberfläche

### 2.1 Das Hauptfenster von SymbolEditor

Das Hauptfenster besteht aus einem Dialog mit Karteikarten, das den Symboleditor und eine Bibliotheksansicht enthält. Es gibt eine Menüleiste und mehrere Symbolleisten mit Standardaktionen, Bearbeitungswerkzeugen und Rendering-Optionen. In der Statusleiste finden Sie Aktionen für die Verwendung der verschiedenen Werkzeuge.

#### 2.1.1 Editor-Fenster

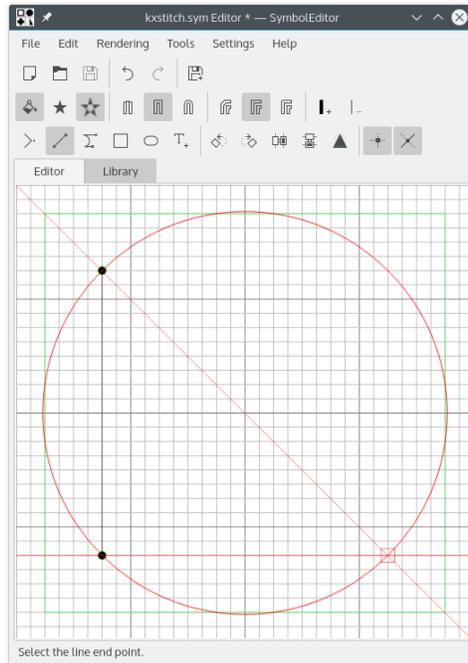


Im Editor-Fenster können Sie Symbole mit den verfügbaren Werkzeugen bearbeiten. Es besteht aus einem Raster mit Fangpunkten und zeigt eine bevorzugte Größe, damit Symbole in einer einheitlichen Größe erstellt werden. Die Größe des Rasters, die Anzahl der Elemente und die bevorzugte Größe sind einstellbar.

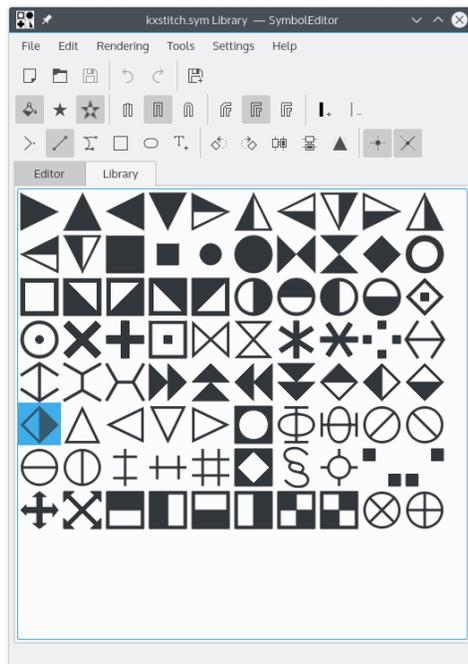
Im Editor finden Sie Hilfslinien für die Positionierung von Punkten relativ zu bestehenden Punkten. Die Hilfslinien befinden sich auf den horizontalen, vertikalen und diagonalen Vektoren von

## Das Handbuch zu SymbolEditor

einem vorhandenen Punkt aus sowie auf einer kreisförmigen Bezugsbasis um den Mittelpunkt des Gitters.



### 2.1.2 Bibliothek-Fenster



Im Bibliotheksfenster werden die in der Bibliothek enthaltenen Symbole angezeigt. Das gerade bearbeitete Symbol wird hervorgehoben. Durch Auswählen eines Symbols wird es im Editor geöffnet, so dass es bearbeitet werden kann.

Sie können mehrere Instanzen des SymbolEditors öffnen und Symbole durch Ziehen und Ablegen von einer Bibliothek in eine andere kopieren. Wenn beide Bibliotheksfenster sichtbar sind,

## Das Handbuch zu SymbolEditor

klicken Sie auf das gewünschte Symbol und ziehen Sie es von einem Bibliotheksfenster in das andere. Das Symbol wird dann an die Zielbibliothek angehängt.

## Kapitel 3

# Symbole

Symbole werden als QPainterPath-Objekte mit zusätzlichen Informationen erzeugt, die Attribute des Pfades definieren. Ein QPainterPath setzt sich aus Unterpfaden zusammen wie Rechtecke, Ellipsen oder Ketten von Linien und Bezier-Kurven. Die Pfade können sich gegenseitig überschneiden und komplexe Formen bilden.

Das Symbol kann entweder mit der Einstellung „Gewundene Füllung“ gefüllt werden, die den gesamten Pfad ausfüllt, oder mit der Einstellung „Gerade-Ungerade“, die abwechselnde Abschnitte des Pfades ausfüllt.

Wenn der Pfad nicht gefüllt ist, hat die Umrisslinie eine definierte Linienbreite, Endkappentyp, und Linienverbindungstyp.

