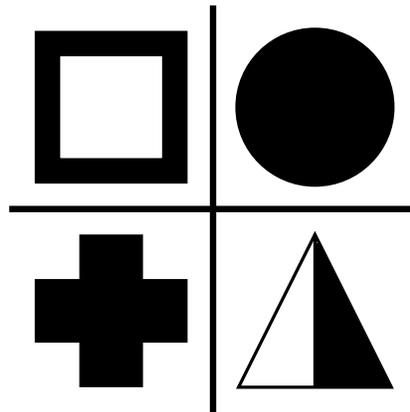


# Manual do SymbolEditor

Stephen P. Allewell

Tradução: André Marcelo Alvarenga



## Manual do SymbolEditor

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Interface do Usuário</b>	<b>6</b>
2.1	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	Menus do SymbolEditor . . . . .	10
4.1.1	Menu Arquivo . . . . .	10
4.1.2	Menu Editar . . . . .	11
4.1.3	O Menu e a barra de ferramentas Desenho . . . . .	11
4.1.4	Menu Ferramentas e Barra de Ferramentas . . . . .	11
4.1.5	Menus Configurações e Ajuda . . . . .	13
<b>5</b>	<b>Janelas</b>	<b>14</b>
5.1	O diálogo de configuração . . . . .	14
<b>6</b>	<b>Créditos e Licença</b>	<b>15</b>

## **Resumo**

O SymbolEditor é um aplicativo que permite a criação e edição das bibliotecas de símbolos do aplicativo KXStitch.

# Capítulo 1

## Introdução

O SymbolEditor é usado para criar símbolos em ponto cruz para o aplicativo KXStitch. Originalmente, o KXStitch se baseava em fontes normais para fornecer esses símbolos, mas as diferenças nos idiomas do usuários e a qualidade das fontes disponíveis, em conjunto com o alinhamento dos caracteres e seu número limitado, criaram a necessidade de definir um conjunto de símbolos dedicado.

O conjunto de símbolos ficará armazenado em um arquivo, sendo possível criar vários arquivos, dependendo das necessidades dos usuários. Por exemplo, ter um conjunto de símbolos do Dia das Bruxas para um conjunto de padrões baseados nesse tema.

Cada um dos arquivos conterá uma série de símbolos que será apresentada na aba da biblioteca de símbolos. A edição dos símbolos existentes poderá ser feita clicando no item da biblioteca, o qual irá popular o editor com este símbolo. Alternativamente, novos símbolos pode ser criados e adicionados à biblioteca.

Por favor, relate todos os problemas ou solicitações de novas funcionalidades na lista de discussão do SymbolEditor - [symboleditor@kde.org](mailto:symboleditor@kde.org). Você pode fazer a inscrição [aqui](#) ou acessar o Sistema de Gerenciamento de Erros do KDE em <http://bugs.kde.org/>.

O site do SymbolEditor está em <http://userbase.kde.org/SymbolEditor>

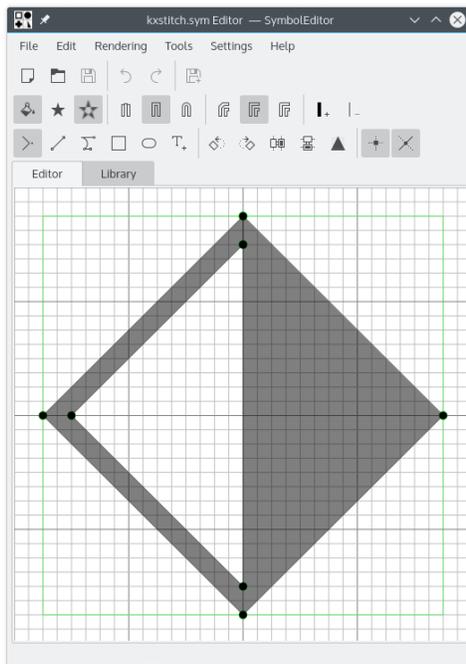
## Capítulo 2

# Interface do Usuário

### 2.1 Janela principal do SymbolEditor

A janela principal consiste em uma janela em abas que contém o editor de símbolos e uma área da biblioteca. Existe uma barra de menus e diversas barras de ferramentas que contêm as ações normais, as ferramentas de edição e as opções de desenho. A barra de status apresenta mensagens de uso das diversas ferramentas.

