# Guia para o QuarkXPress 8.5

# Índice

**Acerca deste manual....15**
**Os nossos pressupostos em relação a si....15**
**Onde aceder para obter ajuda....15**
**Convenções....16**
**Nota sobre tecnologia....16**

**Interface de utilizador....18**
**Primitivas....18**
**Primitivas Web....20**
**Menus....21**
Menu QuarkXPress (Mac OS apenas)....21
Menu Ficheiro....22
Menu Editar....23
Menu Estilo....24
Menu Item....26
Menu Página....28
Menu Apresentação....29
Menu Tabela....29
Menu Ver....30
Menu Utilitários....31
Menu Janela....32
Menu Auxiliar....33
**Menus de contexto....34**
**Paletas....34**
Paleta Primitivas....34
paleta Medidas....34
paleta Apresentação de Página....35
Paleta Folhas de Estilos....36
Paleta Cores....37
Paleta Conteúdo Partilhado....37
Paleta Informação de Ajustamento....38
Paleta Listas....38
Paleta Informações do Perfil....39
Paleta Glifos....39
Paleta Hiperligações....40
Paleta Índice....40
Paleta Camadas....41
Paleta Efeitos de Imagem....41
Paleta PSD Import....42

**Grupos de paletas e conjuntos de paletas....42**
**Controlos de apresentações....43**
**Dividir uma janela....44**
**Criar uma janela....45**

**Projectos e apresentações....46**
**Trabalhar com projectos....46**
Opções para apresentações de impressão....47
Opções para apresentações Web....47
Guardar e atribuir um nome a um projecto do QuarkXPress....48
Exportar apresentações e projectos....48
**Trabalhar com apresentações....48**
Recursos ao nível do projecto e ao nível da apresentação....49
**Trabalhar com guias....50**
Guias de coluna e de margem....50
Réguas....50
Ajustar às guias....51
**Desfazer e refazer acções....51**

**Rectângulos, linhas e tabelas....52**
**Compreender os itens e os conteúdos....52**
**Compreender as asas....53**
**Compreender formas Bézier....54**
**Trabalhar com rectângulos....56**
Criar rectângulos de texto e de imagem....57
Redimensionar rectângulos....58
Alterar a forma de rectângulos....58
Adicionar molduras a rectângulos....59
Aplicar cores a rectângulos....59
Aplicar combinações a rectângulos....59
Agrupar e dividir rectângulos....60
Adicionar texto e imagens a rectângulos....60
Alterar o tipo de rectângulo....61
**Trabalhar com linhas....61**
Criar linhas....61
Modos de linha para linhas rectas....62
Redimensionar linhas....62
Alterar a forma de linhas....63
Controlar o aspecto das linhas....63
Unir linhas....63
**Manipular itens....63**
Seleccionar itens....63
Mover itens....64
Cortar, copiar e colar itens....64
Controlar a ordem de sobreposição dos itens....64
Agrupar itens....65

Duplicar itens....66
Espaçar e alinhar itens....66
Rodar itens....66
Inclinar itens....67
Proteger e desproteger itens....67
Posicionar itens e grupos em texto....67
**Trabalhar com tabelas....67**
Desenhar uma tabela....68
Converter texto em tabelas....69
Importar tabelas do Excel....69
Importar gráficos do Excel....71
Adicionar texto e imagens às tabelas....71
Editar o texto de uma tabela....71
Ligar células de tabelas....72
Formatar tabelas....73
Linhas de quadrícula de formatação....73
Inserir e eliminar linhas e colunas....74
Combinar células....74
Redimensionar tabelas, linhas e colunas manualmente....74
Converter tabelas em texto....75
Trabalhar com tabelas e grupos....75
Continuar tabelas noutras localizações....75
Adicionar linhas de cabeçalho e rodapé às tabelas....76

**Texto e tipografia....78**
**Editar texto....78**
**Importar e exportar texto....78**
Importar/exportar filtros....79
Importar e exportar texto com opções Unicode....79
**Pesquisar e alterar texto....80**
**Verificar a ortografia....81**
Dicionários auxiliares....82
**Contar palavras e caracteres....83**
**Aplicar atributos de caracteres....83**
Aplicar um tipo....83
Seleccionar um tamanho de tipo....84
Aplicar estilos....84
Aplicar cores, tonalidades e opacidade....85
Aplicar escala horizontal ou vertical....85
Aplicar ajuste à base da linha....86
Aplicar múltiplos atributos de caracteres....86
**Aplicar atributos de parágrafo....87**
Controlar o alinhamento....87
Controlar a indentação....88
Controlar a entrelinha....89
Controlar o espaço antes e após parágrafos....89

Definir tabulações....90
Controlar linhas viúvas e órfãs....90
**Controlar o ajustamento ao par....91**
Ajustamento ao par manual....91
Ajustamento ao par automático....91
**Controlar a hifenização e a justificação....92**
Especificar excepções de hifenização....93
Utilizar hífenes discricionários....93
**Controlar o ajustamento....93**
Ajustamento manual....93
Editar tabelas de ajustamento....94
**Trabalhar com folhas de estilos....94**
Criar e editar folhas de estilos de parágrafos....94
Criar e editar folhas de estilos de caracteres....96
Aplicar folhas de estilos....98
Agrupar folhas de estilos....98
**Posicionar texto em rectângulos de texto....98**
Utilizar a quadrícula de base de linha....98
Alinhar texto verticalmente....99
Especificar a inserção de texto....99
**Controlar a utilização de tipos....99**
**Converter texto em rectângulos....100**
**Utilizar o contorno de texto....100**
Contornar completamente um item com texto....100
Contornar linhas e percursos de texto com texto....101
Contornar rectângulos de texto com texto....101
Contornar imagens com texto....101
Aperfeiçoar um percurso de contorno....102
Editar um percurso de contorno....103
**Trabalhar com percursos de texto....103**
**Criar capitulares....104**
**Criar regras por cima e por baixo de parágrafos....104**
**Utilizar rectângulos posicionados....104**
Posicionar rectângulos e linhas em texto....104
Cortar, copiar, colar e eliminar rectângulos e linhas posicionados....105
Remover o posicionamento de rectângulos e linhas....105
**Trabalhar com tipos OpenType....105**
Aplicar estilos de OpenType....105
Utilizar ligações....107
**Trabalhar com a paleta Glifos....108**
**Visualizar caracteres invisíveis....109**
**Inserir caracteres especiais....109**
Inserir espaços....109
Inserir outros caracteres especiais....109
**Especificar a língua de caracteres....109**
**Utilizar a reposição de tipos....109**

**Importar e exportar texto com opções Unicode....110**
**Trabalhar com regras de mapeamento de tipos....110**
**Trabalhar com quadrículas de desenho....111**
Compreender as quadrículas de desenho....111
Conceitos básicos das quadrículas de desenho....112
Trabalhar com estilos de quadrícula....119
Utilizar quadrículas de desenho....121
**Trabalhar com caracteres desviados....123**
Criar classes de caracteres desviados....125
Criar conjuntos de caracteres desviados....126
Aplicar conjuntos de caracteres desviados....126

**Imagens....127**
**Compreender as imagens....127**
**Tipos de ficheiro de imagem suportados....128**
**Trabalhar com imagens....129**
Importar uma imagem....129
Mover imagens....129
Redimensionar imagens....130
Cortar imagens....130
Rodar e inclinar imagens....130
Aplicar cores e tonalidades em imagens....130
Inverter imagens....130
Listar, verificar o estado e actualizar imagens....131
Especificar cores de fundo para imagens....131
Manter os atributos das imagens....131
**Trabalhar com percursos de recorte....131**
Criar percursos de recorte....132
Utilizar percursos de recorte incorporados....133
Manipular percursos de recorte....133
Criar efeitos especiais com percursos de recorte....134
**Trabalhar com máscaras alfa....134**
**Trabalhar com imagens PSD....135**
Preparar ficheiros PSD....135
Trabalhar com camadas PSD....135
Trabalhar com canais PSD....136
Trabalhar com percursos PSD....137
Imprimir com o suporte lógico PSD Import....138
**Utilizar efeitos de imagem....138**
Trabalhar com efeitos de imagem....139
Remover e eliminar efeitos de imagem....139
Visualizar efeitos em resolução total....139
Efeitos de Imagem: Filtros....139
Efeitos de Imagem: Ajustes....140
Guardar e carregar predefinições de Efeitos de Imagem....142
Consultar a utilização de Efeitos de Imagem....142

Guardar ficheiros de imagem....142

## Cor, opacidade e sombras de capitular....144

**Compreender a cor....144**
Compreender cores directas e de processamento....144
Especificar o sistema de gestão de cores....144
**Trabalhar com cores....145**
Paleta de cores....145
A caixa de diálogo Cores....145
Criar uma cor....146
Editar uma cor....147
Duplicar uma cor....147
Eliminar uma cor....147
Importar cores a partir de outro artigo ou projecto....147
Alterar todas as ocorrências de uma cor para outra cor....147
Aplicar cores, tonalidades e combinações....148
Aplicar cores e tonalidades a texto....148
Aplicar cores e tonalidades a linhas....148
**Trabalhar com a opacidade....149**
Especificar a opacidade....149
Especificar a opacidade para grupos....149
Criar combinações com transparências....149
**Gestão de cores....150**
Configurações de origem e configurações de saída....150
Experiência de gestão de cores para os utilizadores....150
Trabalhar com configurações de origem e configurações de saída de um especialista em cores....151
Trabalhar num ambiente de gestão de cores legado....152
Verificar cores no ecrã (prova electrónica)....152
Gestão de cores para especialistas....153
Criar uma configuração de origem....153
Criar uma configuração de saída....154
Gerir perfis....155
**Trabalhar com sombras de capitular....155**
Aplicar sombras de capitular....156
Personalizar sombras de capitular....156
Incorporar sombras de capitular nos itens....156

## Criação de documentos....158

**Utilizar numeração de páginas automática....158**
**Criar um rectângulo de texto automático....158**
**Trabalhar com camadas....159**
Compreender as camadas....159
Criar camadas....160
Seleccionar camadas....160
Mostrar e ocultar camadas....161
Determinar a camada onde se encontra um item....161

Eliminar camadas....162
Alterar opções de uma camada....162
Mover itens para uma camada diferente....163
Alterar a ordem de sobreposição de camadas....163
Contorno de camadas e texto....163
Duplicar camadas....164
Agrupar camadas....164
Proteger itens em camadas....165
Utilizar páginas modelo com camadas....165
Desactivar a impressão de camadas....165
**Trabalhar com listas....166**
Preparar listas....166
Criar uma lista....167
Importar listas de outro documento....167
Navegar com listas....167
Criar listas....168
Actualizar listas....168
Trabalhar com listas em livros....169
**Trabalhar com índices remissivos....169**
Especificar a cor do marcador de índice remissivo....170
Criar entradas de índice remissivo....170
Criar referências cruzadas....172
Editar uma entrada de índice remissivo....173
Eliminar uma entrada de índice remissivo....173
Especificar a pontuação utilizada num índice remissivo....174
Criar um índice remissivo....175
Editar índices remissivos finais....175
**Trabalhar com livros....176**
Criar livros....177
Trabalhar com capítulos....177
Controlar números de página....179
Sincronizar capítulos....180
Imprimir capítulos....181
Criar índices remissivos e índices para livros....182
**Trabalhar com bibliotecas....182**
Criar bibliotecas....183
Adicionar entradas de biblioteca....183
Obter entradas de biblioteca....184
Manipular entradas de biblioteca....184
Trabalhar com nomes....184
Guardar bibliotecas....185

**Saída....186**
**Imprimir apresentações....186**
Actualizar percursos de imagens....186
Definir os controlos da caixa de diálogo Imprimir....186

Caixa de diálogo Imprimir....188
Imprimir separações de cores....193
Imprimir cores compostas....194
**Exportar apresentações....195**
Exportar uma apresentação em formato EPS....195
Exportar uma apresentação em formato PDF....196
Criar um ficheiro PostScript....198
**Utilizar a função Agrupar para Saída....198**
**Trabalhar com estilos de saída....199**
**Trabalhar com o ajustamento....200**
Compreender o ajustamento....200
Ajustar imagens EPS....201
Criar e utilizar preto....201
**Compreender problemas de alisamento e produção....202**

**Colaboração e origem única....203**
**Trabalhar com conteúdo partilhado....203**
Partilhar e sincronizar conteúdo....204
Compreender as opções de sincronização....206
Posicionar um item sincronizado....206
Posicionar conteúdo sincronizado....206
Importar conteúdo para a biblioteca de conteúdo partilhado....207
**Trabalhar com Composition Zones....208**
Compreender os itens de Composition Zones....208
Criar um item de Composition Zones....212
Posicionar um item de Composition Zones....215
Partilhar uma apresentação de composição....217
**Utilizar a Definição de Colaboração....224**
Ligar a outros projectos....224
Ver informações sobre apresentações de composição ligáveis ....225
Importar e gerir conteúdo partilhado....226
Especificar opções de actualização....226

**Apresentações interactivas....227**
**Compreender as apresentações interactivas....227**
Tipos de apresentações interactivas....228
Tipos de objectos....228
Apresentações interactivas em acção....229
**Conceber blocos de criação interactivos....235**
Criar uma apresentação de exibição....235
Criar um objecto....236
Configurar um objecto SWF....237
Configurar um objecto de vídeo....239
Trabalhar com objectos de animação....240
Trabalhar com objectos de botão....245
Apresentações sequência de imagens, Apresentações de botão e Conteúdo Partilhado....249

Trabalhar com menus....249
Configurar um objecto de janela....253
Configurar um objecto de rectângulo de texto....254
Trabalhar com transições....255
Trabalhar com páginas em apresentações interactivas....255
Trabalhar com comandos do teclado....257
Configurar preferências interactivas....259
**Trabalhar com acções....259**
Atribuir acções....259
Lista de acções....260
**Trabalhar com eventos....268**
Seleccionar um evento de utilizador....268
Configurar eventos de utilizador....269
**Trabalhar com scripts....270**
Criar um script....270
Utilizar expressões condicionais....271
Executar um script ....273
Exportar e importar scripts....274
**Pré-visualizar e exportar apresentações interactivas....274**
Pré-visualizar uma apresentação de exibição....274
Verificar a utilização de objectos interactivos....275
Exportar uma apresentação de exibição....275
Configurar definições de exportação....276
**Trabalhar com expressões....276**
Compreender expressões....277
Utilizar a caixa de diálogo Editor de Expressões....280

**Job Jackets....282**
**Compreender as Job Jackets....282**
O que são Job Jackets?....283
Estrutura das Job Jackets....283
Exemplo de fluxo de Job Jackets....287
**Trabalhar com Job Jackets....288**
Modo básico e modo avançado....288
Criar ficheiros de Job Jackets....289
**Trabalhar com Fichas de Trabalho....293**
Criar um modelo de Ficha de Trabalho....293
Adicionar uma definição de apresentação a uma Ficha de Trabalho: Modo avançado....297
Aplicar um modelo de Ficha de Trabalho a um projecto....298
Aplicar uma definição de apresentação a um projecto....301
Colaborar com Job Jackets partilhadas....301
Exportar e importar Fichas de Trabalho....304
**Ficheiro de Job Jackets predefinidas....304**
Editar o modelo de Ficha de Trabalho predefinido: Menu Ficheiro....305
Editar o modelo de Ficha de Trabalho predefinido: Menu Utilitários....305
Editar o ficheiro de Job Jackets predefinidas....305

**Trabalhar com Recursos: Modo avançado....306**
Aceder aos Recursos: Modo avançado....306
Configurar Recursos: Modo avançado....307
Especificar a localização de Recursos: Modo avançado....307
**Trabalhar com Especificações de Apresentação....308**
Criar uma Especificação de Apresentação: Modo avançado....309
Aplicar uma especificação de apresentação a uma aplicação....309
**Trabalhar com Especificações de Saída....311**
Criar uma Especificação de Saída: Modo avançado....311
Aplicar uma Especificação de Saída a uma aplicação....311
Utilizar Especificações de Saída com uma Saída de Trabalho....313
**Trabalhar com Regras e Conjuntos de Regras....313**
Criar Regras: Modo avançado....314
Adicionar Regras a um Conjunto de Regras: Modo avançado....316
Aplicar um conjunto de regras a uma aplicação....317
**Avaliar uma apresentação....318**
**Protecção de Job Jackets....320**
**Imprimir com saída JDF....322**

**Apresentações Web....323**
**Trabalhar com apresentações Web....323**
Criar uma apresentação Web....323
Rectângulos de texto nas apresentações Web....324
Elementos gráficos em apresentações Web....327
Converter para e de apresentações Web....328
Limitações de apresentações Web....328
**Hiperligações....329**
Criar um destino....330
Criar um posicionamento....331
Criar uma hiperligação utilizando um destino existente....331
Criar uma hiperligação inteiramente nova....332
Mostrar ligações na paleta Hiperligações....332
Formatar hiperligações....332
Editar e eliminar destinos....332
Editar e eliminar posicionamentos....333
Editar e eliminar hiperligações....333
Navegar utilizando a paleta Hiperligações....333
**Rollovers....333**
Criar um rollover básico....334
Editar e eliminar rollovers básicos....334
Criar um rollover de duas posições....335
Alternar entre imagens de rollover na apresentação....335
Remover um alvo de um rectângulo de rollover de duas posições....335
Desligar um rollover de duas posições....335
**Mapas de Imagens....336**
Criar um mapa de imagens....336

Editar um mapa de imagens....336
**Formulários....337**
Criar um rectângulo de formulário....338
Adicionar um controlo de texto, palavra-passe ou campo escondido....339
Adicionar um controlo de botão....340
Adicionar um controlo de botão de imagem....340
Adicionar controlos de menu de sobreposição e de lista....340
Adicionar um grupo de controlos de botões de opção....341
Adicionar um controlo de selector....341
Adicionar um controlo de submissão de ficheiro....342
**Menus....342**
Trabalhar com menus padrão....343
Trabalhar com menus em cascata....344
**Tabelas em apresentações Web....348**
**Meta-etiquetas....348**
Criar um conjunto de meta-etiquetas....349
Especificar um conjunto de meta-etiquetas para uma página Web....350
**Pré-visualizar páginas Web....350**
Especificar browsers adicionais para pré-visualização....350
**Exportar páginas Web....350**
Preparar uma exportação....351
Exportar uma página Web....351

**Trabalhar com várias línguas....353**
**Aplicar uma língua de caracteres....353**
**Alterar a língua do programa....353**

**Suporte lógico XTensions....355**
**Trabalhar com módulos XTensions....355**
Instalar módulos XTensions....355
Activar e desactivar módulos XTensions....355
Trabalhar com conjuntos de XTensions....356
**Suporte lógico Custom Bleeds XTensions....356**
Utilizar o suporte lógico Custom Bleeds....356
Utilizar a função Recortar na Margem de Projecção....357
**Suporte lógico DejaVu XTensions....357**
**Suporte lógico Drop Shadow XTensions....358**
**Suporte lógico Full Resolution Preview XTensions....359**
**Suporte lógico Guide Manager Pro XTensions....359**
Utilizar a paleta Guias....360
Menu da paleta Guias....361
Criar guias como o Gestor de Guias Pro....362
Criar quadrículas como o Gestor de Guias Pro....362
Criar linhas e colunas....364
Criar guias de projecção e segurança....364
**Suporte lógico HTML Text Import XTensions....366**

**Suporte lógico Item Find/Change XTensions.....366**
**Suporte lógico Item Styles XTensions.....368**
Utilizar a paleta Estilos de Item.....368
Criar Estilos de Item.....369
Verificar a utilização de Estilos de Item.....370
**Suporte lógico OPI XTensions.....370**
Definir uma imagem importada para troca OPI.....371
Activar opções de OPI para uma apresentação.....371
Criar comentários de OPI para impressão, EPS e PDF.....371
**Suporte lógico PDF Filter XTensions.....371**
Importar um ficheiro PDF para um rectângulo de imagem.....372
**Suporte lógico Scale XTensions.....372**
**Suporte lógico Scissors XTensions.....374**
**suporte lógico Script XTensions.....375**
Submenu Primitivas de Rectângulo.....375
Submenu Quadrícula.....376
Submenu Imagens.....376
Submenu Rectângulo de Imagem.....376
Submenu Imprimir.....376
Submenu Guardar.....376
Submenu Especial.....377
Submenu Textos.....377
Submenu Tabelas.....377
Submenu Tipografia.....377
**Suporte lógico Shape of Things XTensions.....378**
Utilizar a primitiva Rectângulo em Estrela.....378
**Suporte lógico Super Step and Repeat XTensions.....378**
Utilizar a opção Super-duplicar e Repetir.....378
**Suporte lógico Table Import XTensions.....379**
**Type Tricks.....380**
Criar Fracção.....380
Criar Preço.....380
ajustamento do espaço em palavras.....380
Verificação de Linha.....381
Sublinhado Personalizado.....381
**Filtro Word 6-2000.....382**
**Filtro WordPerfect .....382**
**Suporte lógico XSLT Export XTensions.....382**
**Outros módulos XTensions.....382**

**Preferências.....384**
**Compreender as preferências.....384**
Alerta Preferências sem Correspondência.....384
Alterações às preferências do QuarkXPress.....385
Conteúdo dos ficheiros de preferências.....385
**Preferências da aplicação.....386**

Preferências — Aplicação — Visualizar....386
Preferências — Aplicação — Especificações de Entrada....387
Preferências — Aplicação — Reposição de Tipos....388
Preferências — Aplicação — Desfazer....388
Preferências — Aplicação — Abrir e Guardar....389
Preferências — Aplicação — Gestor XTensions....389
Preferências — Aplicação — Partilha....389
Preferências — Aplicação — Tipos....389
Preferências — Aplicação — Lista de Ficheiros....390
Preferências — Aplicação — Percurso Padrão....390
Preferências — Aplicação — EPS....390
Preferências — Aplicação — Pré-visualização em Resolução Total....390
Preferências — Aplicação — Browsers....391
Preferências — Aplicação — Índice....391
Preferências — Aplicação — Job Jackets....392
Preferências — Aplicação — PDF....392
Preferências — Aplicação — PSD Import....393
Preferências — Aplicação — Marcadores de Posição....393
Preferências — Aplicação — Verificar Ortografia....393
Preferências — Aplicação — Fracção/Preço....394
Preferências — Aplicação — Efeitos de Imagem....394
**Preferências do projecto....394**
Preferências — Projecto — Gerais....394
**Preferências da apresentação....395**
Preferências — Apresentação — Gerais....395
Preferências — Apresentação — Medidas....396
Preferências — Apresentação — Parágrafo....397
Preferências — Apresentação — Carácter....398
Preferências — Apresentação — Primitivas....400
Preferências — Apresentação — Ajustamento....400
Preferências — Apresentação — Guias e Quadrículas....401
Preferências — Apresentação — Gestor de Cores....402
Preferências — Apresentação — Camadas....403
Preferências — Apresentação — Exibição....403
Preferências — Apresentação — SWF....403

**Avisos legais....404**

# Acerca deste manual

Não é necessário ler a documentação do QuarkXPress® do início ao fim. Alternativamente, poderá utilizar este manual para procurar informações, descobrir tudo o que precisa de saber e realizar o seu trabalho.

## Os nossos pressupostos em relação a si

Ao escrever este manual, partimos do princípio de que está familiarizado com o seu computador e sabe como:

- Iniciar uma aplicação
- Abrir, guardar e fechar ficheiros
- Utilizar menus, caixas de diálogo e paletas
- Trabalhar num ambiente informático em rede
- Utilizar o rato, os comandos do teclado e as teclas de modificação

Consulte a documentação fornecida com o seu computador ou outros recursos, se necessitar de mais informações sobre qualquer um destes temas.

## Onde aceder para obter ajuda

Se não estiver familiarizado com o QuarkXPress ou se pretender explorar uma das suas funções mais antigas, consulte o seguinte:

- *Um Manual do QuarkXPress*
- A Ajuda do QuarkXPress
- Manuais de outros fornecedores
- Manuais gerais sobre edição electrónica

Se as suas dúvidas forem ao nível do sistema — guardar ficheiros, mover ficheiros, activar tipos de letra, por exemplo — consulte a documentação fornecida com o computador.

## Convenções

As convenções de formatação destacam informações, para o ajudarem a encontrar rapidamente aquilo que procura.

- Estilo carregado: Os nomes de todas as caixas de diálogo, campos e outros controlos estão no tipo carregado. Por exemplo: "Clique em **OK**".
- Referências: Nas descrições das funções, as referências parentéticas orientam-no no acesso a essas funções. Por exemplo: "A caixa de diálogo **Pesquisar/Alterar** (menu **Editar**) permite-lhe procurar e substituir texto".
- Setas: É frequente ver setas (>), que indicam o percurso dos menus até uma função. Por exemplo: "Seleccione **Editar > Folhas de Estilos** para visualizar a caixa de diálogo **Folhas de Estilos**".
- Ícones: Embora muitas primitivas e botões seja identificados pelo nome, que poderá ver acedendo às Sugestões de Primitivas, em alguns casos são apresentados ícones, para uma fácil identificação. Por exemplo, "Clique no botão , na paleta **Medidas**, para centrar o texto".
- Problemas de plataformas cruzadas: Esta aplicação é bastante consistente nos sistemas operativos. Contudo, alguns nomes, botões, combinações de teclas e outros aspectos da aplicação têm de diferir entre o Mac OS® e o Windows®, devido às convenções da interface de utilizador e outros factores. Nesses casos, são apresentadas as versões de Mac OS e Windows, separadas por uma barra, com a versão de Mac OS apresentada em primeiro lugar. Por exemplo, se a versão Mac OS de um botão se chamar **Seleccionar** e a versão de Windows se chamar **Percorrer**, será apresentada a indicação "Clique em **Seleccionar/Percorrer**". As diferenças de plataformas cruzadas mais complexas são mencionadas em notas ou em referências parentéticas.

## Nota sobre tecnologia

A Quark desenvolveu o QuarkXPress para Mac OS e Windows, para permitir que os editores controlem a tipografia, a cor e a colaboração. Além de controlos tipográficos únicos, o QuarkXPress proporciona uma gestão completa de tipos, com suporte de TrueType®, OpenType® e Unicode®. Os desenhadores podem utilizar PANTONE® (PANTONE MATCHING SYSTEM®), Hexachrome®, Trumatch®, Focoltone®, DIC® e Toyo para adicionar cor às apresentações de página.

O QuarkXPress funciona como uma plataforma de ambientes de edição de colaboração, uma vez que permite importar e exportar conteúdos em múltiplos formatos de ficheiro, bem como partilhar componentes de desenho com outros utilizadores. Pode importar ficheiros de aplicações como o Microsoft® Word, Microsoft Excel®, WordPerfect®, Adobe® Illustrator® e Adobe Photoshop®. Pode exportar conteúdos para PostScript® ou em formato PDF de Adobe Acrobat® Reader®. Também pode exportar ficheiros que podem ser visualizados com o QuickTime®, Internet Explorer®, Safari®, Firefox® e Netscape Navigator®. O Quark Interactive Designer™ permite-lhe exportar apresentações em formato Flash®. Utilizando funções como Job Jackets® e Composition Zones®, pode estar certo de que várias pessoas partilham especificações, a fim de produzirem publicações coerentes, mesmo quando trabalham numa única publicação em simultâneo.

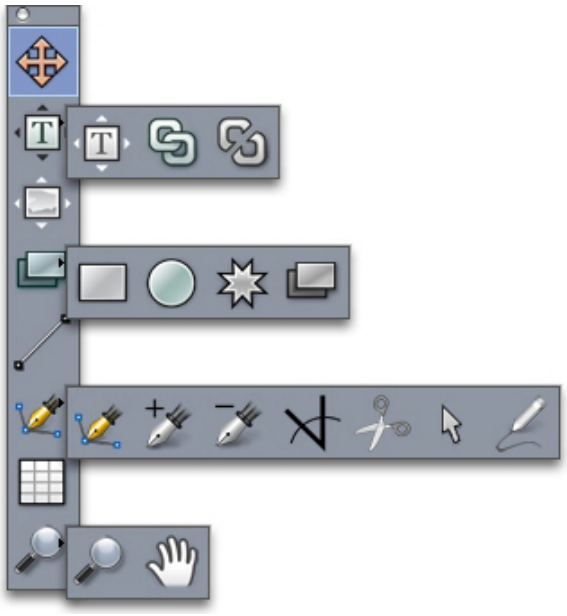
A arquitectura do suporte lógico QuarkXPress permite, a si e aos programadores de suporte lógico, expandir as capacidades de edição. Através da tecnologia de suporte lógico XTensions®, os programadores de outras empresas podem criar módulos personalizados para o QuarkXPress. O QuarkXTensions® (suporte lógico Quark® XTensions) também proporciona uma abordagem modular para satisfazer os seus requisitos específicos de edição. E se tiver capacidade para escrever scripts

AppleScript®, pode utilizar esta linguagem de script da Apple® para automatizar diversas actividades do QuarkXPress.

# Interface de utilizador

Ao navegar na interface de utilizador do QuarkXPress, irá constatar que vários comandos lhe são familiares ou auto-explicativos. Depois de se familiarizar com os menus e caixas de diálogo do QuarkXPress, irá descobrir que os comandos de teclado e as paletas lhe permitem um acesso conveniente a funções às quais também pode aceder através de menus.

## Primitivas



A paleta **Primitivas**

A paleta **Primitivas** inclui os seguintes controlos:

- Utilize a primitiva **Item** para seleccionar, mover, redimensionar e alterar a forma de itens (rectângulos, linhas, percursos de texto e grupos). Quando a primitiva **Item** não está seleccionada, pode premir Comando/Ctrl para aceder temporariamente à primitiva **Item**.
- Utilize a primitiva **Conteúdo de Texto** para desenhar rectângulos de texto e trabalhar com texto dentro de rectângulos.
- Utilize a primitiva **Conteúdo de Imagem** para desenhar rectângulos de imagem e trabalhar com imagens dentro de rectângulos.

- Utilize a primitiva **Ligação** para ligar rectângulos de texto.
- Utilize a primitiva **Interrupção de Ligação** para interromper a ligação de rectângulos de texto.
- Utilize a primitiva **Rectângulo** para criar um rectângulo rectangular. Para desenhar um rectângulo quadrado, prima, sem soltar, Shift, enquanto desenha.
- Utilize a primitiva **Rectângulo Oval** para criar um rectângulo oval. Para criar um rectângulo circular, prima, sem soltar, Shift, enquanto desenha.
- Utilize a primitiva **Composition Zones** para criar um rectângulo de Composition Zones.
- Utilize a primitiva **Rectângulo em Estrela** para criar um rectângulo em forma de estrela.
- Utilize a primitiva **Linha** para criar linhas diagonais rectas de qualquer ângulo. Para limitar o ângulo de uma linha a 45 graus, prima, sem soltar, Shift, enquanto desenha.
- Utilize a primitiva **Caneta Bézier** para criar linhas e rectângulos Bézier. Para limitar o ângulo de uma linha a 45 graus, prima, sem soltar, Shift, enquanto desenha.
- Utilize a primitiva **Adicionar Ponto** para adicionar um ponto a qualquer tipo de percurso. A adição de um ponto a um rectângulo de conteúdo transforma automaticamente o rectângulo de conteúdo num item Bézier.
- Utilize a primitiva **Remover Ponto** para remover um ponto de qualquer tipo de percurso.
- Utilize a primitiva **Converter Ponto** para converter automaticamente pontos de canto em pontos curvos e pontos curvos em pontos de canto. Clique e arraste para alterar a posição de um ponto, a curva de um segmento de linha curvo ou a posição de um segmento de linha recto. Seleccione esta primitiva e clique num rectângulo rectangular ou numa linha recta para converter o item num rectângulo ou linha Bézier.
- Utilize a primitiva **Tesoura** para cortar um item em diferentes percursos.
- Utilize a primitiva **Seleccionar Ponto** para seleccionar curvas ou pontos, de modo a poder movê-los ou eliminá-los. Prima Shift e clique para seleccionar vários pontos. Prima Opção-clique/Alt-clique num ponto para torná-lo simétrico.
- Utilize a primitiva **Linha Livre** para desenhar qualquer forma de linha ou rectângulo que desejar. Se não fechar um rectângulo de linha livre, este permanece uma linha. Para fechar automaticamente um rectângulo de linha livre, prima Opção/Alt.
- Utilize a primitiva **Tabelas** para criar uma tabela.
- Utilize a primitiva **Ampliação/Redução** para aumentar ou reduzir a vista do documento.
- Utilize a primitiva **Deslocamento** para reposicionar a apresentação activa.

➡ Depois de desenhar um rectângulo, seleccione a primitiva **Conteúdo de Texto** ou a primitiva **Conteúdo de Imagem**, dependendo do que pretender inserir no rectângulo. Também pode utilizar comandos de teclas para especificar o tipo de conteúdo do rectângulo: Prima T enquanto arrasta para definir conteúdo de Imagem, ou prima R enquanto arrasta para definir conteúdo de texto.

➡ Para mais informações sobre rectângulos e linhas Bézier, consulte "*Criar rectângulos Bézier*" e "*Criar linhas Bézier*".

- Para adicionar texto a uma linha ou percurso, seleccione a primitiva **Conteúdo de Texto** e faça duplo clique na linha ou percurso.

- Para mais informações sobre Composition Zones, consulte "*Criar um item de Composition Zones*".

- Os utilizadores do Windows podem visualizar a paleta **Primitivas** (menu **Windows**) tanto na horizontal como na vertical. Para visualizar a paleta horizontalmente, prima Ctrl+duplo clique na barra do título.

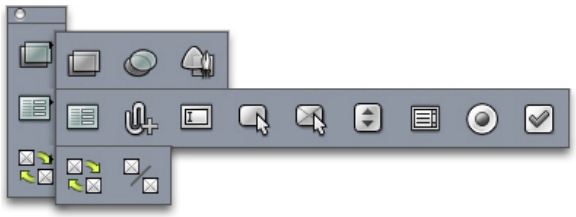
### Comandos de teclas de primitivas

Quando não estiver activo um rectângulo de texto ou um percurso de texto, pode alternar rapidamente, utilizando os seguintes comandos de teclas:

- Primitiva **Item**: V
- Primitiva **Conteúdo de Texto**: T (prima a tecla Escape para anular a selecção do rectângulo de texto activo de modo a poder mudar para outra primitiva)
- Primitiva **Ligação de Texto**: T
- Primitiva **Interrupção de Ligação de Texto**: T
- Primitiva **Conteúdo de Imagem**: R
- Primitiva **Rectângulo**: B
- Primitiva **Rectângulo Oval**: B
- Primitiva **Rebentamento de Estrela**: B
- Primitiva **Composition Zones**: B
- Primitiva **Linha**: L
- Primitiva **Caneta Bézier**: P
- Primitiva **Adicionar Ponto**: P
- Primitiva **Remover Ponto**: P
- Primitiva **Converter Ângulo**: P
- Primitiva **Tesoura**: P
- Primitiva **Seleccionar Ponto**: P
- Primitiva **Linha Livre**: P
- Primitiva **Tabelas**: G
- Primitiva **Ampliação/Redução**: Z
- Primitiva **Deslocamento**: X

## Primitivas Web

A paleta **Primitivas Web** permite-lhe trabalhar com apresentações Web.



A paleta **Primitivas Web**

A paleta **Primitivas Web** (menu **Janela** com a apresentação Web aberta) inclui os seguintes controlos:

- Utilize a primitiva **Mapa de Imagens Rectangulares** para criar "áreas de ligação" num mapa de imagens rectangulares (e obter acesso a outras primitivas de mapa de imagens). As primitivas de mapa de imagens estão disponíveis quando o suporte lógico ImageMap XTensions está instalado.
- Utilize a primitiva **Rectângulo de Formulário** para criar um rectângulo de formulário (para incluir controlos de formulário).
- Utilize a **Primitiva de Selecção de Ficheiro** para criar um campo e um botão que os utilizadores finais podem usar para enviar um ficheiro para o servidor Web.
- Utilize a primitiva **Campo de Texto** para criar um campo de texto.
- Utilize a primitiva **Botão** para criar um botão.
- Utilize a primitiva **Botão de Imagem** para criar um botão que permitirá a importação de uma imagem.
- Utilize a primitiva **Menu de Sobreposição** para criar um menu pendente.
- Utilize a primitiva **Rectângulo de Lista** para criar uma lista.
- Utilize a primitiva **Botão de Opção** para criar um botão de opção.
- Utilize a primitiva **Rectângulo de Verificação** para criar um rectângulo de verificação.
- Utilize a primitiva **Ligação de Rollover** para ligar os rectângulos de origem e de destino de um rollover de duas posições. Quando o ponteiro do rato é deslocado sobre o rectângulo de origem, é apresentado o conteúdo do rectângulo de destino.
- Utilize a primitiva **Desligação de Rollover** para desligar os rectângulos de origem e de destino de um rollover de duas posições.

## Menus

Os tópicos seguintes descrevem os menus e itens de menu disponíveis no QuarkXPress.

### Menu QuarkXPress (Mac OS apenas)

O menu **QuarkXPress** faz parte do QuarkXPress for Mac OS X. Este menu contém os mesmos comandos do menu de outras aplicações Mac OS X — para ocultar ou mostrar o QuarkXPress e outras aplicações, para aceder às preferências e para sair do QuarkXPress. Este menu inclui os seguintes comandos:

- **Acerca do QuarkXPress**: Utilize este comando para visualizar informações sobre o QuarkXPress, como o número da versão.

- **Editar o Código de Licença**: Utilize este comando para alterar o código de validação de uma cópia instalada do QuarkXPress. Alterando este código, pode transformar uma versão de Experiência (anteriormente designada por "cópia de avaliação") do QuarkXPress numa versão completamente funcional, alterar os idiomas suportados pela interface de utilizador ou transformar o QuarkXPress numa edição Plus.
- **Transferir Licença do QuarkXPress**: Utilize este comando para desactivar o QuarkXPress num computador, de modo a que possa activá-lo num computador diferente. Disponível apenas quando o QuarkXPress foi activado.
- **Activar QuarkXPress**: Utilize este comando para activar o QuarkXPress no seu computador. Disponível apenas quando o QuarkXPress está a ser executado em modo de demonstração.
- **Preferências**: Permite-lhe modificar definições e valores predefinidos. Para mais informações, consulte "*Preferências*".
- **Sair do QuarkXPress**: Utilize este comando para sair da aplicação.

