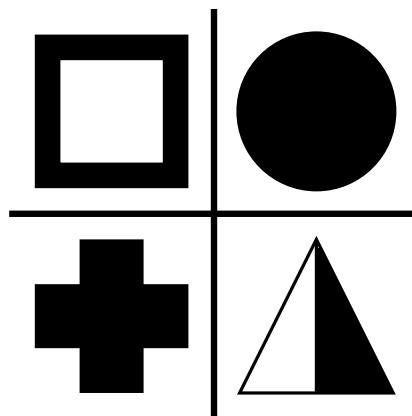


O Manual do SymbolEditor

Stephen P. Allewell



O Manual do SymbolEditor

Conteúdo

1	Introdução	5
2	A Interface do Utilizador	6
2.1	A Janela Principal do SymbolEditor	6
2.1.1	Janela do Editor	6
2.1.2	Janela da Biblioteca	7
3	Símbolos	9
4	Referência de Comandos	10
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
5	Janelas	15
5.1	A Janela de Configuração	15
6	Créditos e Licença	16

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; 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>

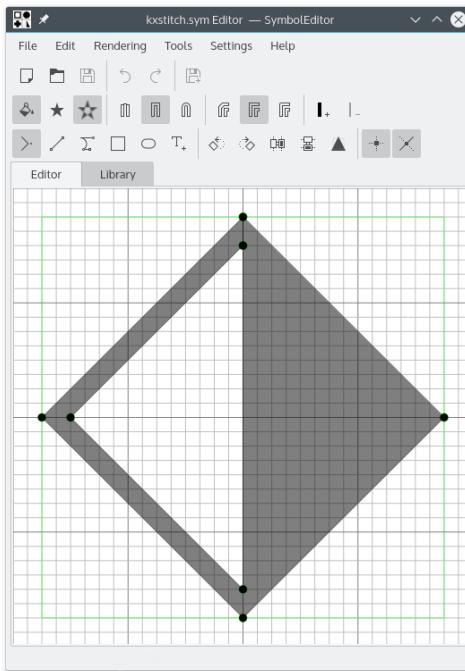
Capítulo 2

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.

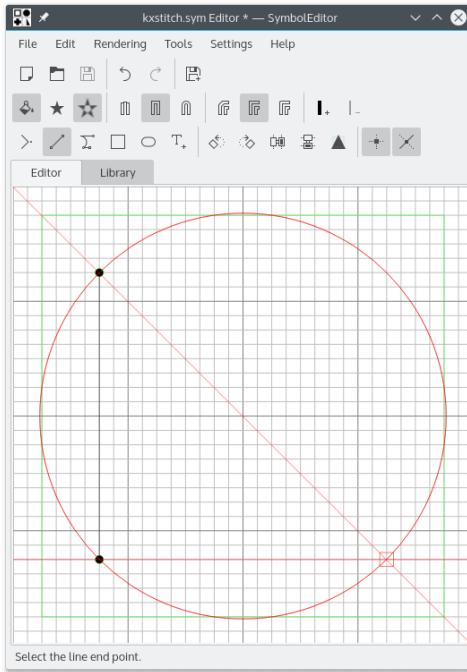
2.1.1 Janela do Editor



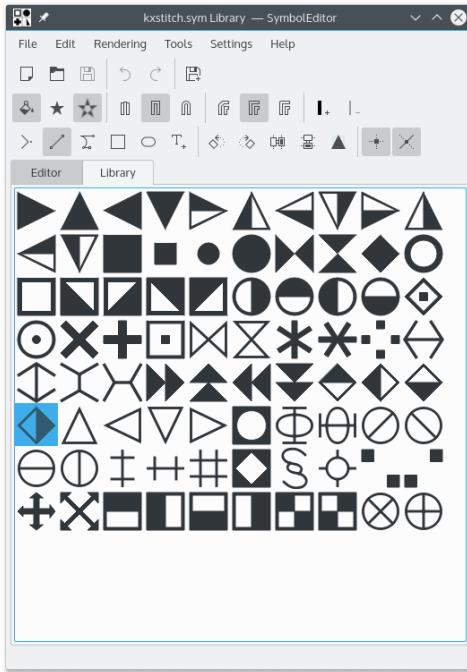
A janela do editor permite a edição de um símbolo com as ferramentas disponíveis. Consiste numa grelha que oferece pontos de ajuste e mostra uma guia com o tamanho preferido, a qual permite que os símbolos sejam criados com um tamanho consistente. O tamanho da grelha, o número de elementos e a guia do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

Selecciona o tipo de junção de linha em relevo

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

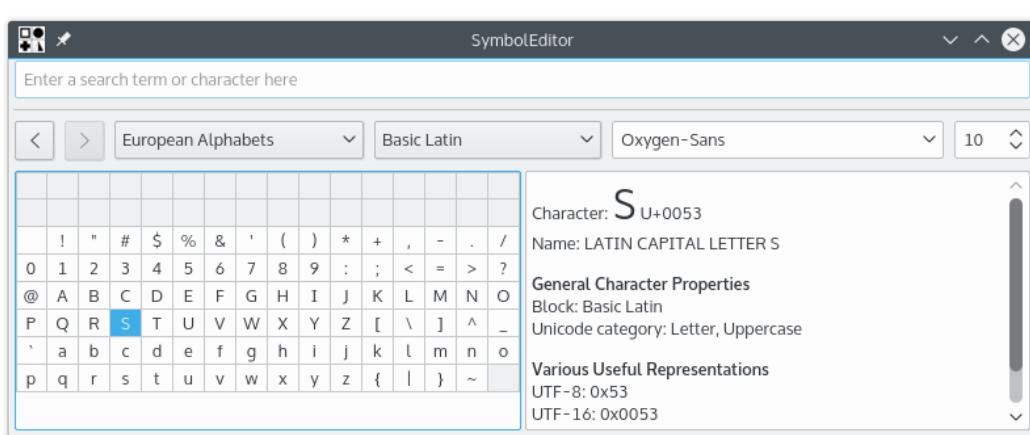
Desenha uma elipse entre dois cantos opostos

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



O Manual do SymbolEditor

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

O Manual do SymbolEditor

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

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

Tradução de Nuno Donato 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](#).