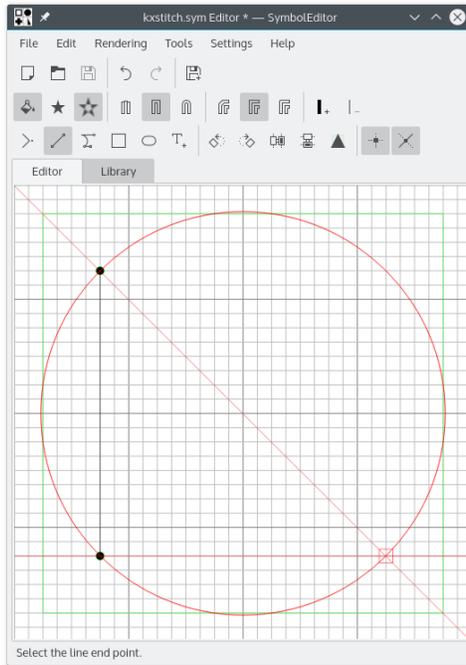
#### 2.1.1 Janela do Editor



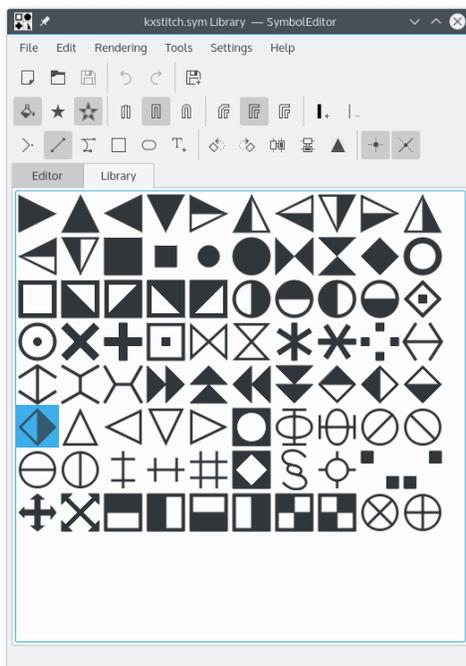
A janela do Editor permite a edição de um símbolo usando as ferramentas disponíveis. Consiste em uma grade que oferece pontos de ajuste e mostra uma guia com o tamanho preferido, permitindo que os símbolos sejam criados com um tamanho consistente. O tamanho da grade, o número de elementos e a guia do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

## Manual do SymbolEditor

O Editor oferece diretrizes para posicionamento dos pontos em relação a outros pontos existentes. As guias são posicionadas nos vetores horizontais, verticais e diagonais, a partir de um ponto existente e também em uma referência circular em torno do centro da grade.



### 2.1.2 Janela da Biblioteca



A janela da biblioteca mostra representações dos símbolos contidos na biblioteca. O símbolo em edição é apresentado com realce. A seleção de um símbolo irá abri-lo no editor, para que possa ser modificado.

## Manual do SymbolEditor

É possível abrir várias instâncias do aplicativo Editor de Símbolos e copiar os símbolos de uma biblioteca para outra com a funcionalidade de arrastar e soltar. Certifique-se de que ambas as janelas das bibliotecas estão visíveis, depois clique 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 objetos QPainterPath com informações adicionais que definem os atributos do caminho. Um QPainterPath é composto por subcaminhos, como retângulos, elipses ou sequências de linhas e curvas Bezier. Os caminhos podem se cruzar, criando formas complexas.

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

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

Consulte a documentação do QPainterPath para obter mais detalhes.