Weitergehende Informationen finden Sie in der Dokumentation zu QPainterPath.

## Kapitel 4

# Befehlsreferenz

### 4.1 SymbolEditor-Menüs

#### 4.1.1 Das Menü Datei

**Neu (Strg-N)**

Erstellt eine neue Bibliothek

**Öffnen (Strg+O)**

Öffnet eine vorhandene Bibliothek

**Zuletzt geöffnete Dateien**

Öffnet eine zuletzt verwendete Bibliothek

**Speichern (Strg+S)**

Speichert die Bibliothek

**Speichern (Strg+Umschalt+S)**

Speichert die Bibliothek unter einem neuen Namen

**Symbol speichern**

Speichert das bearbeiteten Symbol

Wenn das bearbeitete Symbol aus der Bibliothek ausgewählt wurde, wird es durch das Speichern aktualisiert. Wenn es ein neues Symbol ist, wird es an die Bibliothek angehängt und nachfolgende Speicherungen fügen der Bibliothek ein weiteres neues Symbol hinzu.

**Als neues Symbol speichern**

Speichert das bearbeitete Symbol als neues Symbol

Wenn ein Symbol als neues Symbol gespeichert wird, wird es an die Bibliothek angehängt unabhängig davon, ob es ursprünglich in der Bibliothek zur Bearbeitung ausgewählt wurde. Nachfolgende Speicherungen fügen ein weiteres neues Symbol an die Bibliothek an.

**Bibliothek importieren**

Importiert eine Bibliothek und fügt die darin enthaltenen Symbole in die aktuelle Bibliothek ein

**Schließen (Strg+W)**

Schließt die Bibliothek

**Beenden (Strg+Q)**

Beendet SymbolEditor

### 4.1.2 Das Menü Bearbeiten

SymbolEditor hat die bekannten KDE-Einträge im Menü **Hilfe**, weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt über das Menü **Bearbeiten** der KDE-Grundlagen.

### 4.1.3 Das Menü und die Werkzeugleiste Rendering



#### **Pfad füllen**

Aktiviert die Füllung des Pfads

#### **Gewundene Füllung**

Auswahl der Methode gewundene Füllung

#### **Füllung Gerade-Ungerade**

Auswahl der Methode gerade-ungerade Füllung

#### **Flaches Ende**

Auswahl des flachen Endes für Linien

#### **Eckiges Ende**

Auswahl des eckigen Endes für Linien

#### **Rundes Ende**

Auswahl des runden Endes für Linien

#### **Fasenverbindung**

Auswahl der Fasenverbindung für Linien

#### **Gehrungsverbindung**

Auswahl der Gehrungsverbindung für Linien

#### **Runde Verbindung**

Auswahl der runden Verbindung für Linien

#### **Linienbreite vergrößern**

Vergrößert die Linienbreite des Pfads

#### **Linienbreite verkleinern**

Verkleinert die Linienbreite des Pfads

### 4.1.4 Das Menü und die Werkzeugleiste Extras

Für die Gestaltung der Symbole stehen eine Reihe von Werkzeugen zur Verfügung. Die Symbole setzen sich aus einer Reihe von Unterpfaden zusammen und jeder Unterpfad besteht aus einer Verschiebung zur Startposition (diese ist bei neuen Symbolen standardmäßig 0,0) gefolgt von Linien und Kurven. Die Kurven sind kubische Splines mit einem Start, einem Ende und zwei Kontrollpunkten, die die Kurve definieren. Es gibt praktische Werkzeuge zum Erstellen von Rechtecken und Ellipsen, aber diese werden in Linien und Kurven unterteilt.

Alle für die Elemente erstellten Punkte sind verschiebbar, Sie können sie an ihre neue Position ziehen. Alle Punkte können an den Gitterschnittpunkten eingerastet werden, wenn diese Einstellung aktiviert ist, ansonsten können sie beliebig positioniert werden.

Das Symbol kann im und gegen den Uhrzeigersinn gedreht und auch senkrecht und waagrecht gespiegelt werden. Auf diese Weise lassen sich leicht mehrere Symbole auf der Grundlage desselben Entwurfs erstellen. Denken Sie daran, das Symbol als neues Symbol zu speichern.



### Verschieben nach

Verschiebt den Startpunkt des Unterpfads

Wenn ein bestehender Unterpfad erstellt wird, wird dieser geschlossen und ein neuer Unterpfad an der neuen Position gestartet

### Zeichnen nach

Zeichnet eine Linie zum nächsten ausgewählten Punkt

### Kubisch nach

Zeichnet eine Bézier-Kurve mit zwei Kontrollpunkten und einem Endpunkt

### Rechteck

Zeichnet ein Rechteck zwischen zwei gegenüberliegenden Ecken

Dies schließt einen vorhandenen Unterpfad und erzeugt einen neuen Unterpfad, der aus dem Rechteck besteht.