### Menu Ficheiro

O menu **Ficheiro** permite-lhe manipular ficheiros electrónicos de diversas formas, incluindo a possibilidade de criar, abrir, imprimir e guardar. Este menu inclui os seguintes comandos:

- **Novo**: Seleccione uma opção no submenu **Novo** para criar um projecto. Se seleccionar **Novo Projecto a partir de Ficha**, pode especificar uma Ficha de Trabalho a partir da qual pode criar o projecto. Também pode utilizar este submenu para criar novas bibliotecas e livros.
- **Abrir**: Utilize esta opção para abrir ficheiros de projectos.
- **Fechar**: Utilize esta opção para fechar o projecto activo.
- **Guardar**: Utilize esta opção para guardar o projecto activo.
- **Guardar Como**: Utilize esta opção para guardar uma cópia do projecto activo.
- **Voltar ao Anterior**: Utilize esta opção para repor o projecto activo no estado em que se encontrava, antes de ser guardado pela última vez.
- **Importar**: Utilize este comando para importar texto para um rectângulo de texto ou para importar uma imagem para um rectângulo de imagem.
- **Guardar Texto**: Utilize esta opção para guardar o conteúdo do rectângulo de texto activo num ficheiro em separado.
- **Guardar Imagem**: Utilize este submenu para guardar a imagem seleccionada num ficheiro em separado ou para guardar todas as imagens de uma apresentação em ficheiros em separado.
- **Agrupar**: Utilize esta opção para agrupar folhas de estilo, cores e outros tipos de recursos a partir de outro ficheiro.
- **Exportar**: Utilize esta opção para exportar uma apresentação como outro tipo de ficheiro.
- **Agrupar para Saída**: Utilize esta opção para copiar um ficheiro, um relatório de saída e recursos seleccionados para uma pasta.
- **Definição de Colaboração**: Utilize esta opção para controlar a ligação de projectos, a partilha e a frequência de actualização de recursos partilhados.
- **Job Jackets**: Utilize este submenu para aceder a especificações e regras de criação e inspecção de uma apresentação, ligar um projecto a um ficheiro de Job Jackets, alterar uma Ficha de Trabalho e avaliar uma apresentação.

- **Imprimir**: Utilize esta opção para imprimir o ficheiro activo.
- **Saída de Trabalho**: Utilize esta opção para aceder à Especificação de Saída de um trabalho, que funciona como uma "folha de estilos" para saída.
- **Sair** *(Windows apenas)*: Utilize esta opção para sair da aplicação.

### Menu Editar

O menu **Editar** inclui os seguintes comandos:

- **Desfazer**: Anula a última acção.
- **Refazer**: Repõe uma acção anulada.
- **Cortar**: Corta o conteúdo seleccionado.
- **Copiar**: Copia o conteúdo seleccionado para o Clip.
- **Colar**: Cola o conteúdo do Clip na página activa.
- **Colar Sem Formatar**: Cola o conteúdo do Clip no formato de texto simples.
- **Colar no Lugar**: Cola um item duplicado ou copiado na página activa, na mesma posição a partir da qual foi originalmente copiado.
- **Colar Especial** *(Windows apenas)*: Permite-lhe especificar a forma como o objecto é colado no documento, utilizando a função Object Linking and Embedding (OLE) do Microsoft Windows.
- **Apagar/Eliminar**: Elimina o conteúdo activo.
- **Seleccionar Tudo**: Selecciona todo o conteúdo do rectângulo ou percurso de texto activo.
- **Ligações** *(Windows apenas)* : Permite-lhe actualizar um objecto ligado.
- **Objecto** *(Windows apenas)* : Permite-lhe trabalhar com um objecto incorporado ou ligado, incluído num rectângulo de imagem seleccionado.
- **Inserir Objecto** *(Windows apenas)*: Permite-lhe criar um objecto, utilizando uma aplicação servidora, ou obter um ficheiro existente.
- **Mostrar Clip**: Apresenta o conteúdo do Clip.
- **Pesquisar/Alterar**: Apresenta a paleta **Pesquisar/Alterar**, que pode ser utilizada para pesquisar e alterar texto com base no conteúdo, formatação ou ambos.
- **Pesquisar/Alterar Item**: Mostra e oculta a paleta **Pesquisar/Alterar Item**.
- **Preferências** *(Windows apenas)*: Permite-lhe modificar definições e valores predefinidos. Para mais informações, consulte "*Preferências*".
- **Folhas de Estilos**: Permite-lhe adicionar, editar e eliminar definições de folhas. Para mais informações, consulte "*Trabalhar com folhas de estilos*".
- **Cores**: Permite-lhe adicionar, editar e eliminar definições de cores. Para mais informações, consulte "*Trabalhar com cores*".
- **H e J**: Permite-lhe adicionar, editar e eliminar definições H e J (hifenização e justificação). A função H e J permite-lhe controlar a forma como o texto é quebrado. Para mais informações, consulte "*Controlar a hifenização e a justificação*".
- **Listas**: Permite-lhe adicionar, editar e eliminar definições de listas. A função Listas permite gerar automaticamente índices e outros tipos de conteúdos em lista. Para mais informações, consulte "*Trabalhar com listas*".

- **Travessões e Barras**: Permite-lhe adicionar, editar e eliminar padrões de linha personalizados.
- **Caracteres Desviados**: Permite-lhe adicionar, editar e eliminar definições personalizadas de carácter desviado. Para mais informações, consulte "*Trabalhar com caracteres desviados*".
- **Estilos de Saída**: Permite-lhe adicionar, editar e eliminar definições de estilo de saída. Os estilos de saída permitem-lhe alternar facilmente entre diferentes conjuntos de opções de saída. Para obter mais informações, consulte "*Trabalhar com estilos de saída*."
- **Língua** *(apenas em edições multilíngues)*: Permite-lhe alterar a língua da interface de utilizador.
- **Configurações de Cores**: Permite-lhe aceder a e modificar definições de Configurações de Origem e Saída.
- **Estilos de Quadrícula**: Permite-lhe adicionar, editar e eliminar padrões de quadrículas de desenho não impressas, que pode aplicar a componentes de texto. Para mais informações, consulte "*Trabalhar com quadrículas de desenho*".
- **Hiperligações**: Permite-lhe adicionar, editar e eliminar hiperligações, incluindo URL, posicionamentos e ligações de página.
- **Variáveis** *(apresentações interactivas apenas)*: Permite-lhe definir variáveis para itens interactivos.
- **Menus Interactivos** *(apresentações interactivas apenas)*: Permite-lhe criar menus para apresentações interactivas.
- **Estilos de Sublinhado**: Permite-lhe aceder a e modificar estilos de sublinhado.
- **Menus** *(apresentações Web apenas)*: Permite-lhe criar e gerir listas, tais como menus de navegação, utilizadas em apresentações Web.
- **Meta-etiquetas** *(apresentações Web apenas)*: Permite-lhe criar e aceder a meta informações, tais como palavras-chave e descrições, que fornecem informações sobre uma página, para procuras com motores de pesquisa e para outros efeitos.
- **Famílias de Tipos CSS** *(apresentações Web apenas)*: Permite-lhe criar famílias de tipos para folhas de estilo em cascata (CSS) e determinar quais os tipos que serão utilizados para a visualização de uma página Web, se o tipo original não estiver disponível para o utilizador.
- **Menus em Cascata** *(apresentações Web apenas)*: Permite-lhe criar uma lista hierárquica de itens, que é apresentada quando o utilizador final desloca o ponteiro do rato sobre um objecto. Isto simplifica o desenho Web, "ocultando" os itens do menu até que o utilizador desloque o ponteiro do rato para cima de um item específico.
- **Estilos de Item**: Permite-lhe adicionar, editar e eliminar definições que podem ser aplicadas a itens do QuarkXPress, com a paleta **Estilos de Item** (menu **Janela**).

### Menu Estilo

O menu **Estilo** varia, consoante esteja activo um rectângulo de texto, um rectângulo de imagem ou uma linha.

#### *Menu Estilo para texto*

O menu **Estilo** para texto inclui comandos que permitem especificar atributos de caracteres e formatos de parágrafos. Este menu inclui os seguintes comandos:

- **Tipo**: Permite-lhe alterar o tipo de letra do texto seleccionado.
- **Tamanho**: Permite-lhe alterar o tamanho do texto seleccionado.

- **Estilo**: Permite-lhe aplicar ao texto seleccionado estilos como carregado, itálico e sublinhado.
- **Alterar M/m**: Permite-lhe passar o texto seleccionado para maiúsculas, minúsculas ou letra de título.
- **Cor**: Permite-lhe alterar a cor do texto seleccionado.
- **Tonalidade**: Permite-lhe definir a tonalidade da cor aplicada.
- **Opacidade**: Permite-lhe controlar a transparência do texto seleccionado.
- **Escala Horizontal/Vertical**: Permite-lhe esticar o texto na horizontal ou vertical.
- **Ajustamento ao Par/Ajustamento**: Quando o ponto de inserção de texto se situa entre dois caracteres, **Ajustamento ao Par** permite-lhe controlar o espaçamento entre esses caracteres. Quando está seleccionado texto, **Ajustamento** permite-lhe controlar o espaçamento entre todos os caracteres seleccionados.
- **Ajustar à Base da Linha**: Permite-lhe mover texto seleccionado para cima ou para baixo, em relação à base da linha, sem alterar o espaçamento das linhas.
- **Carácter**: Apresenta a caixa de diálogo **Atributos de Carácter**, que lhe permite controlar cada aspecto da formatação dos caracteres no texto seleccionado.
- **Folhas de Estilos de Carácter**: Permite-lhe aplicar folhas de estilos de caracteres ao texto seleccionado.
- **Texto para Rectângulo**: Permite-lhe converter texto para um rectângulo de imagem Bézier com a forma dos caracteres seleccionados.
- **Alinhamento**: Permite-lhe alinhar parágrafos activos à esquerda, direita ou centro. Também lhe permite justificar ou forçar a justificação de parágrafos seleccionados.
- **Entrelinha**: Permite-lhe alterar o espaçamento das linhas de parágrafos seleccionados.
- **Formatos**: Apresenta a caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo**, que lhe permite controlar cada aspecto da formatação dos parágrafos no texto seleccionado.
- **Tabulações**: Permite-lhe definir tabulações para parágrafos seleccionados.
- **Regras**: Permite-lhe criar linhas automáticas por cima e por baixo de parágrafos seleccionados.
- **Folhas de Estilos do Parágrafo**: Permite-lhe aplicar folhas de estilos de parágrafos ao texto seleccionado.
- **Actualizar Folha de Estilos**: Permite-lhe actualizar a definição de uma folha de estilos de caracteres ou parágrafos, com base em alterações locais à folha de estilos aplicada.
- **Inverter na Horizontal**: Permite-lhe rodar o texto seleccionado na horizontal.
- **Inverter na Vertical**: Permite-lhe rodar o texto seleccionado na vertical.
- **Hiperligação**: Permite-lhe alterar e aplicar uma hiperligação, ligação de página ou posicionamento ao texto seleccionado.
- **Posicionamento**: Permite-lhe criar ou alterar um posicionamento no texto seleccionado.
- **Estilos de Sublinhado**: Permite-lhe alterar e aplicar um estilo de sublinhado no texto seleccionado.

### *Menu Estilo para imagens*

O menu **Estilo** para imagens inclui comandos que permitem formatar e editar imagens. Este menu inclui os seguintes comandos:

- **Cor**: Aplica uma cor a uma imagem de níveis de cinzento ou um bit seleccionada.

- **Tonalidade**: Permite-lhe definir a intensidade da cor aplicada.
- **Opacidade**: Permite-lhe controlar a transparência de uma imagem seleccionada.
- **Inverter/Negativo**: Aplica um efeito invertido ou negativo a uma imagem seleccionada. O nome do comando é **Negativo**, quando selecciona uma imagem CMYK.
- **Meio-tom**: Permite-lhe aplicar um padrão de ecrã de meio-tom a uma imagem de níveis de cinzento seleccionada.
- **Inverter na Horizontal**: Roda a imagem seleccionada na horizontal.
- **Inverter na Vertical**: Roda a imagem seleccionada na vertical.
- **Centrar Imagem**: Centra a imagem seleccionada no respectivo rectângulo de imagem.
- **Ajustar Imagem ao Rectângulo**: Reduz ou aumenta a imagem seleccionada, na horizontal e na vertical, para preencher o respectivo rectângulo de imagem.
- **Ajustar Imagem ao Rectângulo**: Reduz ou aumenta a imagem seleccionada, proporcionalmente, para preencher o respectivo rectângulo de imagem.
- **Ajustar Rectângulo à Imagem**: Reduz ou aumenta o rectângulo de imagem, para se ajustar ao tamanho da imagem seleccionada.
- **Hiperligação**: Permite-lhe alterar e aplicar uma hiperligação, ligação de página ou posicionamento à imagem ou rectângulo seleccionado.
- **Posicionamento**: Permite-lhe criar ou alterar um posicionamento na imagem ou rectângulo seleccionado.
- **Efeitos de Imagem**: Apresenta um submenu que lhe permite aplicar ajustes e filtros à imagem seleccionada.

### *Menu Estilo para linhas*

O menu **Estilo** para linhas inclui os seguintes comandos:

- **Estilo da Linha**: Permite-lhe aplicar um estilo de linha a uma linha seleccionada.
- **Extremos**: Permite-lhe aplicar um estilo de extremo a uma linha seleccionada.
- **Largura**: Permite-lhe ajustar a espessura de uma linha seleccionada.
- **Cor**: Permite-lhe alterar a cor de uma linha seleccionada.
- **Tonalidade**: Permite-lhe definir a intensidade da cor aplicada.
- **Opacidade**: Permite-lhe controlar a transparência de uma linha seleccionada.
- **Hiperligação**: Permite-lhe alterar e aplicar uma hiperligação, ligação de página ou posicionamento a uma linha seleccionada.
- **Posicionamento**: Permite-lhe criar ou alterar um posicionamento numa linha seleccionada.

### Menu Item

O menu **Item** inclui comandos que permitem controlar os atributos, posições, agrupamento e partilha de itens, entre outros.

- **Alterar**: Permite-lhe aceder a um conjunto completo de controlos, como a cor, tonalidade, posição, tamanho, moldura, contorno, percurso de recorte, etc, de um item.

- **Moldura**: Permite-lhe especificar atributos de moldura, como a espessura, estilo, cor e opacidade de um item.
- **Contorno**: Permite-lhe especificar se o texto é posicionado dentro, fora ou através de uma imagem ou respectivo rectângulo de imagem.
- **Recorte**: Permite-lhe seleccionar o tipo de recorte para um determinado item e controlar a respectiva distância.
- **Duplicar**: Permite-lhe criar uma cópia de um item e respectivo conteúdo.
- **Duplicar e Repetir**: Permite-lhe duplicar um item activo múltiplas vezes e em qualquer posição especificada.
- **Super-duplicar e Repetir**: Permite-lhe duplicar um item activo múltiplas vezes e especificar a escala, rotação e tonalidade dos duplicados.
- **Eliminar**: Permite-lhe eliminar um item seleccionado e o respectivo conteúdo.
- **Grupo**: Permite-lhe combinar dois ou mais itens activos (incluindo linhas, rectângulos, percursos de texto, tabelas e outros grupos) num grupo.
- **Separar**: Permite-lhe dividir um grupo nos respectivos componentes ou grupos.
- **Restringir**: Permite-lhe restringir um item de modo a que não possa ser movido além dos limites do item ao qual está restringido.
- **Proteger**: Permite-lhe evitar alterações acidentais a itens e respectivos conteúdos, protegendo a sua posição ou conteúdo.
- **Agrupar**: Permite-lhe agrupar itens seleccionados de diversas formas.
- **Dividir**: Permite-lhe dividir rectângulos que contêm formas não sobrepostas, dividir rectângulos que contêm formas dentro de formas ou dividir rectângulos que contêm um contorno que se cruza sobre si próprio (como um oito).
- **Passar para Trás** (*Windows apenas*): Move um item um nível para trás na ordem de sobreposição das páginas ou camadas.
- **Passar para Último Plano**: Move um item para o último plano da página ou camada. Em Mac OS, prima Opção antes de seleccionar **Passar para Último Plano**, para aceder ao comando **Passar para Trás**.
- **Passar para a Frente** (*Windows apenas*): Move um item um nível para a frente na ordem de sobreposição das páginas ou camadas.
- **Passar para Primeiro Plano**: Move um item para o primeiro plano da página ou camada. Em Mac OS, prima Opção antes de seleccionar **Passar para Primeiro Plano**, para aceder ao comando **Passar para a Frente**.
- **Espaçamento/Alinhamento**: Permite-lhe posicionar os itens seleccionados de uma forma regular, uns em relação aos outros e em relação à página ou área de trabalho.
- **Forma**: Permite-lhe alterar a forma de um item activo.
- **Conteúdo**: Permite-lhe alterar o tipo de conteúdo de um item.
- **Editar**: Permite-lhe alterar a forma, o contorno ou o percurso de recorte de um item.
- **Partilhar**: Permite-lhe aceder às propriedades de partilha de um item e sincronizar ou reutilizar conteúdos como texto, imagens, rectângulos, linhas e Composition Zones.

- **Dessincronização**: Remove a sincronização de uma única ocorrência do item, sem afectar outras ocorrências desse mesmo item (ou os atributos de sincronização).
- **Tipo de Ponto/Segmento**: Permite-lhe alterar o tipo de ponto ou segmento de um item, de modo a poder manipular pontos, asas de curva e segmentos de linha.
- **Sombra de Capitular**: Permite-lhe aplicar ou modificar a sombra de capitular de um item.
- **Composition Zones**: Permite-lhe criar ou alterar Composition Zones.
- **Resolução de Pré-visualização**: Permite-lhe definir a pré-visualização de uma imagem para resolução total ou baixa resolução.
- **Eliminar Todas as Áreas Marcadas** (*apresentações Web apenas*): Remove as designações de mapa de uma imagem, que funcionam como hiperligações.
- **Menu em Cascata** (*apresentações Web apenas*): Permite-lhe aplicar um menu em cascata a um item que tenha sido especificado para exportação como gráfico.
- **Rollover Básico** (*apresentações Web apenas*): Permite-lhe aplicar um rollover básico a um item, de modo a que a imagem seja alterada quando o ponteiro do rato estiver sobre o rectângulo de rollover.
- **Rollovers de 2 Posições** (*apresentações Web apenas*): Aplica um rollover de 2 posições a um item, de modo a que a imagem de um ou mais rectângulos seja alterada quando o ponteiro do rato estiver sobre o rectângulo de rollover.

### Menu Página

O menu **Página** inclui comandos que permitem inserir, eliminar e mover páginas; trabalhar com guias, quadrículas e secções; navegar em páginas, etc.

- **Inserir**: Permite-lhe adicionar páginas novas.
- **Eliminar**: Permite-lhe eliminar páginas.
- **Mover**: Permite-lhe mover uma página para uma localização diferente.
- **Guias Modelo & Quadrícula**: Permite-lhe alterar o posicionamento de guias de página e quadrículas de desenho em páginas modelo.
- **Propriedades da Página** (*apresentações Web apenas*): Permite-lhe alterar as propriedades de página de uma apresentação Web.
- **Secção**: Permite-lhe alterar o sistema de numeração de uma apresentação ou um intervalo de páginas numa apresentação.
- **Anterior**: Navega para a página anterior.
- **Seguinte**: Navega para a página seguinte.
- **Primeira**: Navega para a primeira página.
- **Última**: Navega para a última página.
- **Ir Para**: Permite-lhe navegar para uma página específica.
- **Visualizar**: Permite-lhe visualizar uma página ou uma página modelo.
- **Pré-visualizar HTML** (*apresentações Web apenas*): Gera uma pré-visualização HTML e apresenta-a num Web browser.

- **Pré-visualizar SWF** (*apresentações interactivas apenas*): Gera uma pré-visualização e apresenta-a num Web browser.

### Menu Apresentação

O menu **Apresentação** inclui comandos que permitem trabalhar e navegar em apresentações.

- **Novo**: Permite-lhe adicionar uma nova apresentação.
- **Duplicar**: Permite-lhe duplicar uma apresentação, para copiar os respectivos itens e conteúdo para outra apresentação.
- **Eliminar**: Permite-lhe eliminar uma aplicação.
- **Nova/Editar Especificação de Apresentação**: Permite-lhe criar ou alterar propriedades de Job Jackets para uma apresentação.
- **Propriedades de Apresentação**: Permite-lhe alterar propriedades de uma apresentação, como o nome, o tipo e o tamanho.
- **Propriedades Avançadas de Apresentação**: Permite-lhe alterar propriedades de partilha numa apresentação.
- **Anterior**: Activa o separador da apresentação que estava activa, antes da apresentação actual.
- **Seguinte**: Activa o separador de apresentação posicionado imediatamente à direita da apresentação activa.
- **Primeira**: Activa o separador de apresentação situado mais à esquerda.
- **Última**: Activa o separador de apresentação situado mais à direita.
- **Ir Para**: Permite-lhe activar uma apresentação específica e, em seguida, seleccionar a apresentação no submenu.

### Menu Tabela

O menu **Tabela** inclui comandos que permitem adicionar linhas e colunas a tabelas, alterar atributos de tabelas, converter tabelas, etc.

- **Inserir**: Permite-lhe adicionar uma linha ou coluna a uma tabela.
- **Seleccionar**: Permite-lhe seleccionar um padrão de linhas e colunas ou outros elementos de tabelas. Isto facilita a aplicação de formatação alternada como, por exemplo, tonalidades em linhas alternadas.
- **Eliminar**: Permite-lhe eliminar uma selecção da tabela.
- **Combinar Células**: Permite-lhe combinar uma selecção rectangular de células de tabela adjacentes, incluindo linhas ou colunas inteiras, numa única célula.
- **Quebra de Tabela**: Permite-lhe continuar uma tabela noutra localização. A quebra de tabela é o tamanho máximo que a tabela pode atingir antes de ser dividida em duas tabelas ligadas.
- **Criar Tabelas Separadas**: Permite-lhe cortar a ligação entre tabelas continuadas, de modo a que cada tabela fique completamente separada. Isto evita que as alterações numa parte da tabela afectem todas as tabelas continuadas.
- **Repetir como Cabeçalho**: Permite-lhe especificar que uma linha de cabeçalho seja repetida automaticamente em ocorrências continuadas de uma tabela.
- **Repetir como Rodapé**: Permite-lhe especificar que uma linha de rodapé seja repetida automaticamente em ocorrências continuadas de uma tabela.

- **Converter Texto em Tabela**: Permite-lhe converter texto que já foi importado ou escrito num rectângulo de texto numa tabela. Este processo funciona melhor com texto que já está delimitado de alguma forma, para indicar o modo de divisão das informações em colunas e linhas.
- **Converter Tabela**: Permite-lhe converter as informações de uma tabela em texto ou num grupo de rectângulos relacionados. Pode converter uma tabela para facilitar a exportação dos dados actuais ou para guardar um documento que contenha funções não suportadas em versões anteriores do QuarkXPress.
- **Ligar Células de Texto**: Permite-lhe ligar células de tabelas da mesma forma que são ligados rectângulos de texto e percursos de texto. O texto que é escrito, importado ou colado numa célula ligada preenche a primeira célula de texto e, em seguida, passa para cada célula ligada seguinte.
- **Manter Geometria**: Permite-lhe evitar que a largura e a altura de uma tabela sejam alteradas quando insere ou elimina linhas ou colunas.

### Menu Ver

O menu **Ver** apresenta opções que permitem visualizar o documento e especificar aquilo que será apresentado no ecrã quando é seleccionado um item de menu. Este menu inclui os seguintes comandos:

- **Ajustar à Janela**: Dimensiona automaticamente a vista de modo a ajustar (e centrar) uma página inteira na janela da apresentação.
- **50%**: Dimensiona a vista da apresentação para 50%.
- **75%**: Dimensiona a vista da apresentação para 75%.
- **Tamanho Real**: Dimensiona a vista da apresentação para 100%.
- **200%**: Dimensiona a vista da apresentação para 200%.
- **Miniaturas**: Apresenta pequenas representações de cada página, que pode reorganizar e copiar entre projectos.
- **Guias**: Apresenta linhas não impressas, utilizadas para posicionar itens em páginas, incluindo as guias de margens, os contornos de rectângulos, o padrão "X" em rectângulos de imagem vazios e réguas.
- **Quadrículas de Página**: Apresenta linhas de quadrícula não impressas, definidas para a página modelo na qual se baseia a página da apresentação activa.
- **Quadrículas de Rectângulo de Texto**: Apresenta linhas de quadrícula não impressas, aplicadas a rectângulos de texto.
- **Ajustar às Guias**: Permite-lhe alinhar rapidamente itens com guias, de modo a que os itens sejam ajustados à guia mais próxima.
- **Ajustar a Quadrículas de Página**: Permite-lhe alinhar rapidamente itens com quadrículas de página, de modo a que os itens sejam ajustados à guia mais próxima.
- **Réguas**: Apresenta réguas, que podem ser utilizadas para posicionar itens e guias, ao longo das margens superior e esquerda ou das margens superior e direita da janela da apresentação.
- **Direcção da Régua**: Permite-lhe posicionar réguas de página nas margens superior e esquerda ou nas margens superior e direita da janela da apresentação.
- **Invisíveis**: Apresenta caracteres editáveis, não impressos, tais como espaços, tabulações e mudanças de parágrafo no texto.

- **Indicadores Visuais**: Apresenta indicadores para elementos não impressos, tais como hiperligações e rollovers.
- **Saída para Prova**: Permite-lhe pré-visualizar o aspecto na saída para diferentes suportes e com diferentes métodos de impressão. Esta simulação de visualização é suficientemente exacta para efectuar provas electrónicas.
- **Pré-visualizações Res. Total**: Apresenta no ecrã imagens em resolução total, utilizando a resolução total dos ficheiros de imagem. Pode dimensionar ou ampliar a imagem sem "pixilation".

### Menu Utilitários

O menu **Utilitários** inclui os seguintes comandos:

- **Verificar Ortografia**: Utilize o submenu para apresentar a paleta **Verificar Ortografia** para verificar a ortografia de uma palavra, de uma selecção de texto, de um texto ou de todas as páginas modelo numa apresentação.
- **Dicionário Auxiliar**: Permite-lhe especificar um dicionário auxiliar para utilizar na verificação ortográfica.
- **Editar Auxiliar**: Permite-lhe editar o dicionário auxiliar associado à apresentação activa.
- **Contar Palavras e Caracteres**: Apresenta a caixa de diálogo **Contar Palavras e Caracteres**.
- **Inserir Carácter**: Permite-lhe inserir facilmente caracteres especiais, incluindo espaços especiais quebráveis e inquebráveis.
- **Sugestões de Hifenização**: Apresenta a hifenização sugerida para a palavra que contém o ponto de inserção de texto.
- **Excepções de Hifenização**: Permite-lhe especificar se e de que forma palavras específicas devem ser hifenizadas, no artigo activo.
- **Gestor de Job Jackets**: Apresenta a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**.
- **Utilização**: Permite-lhe ver e actualizar a utilização de tipos de letra, imagens, efeitos de QuarkVista, perfis de cores, tabelas e Composition Zones ligados a fontes de dados externas.
- **Gestor XTensions**: Permite-lhe controlar quais os módulos XTensions que são instalados quando a aplicação é iniciada.
- **Mapa de Tipos**: Permite-lhe criar e editar regras para substituir um novo tipo por um tipo requerido por um projecto, mas que não está instalado no computador.
- **Situação do Componente**: Permite-lhe ver o estado de componentes de suporte lógico requeridos.
- **Gestor de PPD**: Permite-lhe controlar quais os ficheiros PostScript Printer Description (PPD) que são instalados na caixa de diálogo **Imprimir**.
- **Usar Alemão (Revisto)**: Permite-lhe especificar se a verificação ortográfica utiliza o dicionário de Alemão revisto.
- **Converter Idioma do Projecto**: Permite-lhe converter todos os caracteres do artigo activo, que utilizam uma língua de caracteres específica, numa língua de caracteres diferente.
- **Gestor de Perfis**: Permite-lhe controlar quais os perfis de cores que são instalados na aplicação.
- **Criar Índice**: Permite-lhe criar um índice a partir do conteúdo da paleta **Índice**.
- **Jabber**: Gera texto aleatório no rectângulo de texto activo, de modo a que possa pré-visualizar o fluxo e o estilo do texto, embora possa ainda não ter o conteúdo propriamente dito.

- **Edição de Rastreio**: Permite-lhe controlar o ajustamento dos tipos instalados.
- **Editar Tabela de Ajustamento ao Par**: Permite-lhe controlar o ajustamento ao par dos tipos instalados.
- **Remover Ajustamento ao Par Manual**: Permite-lhe remover todo o ajustamento ao par manual aplicado entre caracteres ou remover o ajustamento ao par de um par de ajustamento.
- **Verificação de Linha**: Apresenta um submenu que lhe permite localizar linhas viúvas, órfãs, parcialmente justificadas, que terminam com um hífen, bem como outras situações de excesso de texto.
- **Converter Sublinhados Antigos**: Converte todos os sublinhados da cadeia de texto activa do formato de QuarkXPress 3.x (Stars & Stripes) no formato Type Tricks.
- **Excesso de Texto**: Apresenta a janela **Excesso de Texto**, que identifica rectângulos de texto que contêm excesso de texto.
- **Utilização de Estilos de Item**: Permite-lhe ver e actualizar estilos de item aplicados.
- **Licença de check-out/licença de check-in**: Apresentado apenas caso tenha instalado a aplicação para utilizar com o Administrador de Licenças Quark (QLA). Permite fazer o check-in e o check-out das licenças.

### Menu Janela

O menu **Janela** permite-lhe controlar a apresentação em ecrã de janelas e paletas abertas. Este menu inclui os seguintes comandos:

- **Nova Janela**: Apresenta o projecto activo numa nova janela. Pode ver diferentes partes do projecto em cada janela.
- **Dividir Janela**: Divide a janela do projecto em duas partes. Pode ver diferentes partes do projecto em cada parte da janela.
- **Passar Tudo para Primeiro Plano** *(Mac OS apenas)*: Posicionar e apresenta todas as janelas abertas.
- **Sobrepor** *(Windows apenas)*: Dispõe em camadas diversos projectos abertos, de modo a ser apresentada apenas uma parte da barra de menus de cada projecto.
- **Montagem** *(Mac OS apenas)*: Organiza todas as janelas abertas na horizontal, de modo a caberem no ecrã.
- **Organizar na Horizontal** *(Windows apenas)*: Organiza todas as janelas abertas na horizontal, de modo a caberem no ecrã.
- **Sobrepor** *(Mac OS apenas)*: Dispõe em camadas diversos projectos abertos, de modo a ser apresentada apenas uma parte da barra de menus de cada projecto.
- **Organizar na Vertical** *(Windows apenas)*: Organiza todas as janelas abertas na vertical, de modo a caberem no ecrã.
- **Alinhar Ícones** *(Windows apenas)*: Minimiza todos os projectos activos.
- **Fechar Tudo** *(Windows apenas)*: Fecha todos os projectos activos.
- **Primitivas**: Mostra e oculta a paleta **Primitivas**.
- **Primitivas Web** *(apresentações Web apenas)*: Mostra e oculta a paleta **Primitivas Web**.
- **Medidas**: Mostra e oculta a paleta **Medidas**.
- **Apresentação de Página**: Mostra e oculta a paleta **Apresentação de Página**.

- **Folhas de Estilos**: Mostra e oculta a paleta **Folhas de Estilos**.
- **Cores**: Mostra e oculta a paleta **Cores**.
- **Conteúdo Partilhado**: Mostra e oculta a paleta **Conteúdo Partilhado**.
- **Informação de Ajustamento**: Mostra e oculta a paleta **Informação de Ajustamento**.
- **Listas**: Mostra e oculta a paleta **Listas**.
- **Informações do Perfil**: Mostra e oculta a paleta **Informações do Perfil**.
- **Estilos de Quadrícula**: Mostra e oculta a paleta **Estilos de Quadrícula**.
- **Glifos**: Mostra e oculta a paleta **Glifos**.
- **Hiperligações**: Mostra e oculta a paleta **Hiperligações**.
- **Índice**: Mostra e oculta a paleta **Índice**.
- **Interactiva** *(apresentações interactivas apenas)*: Mostra e oculta a paleta **Interactiva**.
- **Camadas**: Mostra e oculta a paleta **Camadas**.
- **Efeitos de Imagem**: Mostra e oculta a paleta **Efeitos de Imagem**.
- **Marcadores de Posição**: Mostra e oculta a paleta **Marcadores de Posição**.
- **Guias**: Mostra e oculta a paleta **Guias**.
- **Estilos de Item**: Mostra e oculta a paleta **Estilos de Item**.
- **PSD Import**: Mostra e oculta a paleta **PSD Import**.
- **Conjuntos de Paletas**: Utilize este submenu para guardar e seleccionar disposições de paletas.

Além disso, este menu inclui um item para cada janela aberta. Pode utilizar estes itens de menu para alternar facilmente entre janelas.

### Menu Auxiliar

O menu **Auxiliar** permite o acesso à ajuda em linha. Este menu inclui os seguintes comandos:

- **Tópicos do Auxiliar** *(Mac OS apenas):* Utilize esta comando para ver a ajuda em linha.
- **Conteúdos** *(Windows apenas)*: Utilize esta opção para ver o separador **Conteúdos** da janela **Auxiliar**.
- **Procurar** *(Windows apenas)*:Utilize esta opção para ver o separador **Procurar** da janela **Auxiliar**.
- **Índice** *(Windows apenas)*: Utilize esta opção para ver o separador **Índice** da janela **Auxiliar**.
- **Transferir Licença do QuarkXPress** *(Windows apenas)*: Utilize esta opção para transferir a sua licença para outro computador.
- **Acerca do QuarkXPress** *(Windows apenas)*: Utilize este comando para visualizar informações sobre o QuarkXPress, como o número da versão.
- **Editar Código de Licença** *(Windows apenas)*: Utilize este comando para alterar o código de validação de uma cópia instalada do QuarkXPress. Alterando este código, pode transformar uma versão de Experiência (anteriormente designada por "cópia de avaliação") do QuarkXPress numa versão completamente funcional, alterar os idiomas suportados pela interface de utilizador ou transformar o QuarkXPress numa edição Plus.

## Menus de contexto

O QuarkXPress oferece um vasto conjunto de funcionalidades através de menus de contexto. Para visualizar um menu de contexto, prima Control+clique (Mac OS) ou clique com o botão direito no texto, numa imagem ou numa paleta.

## Paletas

Para abrir ou visualizar uma paleta, seleccione o nome da paleta no menu **Janela**.

Para fechar uma paleta aberta, clique na caixa de fecho, no canto superior esquerdo da paleta, desmarque o nome da paleta no menu **Janela** ou utilize o método abreviado apropriado.

### Paleta Primitivas

A paleta **Primitivas** permite-lhe alternar facilmente entre uma enorme variedade de primitivas, para trabalhar em apresentações. Para mais informações, consulte "*Primitivas*".

### paleta Medidas

Com a paleta **Medidas** (menu **Janela**),pode editar rapidamente vários controlos utilizados com frequência. As opções da paleta **Medidas** mudam de modo a reflectir a primitiva ou o item seleccionado. Quando selecciona vários itens do mesmo tipo (por exemplo, três rectângulos de imagem separados), os controlos da paleta **Medidas** aplicam-se a todos os itens seleccionados.

A barra de separadores é apresentada acima da parte central da paleta **Medidas**.

A paleta **Medidas** apresenta uma linha de ícones, denominada separador de navegação, acima da parte central da paleta. Pode deslocar-se da esquerda para a direita, ao longo dos ícones do separador de navegação da paleta **Medidas**, premindo Comando+Opção+;/Ctrl+Alt+;. Pode deslocar-se no sentido oposto (direita para a esquerda) premindo Comando+Opção+,/Ctrl+Alt+,.

Para manter sempre visível o separador de navegação, prima Control+clique/clique com o botão direito do rato na barra de título da paleta **Medidas** e seleccione **Mostrar Sempre a Barra de Separadores**. Para manter sempre oculto o separador de navegação, prima Control+clique/clique com o botão direito do rato na barra de título da paleta **Medidas** e seleccione **Ocultar Sempre a Barra de Separadores**. Para visualizar a barra do separador de navegação de forma interactiva. Prima Control+clique/clique com o botão direito do rato na barra de título da paleta **Medidas** e seleccione **Mostrar Separador em Rollover**.

A selecção dos separadores apresentados na paleta **Medidas** depende dos itens que estão activos e a visualização dos separadores é alterada de modo a incluir o(s) item(ns) activo(s). Os separadores disponíveis são os seguintes:

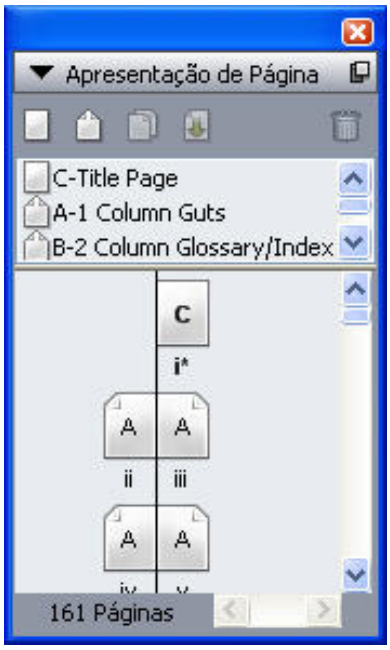
- Separador **Clássica**: Contém controlos utilizados com frequência. É apresentado com um aspecto diferente para rectângulos de texto, rectângulos de imagem, linhas e tabelas.
- Separador **Texto**: Contém controlos do separador **Texto** da caixa de diálogo **Alterar** (**Item > Alterar**).
- Separador **Moldura**: Contém controlos do separador **Moldura** da caixa de diálogo **Alterar**.

- Separador **Contorno**: Contém controlos do separador **Contorno** da caixa de diálogo **Alterar**. É apresentado com um aspecto diferente para rectângulos de texto, rectângulos de imagem e linhas.
- Separador **Recorte**: Contém controlos do separador **Recorte** da caixa de diálogo **Alterar**.
- Separador **Carácter**: Contém controlos da caixa de diálogo **Atributos de Carácter** (**Estilo > Carácter**).
- Separador **Parágrafo**: Contém controlos do separador **Formatos** da caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo** (**Estilo > Formatos**).
- Separador **Percurso do Texto**: Contém controlos do separador **Percurso do Texto** da caixa de diálogo **Alterar**.
- Separador **Espaçamento/Alinhamento**: Contém controlos do submenu **Espaçamento/Alinhamento** (**Item > Espaçamento/Alinhamento**).
- Separador **Exportar**: Contém controlos do separador **Exportar** da caixa de diálogo **Alterar** (apresentações Web apenas).
- Separador **Quadrículas**: Contém controlos do separador **Quadrícula** da caixa de diálogo **Alterar** (tabelas seleccionadas apenas).
- Separador **Sombra de Capitular**: Contém controlos do separador **Sombra de Capitular** da caixa de diálogo **Alterar**.
- Separador **Tabulações**: Contém controlos do separador **Tabulações** da caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo**.

Quando selecciona um rectângulo de imagem que contém uma imagem, o número junto do ícone **Resolução Efectiva da Imagem**, do separador **Clássica** da paleta **Medidas**, apresenta a resolução efectiva da imagem. A resolução real da imagem, dividida pela escala da imagem, equivale à resolução efectiva. Por exemplo, se importar uma imagem com uma resolução real de 100 ppp e, em seguida, aumentar a escala de 100% para 200%, a resolução efectiva é de 50 ppp. Quanto maior é a resolução efectiva, maior é a qualidade da imagem reproduzida. Note que se seleccionar vários rectângulos de imagem com diferentes resoluções efectivas, não é apresentado qualquer número no ícone **Resolução Efectiva da Imagem**.

