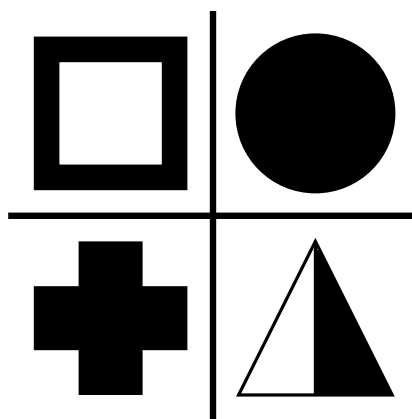


# O Manual do SymbolEditor

Stephen P. Allewell



## O Manual do SymbolEditor

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>A Interface do Utilizador</b>	<b>6</b>
2.1	A Janela Principal do SymbolEditor . . . . .	6
2.1.1	Janela do Editor . . . . .	6
2.1.2	Janela da Biblioteca . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Símbolos</b>	<b>9</b>
<b>4</b>	<b>Referência de Comandos</b>	<b>10</b>
4.1	Os Menus do SymbolEditor . . . . .	10
4.1.1	O Menu Ficheiro . . . . .	10
4.1.2	O Menu Editar . . . . .	11
4.1.3	O Menu e a Barra de Ferramentas de Desenho . . . . .	11
4.1.4	O Menu e a Barra de Ferramentas . . . . .	12
4.1.5	O Menu Configuração . . . . .	13
4.1.6	O Menu Ajuda . . . . .	14
<b>5</b>	<b>Janelas</b>	<b>15</b>
5.1	A Janela de Configuração . . . . .	15
<b>6</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>16</b>

## **Resumo**

O SymbolEditor é uma aplicação que permite a criação e edição das bibliotecas de símbolos da aplicação KXStitch.

# Capítulo 1

## Introdução

O SymbolEditor é usado para criar símbolos em ponto de cruz para a aplicação KXStitch. Originalmente, o KXStitch baseava-se em tipos de letra normais para fornecer esses símbolos, mas as diferenças nas línguas do utilizador e a qualidade dos tipos de letra disponíveis, em conjunto com o alinhamento dos caracteres e o seu número limitado criaram a necessidade de definir um conjunto de símbolos dedicado.

O conjunto de símbolos ficará registado num ficheiro e poderá criar vários ficheiros, dependendo das necessidades dos utilizadores; por exemplo, ter um conjunto de símbolos do Dia das Bruxas para um conjunto de padrões baseados nesse tema.

Cada um dos ficheiros irá conter uma série de símbolos que será apresentada na página da biblioteca de símbolos. A edição dos símbolos existentes poderá ser feita se carregar no item da biblioteca, o qual irá popular o editor com este símbolo. Em alternativa, poderá criar novos símbolos e adicioná-los à biblioteca.

Por favor comunique todos os problemas ou pedidos de funcionalidades para a lista de correio do KDE para o SymbolEditor - [symboleditor@kde.org](mailto:symboleditor@kde.org); podê-la-á subscrever [aqui](#) ou aceder ao sistema de registo de erros do KDE em <http://bugs.kde.org/>.