### Ellipse

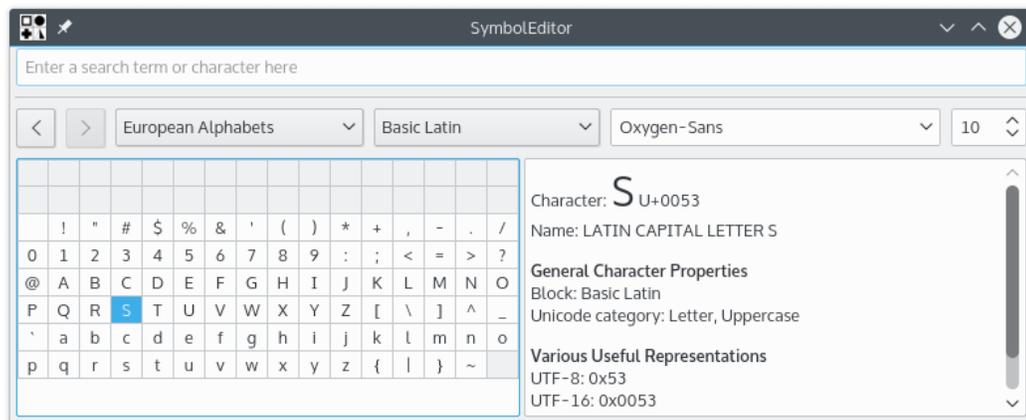
Zeichnet eine Ellipse zwischen zwei gegenüberliegenden Ecken

Dies schließt einen vorhandenen Unterpfad und erzeugt einen neuen Unterpfad, der aus der Ellipse besteht.

### Zeichen einfügen

Wählen Sie ein Zeichen aus einer Schriftart und fügen Sie es in den Editor ein

Dies überschreibt alle vorhandenen Pfade



Der Standarddialog von KDE erlaubt die Auswahl von Zeichen aus einer beliebigen Schriftart. Die Größe wird nicht verwendet, da das Zeichen so skaliert wird, dass es in die bevorzugte Größe passt.

Doppelklick auf ein Zeichen fügt dieses Zeichen in den Editor ein. Der Dialog bleibt geöffnet, so dass ein weiteres Zeichen eingefügt werden kann. Das Dialogfeld bleibt geöffnet, so dass ein weiteres Zeichen eingefügt werden kann, dieses überschreibt jedoch das erste Zeichen. Dies ermöglicht einen Arbeitsablauf mit den wiederholten Schritten Zeichen einfügen und speichern zum schnellen Aufbau einer Bibliothek von Symbolen. Achten Sie darauf, dass das zu bearbeitende Symbol ein neues Symbol ist und nicht zuvor aus der Bibliothek ausgewählt wurde, sonst überschreibt das Speichern das Symbol in der Bibliothek.

**Nach links drehen**

Dreht das ganze Symbol um 90 gegen den Uhrzeigersinn

**Nach rechts drehen**

Dreht das ganze Symbol um 90 im Uhrzeigersinn

**Waagrecht spiegeln**

Spiegelt das Symbol an der senkrechten Achse

**Senkrecht spiegeln**

Spiegelt das Symbol an der waagerechten Achse

**Auf bevorzugte Größe skalieren**

Skaliert das Symbol so, dass es in die definierte Vorzugsgröße passt

Beachten Sie, dass dies nur die Punkte betrifft. Wenn ein nicht gefülltes Symbol erzeugt wird und eine Linienbreite definiert ist, kann diese über die Vorzugsgröße hinausgehen.

**Fang einschalten**

Aktiviert das Fangen von Punkten auf dem Gitter

**Hilfslinien**

Aktiviert die Erstellung von Hilfslinien

## 4.1.5 Die Menüs Einstellungen und Hilfe

SymbolEditorbenutzt die bekannten KDE-Menüeinträge **Einstellungen** und **Hilfe**. Mehr dazu erfahren Sie in den Abschnitten zu den Menüs [Einstellungen](#) und [Hilfe](#) in den KDE-Grundlagen.

## Kapitel 5

# Dialoge

### 5.1 Der Einrichtungsdialog



Im Einrichtungsdialog können eine Reihe von Optionen eingestellt werden.

## Kapitel 6

# Danksagungen und Lizenz

SymbolEditor

Programm Copyright 2012-2015 Stephen P. Allevell [steve.allevell@gmail.com](mailto:steve.allevell@gmail.com)

Mitwirkende:

- Übersetzungen wurden von verschiedenen Personen erstellt, Einzelheiten dazu finden Sie in den Übersetzungsdateien.

Dokumentation Copyright 2012-2015 Stephen P. Allevell [steve.allevell@gmail.com](mailto:steve.allevell@gmail.com)

Übersetzung Deutsches KDE-Übersetzerteam [kde-i18n-de@kde.org](mailto:kde-i18n-de@kde.org)

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.