### paleta Apresentação de Página

A paleta **Apresentação de Página** inclui diversas funções relacionadas com páginas e navegação.




A paleta **Apresentação de Página** permite-lhe trabalhar com páginas modelo e páginas de apresentações.

A parte superior da paleta permite-lhe criar, duplicar e eliminar páginas modelo. Para ver e editar uma página modelo, faça duplo clique na mesma; a página principal é apresentada na janela do projecto activo. Uma página modelo de lado único é apresentada como um rectângulo, enquanto uma página modelo face-a-face é apresentada com dois cantos dobrados.

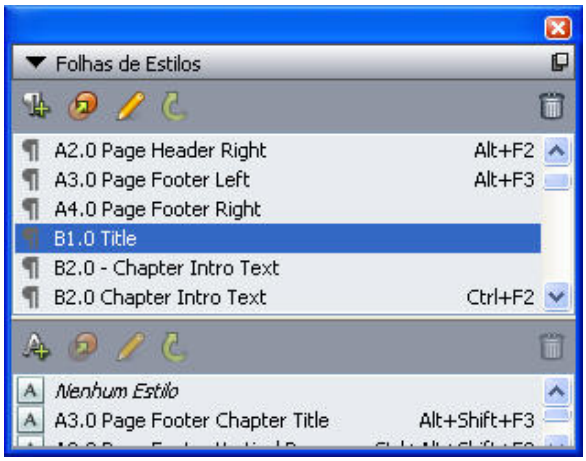
A parte inferior da paleta permite-lhe navegar nas páginas da apresentação activa. Para aceder a uma página de apresentação, faça duplo clique nesta parte da paleta.

Para aplicar uma página modelo a uma página de apresentação, arraste o ícone da página principal para cima do ícone da página de apresentação. Alternativamente, pode seleccionar os ícones da página de apresentação na paleta e premir Comando-clique/Ctrl-clique no ícone da página modelo.

### Paleta Folhas de Estilos

A paleta **Folhas de Estilos** (**Janela > Mostrar Folhas de Estilos**) permite-lhe aplicar folhas de estilos de caracteres e parágrafos, clicando nos nomes da folha de estilos. Os botões situados na parte superior de cada secção desta paleta permitem-lhe criar, editar, duplicar, actualizar e eliminar folhas de estilos.

➡ Um sinal de mais junto de uma folha de estilos indica que foi aplicada formatação local.

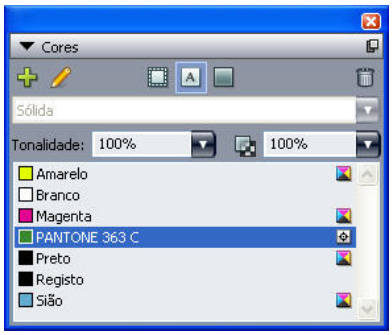



A paleta **Folhas de Estilos** permite-lhe visualizar e aplicar folhas de estilos de parágrafos e caracteres.

### Paleta Cores

A paleta **Cores** permite-lhe ver e aplicar cores definidas no projecto activo. Os botões situados na parte superior desta paleta permitem-lhe criar, editar e eliminar cores.

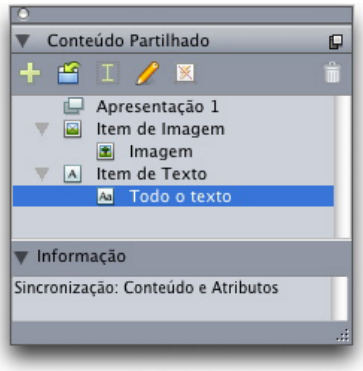
Os utilizadores criam as cores através da caixa de diálogo **Cores** (**Editar > Cores**). Para mais informações, consulte "*Trabalhar com cores*".




A paleta **Cores** permite-lhe ver e aplicar cores.

### Paleta Conteúdo Partilhado

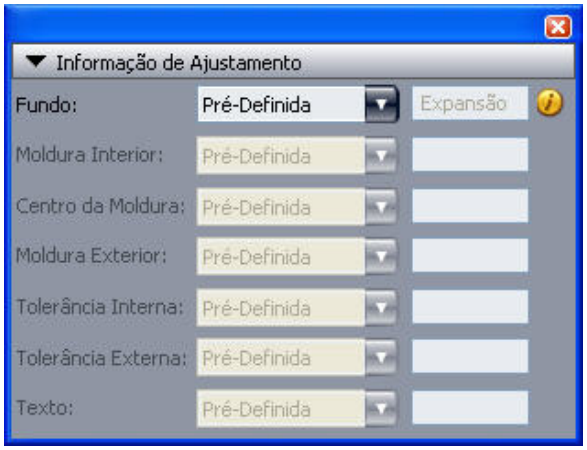
A paleta **Conteúdo Partilhado** permite-lhe trabalhar com itens e conteúdo guardados na biblioteca de conteúdo partilhado. Para mais informações, consulte "*Trabalhar com conteúdo partilhado*".




A paleta **Conteúdo Partilhado** permite-lhe trabalhar com itens e conteúdo da biblioteca de conteúdo partilhado.

### Paleta Informação de Ajustamento

A paleta **Informação de Ajustamento** permite-lhe ver e manipular relações de ajustamento de itens seleccionados. Para mais informações, consulte "*Trabalhar com o ajustamento*".




A paleta **Informação de Ajustamento** permite-lhe ver e manipular relações de ajustamento.

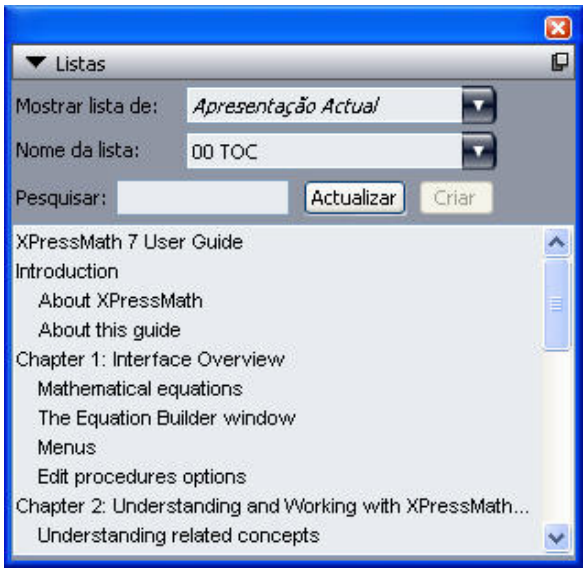
### Paleta Listas

A paleta **Listas** ajuda-o a ver e gerar listas. Esta função é útil para criar elementos tais como índices. Pode criar listas na caixa de diálogo **Listas** (**Editar > Listas**).

O menu pendente **Nome da Lista** permite-lhe escolher entre as listas definidas no projecto activo e o botão **Actualizar** permite-lhe actualizar a lista actualmente apresentada na paleta.

O botão **Pesquisar** permite-lhe localizar itens na paleta **Listas**. Também pode navegar para uma palavra ou título fazendo duplo clique na paleta.

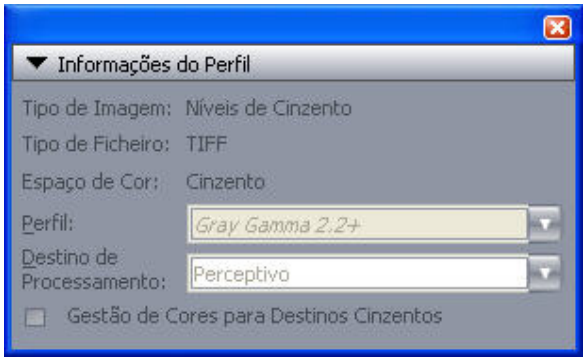
O botão **Criar** permite-lhe inserir a lista activa na cadeia de texto activa. Se a lista já existir no texto, pode actualizá-la, em vez de inserir outra cópia. As folhas de estilos **Formatar como** da lista são aplicadas automaticamente.




A paleta **Listas** permite-lhe criar elementos tais como índices

### Paleta Informações do Perfil

A paleta **Informações do Perfil** permite-lhe ver e actualizar definições de gestão de cores para imagens. Para mais informações, consulte "*Gestão de cores*".




A paleta **Informações do Perfil** permite-lhe controlar com precisão definições de gestão de cores para imagens.

### Paleta Glifos

A paleta **Glifos** permite aceder facilmente a todos os caracteres de cada tipo de letra do computador. Pode visualizar todos os caracteres do tipo seleccionado ou reduzir a selecção, especificando uma opção no segundo menu pendente. Para adicionar caracteres ao texto, faça duplo clique sobre os mesmos. Utilizando a área **Glifos Favoritos**, situada na parte inferior da paleta, pode guardar caracteres utilizados com frequência, para um fácil acesso.

A paleta **Glifos** permite aceder facilmente a todos os caracteres de cada tipo de letra.

### Paleta Hiperligações

A paleta **Hiperligações** permite-lhe aplicar hiperligações a texto e imagens. Embora as hiperligações não funcionem, evidentemente, em apresentações impressas, funcionam quando exporta uma apresentação em formato PDF e quando exporta uma apresentação Web em formato HTML. Para mais informações, consulte "*Hiperligações*".

A paleta **Hiperligações** permite-lhe aplicar hiperligações a texto e imagens.

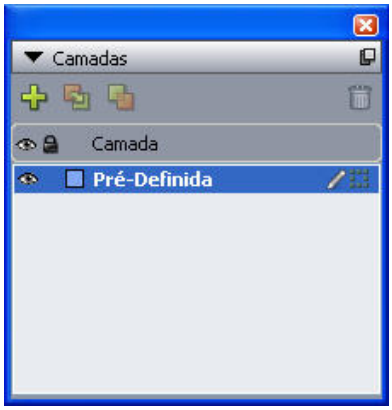
### Paleta Índice

A paleta **Índice** permite-lhe adicionar ao texto etiquetas, para indexação. Quando cria um índice (**Utilitários > Criar Índice**), todas as etiquetas criadas com a paleta **Índice** são automaticamente transformadas num índice personalizável. Para mais informações, consulte "*Trabalhar com listas*".

A paleta **Índice** permite-lhe adicionar ao texto etiquetas, para inclusão num índice gerado de forma automática.

### Paleta Camadas

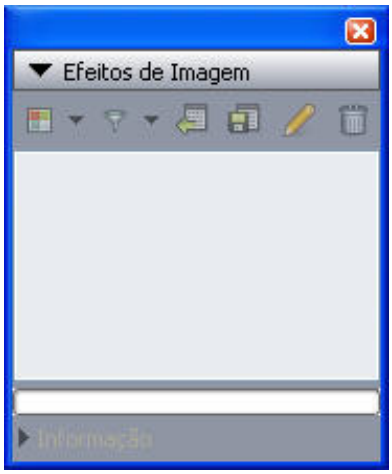
A paleta **Camadas** permite-lhe criar camadas, editar propriedades de camadas, controlar se essas camadas são apresentadas e impressas e mover objectos entre camadas. Para mais informações, consulte "*Trabalhar com camadas*".




A paleta **Camadas** permite-lhe trabalhar com camadas e com objectos existentes nessas camadas.

### Paleta Efeitos de Imagem

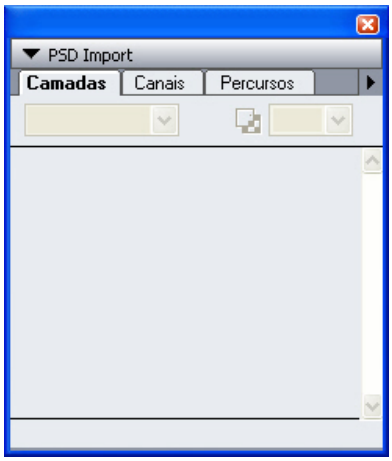
A paleta **Efeitos de Imagem** permite-lhe aplicar efeitos, tais como ajustes de nitidez e contraste, a imagens. Esta paleta só é apresentada quando está instalado o suporte lógico QuarkVista XTensions. Para mais informações, consulte "*Utilizar efeitos de imagem*".




A paleta **Efeitos de Imagem** permite-lhe aplicar vários efeitos visuais às imagens de uma apresentação.

### Paleta PSD Import

A paleta **PSD Import** permite-lhe controlar a visualização de ficheiros Photoshop (PSD) importados. Para mais informações, consulte "*Trabalhar com imagens PSD*".



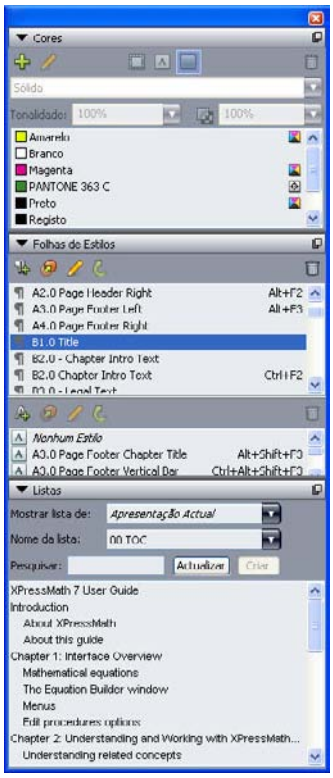

A paleta **PSD Import** permite-lhe manipular imagens PSD importadas.

## Grupos de paletas e conjuntos de paletas

O QuarkXPress inclui duas funções que o ajudam a gerir as paletas: grupos de paletas e conjuntos de paletas.

### Utilizar grupos de paletas

A função Grupos de Paletas permite-lhe combinar várias paletas numa única paleta.




Este grupo de paletas apresenta as paletas **Folhas de Estilos, Cores** e **Listas** associadas numa única paleta, o que permite economizar espaço, possibilitando um fácil acesso às funções.

Para inserir uma paleta num grupo de paletas, prima Control+clique/clique com o botão direito do rato na barra de título de um grupo de paletas e seleccione o nome de uma paleta que não esteja marcado. Quando associa uma paleta que já está a ser apresentada, esta desloca-se de modo a passar a fazer parte do grupo de paletas. Para remover uma paleta de um grupo de paletas, prima Control+clique/clique com o botão direito do rato no nome da paleta e seleccione **Separar [nome da paleta]**.

### Utilizar conjuntos de paletas

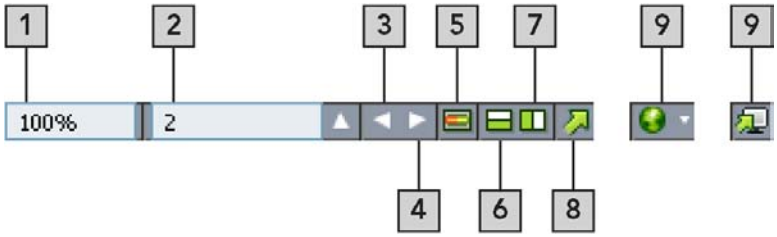
A função Conjuntos de Paletas permite-lhe guardar e invocar a posição e o estado de todas as paletas e bibliotecas abertas, de modo a que possa alternar facilmente entre diferentes configurações de paletas.

Para criar um conjunto de paletas, abra primeiro todas as paletas de que irá necessitar para uma tarefa específica e oculte todas as outras paletas. Em seguida, seleccione **Janela > Conjuntos de Paletas > Guardar Conjunto de Paletas Como** para abrir a caixa de diálogo **Guardar Conjunto de Paletas Como**, introduza um nome e, opcionalmente, atribua um comando de teclas.

Para obter um conjunto de paletas, seleccione **Janela > Conjuntos de Paletas > [nome do conjunto de paletas]** ou prima a combinação de teclas desse conjunto de paletas.

## Controlos de apresentações

Quando abre um projecto, tem acesso imediato a algumas funções básicas, na parte inferior esquerda da janela do projecto.




Controlos de apresentações

1 **Ampliação/Redução**: Introduza uma percentagem de ampliação/redução ou seleccione um valor no menu pendente.

2 **Número de Página**: Introduza um número no campo **Número de Página** ou seleccione uma página na lista de páginas apresentada quando clica na seta para cima, situada à direita do campo.

3 **Página Anterior**: Navega para a página anterior.

4 **Página Seguinte**: Navega para a página seguinte.

5 **Alternar Página Modelo**: Alterne entre a página da apresentação activa e a respectiva página principal.

6 **Dividir Ecrã Verticalmente**: Mostra a apresentação em dois ou mais ecrãs em separado, um por cima do outro.

7 **Dividir Ecrã Horizontalmente**: Mostra a apresentação em dois ou mais ecrãs em separado, lado a lado.

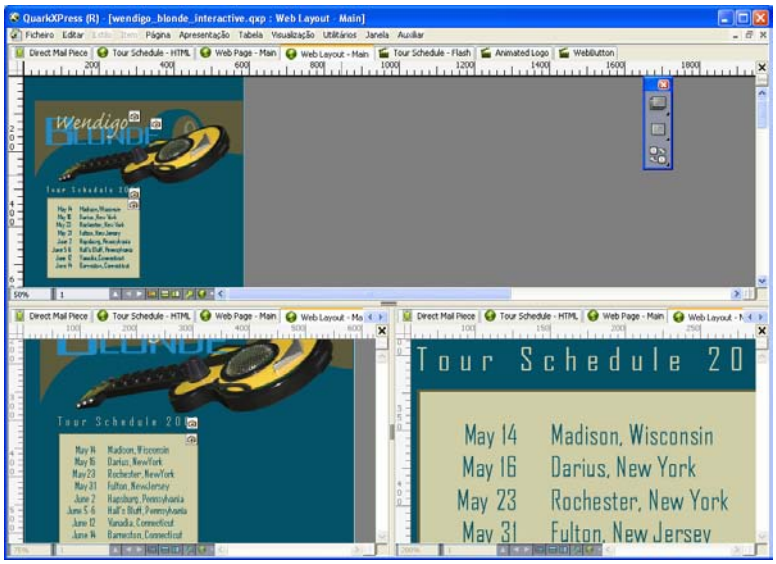
8 **Exportar**: Apresenta as mesmas opções de exportação que estão disponíveis quando selecciona **Ficheiro > Exportar**.

9 **Pré-visualização**: Mostra uma pré-visualização da apresentação Web ou Interactiva, conforme será apresentada depois de exportada. Disponível apenas quando está a trabalhar em apresentações Web ou Interactivas.

➡ Clique na seta para cima, situada junto do campo **Número de Página**, para ver uma visualização em miniatura de todas as páginas da apresentação. Os utilizadores de Mac podem continuar a clicar na seta para cima, para aumentar as miniaturas.

## Dividir uma janela

Ao dividir uma janela em dois ou mais painéis, pode visualizar diversas vistas de um projecto ao mesmo tempo, bem como ver alterações em todos os painéis em simultâneo. Pode, inclusivamente, utilizar diferentes modos de vistas em cada painel, e ver as suas edições num painel e efectuar actualizações no outro painel, em tempo real. Pode dividir diversas vistas na horizontal ou na vertical, dentro de uma janela.




Ao dividir uma janela, pode ver o seu trabalho com diferentes ampliações em simultâneo.

Existem três formas de dividir uma janela:

- Seleccione **Janela > Dividir Janela > Horizontal** ou **Janela > Dividir Janela > Vertical**.
- Clique na barra de divisão, à direita da barra de deslocamento (para uma divisão vertical), ou na parte superior da barra de deslocamento (para uma divisão horizontal).
- Clique nos ícones de divisão do ecrã, na barra de controlos da apresentação, situada na parte inferior da janela do projecto.

Uma vez dividida a janela, pode alterar a largura e a altura da divisão, arrastando as barras entre as divisões.

Para remover divisões de uma janela, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Janela > Dividir Janela > Remover Tudo**.
- Arraste a barra de divisão para a parte lateral da janela.

## Criar uma janela

Para criar uma nova janela que apresente o projecto activo, seleccione **Janela > Nova Janela**.

➡ Se abrir múltiplas janelas para um projecto, efectuar alterações nesse projecto e, em seguida, começar a fechar as janelas, a aplicação só lhe perguntará se pretende guardar o artigo quando fechar a última janela do projecto.

# Projectos e apresentações

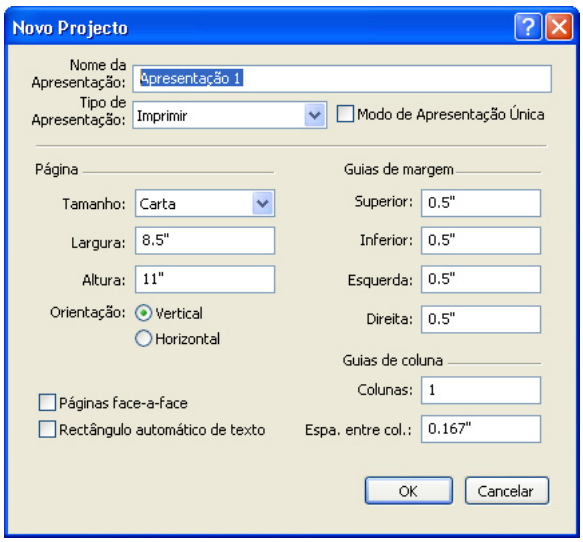
Os ficheiros de QuarkXPress designam-se por *projectos* e cada projecto contém uma ou mais *apresentações*. Cada apresentação é guardada num projecto e cada projecto contém pelo menos uma apresentação. Cada apresentação pode conter 2000 páginas e pode ter um tamanho de 48" x 48" (ou 24" x 48" num formato de duas páginas). Um projecto pode conter um número ilimitado de apresentações.

Devido ao facto de poderem ser guardadas várias apresentações num único ficheiro, é muito fácil partilhar conteúdos entre diferentes versões de um documento — por exemplo, uma carta com texto idêntico nos formatos US letter e A4.

Um projecto do QuarkXPress pode conter três tipos de apresentações: Impressão, Web e Interactiva. Pode utilizar um projecto para criar conteúdos para vários suportes — tais como impressão, PDF, SWF e HTML.

## Trabalhar com projectos

Para criar um projecto, seleccione **Ficheiro > Novo > Projecto**. É apresentada a caixa de diálogo **Novo Projecto**.



Caixa de diálogo **Novo Projecto** do tipo de apresentação de impressão

Cada projecto de QuarkXPress contém pelo menos uma apresentação. Deste modo, quando cria um projecto, tem de especificar uma apresentação predefinida para o ficheiro. Pode utilizar o nome predefinido da apresentação ou introduzir um novo nome, no campo **Nome da Apresentação**. Para indicar o tipo da apresentação predefinida, seleccione **Impressão**, **Web** ou **Interactiva** no menu pendente **Tipo de Apresentação**.

Para mais informações sobre apresentações Web, consulte "*Apresentações Web*".

Para mais informações sobre apresentações interactivas, consulte "*Apresentações interactivas*".

Por predefinição, são apresentados separadores na parte superior da janela do projecto, para cada uma das apresentações de um projecto. Para não visualizar estes separadores, seleccione **Modo de Apresentação Única**. (Pode adicionar à mesma apresentações a um projecto, mas o modo de Apresentação Única será desactivado).

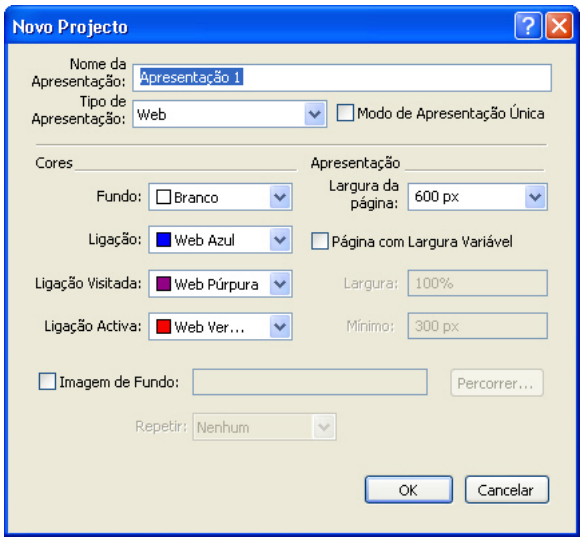
Um projecto criado em qualquer edição de idioma do QuarkXPress pode ser editado, impresso e guardado em qualquer outra edição de idioma do QuarkXPress. São suportados todos os dicionários de verificação ortográfica e regras de hifenização disponíveis para cada edição de idioma. No entanto, o texto que utiliza funções específicas da Ásia Oriental (tais como texto rubi, conjuntos de tipos de letra e caracteres de grupo) não pode ser editado numa edição de idioma do QuarkXPress, que não da Ásia Oriental.

### Opções para apresentações de impressão

Os controlos da área **Página** permitem-lhe definir o tamanho de página e a orientação da apresentação predefinida. O selector **Páginas Face-a-face** permite-lhe criar áreas de trabalho e o selector **Rectângulo Automático de Texto** permite-lhe adicionar um rectângulo de texto a uma página modelo predefinida da apresentação. Os controlos **Guias de Margem** permitem-lhe definir margens predefinidas para a apresentação, e os controlos da área **Guias de Coluna** permitem-lhe criar uma página com várias colunas, por predefinição.

### Opções para apresentações Web

Os controlos da área **Cores** permitem-lhe especificar as cores predefinidas do fundo da página e de hiperligações. Os controlos da área **Apresentação** permitem-lhe especificar uma largura de página predefinida e determinar se a largura de página é variável. Pode utilizar os controlos **Imagem de Fundo** para importar um ficheiro de imagem como o fundo de página.




Caixa de diálogo **Novo Projecto** do tipo de apresentação Web

### Guardar e atribuir um nome a um projecto do QuarkXPress

Quando guarda um projecto de QuarkXPress pela primeira vez, é apresentada a caixa de diálogo **Guardar Como**. Utilize esta caixa de diálogo para especificar o nome, a localização e o tipo de um projecto.

Quando guarda um projecto do QuarkXPress, pode seleccionar uma opção no menu pendente **Tipo/Guardar Como Tipo**:

- Seleccione **Projecto** para guardar um projecto que pode modificar.
- Seleccione **Modelo de Projecto** para guardar uma versão apenas de leitura do projecto.

### Exportar apresentações e projectos

Para exportar uma ou mais apresentações do projecto activo, seleccione **Ficheiro > Exportar > Apresentações como Projecto**. Introduza um nome no campo **Guardar Como** e especifique uma localização.

Para exportar todas as apresentações de um projecto, escolha **Seleccionar Tudo** na área **Apresentações**. Para exportar apresentações individuais, seleccione-as nesta área.

Para exportar apresentações seleccionadas, que pode abrir em versões anteriores do QuarkXPress, seleccione **7.0** no menu pendente **Versão**.

## Trabalhar com apresentações

É fácil navegar entre apresentações, adicionar apresentações, duplicar apresentações e eliminar apresentações.

Para navegar entre apresentações, utilize os separadores situados na parte superior da janela do projecto.

Para adicionar uma apresentação ao projecto activo, seleccione **Apresentação > Nova** ou clique num separador de apresentação e seleccione **Nova** no menu de contexto.

Para duplicar uma apresentação, abra a apresentação que pretende duplicar e seleccione **Apresentação > Duplicar** ou seleccione **Duplicar** no menu de contexto do separador **Apresentação**.

Para alterar as propriedades de uma apresentação, abra a apresentação e seleccione **Apresentação > Propriedades de Apresentação** ou seleccione **Propriedades de Apresentação** no menu de contexto do separador **Apresentação**. É apresentada a caixa de diálogo **Propriedades de Apresentação**.

Para eliminar uma apresentação, abra a apresentação e seleccione **Apresentação > Eliminar** ou seleccione **Eliminar** no menu de contexto do separador **Apresentação**.

Quando utiliza os comandos seguintes, apenas a apresentação activa é incluída no resultado:

- **Ficheiro > Exportar > PDF**
- **Ficheiro > Exportar > Página como EPS**
- **Ficheiro > Agrupar para Saída**
- **Ficheiro > Imprimir**
- **Ficheiro > Exportar > HTML** (apresentações Web apenas)

➡ São aplicadas camadas à apresentação activa quando está a criá-las e a editá-las.

➡ Quando realiza uma acção ao nível do projecto (**Editar > Desfazer**), a acção é adicionada ao Histórico de Desfazer de todas as apresentações.

➡ Quando efectua a verificação ortográfica (menu **Utilitários**), o QuarkXPress verifica apenas a apresentação activa.

➡ A função **Pesquisar/Alterar** (menu **Editar**) efectua procuras apenas na apresentação activa.

### Recursos ao nível do projecto e ao nível da apresentação

Alguns recursos são definidos ao nível do projecto e outros ao nível da apresentação.

### Recursos ao nível do projecto

Os recursos ao nível do projecto podem ser utilizados por cada uma das apresentações do projecto e são iguais em todas as apresentações em que são utilizados. Os recursos ao nível do projecto incluem preferências de aplicações, folhas de estilos, cores, H&Js, listas, travessões e barras, menus em cascata (apenas nas apresentações Web), meta-etiquetas (apenas nas apresentações Web) e menus (apenas nas apresentações Web).

➡ Embora todas as definições de lista que criar possam ser utilizadas em qualquer apresentação do projecto, só é apresentada uma lista na apresentação activa quando esta for criada.

### Recursos ao nível da apresentação

Os recursos ao nível da apresentação podem ser únicos para cada apresentação do projecto. Os recursos ao nível da apresentação podem ser os seguintes:

- Preferências da apresentação (**QuarkXPress/Editar > Preferências > Apresentação** ou **Apresentação Web**)

- Definições de ajustamento ao par (**Utilitários > Edição de Rastreio**) *(apenas nas apresentações de impressão)*
- Definições de rastreio (**Utilitários > Editar Tabela de Ajustamento ao Par**) *(apenas nas apresentações de impressão)*
- Excepções de hifenização (**Utilitários > Excepções de Hifenização**)
- Definições de ajustamento (**Janela > Mostrar Info de Ajustamento**) *(apenas nas apresentações de impressão)*
- Valores de ampliação/redução

## Trabalhar com guias

Guias são directrizes não impressas que o ajudam a alinhar itens e texto numa apresentação. Existem dois tipos de guias: *Réguas* e *guias de coluna e de margem*.

*Quadrículas de desenho* são directrizes não impressas que pode utilizar para alinhar itens e texto, de acordo com o tamanho e a posição do texto.

Para mais informações, consulte "*Suporte lógico Guide Manager Pro XTensions*."e "*Compreender as quadrículas de desenho*".

### Guias de coluna e de margem

As guias de coluna e de margem mostram onde se encontram as margens exteriores de uma página e onde devem ser colocadas as colunas (caso existam).

O QuarkXPress coloca automaticamente as guias de coluna e as guias de margem em todas as novas apresentações de impressão. Pode especificar a sua posição nos campos **Guias de Coluna** e **Guias de Margem** da caixa de diálogo **Novo Projecto** (**Ficheiro > Novo > Projecto**) ou na caixa de diálogo **Nova Apresentação** (**Apresentação > Nova**).

Quando uma página modelo é apresentada na janela do projecto, pode utilizar a caixa de diálogo **Guias Modelo & Quadrícula** (**Página > Guias Modelo & Quadrícula**) para alterar a localização das guias de coluna e das guias de margem. Se seleccionar **Rectângulo Automático de Texto** na caixa de diálogo **Novo Projecto** (**Ficheiro > Novo > Projecto**) ou na caixa de diálogo **Nova Apresentação** (**Apresentação > Nova**), os valores especificados na área **Guias de Margem** definem o tamanho e a localização do rectângulo automático de texto.

Para obter informações sobre como criar guias de coluna e de margem, consulte "*Configurar uma quadrícula de página modelo*".

Para mais informações, consulte "*Suporte lógico Guide Manager Pro XTensions*".

### Réguas

As réguas (ou simplesmente "guias") são directrizes não impressas que o utilizador pode posicionar manualmente. Pode criar réguas arrastando-as para fora das réguas horizontais e verticais (**Ver > Réguas**). Pode criar réguas em páginas modelo ou em páginas individuais de apresentações.

- Para criar uma régua horizontal, clique na régua superior; quando for apresentado o ponteiro ↕, arraste a régua para a posição pretendida na página. Para criar uma régua vertical, clique na régua vertical e arraste-a para a página, quando for apresentado o ponteiro ↔. Se a paleta **Medidas** estiver

aberta quando arrastar uma régua, a posição da régua é indicada no campo **X** (para réguas verticais) ou no campo **Y** (para réguas horizontais).

- Se, ao criar uma régua horizontal, soltar o botão do rato quando a régua estiver posicionada sobre a mesa de colagem, a régua estender-se-á ao longo da mesa de colagem e de todas as páginas da área. Se soltar o botão do rato quando a régua horizontal estiver posicionada sobre a página de um documento, a régua será apresentada apenas nessa página.
- Para reposicionar uma régua, clique sobre a mesma e arraste-a para uma localização diferente, quando for apresentado o ponteiro da régua. Também pode fazer duplo clique na régua com a primitiva **Item** seleccionada e introduzir uma nova localização na caixa de diálogo **Gestor de Guias Pro**.
- Para remover uma régua, arraste-a para fora da página.
- Para remover todas as réguas de uma página, desloque-se até ser apresentada uma parte da página e prima Opção/Alt enquanto arrasta a guia para a régua.
- Para remover todas as réguas da mesa de colagem de uma área, desloque-se até ser apresentada uma parte da mesa de colagem e prima Opção/Alt enquanto clica numa área da régua.

Consulte também "*Suporte lógico Guide Manager Pro XTensions*".

### Ajustar às guias

O QuarkXPress permite-lhe criar um "campo magnético" em volta das guias, de modo a que quando arrasta um item junto de uma guia, este é automaticamente alinhado com a mesma. Esta função designa-se por **Ajustar às Guias** (menu **Ver**) e a largura do campo magnético designa-se por **Zona de Ajustamento**.

Para realizar o ajustamento utilizando controlos do QuarkXPress, certifique-se de que está seleccionada a opção **Ver** > **Ajustar às Guias**. Para especificar a zona, seleccione **QuarkXPress/Editar** > **Preferências** > **Apresentação de Impressão** > **Guias & Quadrícula** e introduza um valor em pixels no campo **Zona de Ajustamento**.

Também pode seleccionar **Ver > Ajustar Quadrículas de Página**, para forçar os itens a serem alinhados com a quadrícula da página modelo. O valor do campo **Zona de Ajustamento** também se aplica a quadrículas de páginas modelo. Para mais informações, consulte "*Ajustar itens em quadrículas de desenho*".

## Desfazer e refazer acções

O comando **Desfazer** (menu **Editar**) repõe a última acção realizada num item. Por exemplo, se cortar acidentalmente um rectângulo de imagem, o comando **Desfazer** irá repor o rectângulo de imagem na apresentação, a partir do Clip. O comando **Refazer** (menu **Editar**) permite-lhe reimplementar uma acção desfeita.

Seleccione **Editar > Desfazer** (Comando+Z/Ctrl+Z) para anular a última acção realizada. O item de menu identifica a acção especificada que pode ser desfeita. Por exemplo, o comando **Desfazer Eliminação** está disponível no menu **Editar** depois de ter utilizado o comando **Item > Eliminar**. A opção **Impossível Desfazer** é apresentada a cinzento quando a função **Desfazer** não está disponível.

Para reimplementar a acção, seleccione **Editar > Refazer** (Comando+Shift+Z/Ctrl+Y) depois de desfazer uma acção.

# Rectângulos, linhas e tabelas

Para criar uma apresentação de página bem sucedida, necessita de uma forma metódica para organizar o texto e as imagens — necessita de rectângulos. Os rectângulos são itens que podem conter texto ou imagens; podem, inclusivamente, ser criados para não incluírem qualquer conteúdo, de modo a criar elementos de desenho a cores numa página, por exemplo. Os limites dos rectângulos conferem ao texto e imagens uma forma, dimensão e posição específicas numa página.

## Compreender os itens e os conteúdos

O QuarkXPress trabalha com base em itens (contentores) e conteúdos (coisas que são colocadas dentro de itens).

*Itens* são os blocos de criação de uma apresentação de página. A primitiva **Item** permite-lhe realizar acções tais como mover, redimensionar, rodar, alterar a forma, cortar, copiar e colar itens.

Os tipos básicos de itens são os seguintes:

- *Rectângulos*, incluindo rectângulos de texto, rectângulos de imagem e rectângulos sem conteúdo. Os rectângulos pode ter diversas formas, tais como rectangular, redondo e Bézier.
- *Linhas*, incluindo linhas "normais" e percursos de texto (que podem incluir texto). Também as linhas podem ser rectas ou Bézier.
- *Grupos*, que são conjuntos de itens que foram "colados" de forma a agirem como um único item.
- *Tabelas*, que podem conter tanto texto como imagens.
- *Formulários*, que lhe permitem criar formulários HTML (apenas apresentações Web).
- *Controlos de formulários*, que lhe permitem criar controlos de formulários HTML (apenas apresentações Web).

*Conteúdos*, que são, basicamente, texto e imagens. Para criar uma apresentação, normalmente o utilizador desenha alguns rectângulos de texto e rectângulos de imagem e, em seguida, introduz texto e imagens nesses rectângulos.

Uma vez que os itens e os conteúdos são diferentes, são utilizadas primitivas diferentes para manipular cada um deles:

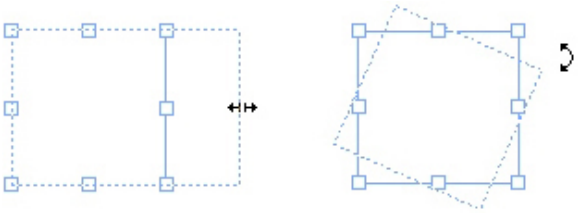
- A primitiva **Conteúdo de Texto** permite-lhe criar rectângulos de texto rectangulares e formatar texto em rectângulos de texto ou em percursos de texto. Também pode utilizar a primitiva **Conteúdo de Texto** para cortar, copiar e colar texto.
- A primitiva **Conteúdo de Imagem** permite-lhe criar rectângulos de imagem rectangulares e manipular imagens em rectângulos de texto. Também pode utilizar a primitiva **Conteúdo de Imagem** para cortar, copiar e colar imagens.

## Compreender as asas

Os rectângulos de ligação de percursos de texto, linhas e rectângulos seleccionados possuem pequenos quadrados brancos denominados *asas de itens*. Pode utilizar estas asas para redimensionar e rodar um item seleccionado.

### Asas de itens

Para redimensionar um item, clique e arraste as respectivas asas. Para rodar um item, clique e arraste apenas a parte exterior de uma das asas de vértice do item. O ponteiro do rato muda quando é deslocado para cima ou para junto de uma asa, para indicar qual a acção que pode realizar:



Pode utilizar asas de item para redimensionar ou rodar um item.

### Asas de imagens

Quando selecciona a primitiva **Conteúdo de Imagem** e clica num rectângulo de imagem que contém uma imagem, esta última é apresentada com grandes círculos a funcionarem como asas. Estas asas designam-se por *asas de conteúdo de imagem*. Quando clica em qualquer parte da sobreposição da imagem, pode utilizar a acção Mover ponteiro para mover a imagem dentro do respectivo rectângulo.