A página Web do SymbolEditor está em <http://userbase.kde.org/SymbolEditor>

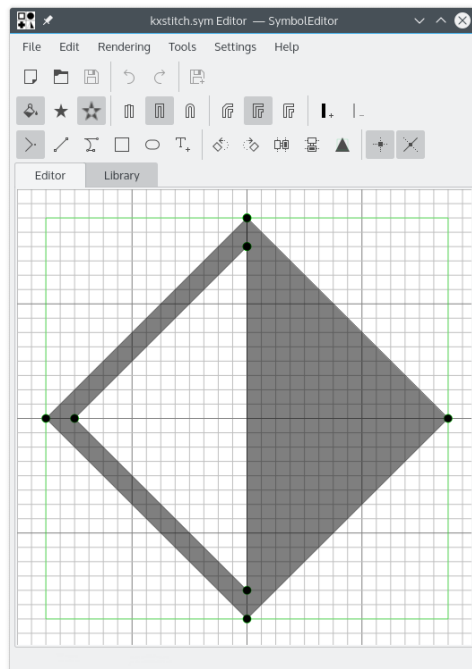
## Capítulo 2

# A Interface do Utilizador

### 2.1 A Janela Principal do SymbolEditor

A janela principal consiste numa janela em páginas que contêm o editor do símbolo e uma área da biblioteca. Existe um menu e diversas barras de ferramentas que contêm as acções normais, as ferramentas de edição e as opções de desenho. A barra de estado dá-lhe mensagens para usar as diversas ferramentas.

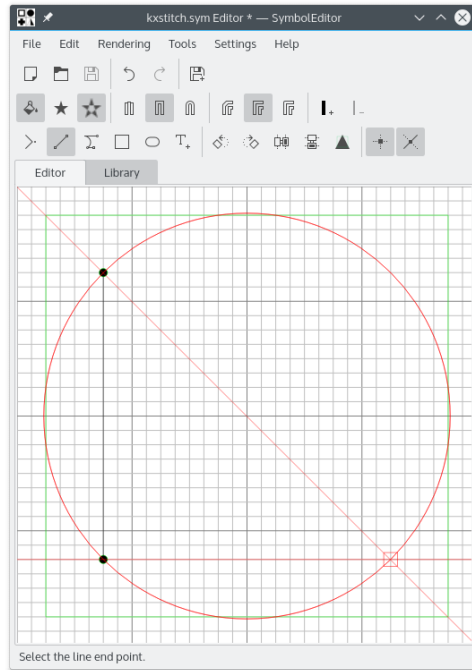
#### 2.1.1 Janela do Editor



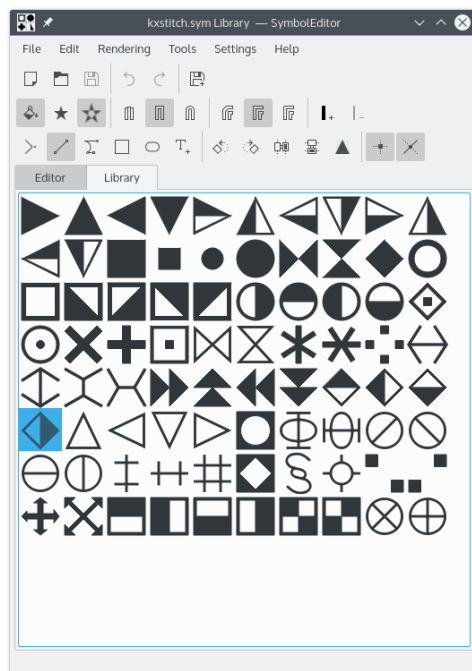
A janela do editor permite a edição de um símbolo com as ferramentas disponíveis. Consiste numa grelha que oferece pontos de ajuste e mostra uma guia com o tamanho preferido, a qual permite que os símbolos sejam criados com um tamanho consistente. O tamanho da grelha, o número de elementos e a guia do tamanho preferido são todos configuráveis.

## O Manual do SymbolEditor

O editor oferece linhas-guias para posicionar os pontos em relação a outros pontos existentes. As guias são posicionadas nos vectores horizontais, verticais e diagonais a partir de um ponto existente e também numa referência circular em torno do centro da grelha.



### 2.1.2 Janela da Biblioteca



A janela da biblioteca mostra representações dos símbolos contidos na biblioteca. O símbolo a ser editado de momento é apresentado realçado. A selecção de um símbolo abri-lo-á no editor, para que possa ser modificado.

## O Manual do SymbolEditor

É possível abrir várias instâncias da aplicação SymbolEditor e copiar os símbolos de uma biblioteca para outra por arrastamento. Certifique-se que ambas as janelas das bibliotecas estão visíveis, depois carregue e arraste o símbolo desejado de uma janela para a outra. O símbolo será então adicionado à biblioteca de destino.