## Capítulo 4

# Referência de comandos

### 4.1 Menus do SymbolEditor

#### 4.1.1 Menu Arquivo

**Novo (Ctrl-N)**

Cria uma nova biblioteca

**Abrir (Ctrl-O)**

Abre uma biblioteca existente

**Abrir recente**

Abre uma biblioteca usada recentemente

**Salvar (Ctrl-S)**

Salva a biblioteca

**Salvar como (Ctrl-Shift-S)**

Salva a biblioteca com um novo nome

**Salvar símbolo**

Salva o símbolo editado no momento

Se o símbolo a ser editado foi selecionado a partir da biblioteca, o salvamento irá atualizar esse símbolo. Se for um símbolo novo, será adicionado à biblioteca e os salvamentos subsequentes irão adicionar um novo símbolo à biblioteca.

**Salvar o símbolo como novo**

Salva o símbolo a ser editado como um novo símbolo

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

**Importar biblioteca**

Importa uma biblioteca, adicionando os símbolos contidos à biblioteca atual

**Fechar (Ctrl-W)**

Fecha a biblioteca

**Sair (Ctrl-Q)**

Sai do SymbolEditor

### 4.1.2 Menu Editar

O SymbolEditor possui os itens de menu normais do KDE para **Editar**; para mais informações, leia as seções sobre o [Menu Editar](#) dos Fundamentos do KDE.

### 4.1.3 O Menu e a barra de ferramentas Desenho



#### Preenchimento do caminho

Ativa o preenchimento do caminho

#### Preenchimento em espiral

Seleciona o método de preenchimento em espiral

#### Preenchimento par-ímpar

Seleciona o método de preenchimento par-ímpar

#### Extremo plano

Seleciona o tipo de fim de linha plano

#### Extremo quadrado

Seleciona o tipo de fim de linha quadrado

#### Extremo arredondado

Seleciona o tipo de fim de linha arredondado

#### Junção em cunha

Seleciona o tipo de junção de linha em cunha

#### Junção central

Seleciona o tipo de junção de linha central

#### Junção arredondada

Seleciona o tipo de junção de linha arredondada

#### 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 Menu Ferramentas e Barra de Ferramentas

Está disponível um conjunto de ferramentas para ajudar no desenho dos símbolos. Os símbolos são compostos por uma série de subcaminhos, onde cada subcaminho é composto por uma colocação na posição inicial (o padrão é 0,0 para novos símbolos), seguida de linhas e curvas. As curvas são ranhuras cúbicas que têm um início, um fim e dois pontos de controle que definem a curva. Existem ferramentas de conveniência para criar retângulos e elipses, mas estes serão divididos em linhas e curvas.

Todos os pontos criados para os elementos podem ser movidos, arrastando-os para sua nova posição. Todos os pontos podem ser ajustados às intersecções das grades, caso a opção de ajuste esteja ativa, caso contrário, poderão ser colocados em qualquer lado.

## Manual do SymbolEditor

O símbolo pode ser girado no sentido horário e anti-horário, 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 subcaminho

Se um subcaminho existente está sendo criado, este será fechado e iniciado um novo subcaminho na nova posição

### Desenhar até

Desenha uma linha até o próximo ponto selecionado

### Cúbica até

Desenha uma curva de Bezier, usando dois pontos de controle e um ponto final

### Retângulo

Desenha um retângulo entre dois cantos opostos

Isto fecha qualquer subcaminho existente e cria um novo subcaminho que consiste no retângulo.

### Elipse

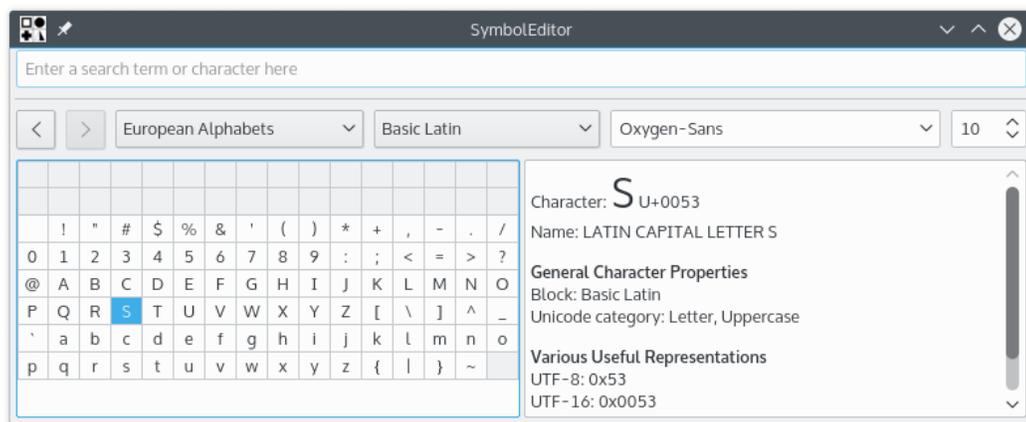
Desenha uma elipse entre dois cantos opostos

Isto fecha qualquer subcaminho existente e cria um novo subcaminho que consiste na elipse.