Rectângulo de imagem que apresenta asas de conteúdo de imagem

As asas de conteúdo de imagem são apresentadas mesmo que a imagem seleccionada exceda o tamanho do rectângulo (veja a imagem em cima). A imagem é apresentada além dos limites do rectângulo. Pode cortar a imagem, redimensionando o rectângulo de imagem.

Pode utilizar as asas de conteúdo de imagem para redimensionar ou rodar uma imagem sem alterar o tamanho ou o ângulo do respectivo rectângulo de imagem.

- Ponteiros de redimensionamento:
- Ponteiros de rotação:

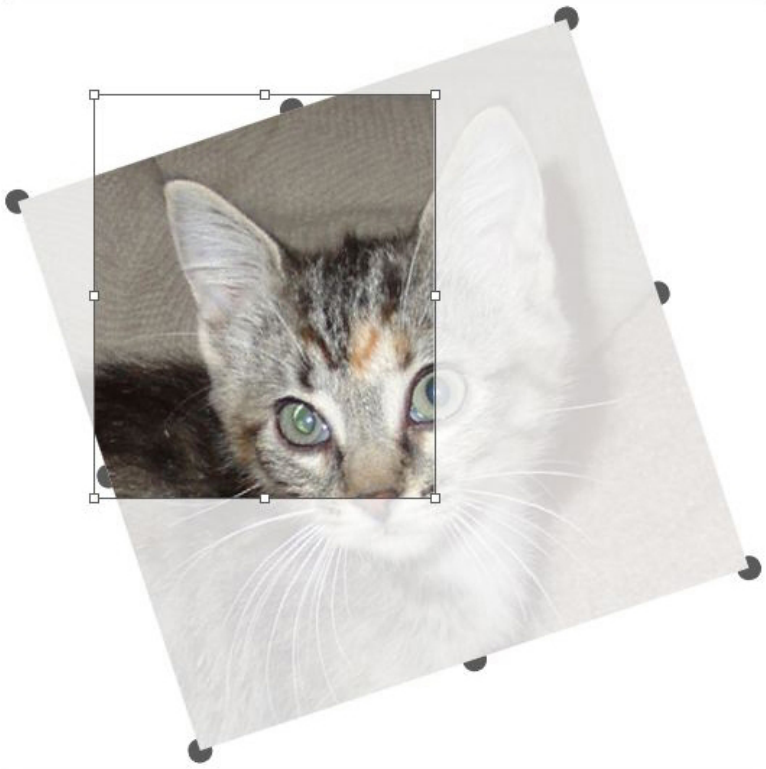


Imagem rodada num rectângulo não rodado

Se pretender mover um rectângulo de imagem ou ver o aspecto do respectivo corte sem a sobreposição transparente, prima a tecla Comando/Ctrl. Esta acção desactiva temporariamente a sobreposição e permite-lhe interagir com o rectângulo, como se a primitiva **Item** estivesse seleccionada.

Se clicar e arrastar com a primitiva **Conteúdo de Imagem** quando o ponteiro do rato está posicionado sobre um local onde se possa sobrepor uma asa de rectângulo de imagem e uma asa de conteúdo de imagem, apenas é redimensionada ou rodada a imagem. Se pretender mover a asa de item, seleccione a primitiva **Item**.

## Compreender formas Bézier

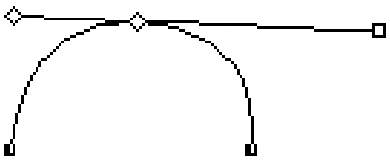
Antes de alterar a forma de rectângulos e linhas Bézier, certifique-se de que compreende as definições seguintes.

*Ponto*: Um ponto linha segmentos de linha e define o local de início e de fim dos segmentos de linha. Os pontos que ligam segmentos de linha curvos possuem asas de curva que controlam a forma das curvas. O QuarkXPress oferece três tipos de pontos: Canto, curvo e simétrico.

*Ponto de canto*: Um vértice liga duas linhas rectas, uma linha recta e uma linha curva ou duas linhas curvas descontínuas. Com linhas curvas, as asas de curva do ponto de canto podem ser manipuladas de forma independente, normalmente para formar uma transição de forma entre os dois segmentos:

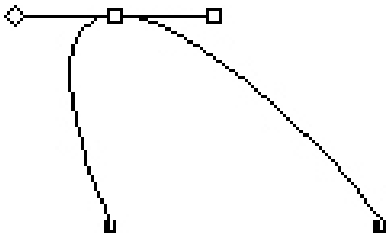
Exemplos de pontos de canto

*Ponto de curva*: Um ponto de curva liga duas linhas curvas de modo a formar uma curva contínua. As asas de curva permanecem sempre numa linha recta ao longo do ponto, mas podem ser distanciadas de forma independente:



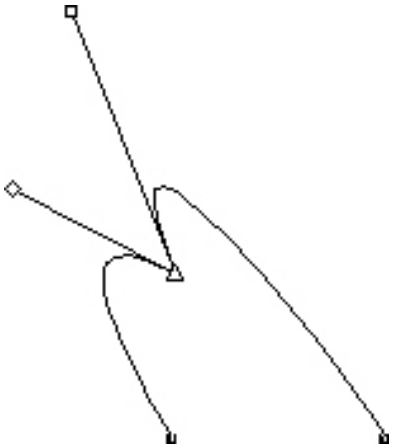
Um ponto de curva

*Ponto simétrico*: Um ponto simétrico liga duas linhas curvas de modo a formar uma curva contínua. O resultado é semelhante ao de um ponto de curva, mas as asas de curva estão sempre equidistantes do ponto:



Um ponto simétrico

*Asas de curva*: As asas de curva estendem-se a partir de ambos os lados de um ponto e controlam a forma de uma curva:



Asas de curva (superiores esquerdas)

*Segmentos de linha*: Segmentos de linha são secções de linhas rectas ou curvas, posicionadas entre dois pontos:

Segmentos de linha

Quando a primitiva **Seleccionar Ponto** está posicionada sobre uma linha ou um rectângulo Bézier activo, são apresentados vários ponteiros, indicando se pode seleccionar um ponto, as asas de curva ou um segmento de linha. Clique e arraste utilizando os ponteiros para alterar a forma do rectângulo ou da linha Bézier.

- Para alterar completamente a forma, seleccione uma opção diferente no submenu **Item > Forma**.
- Para adicionar um ponto a um rectângulo Bézier enquanto trabalha com a primitiva **Caneta Bézier**, clique num segmento de linha. Alternativamente, pode utilizar a primitiva **Adicionar Ponto**.
- Para remover um ponto de um rectângulo Bézier enquanto trabalha com a primitiva **Caneta Bézier**, clique no ponto. Alternativamente, pode utilizar a primitiva **Remover Ponto**.
- Para converter um ponto noutro tipo de ponto enquanto trabalha com a primitiva **Caneta Bézier**, prima Opção+clique/Alt+clique no ponto. Alternativamente, pode utilizar a primitiva **Converter Ponto**.
- Para mover um ponto ou alterar a forma de um segmento de linha enquanto trabalha com a primitiva **Caneta Bézier**, prima Comando+arraste/Ctrl+arraste o ponto ou segmento de linha.
- Para seleccionar curvas ou pontos, de modo a poder movê-los ou eliminá-los, utilize a primitiva **Seleccionar Ponto**. Prima Shift e clique para seleccionar vários pontos. Prima Opção+clique/Alt+clique num ponto para torná-lo simétrico.

## Trabalhar com rectângulos

Existem três tipos de rectângulos: Rectângulos de texto, rectângulos de imagem e rectângulos sem conteúdo (rectângulos assinalados como **Sem**). Os três tipos de rectângulos podem conter cor, tonalidades, combinações e molduras. Quando desenha um rectângulo de texto, um rectângulo de imagem ou um rectângulo sem conteúdo, os controlos disponíveis correspondem ao tipo de rectângulo que criou. Porém, pode importar texto para rectângulos de imagem que contêm imagens, bem como

importar imagens para rectângulos de texto que contêm texto. Além de alterar o tipo de conteúdo, pode alterar a forma e outros atributos de um rectângulo.

### Criar rectângulos de texto e de imagem

Existem três formas de criar rectângulos:

- Para criar um *rectângulo sem conteúdo* (um rectângulo que pode ser transformado num rectângulo de imagem ou num rectângulo de texto), clique e arraste com a primitiva **Rectângulo Rectangular**, **Rectângulo Oval** ou **Rebentamento de Estrela**. Pode indicar o conteúdo de texto premindo T à medida que desenha um rectângulo sem conteúdo. Pode indicar o conteúdo de imagem premindo R à medida que desenha um rectângulo sem conteúdo.
- Para criar um rectângulo de texto ou de imagem rectangular, clique e arraste com a primitiva **Conteúdo de Texto** ou **Conteúdo de Imagem**.
- Para criar um rectângulo Bézier, utilize a primitiva **Caneta Bézier**. Para mais informações, consulte "*Criar rectângulos Bézier*".

➡ Para restringir rectângulos rectangulares a quadrados e rectângulos ovais a círculos, prima Shift enquanto arrasta.

Pode criar rectângulos com as seguintes primitivas:

Para transformar um rectângulo sem conteúdo num rectângulo de texto, prima Comando+E/Alt+E e importe um ficheiro de texto.

Para transformar um rectângulo sem conteúdo num rectângulo de imagem, prima Comando+E/Alt+E e importe um ficheiro de imagem.

Pode transformar o tipo de canto dos rectângulos rectangulares em arredondado, côncavo e biselado, utilizando o submenu **Item > Forma** ou o menu pendente **Estilo de Canto** da paleta **Medidas**. Pode adicionar e alterar cantos arredondados introduzindo valores no campo **Vértices** (separador **Item > Alterar > Rectângulo**). Também pode utilizar o campo **Vértices do Rectângulo** do separador **Clássica** ou **Espaçamento/Alinhamento** da paleta **Medidas**.

### *Criar rectângulos Bézier*

A primitiva **Caneta Bézier** permite-lhe desenhar linhas e rectângulos Bézier com múltiplos lados, que podem ter segmentos de linha rectos e curvos (consulte "*Compreender formas Bézier*").

Para desenhar um rectângulo Bézier:

1. Seleccione a primitiva **Caneta Bézier** na paleta **Primitivas**. Desloque o ponteiro em forma de cruz para qualquer posição da página e clique para estabelecer o primeiro ponto.
2. Desloque o ponteiro para o local onde pretende posicionar o ponto seguinte. Para restringir o movimento do ponteiro a um ângulo de 45 graus, em relação à página, prima Shift.
3. Clique para criar segmentos de pontos ou linhas.

- Se clicar num ponto sem arrastar, criará uma linha recta e um ponto de canto. Para criar um segmento de linha curva e um ponto de curva, clique e arraste para o local onde pretende posicionar o ponto seguinte. É apresentado um ponto com duas asas de curva. Pode controlar o tamanho e a forma da

curva arrastando uma asa de curva. Prima Opção/Alt enquanto arrasta um ponto de curva, para criar um segmento curvo e um ponto de canto.

4 Se desejar, edite a forma Bézier enquanto ainda está a desenhá-la.

- Para adicionar um ponto a um segmento existente da forma, clique no segmento de linha onde pretende posicionar o ponto.
- Para eliminar um ponto da forma activa enquanto está a desenhá-la, clique no ponto.

5 Para fechar o rectângulo, feche o percurso posicionando o ponteiro do rato sobre o início da linha e, em seguida, clique quando for apresentado o ponteiro Rectângulo de Fecho.

➡ Quando uma das primitivas de desenho está activa, pode premir Comando/Ctrl para passar temporariamente para a primitiva **Seleccionar Ponto**. Quando a primitiva **Seleccionar Ponto** está activa, pode premir Comando+Opção/Ctrl+Alt para passar temporariamente para a primitiva **Item**.

### Redimensionar rectângulos

Pode redimensionar qualquer rectângulo alterando o tamanho do respectivo rectângulo de ligação. Um rectângulo de ligação é uma forma rectangular não impressa que envolve cada rectângulo. As *Compreender as asas* do rectângulo demarcam o resctângulo de ligação. A melhor forma de ver claramente o rectângulo de ligação é utilizando a primitiva **Item** para seleccionar asas de itens num rectângulo Bézier.

Pode redimensionar rectângulos activos utilizando qualquer um dos seguintes métodos:

- Seleccione a primitiva **Item** a primitiva **Conteúdo** e desloque o ponteiro do rato sobre a asa de item do rectângulo seleccionado, para visualizar o ponteiro de redimensionamento. Clique e arraste a asa para uma nova localização, para reduzir ou aumentar o rectângulo. Prima Shift para manter as proporções do rectângulo. Prima Opção/Alt para redimensionar o rectângulo a partir do centro. Prima Comando/Ctrl para redimensionar os conteúdos do rectângulo, juntamente com este último.
- Introduza valores nos campos **E** e **A** dos separadores **Clássica** ou **Espaçamento/Alinhamento** da paleta **Medidas**, para alterar a espessura e a altura, e, em seguida, prima Return/Enter.
- Seleccione **Item > Alterar** (Comando+M/Ctrl+M) e, em seguida, clique no separador **Rectângulo**. Introduza valores nos campos **Largura** e **Altura** para alterar com exactidão o tamanho de um rectângulo e, em seguida, clique em **OK**.

### Alterar a forma de rectângulos

Pode alterar a forma de um rectângulo de três modos:

- Pode alterar completamente a forma, seleccionando uma opção diferente no submenu **Item > Forma**.
- Pode adicionar e alterar cantos arredondados em rectângulos rectangulares, introduzindo valores no campo **Vértices** (separador **Item > Alterar > Rectângulo**). Também pode utilizar o campo **Vértices do Rectângulo** do separador **Clássica** ou **Espaçamento/Alinhamento** da paleta **Medidas**.
- Pode alterar a forma de rectângulos Bézier reposicionando pontos, asas de curva e segmentos de linha. Para mais informações, consulte "*Compreender formas Bézier*".

### Adicionar molduras a rectângulos

Molduras são contornos decorativos que podem ser colocados à volta de qualquer tipo de rectângulo. Para aceder aos controlos das molduras para os rectângulos activos, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Item > Moldura** para visualizar o separador **Moldura** da caixa de diálogo **Alterar**.
- Aceda ao separador **Moldura** da paleta **Medidas**.

Utilize os controlos destes separadores para especificar um estilo, espessura, cor e opacidade de moldura. Se o estilo da moldura contiver tolerâncias, pode especificar a cor e a opacidade da tolerância.

Também pode criar os seus próprios estilos de moldura na caixa de diálogo **Travessões e Barras** (menu **Editar**) e especificar definições de molduras num Estilo de Item. Para mais informações sobre Estilos de Item, consulte "*Suporte lógico Item Styles XTensions*".

### Aplicar cores a rectângulos

Para aplicar uma cor de fundo a rectângulos activos, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Item > Alterar** (Comando+M/Ctrl+M), clique no separador **Rectângulo** e utilize os controlos da área **Rectângulo**.
- Aceda à paleta **Cores** (**Janela > Cores**), clique no botão **Cor de Fundo** e utilize os controlos da paleta.
- Utilize os controlos do separador **Clássica** ou da paleta **Medidas**.

Os controlos disponíveis nestes separadores e na paleta são os seguintes:

- **Cor do Rectângulo**: Permite-lhe especificar a cor de fundo do rectângulo.
- **Tonalidade**: Permite-lhe especificar a tonalidade da cor de fundo (0% = branco, 100% = cores).
- **Opacidade**: Permite-lhe controlar a transparência do fundo do rectângulo (0% = completamente transparente, 100% = completamente opaco).

Pode igualmente especificar a cor do rectângulo num Estilo de Item. Para mais informações sobre Estilos de Item, consulte "*Suporte lógico Item Styles XTensions*".

### Aplicar combinações a rectângulos

Uma combinação é uma transição gradual de uma cor para outra. Para aplicar uma combinação ao fundo dos rectângulos activos, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Item > Alterar** (Comando+M/Ctrl+M), clique no separador **Rectângulo** e utilize os controlos da área **Combinar**.
- Aceda à paleta **Cores** (**Janela > Cores**), clique no botão **Cor de Fundo** e utilize os controlos da paleta.

Os controlos da função de combinação, disponíveis neste separador e na paleta, são os seguintes:

- **Estilo**: Permite-lhe controlar o tipo de combinação.
- **Ângulo**: Permite-lhe controlar o ângulo da transição de uma cor para outra.

As combinações têm duas cores, em que cada uma delas possui a sua própria tonalidade e opacidade. No separador **Rectângulo** da caixa de diálogo **Alterar**, a cor da área **Rectângulo** é a primeira cor e a cor da área **Combinar** é a segunda cor. Na paleta **Cores**, clique em **#1** para definir a primeira cor e em **#2** para definir a segunda cor.

Pode igualmente especificar combinações num Estilo de Item. Para mais informações sobre Estilos de Item, consulte "*Suporte lógico Item Styles XTensions*".

### Agrupar e dividir rectângulos

As opções dos submenus **Agrupar** e **Dividir** (menu **Item**) permitem-lhe criar rectângulos Bézier complexos a partir de rectângulos existentes. Por exemplo, se um rectângulo rectangular se sobrepuser a um rectângulo oval, pode seleccionar o submenu **Item > Agrupar** e seleccionar uma opção que crie um rectângulo único com o mesmo conteúdo. Se agrupar dois rectângulos de imagem, será apresentada uma imagem no rectângulo combinado. Se agrupar dois rectângulos de texto, o texto expande-se ao longo dos dois rectângulos.

Para utilizar a função **Agrupar**, seleccione dois itens e, em seguida, seleccione uma das seguintes opções no submenu **Item > Agrupar**:

- O comando **Intersecção** retém quaisquer áreas onde existam itens que se sobreponham ao item posterior e remove o resto.
- O comando **União** combina todos os itens num rectângulo, retendo todas as áreas sobrepostas, assim como as áreas não sobrepostas.
- O comando **Diferença** elimina os itens anteriores. Serão removidas quaisquer áreas de sobreposição.
- O comando **Inverter Diferença** elimina o item posterior. Serão removidas quaisquer áreas de sobreposição.
- O comando **Ou Exclusivo** deixa todas as formas intactas, mas corta quaisquer áreas onde exista uma sobreposição. Se pretender editar os pontos envolventes da área cortada, irá reparar que existem agora dois novos pontos em cada local onde se cruzavam inicialmente duas linhas.
- O comando **Combinar** é semelhante ao comando **Ou Exclusivo**, mas se observar os pontos envolventes da área cortada, irá reparar que não foram adicionados quaisquer pontos no local onde se cruzavam duas linhas.

O comando **Dividir** divide um rectângulo agrupado em rectângulos separados, divide um rectângulo complexo, que contém percursos dentro de percursos, em rectângulos separados ou divide um rectângulo que contém um contorno que se cruza sobre si próprio (como um oito). Para utilizar esta função, seleccione dois itens e, em seguida, seleccione uma das seguintes opções no submenu **Item > Dividir**:

- O comando **Percursos Externos** funciona com um rectângulo agrupado que contém várias formas não sobrepostas. O comando **Percursos Externos** mantém todas as informações de percursos externos e divide percursos externos não sobrepostos em rectângulos separados.
- O comando **Todos os Percursos** cria rectângulos separados a partir de *cada* forma de um rectângulo complexo.

### Adicionar texto e imagens a rectângulos

Para adicionar texto a um rectângulo, seleccione a primitiva **Conteúdo de Texto** T, faça duplo clique no rectângulo e, em seguida, comece a escrever, cole texto copiado de outro local ou seleccione

**Ficheiro > Importar**. Se seleccionar a primitiva **Item** e fizer duplo clique num rectângulo de texto, é apresentada a caixa de diálogo **Importar**.

Para colocar uma imagem num rectângulo, seleccione o rectângulo com a primitiva **Conteúdo de Imagem** e, em seguida, cole uma imagem copiada de outro local ou seleccione **Ficheiro > Importar**. Se seleccionar a primitiva **Item** ou a primitiva **Conteúdo de Imagem** e fizer duplo clique num rectângulo de imagem, é apresentada a caixa de diálogo **Importar**.

### Alterar o tipo de rectângulo

Para converter um rectângulo seleccionado num tipo diferente, seleccione **Imagem, Texto** ou **Sem** no submenu **Conteúdo** (menu **Item**). Contudo, também pode transformar um rectângulo de texto num rectângulo de imagem, seleccionando **Ficheiro > Importar** e seleccionando uma imagem. Pode converter um rectângulo de imagem num rectângulo de texto, seleccionando **Ficheiro > Importar** e seleccionando um ficheiro de texto.

Para converter um rectângulo de texto seleccionado num percurso de texto, seleccione uma forma de linha no submenu **Item > Forma**.

Quando selecciona uma primitiva **Rectângulo**, pode utilizar as seguintes teclas de modificação para criar rectângulos de texto ou imagem:

- Prima T enquanto desenha, para criar um rectângulo de texto.
- Prima S enquanto desenha, para criar um rectângulo de imagem.

## Trabalhar com linhas

Existem dois tipos de linhas: Linhas rectas e Bézier. Pode aplicar cores estilos de linha a qualquer tipo de linha.

### Criar linhas

Para criar uma linha, seleccione primeiro a primitiva **Linha** na paleta **Primitivas** e mova o ponteiro em forma de cruz para qualquer posição da página. Clique e arraste para desenhar a linha.

Pode restringir uma linha a 0, 45, ou 90 graus, premindo Shift enquanto a desenha.

#### *Criar linhas Bézier*

A primitiva **Caneta Bézier** permite-lhe desenhar linhas e rectângulos Bézier com múltiplos lados, que podem ter segmentos de linha rectos e curvos (consulte "*Compreender formas Bézier*").

Para desenhar uma linha Bézier:

1. Seleccione a primitiva **Caneta Bézier** na paleta **Primitivas**. Desloque o ponteiro em forma de cruz para qualquer posição da página e clique para estabelecer o primeiro ponto.
2. Desloque o ponteiro para o local onde pretende posicionar o ponto seguinte. Para restringir o movimento do ponteiro a um ângulo de 45 graus, em relação à página, prima Shift.
3. Clique para criar um segmento de pontos ou linhas.

- Para criar um segmento de linha curva, clique e arraste para o local onde pretende posicionar o ponto seguinte. É apresentado um ponto com duas asas de curva. Pode controlar o tamanho e a forma da curva arrastando uma asa de curva.
- Para criar um ponto de canto, prima Opção/Alt antes de clicar. Se clicar sem soltar, pode controlar o vértice do ponto de canto, arrastando uma asa da curva.
- Para adicionar um ponto a um segmento existente da forma, clique no segmento de linha onde pretende posicionar o ponto.
- Para eliminar um ponto da forma activa enquanto está a desenhá-la, clique no ponto.

4 Para concluir a linha, faça duplo clique.

Quando uma das primitivas de desenho está activa, pode premir Comando/Ctrl para passar temporariamente para a primitiva **Seleccionar Ponto**. Quando a primitiva **Seleccionar Ponto** está activa, pode premir Comando+Opção/Ctrl+Alt para passar temporariamente para a primitiva **Item**.

### Modos de linha para linhas rectas

Existem quatro modos de linha: **Pontas, Limite Esquerdo, Ponto Intermédio** e **Limite Direito**. Dependendo do modo escolhido no separador **Linha** (**Item > Alterar**) ou na paleta **Medidas** (separadores **Clássica** ou **Espaçamento/Alinhamento**), o comprimento e a posição da linha serão descritos de uma forma diferente.

- Modo **Pontas**: O campo **X1** indica a posição horizontal da primeira ponta; o campo **Y1** indica a posição vertical da primeira ponta. O campo **X2** indica a posição horizontal da última ponta; o campo **Y2** indica a posição vertical da última ponta.
- Modo **Limite Esquerdo**: O campo **X1** indica a posição horizontal da ponta mais à esquerda; o campo **Y1** indica a posição vertical da ponta mais à esquerda.
- Modo **Ponto Intermédio**: O campo **XC** indica a posição horizontal do ponto intermédio da linha; o campo **YC** indica a posição vertical do ponto intermédio da linha.
- Modo **Limite Direito**: O campo **X2** indica a posição horizontal da ponta mais à direita; o campo **Y2** indica a posição vertical da ponta mais à direita.

### Redimensionar linhas

Pode redimensionar linhas rectas activas utilizando qualquer um dos seguintes métodos:

- Seleccione a primitiva **Item** e desloque o ponteiro de seta sobre uma *Compreender as asas*, para visualizar o ponteiro de redimensionamento. Clique e arraste a asa para uma nova localização, para reduzir ou aumentar o comprimento da linha.
- Seleccione **Item > Alterar** (Comando+M/Ctrl+M) e, em seguida, clique no separador **Linha**. Clique no menu pendente **Modo** para visualizar as quatro opções de modo (consulte "*Modos de linha para linhas rectas*"). Seleccione **Limite Esquerdo, Ponto Intermédio**, ou **Limite Direito** para visualizar o campo **Comprimento**. Introduza valores no campo **Comprimento** para alterar com exactidão o comprimento de uma linha e, em seguida, clique em **OK**.
- Seleccione **Limite Esquerdo, Ponto Intermédio** ou **Limite Direito** no menu pendente **Modo de Linha** do separador **Clássica** ou **Espaçamento/Alinhamento**, na paleta **Medidas**, para visualizar o campo **C** (**Comprimento**). Para alterar com exactidão o comprimento de uma linha, introduza um valor no campo **C** e prima Return/Enter.

Pode redimensionar qualquer linha Bézier alterando o tamanho do respectivo rectângulo de ligação. Para tal, certifique-se de que as opções **Item > Editar > Forma** não estão seleccionadas e, em seguida, redimensione a linha como se se tratasse de um rectângulo.

### Alterar a forma de linhas

Pode alterar a forma de uma linha de um dos seguintes modos:

- Pode alterar completamente a forma, seleccionando uma opção diferente no submenu **Item > Forma**.
- Pode alterar a forma de linhas Bézier reposicionando pontos, asas de curva e segmentos de linha. Para mais informações, consulte "*Compreender formas Bézier*".

### Controlar o aspecto das linhas

Para controlar o aspecto de linhas activas, utilize os seguintes controlos:

- Paleta **Medidas** (separador **Clássica**)
- Separador **Linha** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**)
- Paleta **Cores** (menu **Janela**) — apenas para cores de linhas

Além da cor, tonalidade e opacidade, pode controlar as seguintes características das linhas:

- *Estilo da linha*: Esta opção permite-lhe controlar o aspecto geral de uma linha. Estão incluídos, por predefinição, vários estilos de linhas, e é possível adicionar novos estilos utilizando a caixa de diálogo **Travessões e Barras** (menu **Editar**).
- *Largura*: Pode especificar a espessura das linhas em qualquer sistema de medidas. Também pode especificar uma espessura de **Filete**; a espessura impressa de um filete é de .125 pt, num imagesetter PostScript, com um valor maior em algumas impressoras a laser.
- *Extremos*: Pode aplicar extremos a linhas, utilizando o menu pendente **Extremos**.

Pode igualmente especificar o aspecto das linhas num Estilo de Item. Para mais informações sobre Estilos de Item, consulte "*Suporte lógico Item Styles XTensions*".

### Unir linhas

Pode agrupar duas linhas numa só, seleccionando a primitiva **Item** , especificando as linhas e seleccionando **Item > Agrupar > Unir Pontos**. O comando **Unir Pontos** está disponível quando os extremos das linhas ou dos percursos de texto se encontram a seis pontos uns dos outros.

## Manipular itens

Os itens podem ser cortados e colados em novas localizações, bloqueados de modo a não poderem ser movidos, duplicados uma ou várias vezes, sobrepostos para criar efeitos visuais fora do comum e manipulados de diversas outras formas.

### Seleccionar itens

Para manipular itens, é necessário seleccioná-los primeiro. Depois de seleccionados, a maioria dos itens apresenta contornos e asas que permitem a alteração da respectiva forma.

Para seleccionar um item, seleccione primeiro a primitiva **Item**, a primitiva **Conteúdo de Texto** ou a primitiva **Conteúdo de Imagem** e desloque o ponteiro de seta para cima de um item. Clique uma vez para seleccionar um único item ou Shift+clique em itens individuais para seleccionar mais do que um item de cada vez. Também pode seleccionar múltiplos itens utilizando a primitiva **Item** e desenhando em torno de uma área que inclua os itens.

Com a primitiva **Item** seleccionada, se fizer duplo clique num rectângulo de texto, é apresentada a caixa de diálogo **Importar**. Se fizer duplo clique num rectângulo de imagem vazio, com a primitiva **Item** ou a primitiva **Conteúdo de Imagem** seleccionada, é apresentada a caixa de diálogo **Importar**. Se o rectângulo de imagem contiver uma imagem, é seleccionada a primitiva **Conteúdo de Imagem**.

Para desmarcar um item activo, clique fora do mesmo. Quando a primitiva **Item** está seleccionada, pode premir a tecla de tabulação para desmarcar quaisquer itens activos.

### Mover itens

Pode mover itens introduzindo valores nos campos **Origem Horizontal** e **Origem Vertical** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**), introduzindo valores nos campos **X** e **Y** da paleta **Medidas** e movendo manualmente os itens utilizando a primitiva **Item**. Se premir o rato, sem soltar, antes de mover um rectângulo ou um percurso de texto, poderá ver os conteúdos à medida que move o item. Também pode deslocar itens seleccionando a primitiva **Item** e premindo uma tecla de seta no teclado.

As asas de itens do rectângulo demarcam o resctângulo de ligação. A melhor forma de ver claramente o rectângulo de ligação é utilizando a primitiva **Item** para seleccionar asas de itens num rectângulo Bézier.

### Cortar, copiar e colar itens

Quando a primitiva **Item** está seleccionada, os comandos **Cortar**, **Copiar** e **Colar** (menu **Editar**) estão disponíveis para os rectângulos, linhas e percursos de texto activos. Seleccione **Editar > Colar** (Comando+V/Ctrl+V) para colocar uma cópia dos itens contidos no Clip no centro da janela do projecto.

Quando a primitiva **Item** está seleccionada, pode remover itens com os comandos **Apagar** (Mac OS apenas) e **Eliminar**. Os itens apagados e eliminados não são copiados para o Clip.

### Controlar a ordem de sobreposição dos itens

Quando dois ou mais itens se sobrepõem, cada um deles fica posicionado à frente ou atrás de outro item. O termo "ordem de sobreposição" refere-se à relação "frente para trás" dos diversos itens de uma página. Cada item criado ocupa o seu próprio nível na ordem de sobreposição. Cada novo item criado passa a ser o item da frente.

O menu **Item** inclui comandos que lhe permitem controlar a ordem de sobreposição.

- Seleccione **Item > Passar para Último Plano** para mover um item para a parte de trás da página ou camada.
- Seleccione **Item > Passar para Primeiro Plano** para mover um item para a parte da frente da página ou camada.

- Para mover um item um nível para trás na página ou na camada, no Mac OS, prima Opção e seleccione **Item > Passar para Trás**. No Windows, seleccione **Item > Passar para Trás**.
- Para mover um item um nível para a frente na página ou na camada, no Mac OS, prima Opção e seleccione **Item > Passar para a Frente**. No Windows, seleccione **Item > Passar para a Frente**.

Num documentos com camadas, estas encontram-se numa determinada ordem de sobreposição; dentro de cada camada, cada item tem a sua própria relação com a ordem de sobreposição. Quando utiliza os comandos **Passar para Último Plano, Passar para Trás, Passar para Primeiro Plano** e **Passar para a Frente** (menu **Item**), a ordem de sobreposição dos itens é alterada dentro da camada.

Para activar um item que esteja oculto atrás de outros itens, seleccione a primitiva **Item** e prima Comando+Opção+Shift/Ctrl+Alt+Shift, enquanto clica repetidamente no ponto onde se sobrepõem diversos itens. Se premir Comando+Opção+Shift/Ctrl+Alt+Shift enquanto clica, irá activar sucessivamente itens da parte da frente da ordem de sobreposição para a parte de trás.

### Agrupar itens

Pode combinar num único grupo múltiplos itens de uma página ou área de trabalho. O agrupamento de itens é útil quando pretende seleccionar ou mover vários itens em simultâneo. Pode mover, cortar, copiar, duplicar e executar muitas outras funções num grupo. Por exemplo, pode agrupar todos os itens que compõem o título de uma publicação; depois de agrupados os itens, pode modificar ou mover todo o grupo, tal como faria com um único rectângulo de texto, uma linha ou um percurso de texto.

Depois de criar um grupo, pode continuar a editar, redimensionar e reposicionar itens individuais, mantendo a relação de grupo. Também pode colocar uma cópia de um grupo numa biblioteca aberta do QuarkXPress, para utilização noutros documentos.

É possível agrupar itens quando estão activos dois ou mais itens (linhas, rectângulos, percursos de texto ou outros grupos). Para seleccionar diversos itens com a primitiva **Item**, prima Shift+clique em cada item ou desenhe um contorno à volta dos itens que pretende agrupar. Seleccione **Item > Agrupar** (Comando+G/Ctrl+G) para colocar os itens seleccionados num único grupo.

Pode agrupar grupos e efectuar múltiplas selecções num grupo (ou grupos), juntamente com rectângulos, linhas e percursos de texto individuais, para criar um grupo maior.

Com a primitiva **Item** seleccionada, pode mover, cortar, copiar, colar, duplicar, rodar e conferir cor a um grupo. Com a primitiva **Conteúdo de Texto** ou **Conteúdo de Imagem** seleccionada, pode manipular itens individuais, tal como faria com qualquer item não agrupado.

Para mover um item dentro de um grupo, prima Comando/Ctrl e seleccione o item com a primitiva **Item**, com a primitiva **Conteúdo de Texto** ou com a primitiva **Conteúdo de Imagem**.

Se um grupo activo contiver o mesmo tipo de itens (por exemplo, só rectângulos de imagem), a caixa de diálogo **Alterar** incluirá um separador (ou vários) que correspondem especificamente a esses itens. Se um grupo activo contiver vários itens, a caixa de diálogo **Alterar** pode apresentar apenas um separador **Agrupar**.

Seleccione **Item > Separar** (Comando+U/Ctrl+U) para quebrar a relação de grupo.

### *Redimensionar itens agrupados*

Para redimensionar todos os itens de um grupo em simultâneo, clique e arraste as asas de itens do grupo. Se premir Comando+Shift/Ctrl+Shift enquanto redimensiona um grupo, todas as larguras de molduras, pesos de linhas, imagens e textos são redimensionados de forma proporcional. Se premir Comando/Ctrl enquanto redimensiona um grupo, as larguras de molduras, imagens e textos são redimensionados, mas não de forma proporcional.

## Duplicar itens

O QuarkXPress permite-lhe criar uma ou várias cópias de rectângulos, linhas e percursos de texto.

Para criar uma cópia única de um item seleccionado, utilize o comando **Duplicar** (menu **Item**). Também pode premir Opção/Alt enquanto arrasta um item ou um grupo, para criar um duplicado.

A função **Duplicar e Repetir** é útil para criar elementos de desenho que incluam um determinado número de cópias regularmente espaçadas de um item. Para criar múltiplas cópias de um item e especificar a distância entre elas, utilize o comando **Duplicar e Repetir** (menu **Item**).

## Espaçar e alinhar itens

Pode controlar a posição de múltiplos itens seleccionados, em relação uns aos outros, utilizando o submenu **Item > Espaçamento/Alinhamento** ou o separador **Espaçamento/Alinhamento** da paleta **Medidas**.

Pode seleccionar entre oito opções de espaçamento e seis opções de alinhamento, na paleta **Medidas**; além disso, pode especificar o alinhamento em relação aos itens seleccionados, à página ou (no caso de apresentações de impressão com páginas face-a-face) à área de trabalho. O submenu **Item > Espaçamento/Alinhamento** inclui os modos "Relativo a item" e "Relativo a página", que são descritos em seguida. A paleta **Medidas** também inclui um terceiro modo, denominado "Relativo a área de trabalho".

Os modos de espaçamento/alinhamento são os seguintes:

- O *Modo relativo a item* posiciona os itens em relação ao item activo mais elevado, que não se move. O item mais elevado é determinado pela localização dos limites superiores do item. Se dois ou mais itens tiverem os mesmos limites superiores, os itens são espaçados em relação ao item situado mais à esquerda.
- O *Modo relativo a página* posiciona os itens em relação aos limites da página (esquerdo, direito, superior ou inferior).
- O *Modo relativo a área de trabalho* está disponível para apresentações de impressão activas que incluam páginas face-a-face. Imagine que abriu uma apresentação com uma área de trabalho e que, em seguida, seleccionou um item na página esquerda e outro item na página direita. Em seguida, se clicar no ícone **Modo relativo a área de trabalho**, na paleta **Medidas**, e seleccionar **Espaçar Centros Horizontais**, os itens seleccionados posicionam-se nos extremos esquerdo e direito da área de trabalho.

## Rodar itens

Para rodar itens activos, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione a primitiva **Item** e mova o rato sobre uma asa de curva. Quando o ponteiro de rotação for apresentado, clique para estabelecer um ponto de rotação; em seguida, arraste num movimento

circular, para rodar o item. O ponteiro de extremo e a posição do item são apresentados à medida que arrasta. Se premir a tecla Shift enquanto roda, os movimentos são limitados a ângulos de 45 graus.

- Seleccione **Item > Alterar** (Comando+M/Ctrl+M), introduza um valor no campo **Ângulo** e clique em **OK**.
- Introduza um valor no campo , na paleta **Medidas** (separadores **Clássica** e **Espaçamento/Alinhamento**) e prima Return/Enter.

Para rodar uma linha recta, seleccione **Limite Esquerdo, Ponto Intermédio** ou **Limite Direito** no menu pendente **Modo** (caixa de diálogo **Alterar** ou paleta **Medidas**), para visualizar o campo **Ângulo**. Para rodar uma linha Bézier, visualize o respectivo rectângulo de ligação desmarcando a opção **Forma** (**Item > Editar**).

### Inclinar itens

Para inclinar itens activos dentro de rectângulos de ligação, seleccione **Item > Alterar** (Comando+M/Ctrl+M); em seguida, clique no separador **Rectângulo**. Introduza um valor no campo **Inclinação**. Os valores positivos inclinam os itens para a direita; os valores negativos inclinam os itens para a esquerda.

### Proteger e desproteger itens

A função de protecção permite salvaguardar os itens e conteúdos de danos acidentais. Pode proceder do seguinte modo:

- Para impedir que o tamanho e a posição de um item sejam alteradas (e para impedir que o item seja eliminado), seleccione **Item > Proteger > Posição**.
- Para impedir que os conteúdos de um item sejam editados, seleccione **Item > Proteger > Texto** ou **Item > Proteger > Imagem**.

Para desproteger os itens seleccionados, desmarque a opção apropriada no submenu **Item > Proteger**. Alternativamente, seleccione **Item > Alterar** e clique no ícone de protecção situado junto de um campo.