## Capítulo 3

# Símbolos

Os símbolos são criados como objectos QPainterPath com informações adicionais que definem os atributos do caminho. Um QPainterPath é composto por sub-caminhos, como por exemplo rectângulos, elipses ou sequências ou cadeias de linhas e curvas Bézier. Os caminhos podem-se intersectar entre si, criando formas complexas.

O símbolo poderá ser preenchido com a opção de varrimento, que irá preencher o caminho completo, ou a opção de par-ímpar que irá preencher secções alternadas do caminho.

Se o caminho não estiver preenchido, o contorno irá ter uma espessura de linha, um tipo de extremos e de junções de linhas definidos.

Veja a documentação do QPainterPath para saber mais detalhes.

## Capítulo 4

# Referência de Comandos

### 4.1 Os Menus do SymbolEditor

#### 4.1.1 O Menu Ficheiro

**Novo (Ctrl-n)**

Cria uma nova biblioteca

**Abrir (Ctrl-o)**

Abre uma biblioteca existente

**Abrir um Recente (Ctrl-r)**

Abre uma biblioteca usada recentemente

**Gravar (Ctrl-s)**

Grava a biblioteca

**Gravar Como**

Grava a biblioteca com um novo nome

**Gravar o Símbolo**

Grava o símbolo a ser editado de momento

Se o símbolo a ser editado foi seleccionado a partir da biblioteca, a gravação irá actualizar esse símbolo. Se for um símbolo novo, será adicionado à biblioteca e as gravações subsequentes irão adicionar um novo símbolo à biblioteca.

**Gravar o Símbolo como Novo**

Grava o símbolo a ser editado como um novo símbolo

Quando um novo símbolo for gravado como novo, ele será adicionado à biblioteca, independentemente de ter sido originalmente seleccionado a partir da biblioteca para edição. As gravações subsequentes irão adicionar outro símbolo novo à biblioteca.

**Importar uma Biblioteca**

Importa uma biblioteca, adicionando os símbolos contidos à biblioteca actual

**Fechar (Ctrl-w)**

Fecha a biblioteca

**Sair (Ctrl-q)**

Sai do SymbolEditor

## 4.1.2 O Menu Editar

### Desfazer (Ctrl-z)

Anula a última alteração

### Refazer (Ctrl-Shift-z)

Repete a última acção anulada

## 4.1.3 O Menu e a Barra de Ferramentas de Desenho



### Preenchimento do Caminho

Activa o preenchimento da caminho

### Preenchimento à Passagem

Selecciona o método de preenchimento à passagem

### Preenchimento Par-Ímpar

Selecciona o método de preenchimento par-ímpar

### Extremo Plano

Selecciona o tipo de fim de linha plano

### Extremo Quadrado

Selecciona o tipo de fim de linha quadrado

### Extremo Redondo

Selecciona o tipo de fim de linha arredondado

### Junção em Relevô

Selecciona o tipo de junção de linha em relevô

### Junção em Cunha

Selecciona o tipo de junção de linha em cunha

### Junção Redonda

Selecciona o tipo de junção de linha arredondado

### Aumentar a Espessura da Linha

Aumenta a espessura de linha do caminho

### Diminuir a Espessura da Linha

Diminui a espessura de linha do caminho

#### 4.1.4 O Menu e a Barra de Ferramentas

Está disponível um conjunto de ferramentas para ajudar no desenho dos símbolos. Os símbolos são compostos por uma série de sub-caminhos, e onde cada sub-caminho é composto por uma colocação na posição da origem (esta é 0,0 por omissão para os símbolos novos), seguida de linhas e curvas. As curvas são curvas cúbicas que têm um início, um fim e dois pontos de controlo que definem a curva. Existem ferramentas de conveniência para criar rectângulos e elipses, mas estes serão decompostos em linhas e curvas.