### Inserir caractere

Seleciona um caractere de uma determinada fonte e insere-o no editor

Isto irá substituir todos os caminhos existentes



A janela de seleção de caracteres é a janela padrão do KDE e permite selecionar caracteres a partir de qualquer fonte. O tamanho não é usado porque o caractere é dimensionado para se ajustar dentro da guia do tamanho preferido.

Um clique duplo sobre um caractere irá inseri-lo no editor. A janela permanecerá aberta para que outro caractere possa ser inserido, mesmo que este vá substituir o primeiro. Isto permite inserir um caractere, salvar, inserir um caractere, salvar de forma rápida para compor uma biblioteca de símbolos. Verifique se o símbolo a ser editado é novo e não um previamente selecionado a partir da biblioteca, caso contrário, a gravação continuaria sobrescrevendo o da biblioteca.

**Girar à esquerda**

Gira o símbolo inteiro em 90 graus no sentido anti-horário

**Girar à direita**

Gira o símbolo inteiro em 90 graus no sentido horário

**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 de que isto só afeta os pontos; onde for criado um símbolo não preenchido e definida uma espessura de linha, podendo superar o tamanho da guia.

**Ativar o ajuste**

Ativa o ajuste dos pontos à grade

**Linhas-guia**

Ativa a geração das linhas-guia

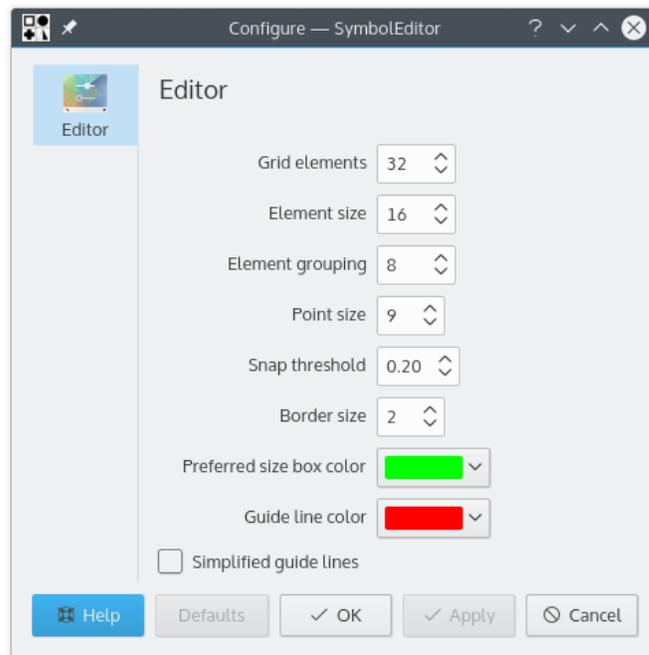
#### **4.1.5 Menus Configurações e Ajuda**

O SymbolEditor possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

## Capítulo 5

# Janelas

### 5.1 O diálogo de configuração



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

## Capítulo 6

# Créditos e Licença

SymbolEditor

Direitos autorais do programa 2012-2015 Stephen P. Allewell [steve.allewell@gmail.com](mailto:steve.allewell@gmail.com)

Colaboradores:

- Traduções fornecidas por vários colaboradores. Veja o arquivo de tradução para obter mais detalhes.

Direitos autorais da documentação 2012-2015 Stephen P. Allewell [steve.allewell@gmail.com](mailto:steve.allewell@gmail.com)

Tradução de André Marcelo Alvarenga [alvarenga@kde.org](mailto:alvarenga@kde.org)

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).