### Posicionar itens e grupos em texto

Pode *posicionar* um item ou um grupo de modo a funcionar como um carácter dentro do texto. Para posicionar um item ou grupo num texto, utilize a primitiva **Item** para escolher o item ou grupo que pretende posicionar, e seleccione **Editar > Copiar** (Comando+C/Ctrl+C) ou **Editar > Cortar** (Comando+X/Ctrl+X). Em seguida, com a primitiva **Conteúdo de Texto** seleccionada, coloque o ponto de inserção de texto no local do texto onde pretende posicionar o item ou grupo, e seleccione **Editar > Colar** (Comando+V/Ctrl+V).

## Trabalhar com tabelas

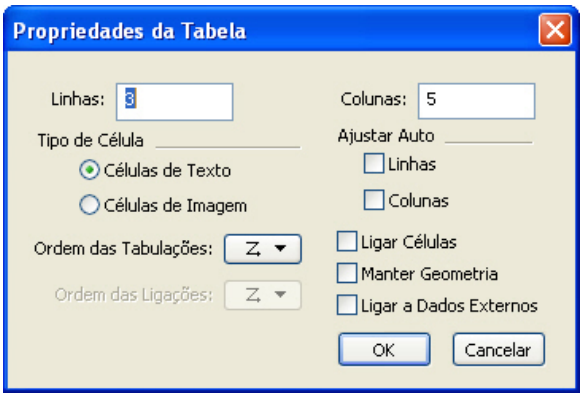
No QuarkXPress, uma tabela é um item distinto, como um rectângulo de texto, um rectângulo de imagem, um percurso de texto ou uma linha. Ao trabalhar com tabelas, pode encarar uma célula como um rectângulo de imagem, rectângulo de texto ou rectângulo sem conteúdo individual e pode manusear as células de uma forma muito semelhante àquela com que manuseia estes outros itens.

Para trabalhar com os elementos da própria tabela — tais como linhas e colunas — utilize o menu **Tabela**.

### Desenhar uma tabela

Para desenhar uma tabela e especificar as respectivas propriedades, proceda do seguinte modo:

1. Seleccione a primitiva **Tabelas** na paleta **Primitiva**, arraste o rato para desenhar um rectângulo com o tamanho aproximado da tabela final e solte o botão do rato. É apresentada a caixa de diálogo **Propriedades da Tabela**.




Caixa de diálogo **Propriedades da Tabela**

2. Especifique o número de linhas no campo **Linhas** e o número de colunas no campo **Colunas**.
3. Para especificar o tipo de célula padrão, clique em **Células de Texto** ou **Células de Imagem** na área **Tipo de Célula**. Mais tarde, pode seleccionar células específicas e alterar o tipo de conteúdo, se necessário.
4. Se pretender criar células de texto que se expandam à medida que for acrescentando texto, utilize os controlos da área **Ajustar Auto**.
5. Se tiver uma preferência quanto à maneira de navegar nas células de uma tabela ao premir Control+Tab, pode escolher uma opção diferente no menu pendente **Ordem dos Separadores**.
6. Se pretender ligar células de texto para que o texto seja inserido nas células especificadas — semelhante a rectângulos de texto ligados — marque **Ligar Células**. Se marcar **Ligar Células**, pode escolher a ordem pela qual as células de texto são ligadas, no menu pendente **Ordem das Ligações**.

➡ Se não ligar as células desta forma, pode ligá-las mais tarde, utilizando a primitiva **Ligação** ou o comando **Ligar Células de Texto** (menu **Tabela**). Além disso, mesmo que não ligue as células de texto, continua a poder utilizar Control+Tab para mudar de célula durante a introdução ou edição de texto.

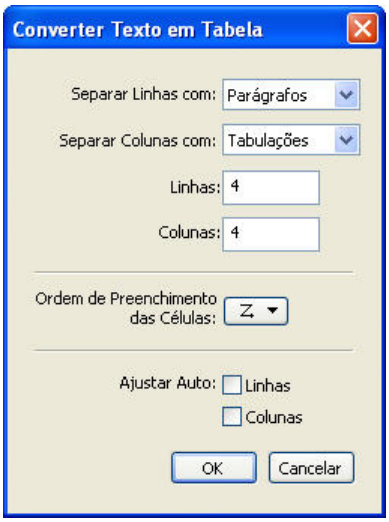
7. Se pretender importar dados do Excel, marque **Ligar a Dados Externos**. Para mais informações, consulte "*Importar tabelas do Excel*".
8. Se desejar que a tabela fique com o mesmo tamanho, no caso de adicionar ou eliminar linhas, seleccione **Manter Geometria**.
9. Clique em **OK**.

### Converter texto em tabelas

O sucesso da conversão de texto numa tabela depende da preparação do próprio texto. É importante que os parágrafos, as tabulações, os espaços ou as vírgulas (os caracteres que o QuarkXPress pode converter) sejam usados de forma coerente num bloco de texto, porque estes caracteres são utilizados na conversão da tabela para definir as linhas e as colunas. É comum os utilizadores usarem vários caracteres de tabulação no processador para alinhar as colunas de dados, em vez de definir tabulações apropriadas. Se o bloco de texto que está a converter tiver vários caracteres de tabulação, o bloco de texto poderá ter várias tabulações incoerentes entre as colunas de dados. Será necessário tornar os caracteres de tabulação coerentes para poder converter o texto numa tabela.

Para converter texto numa tabela:

1. Utilizando a primitiva **Conteúdo de Texto** T, seleccione todo o texto que pretende converter numa tabela.
2. Seleccione **Tabela > Converter Texto em Tabela** para ver a caixa de diálogo **Converter Texto em Tabela**. Com base no texto seleccionado, o QuarkXPress determina a definição de **Separar Linhas com**, a definição de **Separar Colunas com** e quantas **Linhas** e **Colunas** são necessárias na pior das hipóteses no texto seleccionado.




Caixa de diálogo **Converter Texto em Tabela**

3. Se pretender criar células de texto que se expandam à medida que for acrescentando texto, utilize os controlos da área **Ajustar Auto**.
4. Se pretender que as informações da tabela sejam paginadas de maneira diferente — por exemplo, se os valores estiverem a aparecer por ordem descendente mas pretender colocá-los por ordem ascendente — pode alterá-la. Escolha uma opção no menu pendente **Ordem de Preenchimento das Células** (a predefinição é **Esquerda para Direita, Cima para Baixo**).
5. Clique em **OK**. É criada uma nova tabela, a partir do rectângulo de texto original.

### Importar tabelas do Excel

Os dados de uma tabela provêm muitas vezes de um programa de folha de cálculo, como o Excel, e pode importar dados de tabelas tal como importa imagens. Embora a técnica seja ligeiramente diferente, o resultado é o mesmo: A tabela no QuarkXPress é ligada ao ficheiro Excel para controlo e actualização.

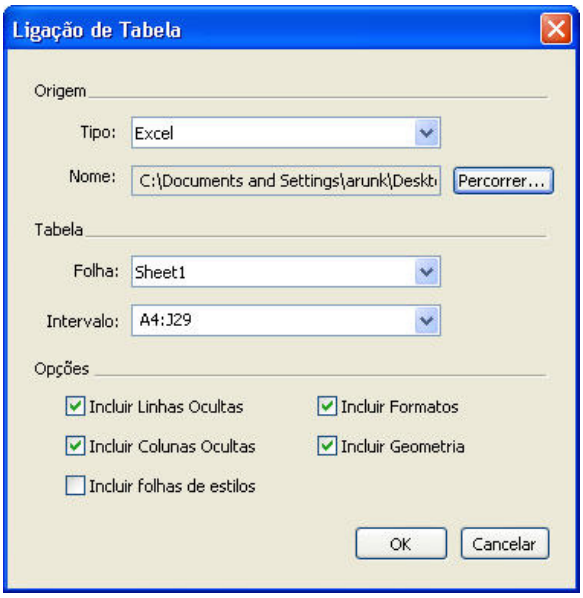
Se importar uma tabela do Excel utilizando a função **Ligar a Tabela Externa** na caixa de diálogo **Propriedades da Tabela**, a utilização da tabela é rastreada tal como a utilização de uma imagem. Isto assegura que é avisado se a tabela de origem mudar e que dispõe sempre dos últimos dados da tabela quando processa a apresentação, quer a imprima, recolha para saída, guarde como um ficheiro PDF ou a exporte para HTML. Para verificar o estado de uma tabela, escolha **Utilitários > Utilização** e clique no separador **Tabelas**.

Embora possa actualizar tabelas tal como actualiza imagens, terá de manter o seguinte em mente:

- Se marcar **Incluir Formatos** na caixa de diálogo **Ligação de Tabela** ao importar uma tabela do Excel pela primeira vez, a formatação da tabela do Excel é preservada (tanto quanto possível) no QuarkXPress. Se actualizar a tabela mais tarde, qualquer formatação local que tenha aplicado no QuarkXPress é removida e substituída com base no ficheiro Excel.
- Se não marcar **Incluir Formatos** na caixa de diálogo **Ligação de Tabela** ao importar uma tabela do Excel pela primeira vez, a formatação da tabela do Excel é apagada. Se actualizar a tabela mais tarde, o QuarkXPress tenta preservar qualquer formatação local que tenha aplicado à tabela no QuarkXPress.

Para importar uma tabela do Excel e manter a ligação no QuarkXPress:

1. Utilizando a primitiva **Tabelas**, arraste o rato para desenhar uma tabela com as dimensões aproximadas de que necessita. Quando soltar o botão do rato, é apresentada a caixa de diálogo **Propriedades da Tabela**.
2. Marque **Ligar a Dados Externos**.
3. Clique em **OK** para ver a caixa de diálogo **Ligação de Tabela**.




Caixa de diálogo **Ligação de Tabela**

4. Clique em **Percorrer** para localizar e seleccionar um ficheiro do Excel para importar.
5. Se o ficheiro incluir várias folhas de cálculo, seleccione aquela que pretende importar no menu pendente **Folha**. Se pretender importar apenas uma parte dos dados, pode especificar um grupo de células no campo **Intervalo** ou escolher um nome de intervalo no menu pendente.

6 Na área **Opções**, marque os atributos que pretende importar.

7 Clique em **OK**.

➡ As fórmulas e as referências não são importadas. Em vez disso, são importados os valores finais resultantes das fórmulas e das referências. As imagens inseridas não são importadas. O texto com **Filtro Automático** ou **Filtro Avançado** (**Dados > Filtros**) aplicado é importado como texto estático.

➡ Uma maneira mais rápida de criar uma tabela a partir de dados do Excel — sem ligar a tabela de origem ao projecto do QuarkXPress para actualizações — é copiar e colar. Para fazer isto, seleccione qualquer parte dos dados de uma folha de cálculo do Excel e copie os dados seleccionados. Em seguida, mude para o QuarkXPress e escolha **Editar > Colar**. O QuarkXPress cria uma tabela apropriada para os dados e e insere o texto.

### Importar gráficos do Excel

Se tiver criado gráficos ou imagens utilizando a opção **Inserir > Gráfico** ou **Inserir > Imagem** no Excel e pretender utilizá-los numa apresentação do QuarkXPress, pode importar esses gráficos ou imagens tal como importa outras imagens. Para o fazer, utilize o separador **Inserir Gráfico** da caixa de diálogo **Importar Imagem** (menu **Ficheiro**). Os gráficos e imagens importados do Excel são controlados através do separador **Imagens** da caixa de diálogo **Utilização** (menu **Utilitários**), tal como as outras imagens.

### Adicionar texto e imagens às tabelas

Ao trabalhar com tabelas, encare cada célula da tabela como um rectângulo de texto ou de imagem. Cada rectângulo inclui conteúdo — texto que pode ou não estar ligado à célula seguinte, a uma imagem individual ou a nada (ou talvez uma combinação). Portanto, pode adicionar conteúdo a tabelas, tal como adiciona conteúdo a rectângulos, ou seja, escrevendo texto ou importando imagens.

➡ A conversão de células de texto em células de imagem é semelhante à conversão de rectângulos de texto em rectângulos de imagem. Seleccione todas as células que pretende converter e escolha **Item > Conteúdo > Imagem**.

### Editar o texto de uma tabela

Ao editar texto em tabelas, é importante saber como navegar entre as células e como seleccionar texto para formatação. Como sempre, ao trabalhar com texto, tem de seleccionar primeiro a primitiva **Conteúdo de Texto** T.

A navegação numa tabela funciona do seguinte modo:

- Clique numa célula em que pretenda inserir ou importar texto.
- Para ir para a célula seguinte, prima Control+Tab.
- Para regressar à célula anterior, prima Control+Shift+Tab.
- Para deslocar o cursor dentro do texto de uma célula e mudar de umas células para as outras, prima as teclas de seta.

➡ Para introduzir um carácter de tabulação numa célula de texto, prima Tab. Para introduzir uma tabulação de indentação direita, prima Opção+Tab/Shift+Tab. Se necessitar de alinhar números numa

tabela com base na vírgula decimal ou noutro carácter, pode inserir tabulações em cada célula da tabela e, depois, especificar as tabulações **Alinhar** (**Estilo > Tabulações**).

A selecção de texto em linhas e colunas funciona do seguinte modo:

- Para seleccionar todo o texto de uma linha, clique no lado direito ou esquerdo da linha, fora da tabela.
- Para seleccionar todo o texto de uma coluna, clique na parte superior ou inferior da coluna, fora da tabela.
- Para seleccionar todo o texto de várias linhas ou colunas, arraste o rato ao longo de uma margem da tabela.
- Para seleccionar texto em linhas ou colunas não adjacentes, prima a tecla Shift e, sem a soltar, clique nas linhas ou colunas que pretende.
- Para seleccionar texto em várias linhas e colunas, utilize as opções do submenu **Seleccionar** do menu **Tabela**. As opções incluem **Célula, Linha, Linhas Ímpares, Linhas Pares, Coluna, Colunas Ímpares, Colunas Pares, Todas as Células, Linhas de Cabeçalho, Linhas de Rodapé** e **Linhas do Corpo**. Os comandos **Seleccionar** do menu **Tabela** são úteis para aplicar formatações diferentes a linhas ou colunas alternadas.

### Ligar células de tabelas

Quando as células estão ligadas, o texto que é escrito, importado ou colado numa célula preenche a primeira célula do texto ligado e expande-se para a célula ligada subsequente. Tal como acontece com os rectângulos ligados, o carácter de coluna seguinte (Enter, no teclado numérico) ajuda a controlar o fluxo do texto nas células ligadas. Para além de ligar células da tabela umas às outras, também pode ligar células a e de rectângulos de texto e percursos de texto.

- Para ligar todas as células de uma tabela, seleccione **Ligar Células** na caixa de diálogo **Propriedades da Tabela**, ao criar a tabela.
- Para ligar as células seleccionadas numa tabela, seleccione **Tabela > Ligar Células de Texto**. Todas as células à excepção da primeira têm de estar vazias.
- Para ligar células da tabela manualmente, utilize a primitiva **Ligação** . Tal como com os rectângulos de texto, clique para seleccionar a célula inicial e, depois, clique para seleccionar a célula seguinte que pretende adicionar. Para redireccionar ligações existentes, prima Shift e, sem soltar, clique com a primitiva **Ligação**.
- Para desligar células da tabela, clique com a primitiva **Desligação** na extremidade arredondada da seta entre as células ligadas.
- Para ligar células da tabela a rectângulos de texto ou percursos de texto, utilize a primitiva **Ligação** .

➡ Se combinar células de texto ligadas (**Tabela > Combinar Células**), as células combinadas são removidas da cadeia de texto. As outras ligações não são afectadas. Se uma célula combinada estiver dividida (**Tabela > Dividir Célula**), as ligações são mantidas e o texto é disposto de acordo com a Ordem das Ligações especificada.

### Formatar tabelas

À semelhança do que acontece com os outros itens do QuarkXPress, as tabelas têm uma versão própria da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**) para definir os atributos da tabela. Os painéis disponíveis na caixa de diálogo **Alterar** dependem do item que está seleccionado. Por exemplo, pode seleccionar a tabela inteira com a primitiva **Item**, seleccionar células individuais ou grupos de células com a primitiva **Conteúdo de Texto** ou seleccionar linhas de quadrícula, células de imagem ou células de texto específicas. As opções das paletas **Medidas** e **Cores** reflectem as selecções da tabela e permitem efectuar alguns ajustes.

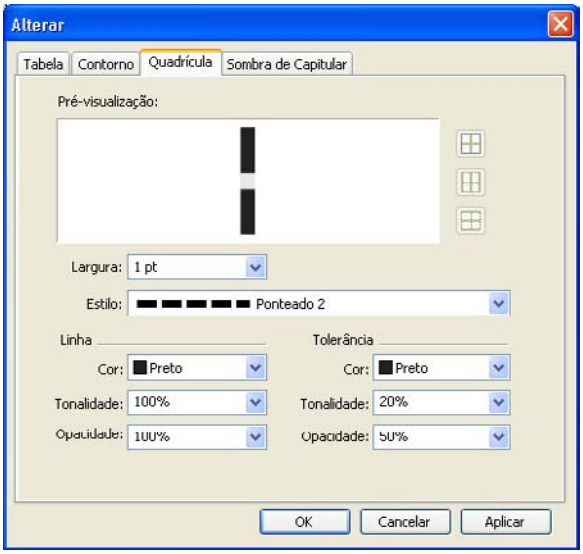
### Linhas de quadrícula de formatação

As linhas de quadrícula são linhas horizontais entre as linhas e linhas verticais entre as colunas. Quando as linhas de quadrícula estão activadas, pode utilizar o separador **Quadrícula** da caixa de diálogo **Alterar** para especificar o estilo, a espessura, a cor, a cor de intervalos, as tonalidades e a opacidade das linhas.

1 Para formatar linhas de quadrícula, comece por seleccioná-las, do seguinte modo:

- Para uma linha de quadrícula individual, clique na linha com a primitiva **Conteúdo de Texto**.
- Para várias linhas de quadrícula, prima Shift e, sem soltar, clique em cada linha de quadrícula.
- Para a tabela inteira, todas as linhas de quadrícula horizontais ou todas as linhas de quadrícula verticais, seleccione a tabela com a primitiva **Item**. Em seguida, pode especificar uma selecção na caixa de diálogo **Alterar**.
- Escolha uma opção no submenu **Seleccionar** do menu **Tabela**: **Quadrículas Horizontais**, **Quadrículas Verticais**, **Contorno** ou **Todas as Quadrículas**.

2 Uma vez seleccionadas as linhas de quadrícula apropriadas, escolha **Item > Alterar** e, em seguida, clique no separador **Quadrícula**.




Separador **Quadrícula** da caixa de diálogo **Alterar**

3 Para seleccionar todas as linhas de quadrícula, linhas de quadrícula verticais ou linhas de quadrícula horizontais, clique num dos botões situados do lado direito da área **Pré-visualização**. De cima para

baixo, os botões seleccionam **Todas as Linhas de Quadrícula**, **Linhas de Quadrícula Horizontais** ou **Linhas de Quadrícula Verticais**.

4 Altere os valores pretendidos no separador **Quadrícula**, utilizando a área **Pré-Visualização** e o botão **Aplicar** para o ajudar a tomar decisões.

➡ A paleta **Medidas** (Menu **Janela**) também contém um painel para formatar as linhas de quadrícula seleccionadas.

### Inserir e eliminar linhas e colunas

Pode inserir linhas e colunas em qualquer lugar de uma tabela. Clique numa célula que se encontre imediatamente acima ou abaixo da posição em que pretende adicionar uma linha. Ou clique numa célula que se encontre à direita ou à esquerda da posição em que pretende adicionar uma coluna. Em seguida, seleccione **Tabela > Inserir > Linha** ou **Tabela> Inserir > Coluna**.

Para seleccionar linhas ou colunas a eliminar, arraste o ponteiro de seta sobre a margem de uma tabela e, em seguida, prima Shift e, sem soltar, clique no ponteiro de seta ou utilize os comandos do submenu **Seleccionar** do menu **Tabela** (por exemplo **Linhas Ímpares**). Em seguida, seleccione **Tabela > Eliminar > Linha** ou **Tabela> Eliminar > Coluna**.

➡ Se a opção **Manter Geometria** estiver assinalada no menu **Tabela** e eliminar uma coluna ou uma linha, o tamanho das colunas ou linhas existentes aumenta de modo a preencher o espaço das colunas ou linhas eliminadas. Se a opção **Manter Geometria** estiver desmarcada, o tamanho da tabela diminui.

### Combinar células

Para combinar células, prima Shift e, sem soltar, clique numa selecção rectangular de células, utilizando a primitiva **Conteúdo de Texto** T. Seleccione **Tabela > Combinar Células**. Para reverter células combinadas para que correspondam à tabela envolvente, seleccione as células combinadas e, em seguida, escolha **Tabela > Dividir Células**.

➡ Se combinar células não ligadas que contenham texto ou imagens, é mantido o conteúdo da célula superior esquerda para a célula combinada.

### Redimensionar tabelas, linhas e colunas manualmente

Tal como outros itens do QuarkXPress, pode arrastar e redimensionar linhas, colunas e tabelas. Para redimensionar uma linha ou coluna, clique numa linha de quadrícula para ver o ponteiro de redimensionamento. Arraste o ponteiro para cima ou para baixo para redimensionar uma linha ou para a esquerda ou para a direita para redimensionar uma coluna. Para redimensionar uma tabela inteira, utilize um dos seguintes comandos de teclado enquanto arrasta uma asa de redimensionamento.

| Efeito na tabela | Comando do Mac OS | Comando do Windows |
|---|---|---|
| Tabela e conteúdos redimensionados | Comando | Ctrl |
| Tabela (mas não conteúdos) redimensionada proporcionalmente | Shift | Shift |
| Tabela e conteúdos redimensionados proporcionalmente | Comando+Shift | Ctrl+Shift |

### Converter tabelas em texto

Se necessitar de importar os dados actuais de uma tabela — por exemplo, para guardar os dados como um ficheiro do word — pode converter as informações em texto. Para o fazer, seleccione a tabela e, depois, escolha **Tabela > Converter Tabela > Para Texto**.

### Trabalhar com tabelas e grupos

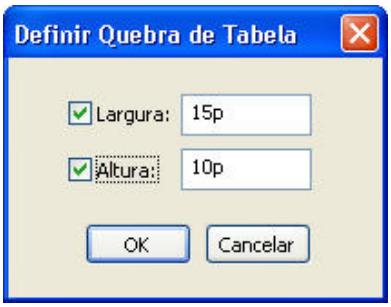
Por uma questão de flexibilidade, pode agrupar tabelas com outros itens, utilizando o comando **Agrupar** (menu **Item**). Além disso, pode separar uma tabela, convertendo as respectivas células numa série de rectângulos de texto agrupados, rectângulos de imagens ou ambos. Este método permite separar os elementos de uma tabela e utilizá-los noutra localização de uma apresentação. Para o fazer, seleccione a tabela e, depois, escolha **Tabela > Converter Tabela > Para Grupo**. Para trabalhar com os rectângulos individuais, escolha **Item > Separar**.

### Continuar tabelas noutras localizações

Uma vez que as tabelas nem sempre cabem numa página ou área de trabalho — ou dentro do espaço atribuído dentro de um desenho — as tabelas podem ser continuadas automaticamente noutras localizações, em qualquer lugar de uma apresentação. Quando as tabelas são continuadas, pode continuar a ser necessária uma legenda para explicar o que a tabela contém. Pode adicionar uma legenda sob a forma de linhas de cabeçalho e rodapé criadas e sincronizadas automaticamente.

Para continuar uma tabela noutra localização, especifique uma quebra de tabela. A quebra de tabela é o tamanho máximo que a tabela pode atingir antes de ser dividida em duas tabelas ligadas. Nas tabelas continuadas, qualquer alteração a uma tabela, como a inserção de colunas, reflecte-se em toda a tabela. Para criar uma ocorrência continuada de uma tabela:

1 Escolha **Tabela > Quebra de Tabela** para ver a caixa de diálogo **Quebra de Tabela**.

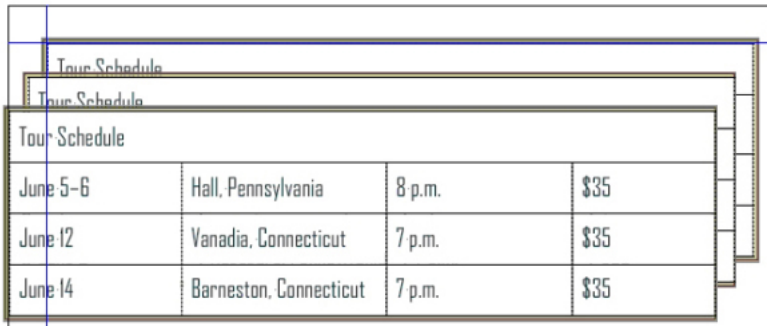



Caixa de diálogo **Definir Quebra de Tabela**

2 Marque **Largura** para dividir a tabela quando a sua largura exceder o valor especificado no campo. Por omissão, é apresentada a largura actual da tabela no campo **Largura** — para quebrar a tabela, diminua este valor.

3 Marque **Altura** para dividir a tabela quando a sua altura exceder o valor especificado no campo. Por omissão, é apresentada a altura actual da tabela no campo **Altura** — para quebrar a tabela, diminua este valor.

4 Clique em **OK**. Se a altura ou largura da tabela cumprir os critérios de Quebra de Tabela, a tabela é dividida em duas ou mais tabelas ligadas. Pode mover as tabelas continuadas para outras localizações da apresentação. Se a tabela cumprir os critérios de Quebra de Tabela, poderá dividir-se mais tarde, quando a ajustar redimensionando-a ou adicionando linhas e colunas.




A tabela Programa da Viagem tem cerca de 17,78 cm. Dividimos a tabela nos 7,62 cm, o que origina três ocorrências da tabela.

A função Quebra de Tabela funciona em ambos os sentidos: continua a tabela utilizando subtabelas adicionais, se necessário, se a tabela ficar maior e volta a combinar as tabelas consoante as necessidades, se a tabela ficar mais pequena.

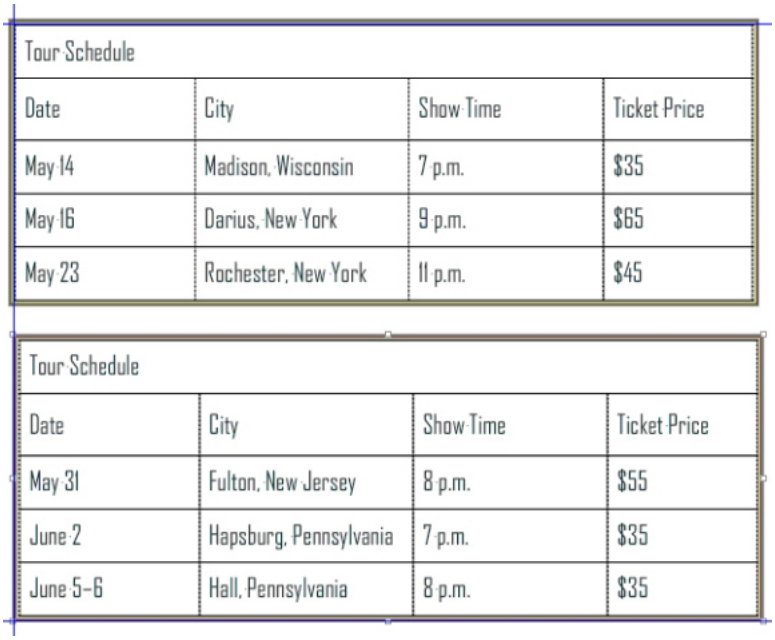
Para cortar as ligações entre as tabelas continuadas, seleccione qualquer ocorrência da tabela continuada e escolha **Tabela > Criar Tabelas Separadas**.

### Adicionar linhas de cabeçalho e rodapé às tabelas

Pode especificar a repetição automática das linhas de cabeçalho e rodapé nas instâncias continuadas das tabelas. Melhor ainda, as linhas de cabeçalho e rodapé são sincronizadas automaticamente e, portanto, as alterações ao texto reflectem-se em todas as ocorrências de uma tabela continuada. Para adicionar linhas de cabeçalho e rodapé a uma tabela:

1. Seleccione **Tabela > Quebra de Tabela** para ver a caixa de diálogo **Definir Quebra de Tabela**.
2. Seleccione **Altura**.
3. Seleccione a primeira linha da tabela e escolha **Tabela > Repetir como Cabeçalho** para especificar a primeira linha como linha de cabeçalho automático. Também pode seleccionar várias linhas no início de uma tabela para serem repetidas como cabeçalhos.
4. Seleccione a última linha da tabela e escolha **Tabela > Repetir como Rodapé** para especificar a última linha como linha de rodapé automático. Mais uma vez, pode seleccionar várias linhas para serem repetidas como rodapés.

   Pode desmarcar a opção **Repetir como Cabeçalho** ou **Repetir como Rodapé** no menu **Tabela** a qualquer momento para remover as linhas de cabeçalho ou rodapé das tabelas continuadas.



| Tour Schedule | | | |
|---|---|---|---|
| Date | City | Show Time | Ticket Price |
| May 14 | Madison, Wisconsin | 7 p.m. | $35 |
| May 16 | Darius, New York | 9 p.m. | $65 |
| May 23 | Rochester, New York | 11 p.m. | $45 |

| Tour Schedule | | | |
|---|---|---|---|
| Date | City | Show Time | Ticket Price |
| May 31 | Fulton, New Jersey | 8 p.m. | $55 |
| June 2 | Hapsburg, Pennsylvania | 7 p.m. | $35 |
| June 5–6 | Hall, Pennsylvania | 8 p.m. | $35 |

Nesta tabela continuada, as primeiras duas linhas — o cabeçalho da tabela e os cabeçalhos das colunas — são repetidas como linhas de cabeçalho nas ocorrências continuadas da tabela.

Uma vez adicionadas as linhas de cabeçalho e rodapé automáticos, as restantes linhas da tabela são consideradas "linhas de corpo". As opções do submenu **Seleccionar** do menu **Tabela** permitem seleccionar todas as **Linhas de Cabeçalho, Linhas de Rodapé** e **Linhas do Corpo** em qualquer ocorrência de uma tabela continuada para formatação.

# Texto e tipografia

O texto é uma parte integrante de praticamente todas as publicações. O QuarkXPress permite-lhe criar e editar texto directamente nas suas publicações ou importar texto das mais conhecidas aplicações de processamento de texto. Além das funções standard de formatação e edição de texto, o QuarkXPress inclui funções como a procura e alteração de texto e respectivos atributos, verificação ortográfica, dicionários personalizados e um utilitário de utilização de tipos de letra, para efectuar alterações na formatação de texto de um projecto.

Tipografia é a arte de tornar o aspecto do texto compatível com o tom ou significado do conteúdo. O QuarkXPress permite-lhe controlar o tom do texto, através do ajustamento de cada faceta de tipografia, incluindo tipos, estilos de tipo, desvios e espaçamento.

## Editar texto

Para introduzir e importar texto para rectângulos de texto activos, utilize a primitiva **Conteúdo de Texto** T. Os caracteres são introduzidos no *ponto de inserção de texto*, indicado por uma linha a piscar. O *texto* é todo o conteúdo de texto de um rectângulo de texto. Se estiver ligada uma série de rectângulos de texto, todo o texto contido nos rectângulos forma um único texto.

Pode seleccionar o texto com vários cliques do rato. Um duplo clique selecciona a palavra que contém o ponto de inserção de texto; um triplo clique selecciona uma linha que contém o ponto de inserção de texto; quatro cliques seleccionam todo o parágrafo que contém o ponto de inserção de texto; cinco cliques seleccionam todo o texto.

Quando faz duplo clique para seleccionar uma palavra, e a corta ou copia, a aplicação analisa o contexto da palavra e adiciona ou elimina um espaço automaticamente, conforme necessário quando colar a palavra na nova localização. Esta função designa-se por Espaço Inteligente. Se pretender incluir na palavra que está a seleccionar uma marca de pontuação adjacente à mesma, faça duplo clique entre a palavra a respectiva pontuação.

## Importar e exportar texto

Para importar texto, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione a ferramenta **Conteúdo de Texto** T, coloque o ponto de inserção de texto no local onde pretender inserir texto e seleccione **Ficheiro > Importar**. Seleccione a opção **Converter Aspas**

para converter hífenes duplos em travessões e converter marcas de pés e polegadas em apóstrofes de fotocomposição e aspas. Seleccione **Incluir Folhas de Estilo** par importar folhas de estilo de um ficheiro do Microsoft Word ou do WordPerfect ou converter "XPress Tags" para texto formatado.

- Arraste um ficheiro de texto a partir do sistema de ficheiros para um rectângulo de texto.
- Arraste texto a partir de outra aplicação para um rectângulo de texto.
- Prima Comando/Ctrl e arraste um ficheiro de texto do sistema de ficheiros para uma caixa de imagens ou uma caixa vazia.
- Prima Comando/Ctrl e arraste texto de outra aplicação para uma caixa de imagens ou uma caixa vazia.

Se arrastar conteúdo para uma caixa que já contém texto ou uma imagem, o QuarkXPress cria uma nova caixa para o conteúdo arrastado. Para substituir o conteúdo da caixa, prima Comando/Ctrl enquanto arrasta o conteúdo para a caixa. Para criar sempre uma nova caixa para conteúdo arrastado, prima Opção/Alt enquanto arrasta.

Se todo o texto importado não couber no rectângulo de texto, é apresentado o símbolo de excesso. Se a opção **Inserção auto de páginas** (painel **QuarkXPress/Editar > Preferências > Preferências > Gerais**) estiver seleccionada, são inseridas as páginas (quando importa texto para um rectângulo de texto automático) necessárias para conter o texto.

Para exportar texto, coloque primeiro o ponto de inserção de texto num rectângulo de texto (se desejar guardar todo o texto nesse rectângulo) ou seleccione o texto que pretende exportar. Em seguida, seleccione **Ficheiro > Guardar Texto**, seleccione uma opção a partir do menu de sobreposição **Formato**, introduza um nome, seleccione uma localização e, em seguida, faça clique em **Guardar**.

### Importar/exportar filtros

O suporte lógico XTensions permite-lhe importar e exportar texto em vários formatos, incluindo os descritos nesta secção.

### Filtro Word 6–2000

O Filtro Word 6–2000 permite que os documentos sejam importados do ou exportados para os formatos Microsoft Word 97/98/2000 (Word 8).

➡ Para evitar problemas de importação, desmarque **Guardar os ficheiros rapidamente** (no separador **Guardar** da caixa de diálogo **Opções**), no Microsoft Word, ou utilize o comando **Guardar Como** para criar uma cópia do ficheiro Word que pretende importar.

### Filtro WordPerfect

O Filtro WordPerfect permite que os documentos sejam importados do WordPerfect 3.0 e 3.1 (Mac OS) e do WordPerfect 5.x e 6.x (Windows). O Filtro WordPerfect também permite guardar texto em formato de WordPerfect 6.0.

➡ O WordPerfect 3.1 para Mac OS tem capacidade para ler documentos do WordPerfect 6.0 para Windows, pelo que não existe uma opção de exportação do WordPerfect 3.1 para Mac OS.

### Importar e exportar texto com opções Unicode

Pode especificar um tipo de codificação quando importar e exportar texto. O tipo de codificação especifica a sequência de bytes utilizada para representar cada glifo no texto. Quando trabalhar com

texto internacional ou texto HTML, pode escolher a codificação apropriada para converter todos os caracteres do ficheiro em Unicode. As opções funcionam do seguinte modo:

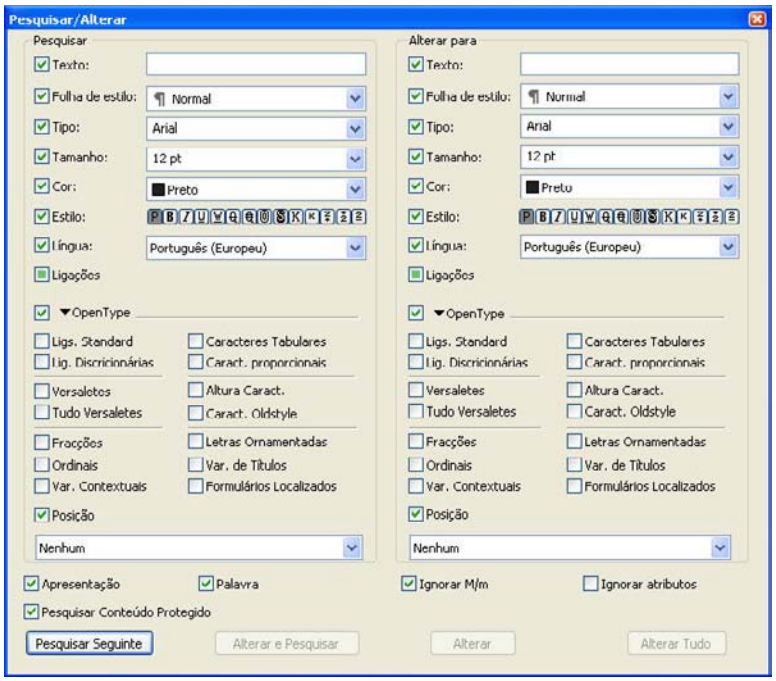
- A caixa de diálogo **Importar** inclui um menu pendente **Codificação**, quando é seleccionado um ficheiro de texto simples ou de "XPress Tags". O suporte lógico tenta determinar a codificação dos ficheiros de texto seleccionados e aplica um tipo de codificação apropriado. No entanto, pode escolher uma opção diferente para o texto.
- A caixa de diálogo **Guardar Texto** inclui um menu pendente **Codificação** quando estiver a exportar texto em formato de texto simples ou "XPress Tags".
- A opção **Converter aspas** continua a converter aspas rectas em aspas de fotocomposição e os hífenes duplos em travessões.

## Pesquisar e alterar texto

A paleta **Pesquisar/Alterar** (menu **Editar**) permite-lhe realizar operações comuns de procura-alteração. Além disso, pode utilizar esta paleta para:

- Pesquisar e alterar utilizando caracteres de pesquisa geral: Comando+Shift+?/Ctrl+Shift+?
- Pesquisar e alterar formatação de texto, incluindo a folha de estilo, tipo, tamanho, cor e estilo (incluindo estilos OpenType)
- Limitar as operações de pesquisa/alteração a um único texto ou a uma apresentação completa
- Pesquisar e alterar com base na língua de caracteres (consulte "*Aplicar uma língua de caracteres*")
- Pesquisar e alterar ligações
- Localizar e alterar caracteres invisíveis (consulte o Guia de Comandos de Teclado)

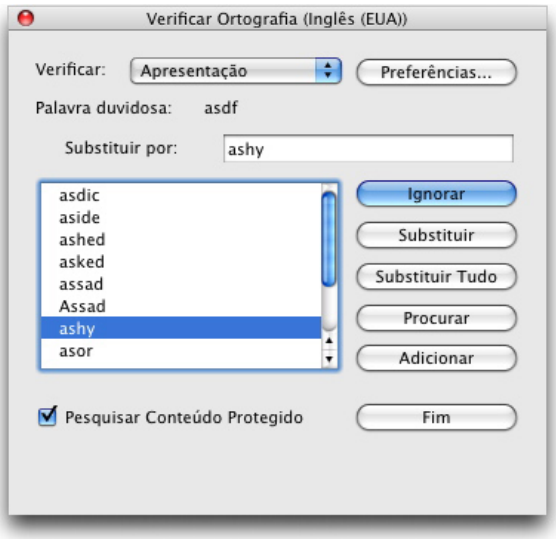
Prima Opção/Alt para alterar o botão **Pesquisar Seguinte** para **Pesquisar Primeiro**. Para procurar e substituir com base nos atributos de formatação, desmarque a opção **Ignorar Atributos**.