Todos os pontos criados para os elementos podem ser movidos se os arrastar para a sua nova posição. Todos os pontos podem ser ajustados às intersecções das grelhas, caso a opção de ajuste esteja activa, caso contrário poderão ser colocados em qualquer lado.

O símbolo pode ser rodado no sentido dos ponteiros do relógio e no sentido contrário, assim como pode ser invertido na horizontal ou na vertical. Isto permite criar vários símbolos facilmente, com base no mesmo desenho. Lembre-se de usar o símbolo de gravação como uma nova opção para isto.



##### Mover Para

Move a posição inicial do sub-caminho

Se um sub-caminho existente estiver a ser criado, este será fechado e será iniciado um novo sub-caminho na nova posição

##### Desenhar Até

Desenha uma linha até ao ponto seleccionado seguinte

##### Cúbica Até

Desenha uma curva de Bézier, usando dois pontos de controlo e um ponto final

##### Rectângulo

Desenha um rectângulo entre dois cantos opostos

Isto fecha qualquer sub-caminho existente e cria um novo sub-caminho que consiste no rectângulo.

##### Elipse

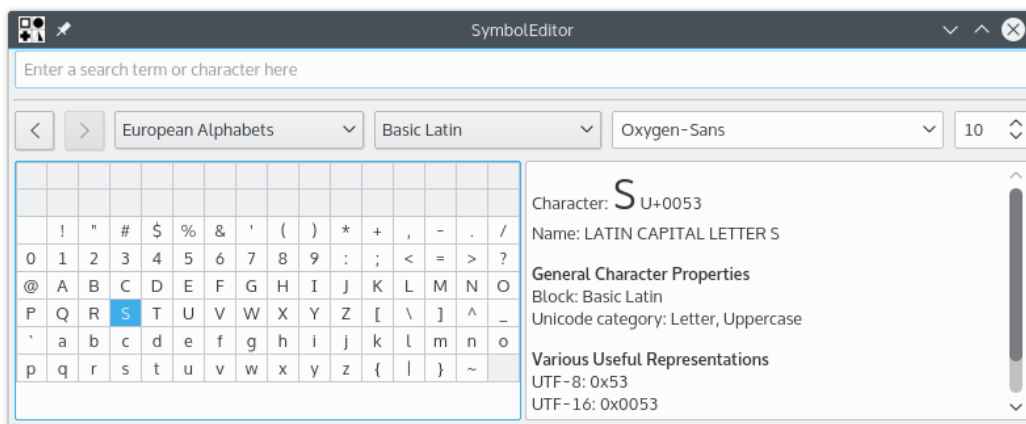
Desenha uma elipse entre dois cantos opostos

Isto fecha qualquer sub-caminho existente e cria um novo sub-caminho que consiste na elipse.

##### Inserir Carácter

Selecciona um carácter de um dado tipo de letra e insere-o no editor

Isto irá substituir todos os caminhos existentes



A janela de selecção de caracteres é a janela normal do KDE e permite a selecção de caracteres a partir de qualquer tipo de letra. O tamanho não é usado, dado que o carácter é escalado para caber dentro da guia do tamanho preferido.

Se fizer duplo-click sobre um carácter, inseri-lo-á no editor. Isto permite A janela irá permanecer aberta para que possa introduzir outro carácter, ainda que este vá substituir o primeiro. Isto permite inserir um carácter, gravar, inserir um carácter, gravar de forma rápida para compor uma biblioteca de símbolos. Certifique-se que o símbolo a ser editado é um símbolo novo e não um que tenha sido previamente seleccionado a partir da biblioteca, caso contrário a gravação iria continuar a sobrepor o da biblioteca.