Utilize a caixa de diálogo **Pesquisar/Alterar** para procurar e substituir texto. Para procurar e substituir com base nos atributos de formatação, desmarque a opção **Ignorar Atributos**.

## Verificar a ortografia

Para verificar a ortografia, seleccione uma opção no submenu **Utilitários > Verificar Ortografia**. É apresentada a paleta **Verificar Ortografia**.




Paleta **Verificar Ortografia**

Para alterar o âmbito da verificação ortográfica, seleccione uma opção a partir do menu pendente **Verificar**. As opções são **Palavra**, **Selecção**, **Final Do Texto**, **Texto** ou **Apresentação**. Se seleccionar Apresentação, a verificação ortográfica ignora os itens de página modelo aplicados e verifica a(s) página(s) modelo após verificar a ortografia em todas as páginas de apresentação. Para verificar a

ortografia em rectângulos de texto, células e percursos bloqueadas, seleccione **Pesquisar Conteúdo Protegido**. A verificação ortográfica começa sempre a partir do ponto de inserção do texto.

Para iniciar a verificação ortográfica, clique em **Iniciar**. Para iniciar a verificação ortográfica a partir do início de um texto activo, prima Shift+cliquem em **Iniciar**.

Para substituir uma palavra escrita de forma incorrecta, introduza a forma correcta no campo **Substituir Por** ou seleccione a palavra correcta na lista e, em seguida, clique em **Substituir**. Para substituir todas as ocorrências da palavra escrita de forma incorrecta, clique em **Substituir Tudo**.

Para procurar sugestões para a palavra no campo **Substituir Por**, clique em **Procurar**.

Para ignorar a palavra seleccionada, clique em **Ignorar.**

Para adicionar a palavra no campo **Substituir Por** a um dicionário auxiliar, clique em **Adicionar**. Se não estiver aberto qualquer dicionário auxiliar, pode seleccionar ou criar um após clicar em **Adicionar**. Para adicionar todas as palavras duvidosas a um dicionário auxiliar aberto, prima Opção+Shift/Alt+Shift e clique em **Adicionar Tudo**.

Para fechar a paleta **Verificar Ortografia**, clique em **Concluído**.

➡ Pode clicar fora da paleta **Verificar Ortografia** e regressar à paleta para reiniciar a verificação ortográfica.

➡ Para anular as alterações efectuadas a partir da paleta **Verificar Ortografia**, seleccione **Editar > Anular Alterações ao Texto**.

➡ Para apresentar as preferências da verificação ortográfica, clique em **Preferências**. Para mais informações, consulte "*Preferências — Aplicação — Verificar Ortografia*".

### Dicionários auxiliares

Para evitar que uma palavra seja assinalada pela função de verificação ortográfica, crie um *dicionário auxiliar* e adicione a palavra a esse dicionário. Para criar um dicionário auxiliar, seleccione **Utilitários > Dicionário Auxiliar**, introduza um nome e clique em **Novo**. Para adicionar palavras a um dicionário auxiliar, seleccione **Utilitários > Editar Auxiliar**.

Só pode ser aberto um dicionário auxiliar de cada vez, para utilização com um artigo. Um dicionário auxiliar permanece associado a um artigo até o utilizador clicar em **Fechar**, na caixa de diálogo **Dicionário Auxiliar**, ou até abrir um dicionário auxiliar diferente.

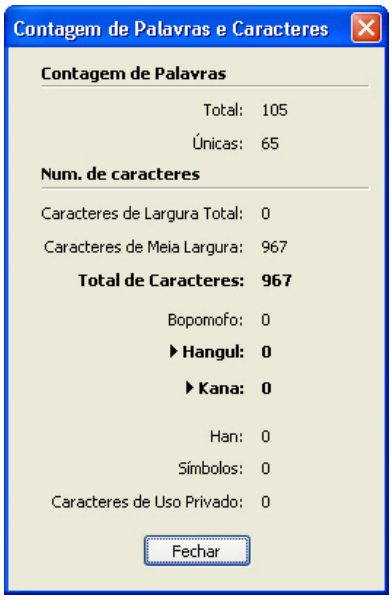
Os dicionários auxiliares são guardados como ficheiros em separado, na unidade de disco rígido. O percurso para um dicionário auxiliar de um artigo é guardado com o projecto, pelo que se mover um dicionário auxiliar aberto para outra pasta ou volume, a aplicação não conseguirá encontrá-lo.

Para criar ou abrir um dicionário auxiliar sem fechar a paleta **Verificar Ortografia**, clique em **Adicionar** enquanto a palavra que pretende está seleccionada.

Para adicionar todas as palavras duvidosas a um dicionário auxiliar aberto, prima Opção+Shift/Alt+Shift e clique em **Adicionar Tudo**.

## Contar palavras e caracteres

Para apresentar uma contagem das palavras e caracteres num texto, seleccione **Utilitários > Contar Palavras e Caracteres**.




Caixa de diálogo **Contar Palavras e Caracteres**

A área **Contagem de Palavras** apresenta o número total de palavras e de palavras singulares no texto.

A área **Contagem de Caracteres** apresenta o número total de caracteres e os caracteres específicos do idioma.

➡ Os **Caracteres de utilização Privada** tratam-se de caracteres únicos no âmbito do conjunto de caracteres Unicode especificados por indivíduos, organizações e vendedores de suporte lógico fora do Consórcio ISO e Unicode.

## Aplicar atributos de caracteres

O QuarkXPress permite-lhe manter um controlo exacto, caracter por caracter, sobre a formatação de texto.

### Aplicar um tipo

Para aplicar um tipo a texto seleccionado, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Estilo > Tipo** e escolha um tipo no submenu.
- Aceda à caixa de diálogo **Atributos de Carácter** (**Estilo > Carácter**) e escolha um tipo no menu **Tipo**.
- Escolha um tipo no menu pendente **Tipo** do separador **Clássica** ou **Atributos de Carácter** da paleta **Medidas**.

- Prima Comando+Opção+Shift+M/Ctrl+Alt+Shift+M para passar directamente para o campo de tipo da paleta **Medidas**, introduza os primeiros caracteres do nome do tipo até este ser reconhecido e, em seguida, prima Return/Enter.

  Os tipos utilizados mais recentemente são apresentados na parte superior da lista de tipos.

➡ Para ver pré-visualizações de tipos em menus de tipos, seleccione **Mostrar no Menu de Tipos** no painel **Tipos** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**). Prima Shift alterar temporariamente esta preferência.

### Seleccionar um tamanho de tipo

Pode aplicar tamanhos de tipo entre 2 e 3456 pontos. Para aplicar um tamanho a texto seleccionado, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Estilo > Tamanho** e escolha um tamanho de ponto no submenu.
- Clique na seta junto do tamanho de tipo actual, para visualizar uma lista de tamanhos de ponto, e seleccione um tamanho na lista ou introduza um novo tamanho de ponto.
- Utilize um dos comandos de teclado apresentados em seguida.

#### Mac OS

- Aumentar 1 pt: Comando+Opção+Shift+>
- Reduzir 1 pt: Comando+Opção+Shift+<
- Aumentar no intervalo predefinido: Comando+Shift+>
- Reduzir no intervalo predefinido: Comando+Shift+<

#### Windows

- Aumentar 1 pt: Ctrl+Alt+Shift+>
- Reduzir 1 pt: Ctrl+Alt+Shift+<
- Aumentar no intervalo predefinido: Ctrl+Shift+>
- Reduzir no intervalo predefinido: Ctrl+Shift+<

### Aplicar estilos

Para aplicar um estilo a texto seleccionado, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Estilo > Estilo** e escolha um estilo no submenu.
- Seleccione **Estilo > Carácter** e clique nos selectores, na área **Estilo**.
- Seleccione um estilo no menu pendente **Estilos de Texto**, na paleta **Medidas**. Aplique os estilos carregado e itálico, utilizando os ícones situados do lado esquerdo do menu pendente **Estilos de Texto**. Para remover todos os estilos do texto seleccionado, seleccione **Remover Todos os Estilos** no menu pendente **Estilos de Texto**.

  Os tipos de letra *Intrínsecos* são diferentes dos estilos de tipo de letra incorporados em famílias de tipo de letra, tais como “Times New Roman MT Std Bd” na família do tipo de letra “Times New Roman MT Std”.

Os tipos de letra *Simulados* são tipos de letra intrínsecos simples que foram modificados de modo a simular o estilo carregado, itálico ou carregado itálico. Quando uma família de tipo de letra não inclui a variação carregada ou em itálico como tipo de letra intrínseco em separado, poderá aplicar os estilos do tipo carregado e itálico de modo a permitir que o seu sistema operativo execute uma *transformação* para criar uma representação carregada ou em itálico do tipo de letra. O resultado é um tipo de letra simulado.

Quando aplica o efeito carregado a um tipo de letra simples, a aplicação começa por tentar localizar uma versão carregada intrínseca do tipo de letra e, se não conseguir localizar esse tipo de letra, cria uma versão carregada simulada do tipo de letra.

Os ícones de aviso identificam os tipos de letra simulados numa apresentação porque os tipos de letra simulados podem causar problemas na impressão. Os tipos de letra simulados são apresentados com um ícone de aviso na paleta **Medições**, na paleta **Glifos**, na caixa de diálogo **Atributos de Carácter**, no submenu **Estilo > Estilo do Tipo de Letra**, na caixa de diálogo **Editar Folha de Estilos de Carácter**, na área **Alterar Para** na paleta **Pesquisar/Alterar**, no painel **Tipos de Letra** na caixa de diálogo **Utilização** (menu **Utilitários**), na caixa de diálogo **Substituir Tipo de Letra** acessível a partir da caixa de diálogo **Utilização** e no separador **Atributos de Carácter** da caixa de diálogo **Rubi**.

### Aplicar cores, tonalidades e opacidade

Para aplicar cores, tonalidades e opacidade ao texto seleccionado, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione as opções pretendidas nos menus **Estilo > Cor**, **Estilo > Tonalidade** e **Estilo > Opacidade**.
- Aceda à paleta **Cores** (**Janela > Mostrar Cores**), clique numa cor e, em seguida, escolha ou introduza os valores de **Tonalidade** e **Opacidade**.
- Utilize os controlos de cor, tonalidade e opacidade do separador **Clássica** ou **Atributos de Carácter**, na paleta **Medidas**.

### Aplicar escala horizontal ou vertical

Para aplicar uma escala horizontal ou vertical ao texto seleccionado, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Estilo > Escala Horizontal/Vertical**, seleccione **Horizontal** ou **Vertical** no menu pendente **Escala**, introduza um valor no campo e clique em **OK**.
- Utilize um dos comandos de teclado apresentados em seguida. Se estiver seleccionado um intervalo de texto com escala horizontal e vertical, os comandos de teclado irão aumentar ou diminuir o texto, em conformidade.

➡ Não pode aplicar simultaneamente valores de escala horizontal e vertical.

#### Mac OS

- Condensação 5%: Comando+[
- Expansão 5%: Comando+]
- Condensação 1%: Comando+Opção+[
- Expansão 1%: Comando+Opção+]

### Windows

- Condensação 5%: Ctrl+[
- Expansão 5%: Ctrl+]
- Condensação 1%: Ctrl+Alt+[
- Expansão 1%: Ctrl+Alt+]

### Aplicar ajuste à base da linha

Pode colocar caracteres por cima ou por baixo da respectiva base da linha, sem afectar o espaçamento dos parágrafos. Um valor positivo eleva o texto; um valor negativo baixa o texto. Para aplicar um ajuste à base da linha no texto seleccionado, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Estilo > Ajustar à Base da Linha**, introduza um valor no campo **Ajustar à Base da Linha** e clique em **OK**.
- Utilize um dos comandos de teclado apresentados em seguida.

### Mac OS

- 1 pt para baixo: Comando+Opção+Shift
- 1 pt para cima: Comando+Opção++

### Windows

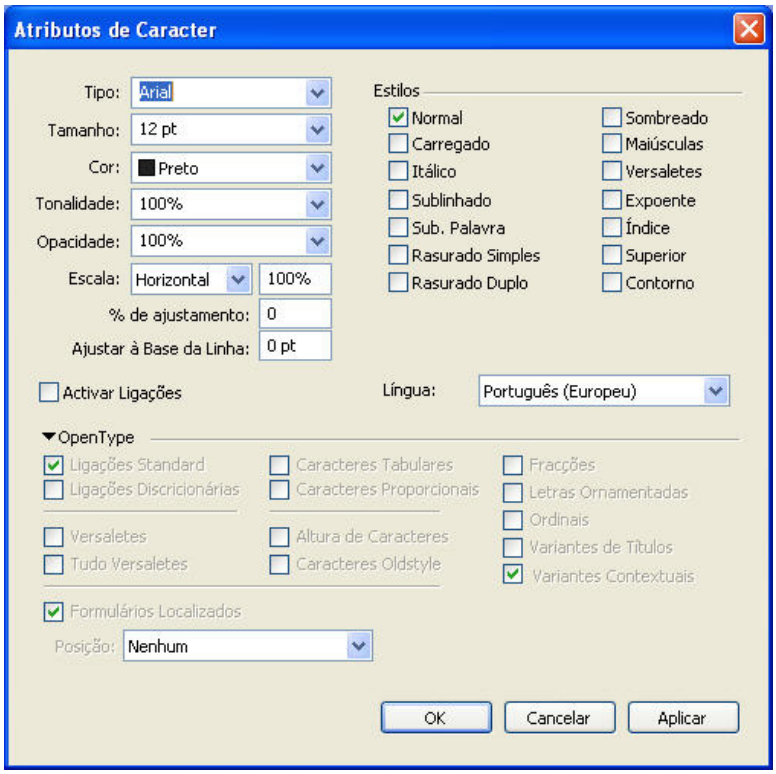
- 1 pt para baixo: Ctrl+Alt+Shift+9
- 1 pt para cima: Ctrl+Alt+Shift+0

### Aplicar múltiplos atributos de caracteres

Pode ver o editar todos os atributos de caracteres em simultâneo, utilizando a caixa de diálogo **Atributos de Carácter** (**Estilo > Carácter**).

Os campos em branco e os selectores cinzentos da caixa de diálogo **Atributos de Carácter** indicam que estão aplicados múltiplos estilos ao texto seleccionado. Por exemplo, se o campo **Tipo** estiver em branco, está aplicado mais do que um tipo ao texto seleccionando.

Se introduzir um valor num campo em branco, na caixa de diálogo **Atributos de Carácter**, esse valor será aplicado a todo o texto seleccionado. Se marcar ou desmarcar um selector cinzento, essa definição de estilo será aplicada ou removida de todo o texto seleccionado.




Utilize a caixa de diálogo **Atributos de Carácter** para formatar texto.

## Aplicar atributos de parágrafo

*Atributos de parágrafo* são opções de formatação que se aplicam a um parágrafo, num todo. Incluem definições de alinhamento, indentação, desvio e tabulação. Para aplicar atributos a parágrafos seleccionados, utilize a caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo** (**Estilo > Formatos**) ou a paleta **Medidas**.

Pode copiar quaisquer formatos de parágrafo aplicados, de um parágrafo para outros parágrafos do mesmo rectângulo ou cadeia de texto. Para copiar formatos de parágrafo aplicados, seleccione o parágrafo ou o conjunto de parágrafos que pretende alterar e prima Opção+/Alt+Shift enquanto clica em qualquer ponto do parágrafo que tem os formatos que deseja copiar. O facto de copiar formatos de parágrafos desta forma não irá alterar quaisquer atributos de caracteres.

### Controlar o alinhamento

Pode escolher entre cinco alinhamentos de parágrafo: Esquerda, Centrado, Direita, Justificado e Justificar Tudo. A opção **Justificar Tudo** alinha todas as linhas entre as indentações esquerda e direita, tal como a opção **Justificado**, mas justifica também a última linha (se existir uma mudança no final do parágrafo).

Para definir o alinhamento de texto seleccionado, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione um alinhamento no submenu **Estilo > Alinhamento**.
- Clique num ícone de alinhamento no separador **Clássica** ou no separador **Atributos do Parágrafo** da paleta **Medidas**.
- Utilize um dos comandos de teclado apresentados em seguida.

### Mac OS

- Esquerda : Comando+Shift+L
- Centrado : Comando+Shift+C
- Direita : Comando+Shift+R
- Justificado :Comando+Shift+J
- Justificar Tudo : Comando+Opção+J

### Windows

- Esquerda : Ctrl+Shift+L
- Centrado : Ctrl+Shift+C
- Direita : Ctrl+Shift+R
- Justificado : Ctrl+Shift+J
- Justificar Tudo : Ctrl+Alt+Shift+J

### Controlar a indentação

Para especificar indentações para parágrafos seleccionados, utilize o submenu **Estilo > Alinhamento**, a caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo** (**Estilo > Formatos**) ou o separador **Atributos do Parágrafo** da paleta **Medidas**.

- Para especificar a distância a que um parágrafo é indentado desde a margem esquerda de um rectângulo ou coluna, introduza um valor no campo **Indent. esquerda**.
- Para especificar a distância a que a primeira linha de um parágrafo é indentada a partir do valor **Indent. esquerda**, introduza um valor no campo **Primeira linha**. Note que a indentação da **Primeira linha** é relativa à **Indent. esquerda** aplicada a um parágrafo. Por exemplo, se especificar uma **Indent. esquerda** de .5" e uma indentação de **Primeira linha** de .5", a primeira linha terá início a 1" da margem esquerda do rectângulo de texto.
- Para especificar a distância a que um parágrafo é indentado desde a margem direita de um rectângulo ou coluna, introduza um valor no campo **Indent. direita**. Clique em **OK**.
- Para criar uma indentação desviada, especifique uma **Indent. esquerda** positiva e uma indentação de **Primeira linha** negativa ou arraste os ícones de indentação para a régua da coluna. Utilize o botão **Aplicar** do separador **Formatos** da caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo** (**Estilo > Formatos**) para experimentar a indentação desviada.

  Além de definir indentações desviadas como um atributo de parágrafo, pode introduzir um carácter especial que force a indentação de todas as linhas de texto desde esse ponto até à mudança de parágrafo seguinte. Prima Comando+\ (Mac OS) ou Ctrl+\ (Windows) para introduzir um carácter especial Indentar Aqui. (O carácter Indentar Aqui é um carácter invisível; para ver caracteres invisíveis, seleccione **Ver > Mostrar Invisíveis** (Comando+I/Ctrl+I.)

  O alinhamento e as indentações são medidos a partir da **Inserção de texto** especificada no separador **Texto** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**). O valor de **Inserção de texto** afecta os quatro lados de um rectângulo de texto; não afecta as colunas interiores de um rectângulo de texto.

### Controlar a entrelinha

A entrelinha é uma medida de espaçamento de linhas — a distância entre bases de linha de texto em parágrafos. Quando especifica um valor de entrelinha, este é aplicado a todas as linhas dos parágrafos seleccionados. Existem três métodos para especificar a entrelinha:

- A *Entrelinha absoluta* define a distância entre as bases de linha de texto como um valor específico, independentemente do tamanho dos caracteres das linhas. Por exemplo, se especificar um valor de entrelinha absoluta de 16 pontos para um parágrafo, todas as bases de linha ficarão separadas 16 pontos. Quando especificar uma entrelinha absoluta, utilize um valor que corresponda à distância vertical total pretendida entre as bases de linha de texto.
- A *Entrelinha automática com incrementos* combina uma quantidade base de entrelinha automática com um valor absoluto especificado no campo **Entrelinha** (menu **Estilo**). Os valores de entrelinha com incrementos têm de ser precedidos por um sinal de mais (+) ou menos (–).
- Com a *Entrelinha auto*, a aplicação utiliza o valor do campo **Entrelinha auto** (painel **QuarkXPress /Editar > Preferências > Parágrafo**) para decidir se é aplicado um valor em percentagem ou a entrelinha automática com incrementos. O valor predefinido (valor em percentagem) utiliza a quantidade base de entrelinha automática e adiciona-a a uma percentagem fixa do tamanho de tipo maior da linha superior, para determinar a quantidade total de entrelinha entre uma linha com entrelinha automática e a linha situada acima desta. O valor predefinido para a entrelinha automática baseada em percentagem é de 20%. Para especificar uma entrelinha automática, introduza **auto** no campo **Entrelinha**.

Para definir o alinhamento de parágrafos seleccionados, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Estilo > Entrelinha** e introduza um valor de entrelinha absoluta, um valor de entrelinha com incrementos (precedido de um sinal de mais ou de menos) ou **auto** no campo **Entrelinha**.
- Utilize os controlos de **Entrelinha** da paleta **Medidas**.
- Utilize um dos comandos de teclado apresentados em seguida.

#### Mac OS

- Reduzir 1 pt: Comando+Shift+:
- Reduzir .1 pt: Comando+Opção+Shift+:
- Aumentar 1 pt: Comando+Shift+"
- Aumentar .1 pt: Comando+Opção+Shift+"

#### Windows

- Reduzir 1 pt: Ctrl+Shift+:
- Reduzir .1 pt: Ctrl+Alt+Shift+:
- Aumentar 1 pt: Ctrl+Shift+"
- Aumentar .1 pt: Ctrl+Alt+Shift+"

### Controlar o espaço antes e após parágrafos

Os controlos **Espaç. anterior** e **Espaç. posterior** permitem-lhe especificar a quantidade de espaço antes e após parágrafos seleccionados.

Para definir o espaço antes e após parágrafos seleccionados, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Estilo > Formatos** e introduza valores nos campos **Espaç. anterior** ou **Espaç. posterior**.
- Utilize os controlos **Espaço Antes de Parágrafo** e **Espaço Após Parágrafo** do separador **Atributos do Parágrafo** da paleta **Medidas**.

### Definir tabulações

Pode seleccionar entre seis tipos de tabulações:

- **Esquerda** alinha o texto à esquerda na tabulação.
- **Centrar** alinha o texto ao centro na tabulação.
- **Direita** alinha o texto à direita na tabulação.
- **Decimal** alinha o texto num ponto decimal.
- **Vírgula** alinha o texto na primeira vírgula.
- **Alinhar** alinha o texto em qualquer carácter especificado pelo utilizador. Quando selecciona este separador, é apresentado o campo **Alinhar**. Seleccione a entrada existente e introduza o carácter de alinhamento.

➡ Se não definir tabulações personalizadas, a aplicação utiliza tabulações predefinidas, alinhadas à esquerda, a cada meia polegada.

Para aplicar tabulações a parágrafos seleccionados, proceda de um dos seguintes modos:

- Utilize os controlos do separador **Tabulações** da caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo** (**Estilo > Tabulações**).
- Utilize os controlos do separador **Tabulações** ou da paleta **Medidas**. A utilização da paleta **Medidas** conserva espaço em ecrã e pode ver continuamente os efeitos actualizados, à medida que altera as definições de tabulação. Pode arrastar ícones de tabulação para a régua ou arrastar ícones de tabulação directamente para o texto. Quando está a arrastar tabulações para a régua ou para o texto, é apresentada no ecrã uma linha vertical, para ajudá-lo a decidir onde pretende posicionar a tabulação.

### Controlar linhas viúvas e órfãs

Linhas viúvas e órfãs são dois tipos de linhas indesejáveis, do ponto de vista tipográfico. Por norma, uma linha viúva é a última linha de um parágrafo que fica na parte superior de uma coluna. Uma linha órfã é a primeira linha de um parágrafo que fica na parte inferior de uma coluna.

Utilizando a função **Manter linhas juntas**, pode optar por não quebrar parágrafos, pelo que se todas as linhas de um parágrafo não couberem numa coluna ou numa página, o parágrafo inteiro passa para a parte superior da coluna ou página seguinte. Alternativamente, pode especificar o número de linhas que têm de permanecer na parte inferior de uma coluna ou rectângulo e na parte superior da coluna ou rectângulo seguinte, quando um parágrafo for quebrado. Utilizando a função **Manter com o próximo ¶**, pode manter um parágrafo junto ao parágrafo seguinte. Isto permite-lhe manter um subtítulo junto ao parágrafo seguinte ou evitar a separação de outras linhas de texto, que estão juntas.

É comum especificar **Manter com o próximo ¶** para as folhas de estilos de títulos e subtítulos e especificar **Manter linhas juntas** (normalmente com os parâmetros **Início** e **Fim**) para as folhas de estilos do corpo do documento.

Para activar e desactivar as funções **Manter linhas juntas** e **Manter com o próximo ¶** para os parágrafos seleccionados, seleccione **Estilo > Formatos** para aceder ao separador **Formatos** da caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo** e, em seguida, marque ou desmarque as opções **Manter linhas juntas** e **Manter com o próximo ¶**.

## Controlar o ajustamento ao par

*Ajustamento ao par* é o ajustamento do espaço entre pares de caracteres. Devido às respectivas formas, alguns pares de caracteres têm um aspecto melhor quando ajustados ao par. Pode utilizar o ajustamento ao par automático ou os controlos de ajustamento ao par manual para especificar um ajustamento ao par adicional entre caracteres.

Os valores de ajustamento ao par são expressos como 1/200 de um espaço quadratim. Um valor de ajustamento ao par positivo aumenta a quantidade de espaço entre caracteres; um valor negativo reduz a quantidade.

### Ajustamento ao par manual

Para aplicar ajustamento ao par entre dois caracteres, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Estilo > Ajustamento ao Par** e introduza um valor no campo **Ajust. ao par**. Clique em **OK**.
- Utilize os controlos de **Ajust. ao par** da paleta **Medidas**.
- Utilize um dos comandos de teclado apresentados em seguida.

#### Mac OS

- Reduzir 1/20 quadratim: Comando+Shift+{
- Aumentar 1/20 quadratim: Comando+Shift+}
- Reduzir 1/200 quadratim: Comando+Opção+Shift+{
- Aumentar 1/200 quadratim: Comando+Opção+Shift+}

#### Windows

- Reduzir 1/20 quadratim: Ctrl+Shift+{
- Aumentar 1/20 quadratim: Ctrl+Shift+}
- Reduzir 1/200 quadratim: Ctrl+Alt+Shift+{
- Aumentar 1/200 quadratim: Ctrl+Alt+Shift+}

### Ajustamento ao par automático

Para aplicar automaticamente o ajustamento ao par no texto, acima de um tamanho de ponto específico, aceda ao painel **Carácter** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**), seleccione **Auto ajust. ao par após** e introduza um valor no campo.

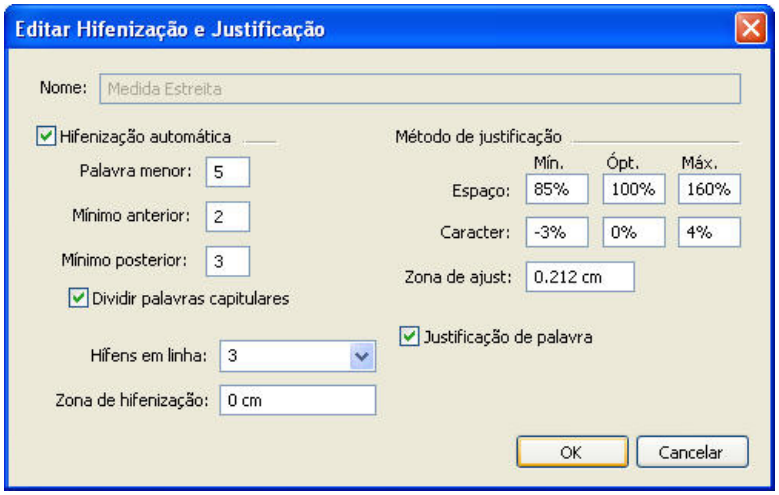
O QuarkXPress utiliza informações de ajustamento ao par incorporadas no tipo (*tabela de ajustamento ao par* do tipo). Uma tabela de ajustamento ao par contém um determinado número de caracteres pares, "*Ta*," por exemplo, um valor de ajustamento associado, para cada par da tabela. Não é possível alterar a tabela de ajustamento ao par de um tipo, mas pode criar uma tabela de ajustamento ao par

personalizada para qualquer tipo, utilizando a caixa de diálogo **Editar Tabela de Ajustamento ao Par** (menu **Utilitários**). Pode utilizar esta caixa de diálogo para personalizar o espaço horizontal (**Com Fluxo**) e vertical (**Inter-fluxo**) em pares de ajustamento.

Pode criar as suas próprias tabelas de ajustamento ao par no QuarkXPress.

## Controlar a hifenização e a justificação

Uma especificação de hifenização e justificação(H e J) é um pacote de definições para a hifenização de palavras que excedem a margem de uma linha de texto e para a justificação de espaços entre palavras e caracteres. Pode aplicar especificações H e J a parágrafos individuais ou pode associar uma H e J a uma folha de estilos de parágrafos. Utilize a caixa de diálogo **Editar Hifenização e Justificação (Editar > H e J > Novo)** para controlar estas definições.




A caixa de diálogo **Editar Hifenização e Justificação**

- **Hifenização automática**: Especifica se é autorizada a hifenização automática.
- **Palavra menor**: Especifica o número mínimo de caracteres que uma palavra tem de conter para permitir a hifenização.
- **Mínimo anterior**: Especifica o número mínimo de caracteres antes de um hífen.
- **Mínimo posterior**: Especifica o número mínimo de caracteres após um hífen.
- **Dividir palavras capitulares**: Especifica se é permitida a hifenização de palavras capitulares.
- **Hífenes em linha**: Especifica a quantidade de palavras que podem ser hifenizadas em fins de linha consecutivos.
- **Zona de hifenização**: Especifica a área antes da indentação direita na qual pode ocorrer a hifenização. Por exemplo, se definir a zona de hifenização como .05", a palavra é hifenizada quando um ponto de hifenização aceitável se situar no espaço de .05" da indentação direita. A palavra anterior à palavra hifenizada não pode situar-se na zona de hifenização.
- **Método de justificação**: Especifica a forma como as palavras e os caracteres são espaçados.
- **Espaço**: Especifica a quantidade mínima e máxima de espaço entre palavras nos parágrafos definidos como Justificar Tudo ou Alinhamento Justificado. Especifica a quantidade de espaço ideal entre palavras em todos os parágrafos, independentemente do alinhamento.

- **Carácter**: Especifica a quantidade mínima e máxima de espaço entre caracteres nos parágrafos definidos como Justificar Tudo ou Alinhamento Justificado. Especifica a quantidade de espaço ideal entre caracteres em todos os parágrafos, independentemente do alinhamento.
- **Zona de ajust**.: Especifica a área antes da indentação direita na qual a última palavra da última linha de um parágrafo justificado tem de se situar, para justificar essa linha. Por exemplo, se introduzir 1", a última linha de um parágrafo ao qual é aplicada a especificação de hifenização e justificação só será justificada quando a última palavra da linha se situar no espaço de 1" da indentação direita.
- **Justificação de palavra**: Especifica se uma única palavra numa linha de um parágrafo justificado passa da indentação esquerda para a indentação direita. Quando este selector não está marcado, uma única palavra numa linha é alinhada à esquerda.

### Especificar excepções de hifenização

Na maioria das edições de línguas do QuarkXPress, pode criar listas de *excepções de hifenização* específicas da língua. A caixa de diálogo **Excepções de Hifenização** (menu **Utilitários**) inclui um menu pendente **Língua** que lhe permite especificar a língua à qual se aplica uma excepção de hifenização. Quando um parágrafo é automaticamente hifenizado, a aplicação verifica a lista de excepções de hifenização da língua do parágrafo apropriado.

A caixa de diálogo **Sugestões de Hifenização** (menu **Utilitários**) apresenta a hifenização recomendada para uma palavra, com base no método de hifenização especificado para o parágrafo e nas excepções de hifenização da língua do parágrafo.

### Utilizar hífenes discricionários

Além da hifenização automática do texto, pode controlar as quebras de linha e o fluxo de texto inserindo hífenes manuais, ou discricionários (Comando+- [hífen]/Ctrl+- [hífen]). Um hífen discricionário só é inserido quando uma palavra é quebrada no fim de uma linha.

## Controlar o ajustamento

O *Ajustamento* permite-lhe ajustar o espaço entre caracteres e palavras seleccionados, para efeitos tipográficos e de ajuste de cópia. Os valores de ajustamento são expressos como 1/200 de um espaço quadratim. Um valor de ajustamento positivo aumenta o espaço à direita de cada carácter; um valor negativo reduz o espaço.

O ajustamento é frequentemente utilizado para efeitos de ajuste de cópia. No entanto, um ajustamento excessivo pode interferir com o desenho e com a legibilidade. Quando utilizar o ajustamento para efeitos de ajuste de cópia, tenha em mente as seguintes directrizes:

- Aplique o ajustamento em parágrafos inteiros, e não apenas numa linha ou palavra.
- Estabeleça directrizes para o ajustamento (por exemplo de +3 a –3).
- Certifique-se de que os parágrafos verticalmente adjacentes têm um valor de ajustamento semelhante.

Estas são apenas regras gerais; os valores de ajustamento apropriados dependem do desenho, do tipo de letra, da largura das colunas e de outros factores.

### Ajustamento manual

Para aplicar ajustamento a texto seleccionado, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Estilo > Ajustamento**, introduza um valor no campo **% de ajustamento** e, em seguida, clique em **OK**.
- Utilize os controlos de **% de ajustamento** da paleta **Medidas**.
- Utilize um dos comandos de teclado apresentados em seguida.

#### Mac OS

- Reduzir 1/20 quadratim: Comando+Shift+{
- Aumentar 1/20 quadratim: Comando+Shift+}
- Reduzir 1/200 quadratim: Comando+Opção+Shift+{
- Aumentar 1/200 quadratim: Comando+Opção+Shift+}

#### Windows

- Reduzir 1/20 quadratim: Ctrl+Shift+{
- Aumentar 1/20 quadratim: Ctrl+Shift+}
- Reduzir 1/200 quadratim: Ctrl+Alt+Shift+{
- Aumentar 1/200 quadratim: Ctrl+Alt+Shift+}

### Editar tabelas de ajustamento

A aplicação utiliza informações de ajustamento incorporadas no tipo (*tabela de ajustamento* do tipo). Não é possível alterar a tabela de ajustamento de um tipo, mas pode criar uma tabela de ajustamento personalizada para qualquer tipo, utilizando a caixa de diálogo **Edição de Rastreio** (menu **Utilitários**).

## Trabalhar com folhas de estilos

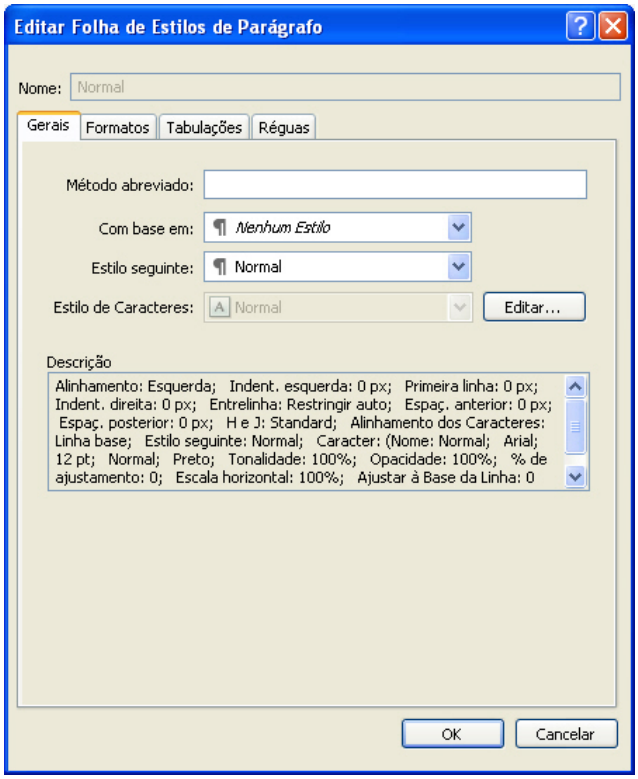
Uma folha de estilos é um grupo de atributos de parágrafos, atributos de caracteres, ou ambos, que podem ser aplicados a parágrafos e caracteres seleccionados, de uma só vez. Utilize folhas de estilos para transformar texto não formatado em estilos, tais como títulos, subtítulos, legendas ou cópia do corpo. A utilização de folhas de estilos para aplicar um conjunto de atributos de caracteres e parágrafos, de uma só vez, reduz o tempo de criação de uma apresentação e ajuda a manter a coerência tipográfica.

### Criar e editar folhas de estilos de parágrafos

Uma folha de estilos de parágrafos é um pacote que inclui atributos de parágrafos e caracteres. Pode aplicar ao texto todos os atributos de formatação de uma folha de estilos de parágrafos, bastando aplicar essa folha de estilos ao texto. Para criar, editar, duplicar ou eliminar folhas de estilos de parágrafos, utilize a caixa de diálogo **Folhas de Estilos** (**Editar > Folhas de Estilos**).

Utilize a caixa de diálogo **Folhas de Estilos** para criar, editar e eliminar folhas de estilos.

Para criar uma folha de estilos de parágrafos, seleccione **Parágrafo** no botão de menu pendente **Novo**. É apresentada a caixa de diálogo **Editar Folha de Estilos do Parágrafo**. Utilize os controlos desta caixa de diálogo para configurar os atributos da folha de estilos.




Utilize a caixa de diálogo **Editar Folha de Estilos do Parágrafo** para configurar uma folha de estilos de parágrafos.

Em primeiro lugar, configure os controlos do separador **Gerais**:

- **Nome**: Introduza um nome neste campo; caso contrário, a aplicação utilizará um nome predefinido de "Nova Folha de Estilos".

- **Método abreviado**: Para definir um comando de teclado para a folha de estilos, introduza um comando no campo **Método abreviado**. Pode introduzir qualquer combinação de Comando, Opção, Shift ou Control/Ctrl ou Ctrl+Alt, juntamente com uma tecla de função ou do teclado.
- Se definir um método abreviado para uma folha de estilos utilizando uma sequência de teclas que defina um comando já existente, o comando da folha de estilos substituirá o comando existente, quando a primitiva **Conteúdo de Texto** estiver seleccionada e caso esteja activo um rectângulo de texto.
- **Com base em**: Para basear os atributos de uma nova folha de estilos numa folha de estilos já existente, clique no menu pendente **Com base em** e seleccione uma folha de estilos na lista. Note que se utilizar o menu pendente **Com base em** da caixa de diálogo **Editar Folha de Estilos do Parágrafo** para basear uma folha de estilos numa outra já existente, as alterações que efectuar na folha de estilos original são automaticamente aplicadas na folha que a utilizar como base.
- **Estilo seguinte**: Para seleccionar uma transição de uma folha de estilos de parágrafos para outra, depois de introduzir uma mudança de linha, seleccione uma folha de estilos de parágrafos no menu pendente **Estilo seguinte**.
- **Estilo**: Para associar uma folha de estilos de caracteres à folha de estilos de parágrafo, seleccione uma opção no menu pendente **Estilo** da área **Atributos de Carácter**. Para criar uma folha de estilos de caracteres, consulte "*Criar e editar folhas de estilos de caracteres*".