#### **Rodar para a Esquerda**

Roda o símbolo inteiro em 90 graus no sentido contrário aos ponteiros do relógio

#### **Rodar para a Direita**

Roda o símbolo inteiro em 90 graus no sentido dos ponteiros do relógio

#### **Inverter na Horizontal**

Inverte o símbolo ao longo do eixo vertical

#### **Inverter na Vertical**

Inverte o símbolo ao longo do eixo horizontal

#### **Ajustar ao Tamanho Preferido**

Ajusta a escala do símbolo para caber dentro do tamanho preferido que tiver sido definido

Lembre-se que isto só afecta os pontos; onde for criado um símbolo não preenchido e for definida uma dada espessura de linha, isto poderá alargar-se para além do tamanho da guia.

#### **Activar o Ajuste**

Activa o ajuste dos pontos à grelha

#### **Linhas-Guias**

Activar a geração das linhas-guias

### **4.1.5 O Menu Configuração**

#### **Barras de Ferramentas Visíveis**

Selecciona as barras de ferramentas a apresentar

#### **Mostrar a Barra de Estado**

Activa/desactiva a visibilidade da barra de estado

#### **Configurar os Atalhos**

Configura os atalhos das aplicações

#### **Configurar as Barras de Ferramentas**

Configura as barras de ferramentas das aplicações

#### **Configurar o Editor de Símbolos**

Configura as definições das aplicações

#### **4.1.6 O Menu Ajuda**

##### **Manual do SymbolEditor**

Mostra esta ajuda.

##### **O Que é Isto.**

Mostra uma ajuda sobre uma determinada funcionalidade em particular.

##### **Comunicar um Erro.**

Preenche um relatório de erros.

##### **Mudar a Língua da Aplicação**

Modifica a língua da aplicação

##### **Acerca do SymbolEditor**

Mostra alguma informação acerca do SymbolEditor.

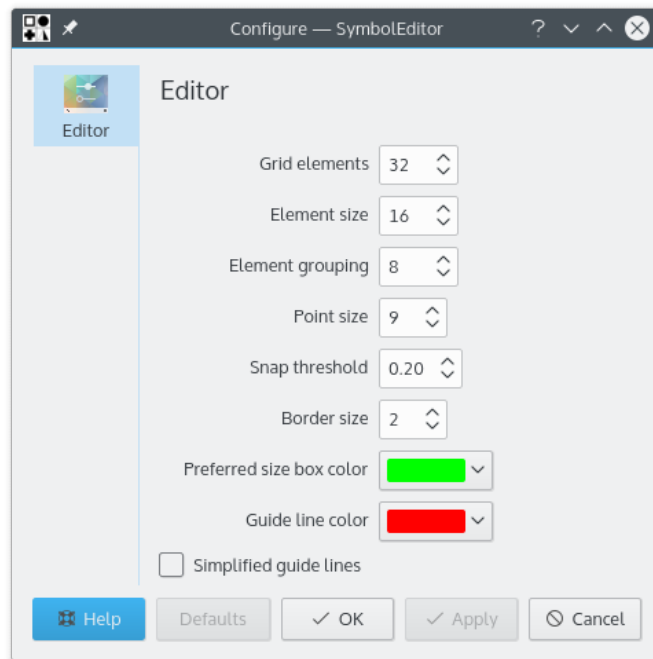
##### **Acerca do KDE**

Mostra alguma informação acerca do KDE.

## Capítulo 5

# Janelas

### 5.1 A Janela de Configuração



A janela de configuração permite a definição de um conjunto de opções.

## Capítulo 6

# Créditos e Licença

SymbolEditor

Programa com 'copyright' 2012-2015 de Stephen P. Allewell [steve.allewell@gmail.com](mailto:steve.allewell@gmail.com)

Contribuições:

- Traduções fornecidas por vários contribuintes. Veja o ficheiro de traduções para saber mais detalhes.

Documentação com 'copyright' 2012-2015 de Stephen P. Allewell [steve.allewell@gmail.com](mailto:steve.allewell@gmail.com)

Tradução de Nuno Donato [nunodonato@iol.pt](mailto:nunodonato@iol.pt)

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).