Em seguida, utilize os separadores **Formatos, Tabulações** e **Regras** para especificar atributos adicionais para a folha de estilos de parágrafo. Quando terminar, clique em **OK** para regressar à caixa de diálogo **Folhas de Estilos** e, em seguida, clique em **Guardar** para guardar a folha de estilos. Depois de guardar uma folha de estilos de parágrafos, esta é listada no submenu **Folha de Estilos do Parágrafo** (menu **Estilo**) e também na paleta **Folhas de Estilos**.

➡ Quando cria uma folha de estilos sem qualquer projecto aberto, essa folha de estilos passará a fazer parte da lista de folhas de estilos predefinidas e será incluída em todos os projectos criados posteriormente. Quando cria uma folha de estilos com um projecto aberto, essa folha de estilos será incluída apenas na lista de folhas de estilo do projecto activo.

➡ Para criar uma folha de estilos de parágrafos com base em texto formatado, coloque primeiro o ponto de inserção de texto dentro de um parágrafo que utilize os atributos de formatação que pretende incluir na folha de estilos de parágrafos. Seleccione **Editar > Folhas de Estilos** para abrir a caixa de diálogo **Folhas de Estilos**. Seleccione **Novo > Parágrafo** e introduza um nome no campo **Nome**. Clique em **Guardar**. Em seguida, aplique a nova folha de estilos ao parágrafo.

### Actualizar folhas de estilos de parágrafos

Quando colocar o cursor num parágrafo ao qual esteja aplicada formatação local uniforme, poderá actualizar a folha de estilos existente de modo a incluir a formatação local, clicando no botão **Actualizar**. Alternativamente, pode seleccionar **Estilo > Actualizar Folha de Estilos > Parágrafo**.

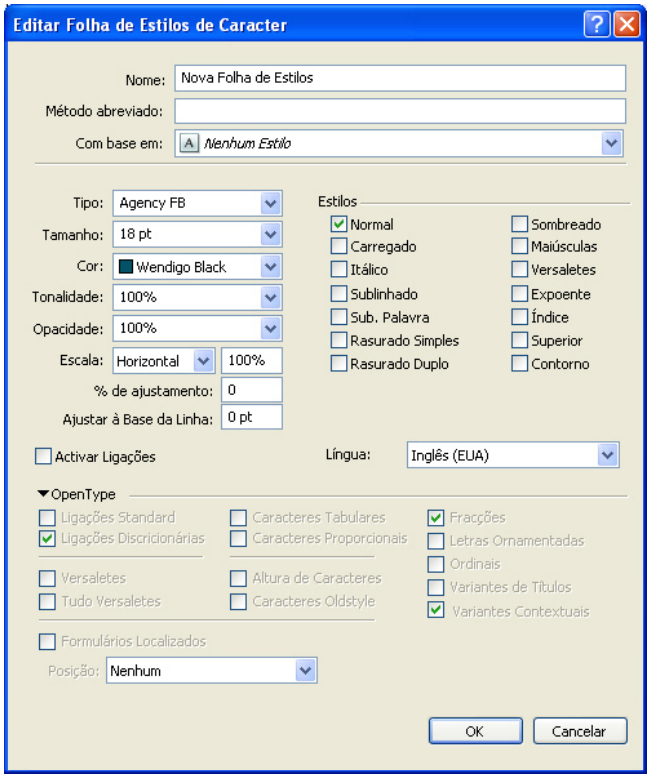
Para actualizar a folha de estilos do parágrafo e do do carácter aplicada ao texto de modo a reflectir a formatação local, seleccione **Estilo > Actualizar Folha de Estilos > Ambas**.

### Criar e editar folhas de estilos de caracteres

Uma folha de estilos de caracteres é um pacote que inclui atributos de caracteres. Pode aplicar ao texto todos os atributos de formatação de uma folha de estilos de caracteres, bastando aplicar essa

folha de estilos ao texto. Para criar, editar ou eliminar folhas de estilos de caracteres, utilize a caixa de diálogo **Folhas de Estilos** (**Editar > Folhas de Estilos**).

Para criar uma folha de estilos de caracteres, seleccione **Carácter** no botão de menu pendente **Novo**. É apresentada a caixa de diálogo **Editar Folha de Estilos de Carácter**. Utilize os controlos desta caixa de diálogo para configurar os atributos da folha de estilos.




Utilize a caixa de diálogo **Editar Folha de Estilos de Carácter** para configurar uma folha de estilos de caracteres.

Em primeiro lugar, configure os controlos do separador **Gerais**:

- **Nome**: Introduza um nome neste campo; caso contrário, a aplicação utilizará o nome predefinido de "Nova Folha de Estilos".
- **Método abreviado**: Para definir um comando de teclado para a folha de estilos, introduza um comando no campo **Método abreviado**. Pode introduzir qualquer combinação de Comando, Opção, Shift ou Control/Ctrl ou Ctrl+Alt, juntamente com uma tecla de função ou do teclado.
- **Com base em**: Para basear os atributos de uma nova folha de estilos numa folha de estilos já existente, seleccione uma folha de estilos no menu pendente **Com base em**.

Em seguida, seleccione os atributos de caracteres na secção inferior da caixa de diálogo **Editar Folha de Estilos de Carácter**. Quando terminar, clique em **OK** para regressar à caixa de diálogo **Folhas de Estilos** e, em seguida, clique em **Guardar** para guardar a folha de estilos. Depois de guardar uma folha de estilos de caracteres, esta é listada no submenu **Folha de Estilos do Carácter** (menu **Estilo**) e também na paleta **Folhas de Estilos**.

### Actualizar folhas de estilos de caracteres

Quando seleccionar texto ao qual esteja aplicada formatação local uniforme, poderá actualizar a folha de estilos existente de modo a incluir a formatação local, clicando no botão **Actualizar** . Alternativamente, pode seleccionar **Estilo > Actualizar Folha de Estilos > Carácter**.

Para actualizar a folha de estilos do parágrafo e do do carácter aplicada ao texto de modo a reflectir a formatação local, seleccione **Estilo > Actualizar Folha de Estilos > Ambas**.

### Aplicar folhas de estilos

Para aplicar uma folha de estilos a texto seleccionado, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione o nome da folha de estilos no submenu **Estilo > Folha de Estilos do Parágrafo** ou o submenu **Estilo > Folha de Estilos do Carácter**.
- Aceda à paleta **Folhas de Estilos** (menu **Janela**) e, em seguida, clique no nome da folha de estilos, na paleta.
- Utilize o comando de teclado (caso exista) apresentado junto do nome da folha de estilos, na paleta **Folhas de Estilos**.

Quando existem atributos locais de parágrafos ou caracteres no texto seleccionado, é apresentado um sinal de mais junto do nome da folha de estilos, na paleta **Folhas de Estilos**. Para remover atributos locais, clique em **Nenhum Estilo** e, em seguida, volte a seleccionar a folha de estilos, ou Opção+clique/Alt+clique no nome da folha de estilos.

### Agrupar folhas de estilos

Para importar folhas de estilos de parágrafos e caracteres de um artigo ou projecto diferente, seleccione **Ficheiro > Agrupar**, navegue até ao ficheiro do artigo ou projecto alvo e aceda ao painel **Folhas de Estilos**, para importar as folhas de estilos pretendidas.

Se uma folha de estilos do ficheiro de origem tiver o mesmo nome que uma folha de estilos do projecto alvo, embora com definições diferentes, é apresentada a caixa de diálogo **Conflito no Agrupamento**. Pode utilizar esta caixa de diálogo para determinar a forma como estes conflitos são tratados.

## Posicionar texto em rectângulos de texto

Os tópicos seguintes explicam as várias formas de controlar o posicionamento vertical e horizontal de texto em rectângulos de texto.

### Utilizar a quadrícula de base de linha

As versões 7.0 e anteriores do QuarkXPress incluíam uma função denominada Quadrícula de Base de Linha. A quadrícula de base de linha era uma série regularmente espaçada de linhas horizontais invisíveis, desde o topo até ao fim de cada página. A protecção de parágrafos na quadrícula de base de linha permite alinhar bases de linha de uma coluna a outra coluna e de um rectângulo a outro rectângulo, ao longo de uma página e ao longo de áreas de trabalho.

No QuarkXPress 8.0, a função Quadrícula de Base de Linha foi substituída pela função Quadrícula de Desenho. Para mais informações, consulte "*Trabalhar com quadrículas de desenho*".

### Alinhar texto verticalmente

Existem quatro opções para o posicionamento de linhas de texto na vertical, dentro de rectângulos de texto:

- **Superior**: Nos rectângulos de textos alinhados na parte superior, as linhas de texto são posicionadas no rectângulo com a parte superior da primeira linha posicionada conforme especificado na área **Primeira base de linha**.
- **Centrado**: Nos rectângulos de texto alinhados ao centro, as linhas de texto são centradas entre o ascendente da **Primeira base de linha** e a parte inferior do rectângulo de texto.
- **Inferior**: Nos rectângulos de texto alinhados na parte inferior, as linhas de texto são posicionadas com a última linha na parte inferior do rectângulo.
- **Justificado**: Nos rectângulos de texto justificados, as linhas de texto são posicionadas no rectângulo com a primeira linha posicionada conforme especificado na área **Primeira base de linha**, a última linha com inserção de texto na parte inferior do rectângulo e as restantes linhas justificadas. Ao alinhar texto verticalmente, pode especificar a distância vertical máxima entre parágrafos.

  Para utilizar estas opções, seleccione uma opção no menu pendente **Tipo** (separador **Item > Alterar > Texto**, área **> Alinhamento Vertical**. O campo **Max. entre ¶** (disponível apenas quando está seleccionada a opção **Justificado** no menu pendente **Tipo**) permite-lhe especificar a quantidade de espaço que pode ser inserido entre parágrafos justificados verticalmente.

➡ As opções de alinhamento **Centrado**, **Inferior** e **Justificado** destinam-se apenas a áreas de texto rectangulares e podem ser interrompidas por itens obstrutivos.

### Especificar a inserção de texto

A inserção de texto permite-lhe especificar a distância a que o caracteres são *inseridos* em relação ao limite interior de um rectângulo de texto. Para especificar a inserção de texto para um rectângulo de texto activo, utilize os controlos de inserção de texto (**Item > Alterar > Texto** na área **> Inserção de texto**). Para especificar a mesma inserção para os quatro lados, deixe a opção **Múltiplas Inserções** desmarcada e, em seguida, introduza um número no campo **Todos os Limites**. Para especificar diferentes inserções para os quatro lados, seleccione **Múltiplas Inserções** e, em seguida, introduza números nos campos **Superior**, **Esquerda**, **Inferior** e **Direita**.

## Controlar a utilização de tipos

Para ver e substituir tipos, abra o painel **Tipos** da caixa de diálogo **Utilização** (menu **Utilitários**). Este painel apresenta a lista de todos os tipos utilizados no projecto activo. Para substituir cada ocorrência de um tipo, seleccione o nome do tipo, clique em **Substituir** e escolha um tipo de substituição.

➡ Se um tipo for listado no separador **Tipos (Utilitários > Utilização)** como **[Nome do Tipo]**, precedido de um número negativo, o sistema que está a utilizar não tem esse tipo instalado. Quando isto acontece, pode instalar o tipo necessário e reabrir o documento ou pode utilizar o comando **Utilização** para localizar as ocorrências do tipo e aplicar um tipo diferente.

## Converter texto em rectângulos

Para converter o carácter ou os caracteres seleccionados num rectângulo de imagem Bézier, seleccione uma opção no submenu **Item > Texto para Rectângulo**.

Para converter texto seleccionado em rectângulos de imagem Bézier não posicionados, seleccione **Item > Converter Texto em Rectângulos > Não posicionado**.

Para converter texto seleccionado em rectângulos de imagem Bézier posicionados, seleccione **Item > Converter Texto em Rectângulos > Posicionado**.

Para converter todo o conteúdo de um rectângulo de texto ou múltiplos rectângulos de texto em rectângulos de imagem Bézier não posicionados, seleccione **Item > Converter Texto em Rectângulos > Converter Todo o Rectângulo**.

Para mais informações, consulte "*Compreender formas Bézier*" e "*Utilizar rectângulos posicionados*".

➡ Nas versões 8 e posteriores do QuarkXPress, pode converter em rectângulos mais do que uma linha de texto em simultâneo.

## Utilizar o contorno de texto

A função de contorno de texto permite-lhe controlar a forma como o texto é posicionado por trás, à volta ou dentro de itens e imagens. Pode especificar o posicionamento do texto à volta do item ou pode criar percursos de contorno personalizados e alterá-los manualmente.

A função de contorno constitui um método excelente de tornar uma página mais atractiva.

### Contornar completamente um item com texto

Para contornar completamente um item, seleccione um rectângulo de texto com a primitiva **Conteúdo de Texto** ou **Item**, abra o separador **Texto** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**) e seleccione **Contornar Completamente**.

➡ O facto do texto contornar três lados ou todos os lados de um item é determinado pelo rectângulo de texto e não pelos itens que obstruem o texto. Este é o único controlo de contorno que actua no rectângulo de texto propriamente dito. Todos os outros controlos de contorno actuam no(s) item(ns) posicionado(s) à frente do rectângulo de texto.

### Contornar linhas e percursos de texto com texto

Para aplicar contorno de texto a uma linha ou percurso de texto à frente de um rectângulo de texto, especifique a linha ou o percurso de texto, seleccione **Item > Contorno** e, em seguida, seleccione uma opção no menu pendente **Tipo**:

- Seleccione **Nenhum** para colocar texto por trás da linha ou percurso de texto.
- Seleccione **Item** para colocar texto à volta da linha ou percurso de texto. Pode especificar a distância que o texto mantém das margens superior, inferior, esquerda e direita do item seleccionado. Se o item seleccionado for um percurso de texto, o outro texto apenas será colocado à volta do *percurso*, e não do texto do percurso.
- Seleccione **Manual** para criar um percurso de contorno editável. Pode especificar uma nova distância do percurso em relação ao texto e, em seguida, alterar esse percurso seleccionando **Item > Editar > Contorno**. Para informações sobre como alterar um percurso de contorno, consulte "*Aperfeiçoar um percurso de contorno*" e "*Editar um percurso de contorno*".

### Contornar rectângulos de texto com texto

Para aplicar contorno de texto a um rectângulo de texto à frente de outro rectângulo de texto, especifique o rectângulo de texto da frente, seleccione **Item > Contorno** e, em seguida, seleccione uma opção no menu pendente **Tipo**:

- Seleccione **Nenhum** para colocar texto por trás de um rectângulo de texto activo.
- Seleccione **Item** para colocar texto à volta de um rectângulo de texto activo. Se o rectângulo de texto for rectangular, introduza valores nos campos **Superior, Esquerda, Inferior** e **Direita**, para aumentar ou diminuir a área do contorno. Se o rectângulo de texto não for rectangular, é apresentado um único campo **Do texto**.

### Contornar imagens com texto

As aplicações de edição de imagens permitem incorporar percursos e canais alfa numa imagem. Um percurso é uma forma de Bézier suave, enquanto um canal alfa é, normalmente, uma imagem de níveis de cinzento. Geralmente, tanto os percursos como os canais alfa são utilizados para determinar quais as partes de uma imagem que devem ser apresentadas e quais as partes que devem ficar ocultas ou transparentes.

Se importar uma imagem que possui um percurso ou canal alfa incorporado, pode utilizar esse percurso ou canal alfa para controlar a forma como o texto contorna essa imagem. Mais especificamente: A aplicação pode pesquisar um percurso ou canais e criar um percurso de contorno de texto com base nas informações.

Para aplicar contorno de texto a um rectângulo de imagem à frente de um rectângulo de texto, especifique o rectângulo de imagem, seleccione **Item > Contorno** e, em seguida, seleccione uma opção no menu pendente **Tipo**:

- Seleccione **Nenhum** para colocar texto por trás do componente de imagem activo.
- Seleccione **Item** para colocar texto à volta dos limites do componente de imagem. Se o componente de imagem for rectangular, introduza valores nos campos **Superior, Esquerda, Inferior** e **Direita**, para aumentar ou diminuir a área do contorno. Se o componente de imagem não for rectangular, é apresentado um único campo **Do texto**.

- Seleccione **Imagem Automática** para criar um percurso de recorte e de contorno Bézier com base nas áreas não brancas da imagem.
- Seleccione **Percurso Incluído** para colocar texto à volta de um percurso incorporado numa imagem, utilizando uma aplicação de edição de imagens.
- Seleccione **Canal Alfa** para colocar texto à volta de um canal alfa incorporado numa imagem, utilizando uma aplicação de edição de imagens.
- Seleccione **Áreas Excepto Branco** para criar um percurso de contorno com base no objecto da imagem. Consoante o valor do campo **Simples**, o percurso de contorno irá contornar uma figura escura dentro de uma imagem maior branca ou quase branca (ou vice-versa).
- Seleccione **Como Recorte** para definir o percurso de contorno de texto para o percurso de recorte seleccionado no separador **Recorte**.
- Seleccione **Limites da Imagem** para colocar texto à volta da "área de tela" rectangular do ficheiro de imagem importado. Isto inclui todas as áreas de fundo branco guardadas com o ficheiro de imagem original. Introduza valores nos campos **Superior, Esquerda, Inferior** e **Direita**, para aumentar ou diminuir a distância do texto em relação aos limites da imagem.

➡ O percurso interior da área **Pré-visualização** representa o percurso de contorno e o contorno exterior representa o rectângulo de imagem.

Separador **Contorno** da caixa de diálogo **Imagem**, mostrando uma pré-visualização de contorno

### Aperfeiçoar um percurso de contorno

Quando selecciona **Imagem Automática**, **Percurso Incluído, Canal Alfa, Áreas Excepto Branco** ou **Como Recorte** no menu pendente **Tipo** (**Estilo > Imagem > Contorno**), os campos seguintes permitem-lhe manipular o percurso de contorno:

1 **Do texto** altera o tamanho do percurso de contorno. Valores positivos resultam num percurso de contorno superior à definição original; valores negativos diminuem a quantidade de imagens incluídas no percurso de contorno.

2 **Ruído** permite-lhe especificar o percurso fechado mais pequeno permissível. Será ignorado qualquer percurso fechado inferior ao valor de ruído. Os valores de ruído são úteis para limpar percursos de contorno e torná-los mais fáceis para a saída.

3 **Suavização** permite-lhe controlar a exactidão do percurso. Um valor mais reduzido cria um percurso mais complexo, com um maior número de pontos. Um valor mais alto cria um percurso menos exacto.

4 **Simples** determina a definição do "branco". São excluídos todos os pixels definidos como "branco". Por exemplo, se o valor **Simples** for 20% e o valor de cinzento de um pixel for igual ou inferior a 20%, o pixel será considerado "branco" e excluído do percurso de contorno.

### Editar um percurso de contorno

Para ajustar um percurso de contorno, seleccione **Contorno** (**Item > Editar**). O percurso de contorno é apresentado como um contorno magenta. Pode então editar o percurso, tal como em qualquer objecto Bézier.

Também pode alterar os tipos dos pontos e segmentos do percurso de contorno com os controlos da paleta **Medidas**. Para alterar um ponto de um tipo para outro, utilize os seguintes três botões:

- **Ponto Simétrico** : Um ponto simétrico liga duas linhas curvas de modo a formar uma curva contínua. O resultado é semelhante a um ponto de curva, mas as asas de curva permanecem sempre numa linha recta ao longo do ponto e estão sempre equidistantes do ponto.
- **Ponto de Curva** : Um ponto de curva liga duas linhas curvas de modo a formar uma curva contínua. As asas de curva permanecem sempre numa linha recta ao longo do ponto, mas podem ser distanciadas de forma independente.
- **Vértice** : Um vértice liga duas linhas rectas, uma linha recta e uma linha curva ou duas linhas curvas descontínuas. Com linhas curvas, as asas de curva do vértice podem ser manipuladas de forma independente, normalmente para formar uma transição de forma entre os dois segmentos.

Para alterar o carácter de um segmento de linha, utilize um dos seguintes botões:

- **Segmento Recto** : Torna o segmento activo recto.
- **Segmento Curvo** : Torna o segmento activo curvo.

Também pode alterar tipos de pontos e de segmentos no submenu **Estilo > Tipo de Ponto/Segmento**.

## Trabalhar com percursos de texto

Um percurso de texto é uma linha à qual pode adicionar texto. Pode manipular a forma como o texto se posiciona no percurso, os atributos do texto (como o tipo, a cor e o tamanho) e os atributos de forma e estilo do percurso.

Para adicionar texto a uma linha ou percurso, seleccione a primitiva **Conteúdo de Texto** e faça duplo clique na linha ou percurso.

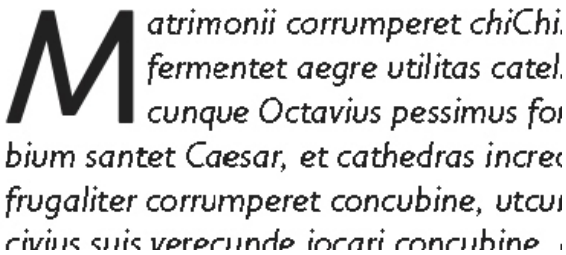
Para controlar forma como o texto se posiciona no percurso de texto seleccionado, abra o separador **Percurso do Texto** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**) e clique num botão da área **Orientação do Texto** para seleccionar a forma como o texto se posiciona no percurso. Também pode seleccionar

uma opção no menu pendente **Alinhar Texto** para determinar qual a parte de um tipo que é utilizada para posicionar caracteres no percurso.

## Criar capitulares

Capitulares são caracteres iniciais que ficam desviados duas ou mais linhas abaixo da primeira linha de um parágrafo. A função automática Capitulares aumenta os caracteres capitulares e contorna automaticamente os capitulares com o parágrafo. O tipo e o estilo coincidem com o resto do parágrafo.

Para aplicar capitulares a um parágrafo seleccionado, aceda ao separador **Formatos** da caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo** e seleccione **Capitulares**. Para especificar a quantidade de caracteres utilizados como capitulares, introduza um valor entre 1 e 127 no campo **Num. de caracteres**. Para especificar o número de linhas que os caracteres são desviados, introduza um valor entre 2 e 16 no campo **Número de Linhas**.




Os capitulares são uma excelente forma de tornar o texto mais atractivo.

➡ Os capitulares são medidos em percentagem e não em pontos. Quando selecciona um capitular, o tamanho predefinido é 100%.

➡ Também pode criar capitulares no separador **Atributos do Parágrafo** da paleta **Medidas**.

## Criar regras por cima e por baixo de parágrafos

É frequente utilizar-se regras por cima ou por baixo do texto, para definir parágrafos, indicar informações relacionadas ou apenas adicionar um efeito gráfico ao desenho de página. Para criar regras, utilize o separador **Regras** da caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo** (menu **Estilo**).

## Utilizar rectângulos posicionados

Pode colar no texto rectângulos e linhas com qualquer forma, de forma a agirem como caracteres e serem paginados com o texto. Esta função é especialmente útil quando o texto é repaginado, uma vez que os itens posicionados são repaginados tal como os outros caracteres do texto. Se os itens não forem posicionados e o texto for repaginado, ficam deslocados e podem mesmo sobrepor-se ao texto.

### Posicionar rectângulos e linhas em texto

Quando posiciona um item, este comporta-se como um carácter inserido em texto. Para posicionar um item:

1. Seleccione a primitiva **Item** e, em seguida, seleccione o item que pretende posicionar.
2. Seleccione **Editar > Cortar** ou **Editar > Copiar**.
3. Seleccione a primitiva **Conteúdo de Texto** e posicione a barra de inserção de texto no local onde pretende posicionar o item.
4. Seleccione **Editar > Colar** para posicionar o item no ponto de inserção de texto.

### Cortar, copiar, colar e eliminar rectângulos e linhas posicionados

Para cortar ou copiar um item posicionado, especifique o item, tal como faria com qualquer carácter de texto, e seleccione **Editar > Cortar** ou **Editar > Copiar**. Para colar o item posicionado noutro local, coloque a barra de inserção de texto numa localização diferente e seleccione **Editar > Colar**. Para eliminar um item posicionado, especifique o item ou coloque a barra de inserção de texto a seguir ao item e prima Eliminar/Retrocesso.

### Remover o posicionamento de rectângulos e linhas

Para remover o posicionamento de um item, especifique-o com a primitiva **Item** e seleccione **Item > Duplicar** para criar uma cópia não posicionada do item — o item duplicado será colocado na página de acordo com as definições da caixa de diálogo **Duplicar e Repetir** (menu **Item**). Em seguida, elimine o item posicionado do texto, seleccionando-o com a primitiva **Conteúdo de Texto** e premindo Eliminar/Retrocesso.

## Trabalhar com tipos OpenType

OpenType é um formato de tipo de plataforma cruzada, desenvolvido pela Adobe e pela Microsoft, que integra grandes conjuntos de caracteres e glifos, incluindo muitas vezes fracções, ligações discricionárias, algarismos antigos, etc. Quando é aplicado o tipo OpenType ao texto, pode aceder a quaisquer opções de estilo incorporadas nesse tipo, através da caixa de diálogo **Atributos de Carácter** (**Estilo > Carácter**).

O facto de saber qual a diferença entre caracteres e glifos pode ajudá-lo a compreender como funcionam os estilos OpenType. Um carácter é um elemento de uma língua escrita — letras maiúsculas, letras minúsculas, algarismos e pontuação são caracteres. Um glifo é, na realidade, uma imagem que representa um carácter, possivelmente em diferentes formas. Por exemplo, um algarismo standard 1 é um carácter, enquanto um algarismo antigo 1 é um glifo. Vejamos outro exemplo: um "f" e um "i" um junto ao outro são caracteres, enquanto a ligação "fi" é um glifo.

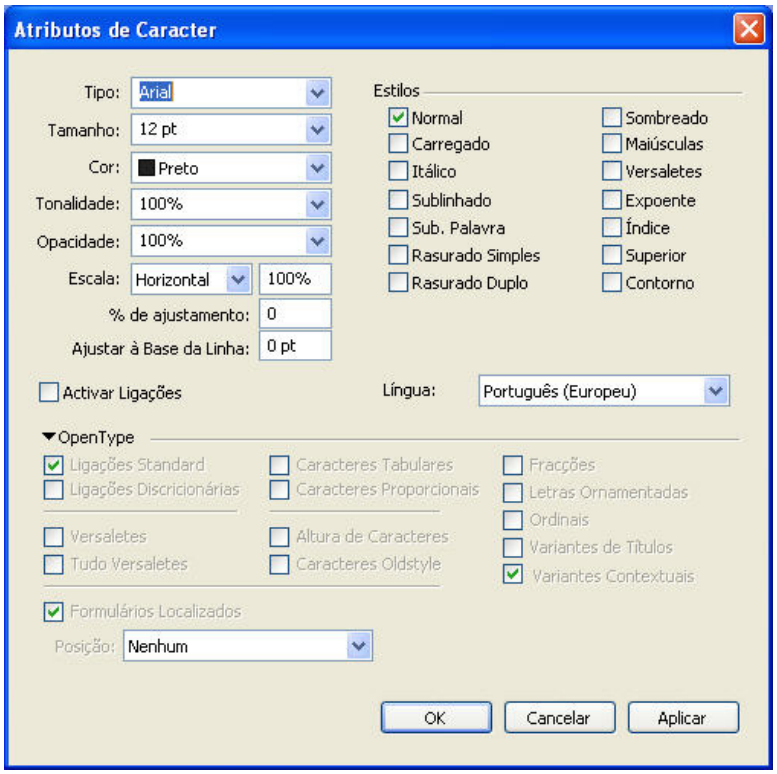
Nem sempre existe uma relação de um para um entre caracteres e glifos. Em alguns casos, três caracteres (tais como um 1, uma vírgula e um 4) compõem um glifo de fracção única. Ou um carácter pode ser representado por três glifos possíveis (três símbolos diferentes de E comercial, por exemplo). Pode seleccionar *caracteres* individuais para formatação e edição, independentemente dos *glifos* utilizados.

### Aplicar estilos de OpenType

Pode aplicar um "estilo" de OpenType a caracteres, de modo a ver glifos diferentes, especialmente desenhados ou reposicionados, dentro do tipo actual. Por exemplo, pode aplicar **Fracções** para aceder a glifos de fracção específicos, em vez de formatar fracções manualmente, redimensionando e reposicionando caracteres existentes. De igual modo, a aplicação de **Ligações Standard** representa

caracteres em função das ligações disponíveis no tipo. (Para mais informações, consulte "*Utilizar ligações*"). Pode aplicar vários estilos em combinação, embora alguns deles, como **Expoente** e **Índice**, seja mutuamente exclusivos.

Para aplicar estilos de OpenType na caixa de diálogo **Atributos de Carácter** (**Estilo > Carácter**) e nos painéis **Editar Atributos de Carácter** (**Editar > Folhas de Estilos**), de modo a definir folhas de estilos de caracteres e parágrafos, clique na seta situada junto a **OpenType**, para ver os estilos, e, em seguida, utilize os selectores para aplicar estilos. Um selector que não está disponível ou uma opção de menu pendente entre parêntesis indica um estilo de OpenType não suportado pelo tipo actual.




Os estilos de OpenType disponíveis na caixa de diálogo **Atributos de Carácter**

Os estilos de OpenType incluem os seguintes:

- **Ligações Standard**: Aplica ligações concebidas para melhorar a legibilidade e são de utilização standard.
- **Ligações Discricionárias**: Aplica ligações que não são de utilização standard. Esta função inclui as ligações que podem ser utilizadas para efeitos especiais, de acordo com os gostos do utilizador.
- **Caracteres Tabulares**: Aplica larguras iguais a números.
- **Caracteres Proporcionais**: Aplica larguras desiguais a números.
- **Versaletes**: Aplica maiúsculas pequenas a caracteres não CJK (Chinês, Japonês e Coreano) em minúsculas.
- **Tudo Versaletes**: Aplica maiúsculas pequenas a todos os caracteres não CJK (Chinês, Japonês e Coreano).
- **Altura de Caracteres**: Aplica estilos numéricos modernos que se alinham melhor com o texto que se encontra todo em maiúsculas.

- **Caracteres Oldstyle**: Aplica estilos numéricos que são mais apropriados para números integrado em texto.
- **Itálico**: Aplica glifos em itálico.
- **Fracções**: Aplica glifos de fracção com barras.
- **Letras Ornamentadas**: Aplica glifos caligráficos.
- **Ordinais**: Aplica glifos numéricos ordinais.
- **Variantes de Títulos**: Aplica glifos em maiúsculas, apropriados para títulos em tamanhos de ponto maiores.
- **Variantes Contextuais**: Aplica variações de glifos alternadas, com base em justaposições contextuais de texto.
- **Formulários Localizados**: Substitui formulários predefinidos de glifos por formulários localizados.
- **Posição**: Aplica glifos de expoente, índice, científico inferior, numerador e denominador ao texto seleccionado.

### Utilizar ligações

Existem dois métodos para utilizar ligações: O método legado ou o método OpenType. O método legado suporta ligações standard, tais como fi e fl em tipos PostScript. O método OpenType permite o acesso tanto a ligações standard como a ligações discricionárias, em tipos OpenType. Ambos os métodos são aplicados como atributos de caracteres, o que significa que pode aplicá-los a qualquer texto seleccionado.

- Para aplicar ligações a texto seleccionado, utilizando o método legado, seleccione **Activar Ligações** no separador **Carácter** da paleta **Medidas** (menu **Janela**) ou seleccione **Ligações** na caixa de diálogo **Atributos de Carácter** (**Estilo > Carácter**).
- Para aplicar ligações a texto seleccionado, utilizando o método OpenType, especifique o texto que utiliza OpenType e, em seguida, seleccione **Ligações Standard** no menu **OpenType** do separador **Clássica** ou **Carácter**, na paleta **Medidas** (menu **Janela**). Serão aplicadas ligações fi, fl, ff, ffi, ffl, fj, ffj e th — se estiverem integradas no tipo. Além disso, pode seleccionar **Ligações Discricionárias** para aplicar ligações como ct, sp, st e fh. Se qualquer das opções de ligação for apresentada entre parêntesis, o tipo OpenType utilizado não suporta essas funções de ligação. Também pode seleccionar **Ligações Standard** e **Ligações Discricionárias** na área **OpenType** da caixa de diálogo **Atributos de Carácter**.

### Preferências de ligações

Pode definir preferências para ligações, no painel **Carácter** da caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências > Apresentação de Impressão > Carácter**):

- **Dividir Após**: O valor deste campo especifica um valor de ajustamento ou ajustamento ao par após o qual as ligações serão quebradas. Com o valor predefinido de 1, se ajustar texto +1 (1/200º de um espaço quadratim), as ligações passam a letras standard.
- **Nem "ffi" nem "ffl"**: Active este selector para evitar ligações fi e fl em palavras como "office" ou "waffle", quando não existirem ligações ffi e ffl no tipo actual.

## Trabalhar com a paleta Glifos

Um glifo é a unidade mais pequena de um tipo — por exemplo, cada letra maiúscula é composta pelo seu próprio glifo. Para aceder a todos os glifos de um tipo — especialmente um tipo OpenType, que pode incluir aproximadamente 65.000 glifos — é necessário ver um mapa de caracteres completo. Pode aceder a esse mapa de caracteres através da paleta **Glifos** (menu **Janela**), que lhe permite ver todos os glifos do tipo seleccionado, ver glifos em estilo carregado ou itálico, fazer duplo clique num glifo para inseri-lo no texto e guardar os glifos favoritos, para um fácil acesso.

A paleta **Glifos** permite trabalhar mais facilmente com grandes conjuntos de caracteres e tipos de qualidade profissional.

Para ver os glifos de um tipo, abra a paleta **Glifos** (menu **Janela**) e seleccione um tipo no menu **Tipo**, situado no canto superior esquerdo. As opções disponíveis na paleta **Glifos** incluem:

- Pode utilizar os botões **Carregado** e **Itálico** para visualizar as versões em carregado e itálico dos glifos; se não estiverem activas no sistema versões em carregado, em itálico ou em carregado itálico para esse tipo, a aplicação simulará o efeito de carregado, itálico ou carregado itálico nos glifos, da mesma forma que quando o utilizador aplica os estilos de letra **Carregado** e **Itálico** utilizando a paleta **Medidas**.
- Para ver um subconjunto dos glifos no tipo, seleccione uma opção no menu pendente **Mostrar**.
- Para ver quaisquer alternativas disponíveis para um glifo, clique na caixa situada no canto inferior esquerdo da célula de um glifo individual.
- Se necessário, clique na primitiva **Ampliação/Redução**, na paleta, para aumentar o tamanho dos glifos.
- Se necessitar de um ponto de código Unicode de um glifo — por exemplo, para a criação de HTML — pode apontar para o glifo, a fim de visualizar o ponto de código Unicode (representado como hexadecimal).
- Para inserir um glifo no ponto de inserção de texto, faça duplo clique no glifo, na paleta **Glifos**.
- Se utilizar com frequência glifos específicos de um tipo, pode guardá-los como favoritos, para um acesso rápido. Para criar uma lista de favoritos, clique primeiro no expansor, junto de **Glifos Favoritos** na paleta **Glifos** (menu **Janela**). Em seguida, basta arrastar um glifo para uma célula vazia, na área

**Glifos Favoritos**. Para eliminar um favorito, prima Control+clique/botão direito+clique no glifo e utilize o menu de contexto.

## Visualizar caracteres invisíveis

A opção **Invisíveis** (menu **Ver**) é sempre útil ao editar texto ou ao aperfeiçoar a tipografia, uma vez que permite ver "caracteres invisíveis" comuns, tais como espaços, tabulações e mudanças de parágrafo.

## Inserir caracteres especiais

Existem todos os tipos de caracteres especiais para efeitos de tipografia e formatação. Pode introduzir estes caracteres especiais utilizando comandos de teclado ou seleccioná-los no submenu **Utilitários > Inserir Carácter**. Cada carácter é apresentado de forma diferente, quando são mostrados invisíveis (**Ver > Invisíveis**).

### Inserir espaços

Para inserir um tipo específico de espaço — como um espaço quadratim — no ponto de inserção de texto, seleccione **Utilitários > Inserir Carácter > Especial > Espaço Quadratim** ou **Utilitários > Inserir Carácter > Especial (inquebrável) > Espaço Quadratim**. As opções do submenu **Espaço Inquebrável** actuam como "cola" entre duas palavras ou números; por exemplo, impedem a ocorrência de espaços entre dois elementos "colados" no fim de uma linha.

### Inserir outros caracteres especiais

Para inserir um carácter especial que não um espaço — por exemplo, um travessão quadratim ou um carácter marcador de posição de um número de página actual — no ponto de inserção de texto, seleccione **Utilitários > Inserir Carácter > Especial** ou **Utilitários > Inserir Carácter > Especial (inquebrável)**.

## Especificar a língua de caracteres

Pode especificar a língua que será utilizada para a hifenização e verificação ortográfica, aplicando uma língua de caracteres ao texto. Isto permite-lhe combinar várias línguas no mesmo parágrafo sem originar uma hifenização deficiente ou mais **Palavras Duvidosas** na **Verificação Ortográfica** (menu **Utilitários**). Além de aplicar uma língua específica aos caracteres, pode aplicar a definição **Nenhum**, para que uma palavra não seja considerada para efeitos de hifenização ou verificação ortográfica.

Para aplicar uma língua a caracteres seleccionados, utilize o menu pendente **Língua** da caixa de diálogo **Atributos de Carácter** (**Estilo > Carácter**) ou o separador **Carácter** da paleta **Medidas**.

## Utilizar a reposição de tipos

Quando a função Reposição de Tipos está activada, se a aplicação detectar um carácter que não esteja disponível no tipo actual, tenta encontrar em todos os tipos activos no sistema um tipo que inclua esse carácter. Por exemplo, se for aplicado o estilo Helvetica no ponto de inserção de texto e

importar ou colar texto que contenha um carácter Kanji, a aplicação pode aplicar o tipo Hiragino a esse carácter. Se aplicação não conseguir encontrar um tipo activo que contenha esse carácter, este é apresentado como um rectângulo ou um símbolo.

A função Reposição de Tipos é implementada como uma preferência da aplicação, o que significa que está activada ou desactivada na sua cópia do programa. Por predefinição, a função está activada, mas se necessitar de desactivá-la, desmarque a opção **Reposição de Tipos** no painel **Reposição de Tipos** da caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**).

Para mais informações sobre a função Reposição de Tipos, consulte "*Preferências — Aplicação — Reposição de Tipos*".

## Importar e exportar texto com opções Unicode

Pode especificar um tipo de codificação quando importar e exportar texto. O tipo de codificação especifica a sequência de bytes utilizada para representar cada glifo no texto. Quando trabalhar com texto internacional ou texto HTML, pode escolher a codificação apropriada para converter todos os caracteres do ficheiro em Unicode. As opções funcionam do seguinte modo:

- A caixa de diálogo **Importar** inclui um menu pendente **Codificação**, quando é seleccionado um ficheiro de texto simples ou de "XPress Tags". O suporte lógico tenta determinar a codificação dos ficheiros de texto seleccionados e aplica um tipo de codificação apropriado. No entanto, pode escolher uma opção diferente para o texto.
- A caixa de diálogo **Guardar Texto** inclui um menu pendente **Codificação** quando estiver a exportar texto em formato de texto simples ou "XPress Tags".
- A opção **Converter aspas** continua a converter aspas rectas em aspas de fotocomposição e os hífenes duplos em travessões.

## Trabalhar com regras de mapeamento de tipos

Quando abre um projecto, a aplicação certifica-se de que todos os tipos aplicados ao texto estão activos no sistema. Se não estiverem, é apresentado o alerta **Tipos Inexistentes**, para que possa substituir os tipos inexistentes por tipos activos. Pode guardar essas substituições como "regras de mapeamento de tipos" globais, que podem ser aplicadas automaticamente, sempre que abrir um projecto.

Para criar uma regra de mapeamento de tipos, abra primeiro um projecto que utilize um tipo inexistente (inactivo). Clique em **Listar Tipos** para visualizar o alerta **Tipos Inexistentes**. Utilize o botão **Substituir** para seleccionar os tipos de substituição para quaisquer tipos inexistentes; em seguida, clique em **Guardar como Regra**. Todas as substituições listadas no alerta **Tipos Inexistentes** são guardadas como regras, ainda que sejam apenas seleccionadas algumas substituições. Se mudar de ideias acerca de uma substituição, seleccione a respectiva linha e clique em **Reiniciar**. Também pode seleccionar **Ficheiro > Voltar ao Anterior**, depois de abrir o artigo. Será apresentado novamente o alerta **Tipos Inexistentes** e poderá efectuar as alterações pretendidas. (Note que as alterações são aplicadas apenas a esse artigo, e não a quaisquer regras que tenha guardado).

Depois de criar uma regra de mapeamento de tipos clicando em **Guardar como Regra**, no alerta **Tipos Inexistentes**, a regra é guardada nas preferências da sua cópia da aplicação e aplicada a todos

os artigos. Se necessitar de alterar, eliminar ou partilhar regras de mapeamento de tipos, seleccione **Utilitários > Mapa de Tipos**.

Pode utilizar o painel **Tipos** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**) para especificar um tipo de substituição predefinido e definir se o alerta **Tipos Inexistentes** é apresentado quando abre um projecto com tipos inexistentes. Para mais informações, consulte "*Preferências — Aplicação — Tipos*".

## Trabalhar com quadrículas de desenho

A função de quadrículas de desenho é uma extensão da função de quadriculas de base de linha das versões 7 e anteriores do QuarkXPress e QuarkCopyDesk. As quadrículas de desenho facilitam ainda mais a definição de quadrículas, permitindo o alinhamento exacto de texto e objectos, tanto em páginas como em rectângulos de texto.

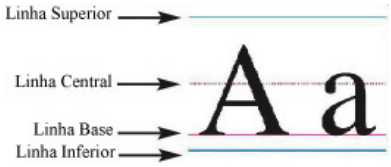
Para informações sobre preferências relacionadas com quadrículas de desenho, consulte "*Preferências — Apresentação — Guias e Quadrículas*".

### Compreender as quadrículas de desenho

Uma *quadrícula de desenho* é uma sequência de directrizes não impressas para o alinhamento de texto e itens.

#### *Linhas de quadrícula*

Cada quadrícula de desenho inclui as seguintes *linhas de quadrícula:* linha inferior, base da linha, linha central e linha superior. Pode alinhar texto e itens em qualquer destas linhas de quadrícula.

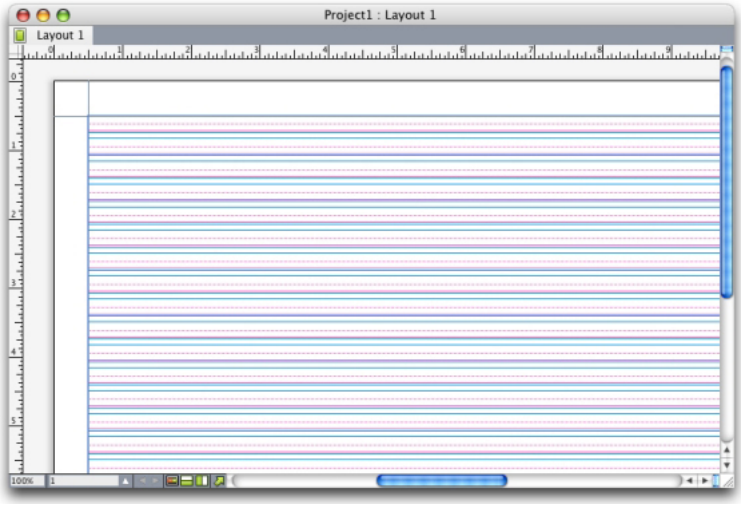



Uma linha de uma quadrícula de desenho inclui uma linha inferior, uma base de linha, uma linha central e uma linha superior.

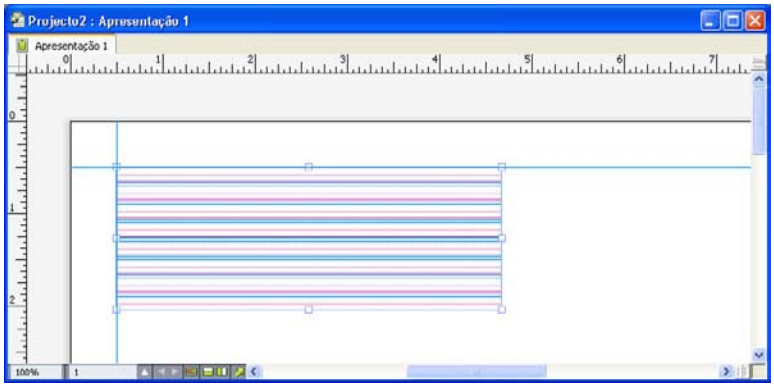
#### *Quadrículas de página modelo e quadrículas de rectângulo de texto*

Existem dois tipos de quadrículas de desenho predefinidas: *Quadrículas de página modelo* e *quadrículas de rectângulo de texto*. Cada página e cada rectângulo de texto têm uma quadrícula de desenho associada. Pode ocultar ou mostrar as quadrículas de desenho de uma apresentação completa, seleccionando **Ver > Quadrículas de Página** ou **Ver > Quadrículas de Rectângulo de Texto**.

Pode configurar uma quadrícula de desenho de uma página visualizando a respectiva página modelo e seleccionando, em seguida, **Página > Guias Modelo & Quadrícula**. Pode controlar uma quadrícula de desenho de uma página seleccionando **Definições da Quadrícula** no menu de contexto do rectângulo de texto.




Uma página com a respectiva quadrícula de página modelo apresentada, com todas as linhas de quadrícula à mostra.




Um rectângulo de texto com a respectiva quadrícula de rectângulo de texto apresentada, com todas as linhas de quadrícula à mostra.

Para mais informações, consulte "*Utilizar uma quadrícula de página modelo*".

Para utilizar a função de quadrícula de base de linha tal como no QuarkXPress e QuarkCopyDesk 7.x, e versões anteriores, mostre a base de linha e oculte as outras linhas de quadrícula.

### *Estilos de quadrícula*

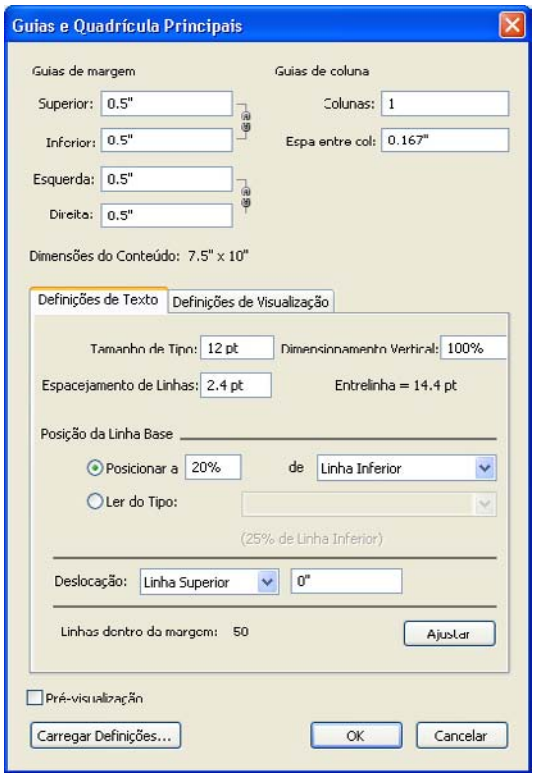
Um *estilo de quadrícula* é um conjunto de definições que descreve uma quadrícula — tal como uma folha de estilos para uma quadrícula de desenho. Pode aplicar estilos de quadrícula a rectângulos de texto e utilizá-los como base para quadrículas de página modelo. Também pode basear estilos de quadrícula noutros estilos de quadrícula. Os estilos de quadrícula são apresentados na paleta **Estilos de Quadrícula** (menu **Janela**). Para mais informações, consulte "*Trabalhar com estilos de quadrícula*".

### Conceitos básicos das quadrículas de desenho

Os tópicos seguintes explicam como trabalhar com quadrículas de desenho. Para informações sobre estilos de quadrícula, consulte "*Trabalhar com estilos de quadrícula*".

### *Configurar uma quadrícula de página modelo*

Para configurar uma quadrícula de página modelo, abra uma página modelo e seleccione **Página > Guias Modelo & Quadrícula**. É apresentada a caixa de diálogo **Guias Modelo & Quadrícula**.

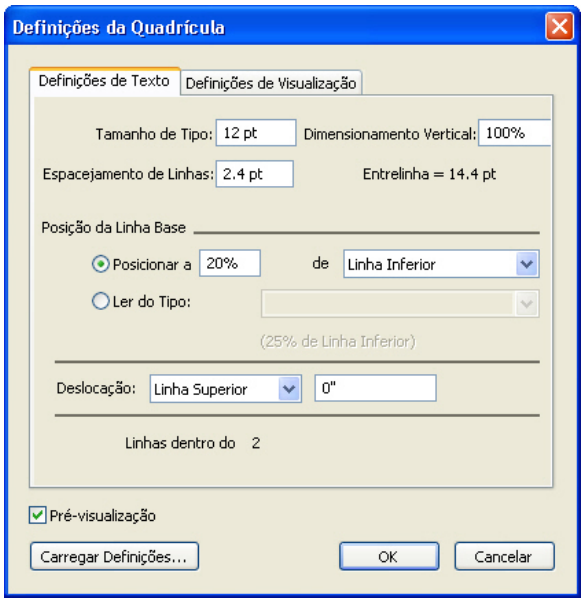



Utilize a caixa de diálogo **Guias Modelo & Quadrícula** para controlar as quadrículas de página modelo.

- Na opção **Guias de Margem**, utilize os campos **Superior**, **Inferior**, **Esquerda** e **Direita** para especificar o posicionamento das margens em relação às margens superior, inferior, esquerda e direita da página. Para sincronizar os valores dos campos **Superior** e **Inferior** ou **Esquerda** e **Direita**, clique no ícone de corrente situado junto dos campos.
- Na opção **Guias de Coluna**, introduza um valor no campo **Colunas** para especificar o número de colunas da página modelo. Introduza um valor no campo **Espa. entre col**. para definir o espaço entre colunas.
- O campo **Dimensões do Conteúdo** apresenta a área dentro das guias de margem.
- Para controlar o posicionamento e o espaçamento da quadrícula, utilize os controlos do separador **Definições de Texto**. Para mais informações, consulte "*Quadrículas de desenho: Separador Definições de Texto*".
- Para controlar a apresentação da quadrícula, utilize os controlos do separador **Definições de Visualização**. Para mais informações, consulte "*Quadrículas de desenho: Separador Definições de Texto*".
- Para pré-visualizar as alterações, à medida que as efectua, seleccione **Pré-visualização**.
- Para utilizar as especificações de uma quadrícula de página modelo, estilo de quadrícula ou folha de estilos existentes, clique em **Carregar Definições**. Para mais informações, consulte "*Carregar definições de quadrícula*".

### *Configurar uma quadrícula de rectângulo de texto*

Para configurar uma quadrícula de rectângulo de texto, prima Control+clique/clique com o botão direito do rato no rectângulo de texto e seleccione **Definições da Quadrícula**. É apresentada a caixa de diálogo **Definições da Quadrícula**.



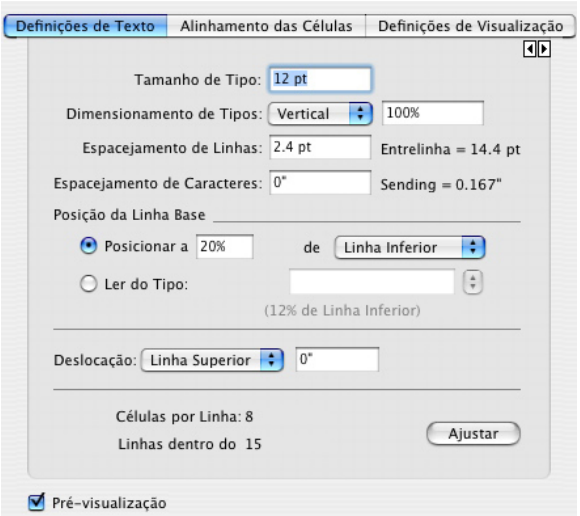

Caixa de diálogo **Definições da Quadrícula**

- Para controlar o posicionamento e o espaçamento da quadrícula, utilize os controlos do separador **Definições de Texto**. Para mais informações, consulte "*Quadrículas de desenho: Separador Definições de Texto*".
- Para especificar as linhas de quadrícula que são apresentadas, utilize os controlos do separador **Definições de Visualização**. Para mais informações, consulte "*Quadrículas de desenho: Separador Definições de Visualização*".
- Para pré-visualizar as alterações, à medida que as efectua, seleccione **Pré-visualização**.
- Para utilizar as especificações de uma quadrícula de página modelo, estilo de quadrícula ou folha de estilos existentes, clique em **Carregar Definições**. Para mais informações, consulte "*Carregar definições de quadrícula*".

### *Quadrículas de desenho: Separador Definições de Texto*

Para determinar o tamanho, a escala e a posição de uma quadrícula de desenho, utilize os controlos do separador **Definições de Texto**. O separador **Definições de Texto** é apresentado nas caixas de diálogo **Guias Modelo & Quadrícula**, **Editar Estilo de Quadrícula** e **Definições da Quadrícula**.

➡ Se seleccionar **Pré-visualização**, pode ver os resultados das alterações à medida que as vai efectuando.




Separador **Definições de Texto** de **Guias Modelo & Quadrícula**

- **Tamanho de Tipo**: Introduza um tamanho para determinar a altura de cada linha numa quadrícula de desenho.
- **Dimensionamento Vertical**: Introduza um valor de percentagem para ajustar a altura de cada linha numa quadrícula de desenho, com base no tamanho do tipo.
- **Espacejamento de Linhas** e **Entrelinha**: Os valores **Espacejamento de Linhas** e **Entrelinha** determinam o espacejamento da quadrícula. O espacejamento de linha baseia-se na seguinte fórmula: O **Tamanho de Tipo** multiplicado por **Dimensionamento Vertical** mais **Espacejamento de Linha** é igual à **Entrelinha**. Por exemplo, se o **Tamanho de Tipo** for 12 pt, o **Dimensionamento Vertical** será de 100% e o **Espacejamento de Linha** de 2 pt, pelo que a **Entrelinha** será de 14 pt.
- Quando uma quadrícula de desenho se baseia numa folha de estilos de parágrafos, o valor **Entrelinha** é definido na folha de estilos. O valor **Entrelinha** pode ser um número específico ou, se o valor for **auto**, resulta do valor **Entrelinha auto** do separador **Parágrafo**, da caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Edit > Preferências**). Consulte "*Carregar definições de quadrícula*" para obter informações sobre como ligar folhas de estilo a estilos de quadrícula.
- **Posição de Base da Linha**: Seleccione uma opção nesta área para especificar o posicionamento da base da linha na quadrícula de desenho.

  Para especificar a origem de deslocação, clique em **Posicionar a**, seleccione **Linha Superior**, **Centro (Para Cima)**, **Centro (Para Baixo)** ou **Linha Inferior** no menu pendente **de** e, em seguida, introduza um valor de percentagem no campo para especificar a posição da base da linha em relação à linha superior, linha central e linha inferior.

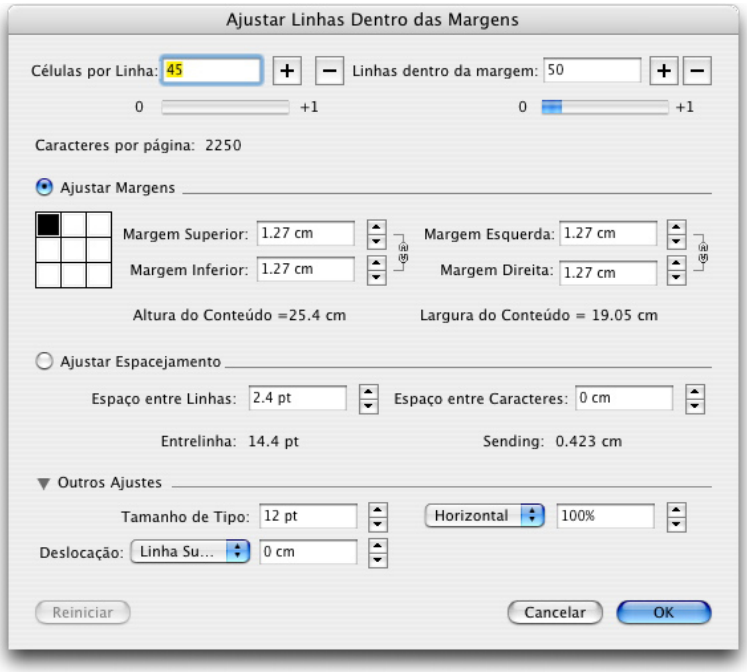
  Para ler a origem de deslocação de um tipo, clique **Ler do Tipo** e seleccione um tipo no menu pendente. A base da linha definida para o tipo seleccionado determina a posição da base da linha para cada linha da quadrícula. O valor de percentagem apresentado por baixo da lista de tipos indica a relação entre a base da linha e a linha inferior, no desenho do tipo.

- **Deslocação**: Para controlar o local onde a primeira linha da quadrícula de desenho é posicionada na página ou no rectângulo, seleccione **Linha Superior**, **Linha Central**, **Base da Linha** ou **Linha Inferior** e introduza o valor de medida no campo.

- **Ajustar**: Clique para visualizar a caixa de diálogo **Ajustar Linhas Dentro das Margens** para as quadrículas da página modelo. Para mais informações, consulte "*Caixa de diálogo Ajustar Linhas Dentro das Margens*".
- **Linhas dentro da margem** ou **Linhas dentro do rectângulo**: Este campo apresenta o número de linhas que cabem numa página ou num rectângulo, com base nas definições anteriores.

### *Caixa de diálogo Ajustar Linhas Dentro das Margens*

Utilize a caixa de diálogo **Ajustar Linhas Dentro das Margens** (**Guias Modelo & Quadrícula > Ajustar**) para alterar o número de linhas de quadrículas que cabem dentro das margens de uma página modelo. Muitos dos controlos desta caixa de diálogo também se encontram no separador **Definições de Texto**; as alterações reflectem-se em ambos os locais.



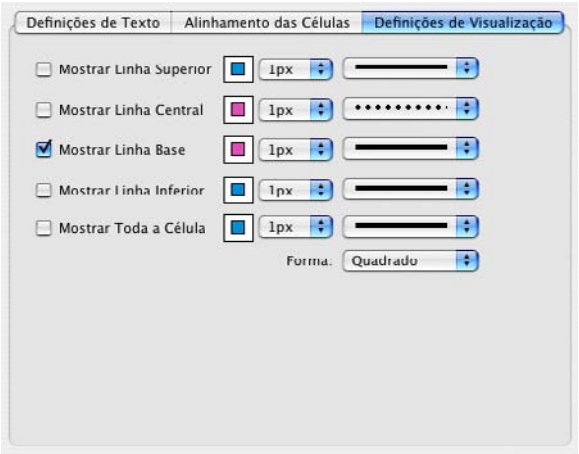

Utilize a caixa de diálogo **Ajustar Linhas Dentro das Margens** para ajustar definições de quadrícula para uma página modelo.

- O campo **Linhas por página** apresenta o número de linhas de uma página. Este valor é actualizado à medida que efectua alterações.
- Clique em + ou –, junto de um campo, para aumentar ou diminuir o número de linhas da página, em incrementos de uma linha. Por exemplo, se o valor de **Linhas por página** for 50, o valor de **Tamanho de Tipo** for 12 pt e o dimensionamento de tipo vertical for 100%, quando clicar em +, junto do campo **Tamanho de Tipo**, o valor de **Linhas por página** aumenta para 51 e o valor de **Tamanho de Tipo** diminui para 11,765 pt.
- A barra de incremento apresenta uma percentagem (de **0** a **+1**), para indicar a fracção pela qual uma trama de quadrícula não cabe na página. Se os incrementos de quadrícula se alinharem correctamente, a barra de incremento apresenta 0. Se os incrementos de quadrícula não se alinharem correctamente com a página, é apresentada uma estimativa da fracção na barra de incremento.
- Clique em **Reiniciar** para restaurar, em todos os campos, os valores que estavam activos antes de visualizar a caixa de diálogo.

Se seleccionar **Pré-visualização** antes de visualizar esta caixa de diálogo, pode ver os resultados das alterações à medida que as vai efectuando.

### *Quadrículas de desenho: Separador Definições de Visualização*

Uma quadrícula de desenho inclui linhas separadas para indicar a linha superior, a linha central, a base da linha e a linha inferior. Utilize os controlos do separador **Definições de Visualização** para mostrar ou ocultar linhas de quadrícula, bem como para especificar a cor, largura e estilo das linhas de quadrícula. O separador **Definições de Visualização** é apresentado nas caixas de diálogo **Guias Modelo & Quadrícula**, **Editar Estilo de Quadrícula** e **Definições da Quadrícula**.




Separador **Definições de Visualização** na caixa de diálogo **Guias Modelo & Quadrícula**.

- Seleccione **Mostrar <tipo de linha de quadrícula>** para visualizar cada tipo de linha de quadrícula, quando a quadrícula for apresentada.
- Clique no selector Cor para especificar uma cor para cada linha de quadrícula.
- Seleccione uma largura no menu pendente Largura.
- Seleccione um estilo no menu pendente Estilo.
- Caixa de diálogo **Guias Modelo & Quadrícula** apenas: Para especificar os limites da quadrícula da página modelo, seleccione **Dentro das Margens**, **Para a Página** ou **Mesa de Colagem** no menu pendente **Mostrar Quadrícula**.

### *Carregar definições de quadrícula*

Para utilizar um estilo de quadrícula, uma folha de estilos ou uma quadrícula de página modelo como base de uma quadrícula de página modelo ou quadrícula de rectângulo de texto:

1. Clique em **Carregar Definições**, na caixa de diálogo **Guias Modelo & Quadrícula**, **Definições da Quadrícula** ou **Editar Estilo de Quadrícula**. É apresentada a caixa de diálogo **Carregar Definições**.

Seleccione um estilo de quadrícula, uma folha de estilos ou uma página modelo na caixa de diálogo **Carregar Definições**.

2 Seleccione **Todas**, **Estilos de Quadrícula**, **Páginas Modelo** ou **Folhas de Estilos do Parágrafo** no menu pendente **Mostrar**.

3 Seleccione na lista um estilo de quadrícula, uma folha de estilos ou uma página modelo existente e clique em **OK**.

As especificações do estilo de quadrícula, folha de estilos ou página modelo que carregar são apresentadas na caixa de diálogo **Guias Modelo & Quadrícula**, **Definições da Quadrícula** ou **Editar Estilo de Quadrícula**. Pode alterar estas definições de quadrícula, depois de carregá-las.

Estilo de quadrícula com folha de estilos "Cópia do corpo" carregada

Se carregar uma folha de estilos para um estilo de quadrícula, pode especificar que as futuras alterações à folha de estilos actualizem automaticamente o estilo da quadrícula, seleccionando **Ligar a Folha de Estilos do Parágrafo <nome da folha de estilos>**. Note que os controlos de tipo e espaçamento ficam indisponíveis.

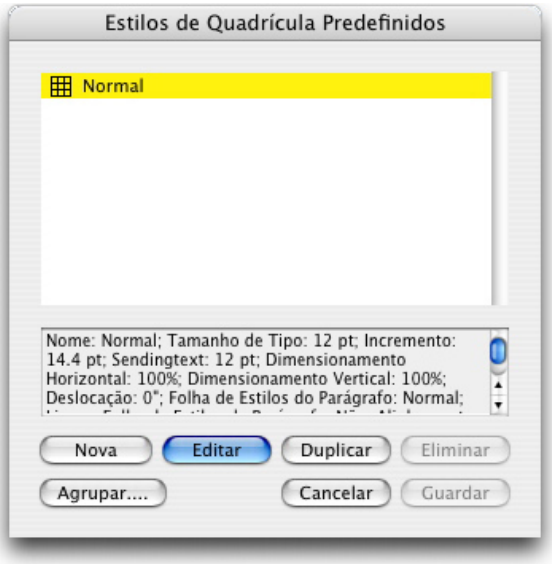
Estilo de quadrícula com folha de estilos "Cópia do corpo" carregada e ligada

### Trabalhar com estilos de quadrícula

Um estilo de quadrícula inclui atributos de quadrícula que podem ser aplicados a um rectângulo de texto ou utilizados como base para uma quadrícula de página modelo ou outro estilo de quadrícula.

#### *Criar estilos de quadrícula*

Para criar, editar, duplicar ou eliminar estilos de quadrícula, utilize a caixa de diálogo **Estilos de Quadrícula** (**Editar > Estilos de Quadrícula**).




Utilize a caixa de diálogo **Estilos de Quadrícula** para criar, editar, duplicar e eliminar estilos de quadrícula.

Quando clica em **Novo**, **Editar** ou **Duplicar**, na caixa de diálogo **Estilos de Quadrícula**, é apresentada a caixa de diálogo **Editar Estilo de Quadrícula**.

A caixa de diálogo **Editar Estilo de Quadrícula**

- Para especificar um nome para o estilo de quadrícula, introduza um valor no campo **Nome**.
- Para controlar o posicionamento e o espaçamento da quadrícula, utilize os controlos do separador **Definições de Texto**. Para mais informações, consulte "*Quadrículas de desenho: Separador Definições de Texto*".

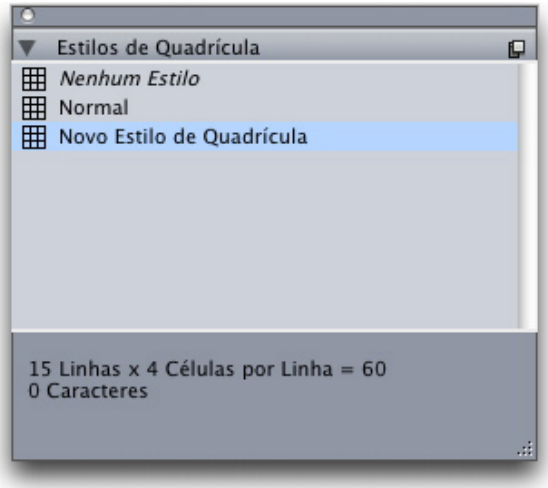
- Para especificar as linhas de quadrícula que são apresentadas, utilize os controlos do separador **Definições de Visualização**. Para mais informações, consulte "*Quadrículas de desenho: Separador Definições de Visualização*".
- Para utilizar as especificações de uma quadrícula de página modelo, estilo de quadrícula ou folha de estilos existentes, clique em **Carregar Definições**. Para mais informações, consulte "*Carregar definições de quadrícula*".

➡ Quando cria um estilo de quadrícula sem qualquer projecto aberto, esse estilo de quadrícula passará a fazer parte da lista de estilos de quadrícula predefinidos e será incluído em todos os projectos criados posteriormente.

### *Aplicar um estilo de quadrícula a um rectângulo de texto*

Para aplicar um estilo de quadrícula ao rectângulo de texto seleccionado:

1. Para visualizar quadrículas de rectângulos de texto, certifique-se de que a opção **Ver > Quadrículas de Rectângulo de Texto** está seleccionada.
2. Para visualizar a paleta **Estilos de Quadrícula**, certifique-se de que a opção **Janela > Estilos de Quadrícula** está seleccionada.




Utilize a paleta **Estilos de Quadrícula** para aplicar estilos de quadrícula a rectângulos de texto.

3. Clique num nome de um estilo de quadrícula, na paleta **Estilos de Quadrícula**.

➡ Um sinal de mais junto de um nome de um estilo de quadrícula, na paleta **Estilos de Quadrícula**, indica que a quadrícula de rectângulo de texto foi modificada após a aplicação do estilo de quadrícula ao rectângulo de texto. Para aplicar novamente o estilo de quadrícula e sobrepor a formatação da quadrícula de rectângulo de texto local, clique em **Nenhum Estilo** e, em seguida, clique no nome do estilo de quadrícula (ou prima Opção/Alt e clique no nome do estilo de quadrícula modificado).

### Utilizar quadrículas de desenho

Depois de aplicar quadrículas de desenho a rectângulos de texto ou configurar quadrículas de páginas modelo, pode utilizar as quadrículas para o alinhamento. Pode alinhar visualmente os itens com as

quadrículas de desenho e pode seleccionar **Ver > Ajustar Quadrículas de Página**, para forçar os itens a moverem-se, de modo a alinhá-los com as quadrículas da página modelo.

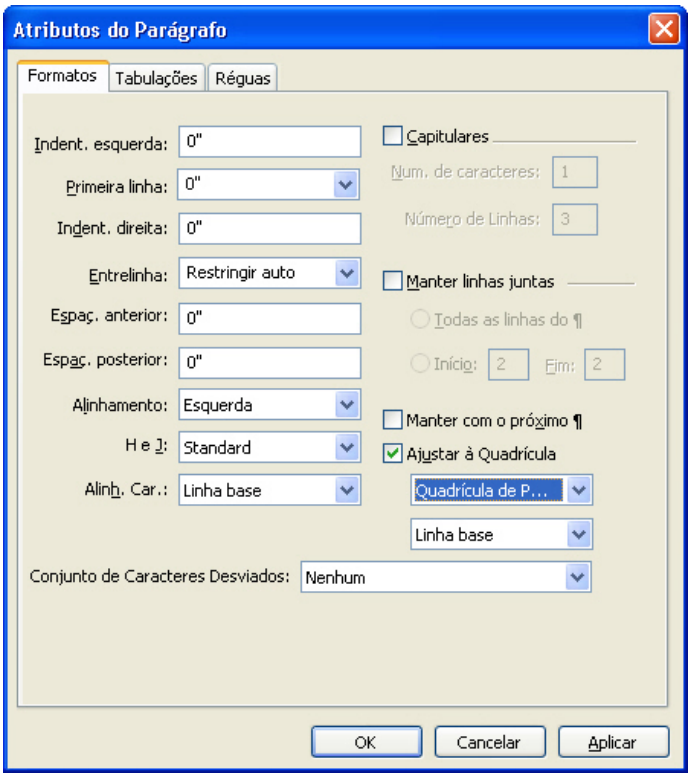
### *Utilizar uma quadrícula de página modelo*

Para especificar uma quadrícula de página modelo para uma página de uma apresentação, aplique a página modelo à página do projecto.

### *Ajustar texto a uma quadrícula*

Utilizando uma folha de estilos ou formatação local de parágrafos, pode ajustar texto à quadrícula da página modelo ou a uma quadrícula de rectângulo de texto. Para ajustar texto a uma quadrícula:

1 Para configurar o ajuste de texto numa folha de estilos, seleccione **Editar > Folhas de Estilos**, especifique uma folha de estilos de parágrafos, clique em **Editar** e, em seguida, clique no separador **Formatos**. Para configurar o ajuste de texto num parágrafo, especifique o parágrafo e seleccione **Estilo > Formatos**.




Separador **Formatos** da caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo**.

2 No separador **Formatos**, seleccione **Ajustar à Quadrícula**.

3 Para especificar a quadrícula à qual pretende ajustar o texto, seleccione **Quadrícula de Página** ou **Quadrícula de Rectângulo de Texto** no primeiro menu pendente, por baixo de **Ajustar à Quadrícula**.

4 Para especificar a linha de quadrícula à qual pretende ajustar o texto, seleccione **Linha Superior**, **Linha Central**, **Base da Linha** ou **Linha Inferior** no segundo menu pendente, por baixo de **Ajustar à Quadrícula**.

### *Ajustar itens em quadrículas de desenho*

Pode ajustar itens nas linhas de quadrícula da página modelo e, quando redimensionar um rectângulo de texto, pode ajustar o texto à quadrícula do rectângulo de texto.

Para ajustar uma linha de quadrícula da página modelo, abra a quadrícula da página modelo (**Ver > Quadrícula de Página**) e seleccione **Ver > Ajustar à Quadrícula de Página**.

➡ O campo **Zona de Ajustamento** do painel **Guias e Quadrícula** da caixa de diálogo **Preferências** permite-lhe alterar a distância predefinida de 6 pixels à qual os itens são ajustados nas quadrículas de página, quando é seleccionada a opção **Ajustar a Quadrículas de Página** (menu **Ver**).

Para ajustar numa linha de quadrícula de um rectângulo de texto, quando redimensionar um rectângulo de texto, abra a quadrícula do rectângulo de texto e redimensione o rectângulo.

### *Alinhar quadrículas*

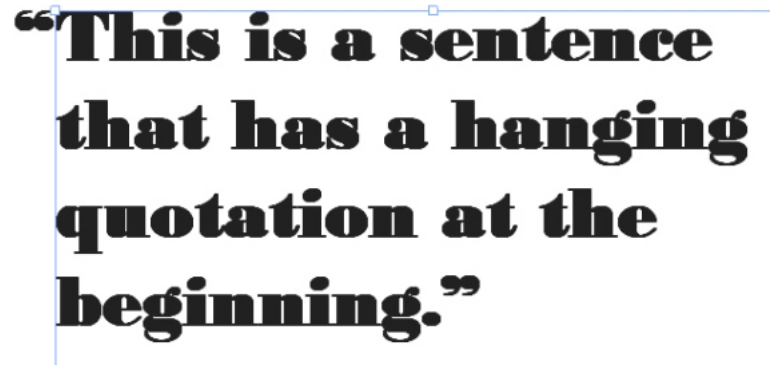
Para alinhar uma linha de quadrícula de um rectângulo de texto com uma linha de quadrícula de uma página modelo ou com uma guia:

1. Certifique-se de que as opções **Ver > Guias**, **Ver > Quadrículas de Página** e **Ver > Quadrículas de Rectângulo de Texto** estão seleccionadas.
2. Seleccione a primitiva **Item** .
3. Clique numa linha de quadrícula do rectângulo de texto e, em seguida, arraste o rectângulo. Note que mesmo enquanto move a linha de quadrícula, a posição original do rectângulo continua a ser apresentada. Pode alinhar a linha de quadrícula seleccionada com outra linha de quadrícula do rectângulo, uma linha de quadrícula de uma página modelo ou uma guia. (Ver as notas no Deslocamento em Tempo Real, em baixo).

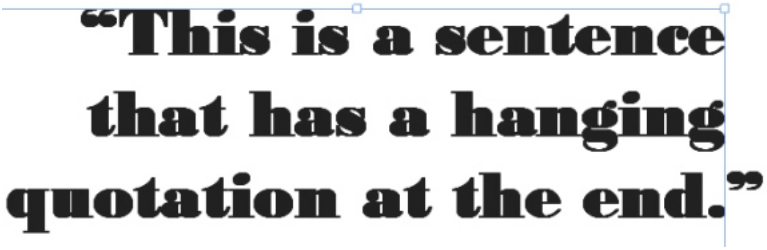
➡ *Deslocamento em Tempo Real* é uma função que lhe permite ver o conteúdo de um item enquanto está a mover o item. Contudo, as linhas de quadrícula seleccionadas não são apresentadas quando a função de deslocamento em tempo real está activa.

## Trabalhar com caracteres desviados

Os conjuntos de caracteres desviados englobam a *pontuação desviada* e o *alinhamento de margens*. O alinhamento de margens permite-lhe desviar caracteres parcialmente fora da margem, para criar um alinhamento de texto visualmente uniforme ao longo da margem. A pontuação desviada permite-lhe desviar pontuação completamente fora da margem, de modo a que o texto seja posicionado contra uma margem uniforme, no início de uma linha de texto (desvio inicial) ou contra uma margem uniforme, no final de uma linha de texto (desvio final). Por exemplo, as aspas no primeiro exemplo de texto, em baixo, estão desviadas fora da margem inicial, o que permite que o primeiro carácter da primeira linha de texto seja alinhado uniformemente com as linhas do texto abaixo. As aspas no segundo exemplo de texto, em baixo, estão desviadas fora da margem final.



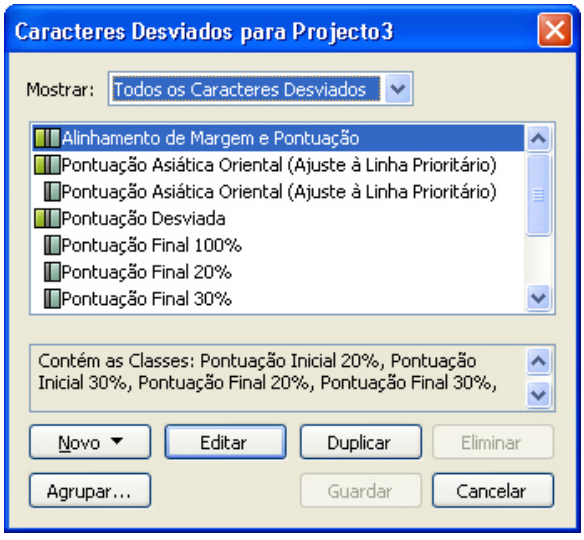

As aspas de abertura neste exemplo de texto correspondem ao carácter desviado inicial




As aspas de fecho neste exemplo de texto correspondem ao carácter desviado final

Pode criar *classes de caracteres desviados* e *conjuntos de caracteres desviados* personalizados ou pode utilizar as classes e conjuntos predefinidos, fornecidos com o suporte lógico. Uma classe de caracteres desviados é um grupo de caracteres que deve ficar sempre desviado fora da margem ou indentado dentro da margem, com a mesma percentagem. Um conjunto de caracteres desviados é um grupo de classes de caracteres desviados. Pode utilizar um conjunto de caracteres desviados para aplicar uma ou várias classes de caracteres desviados a parágrafos.

Para ver, criar, editar, duplicar e eliminar conjuntos e classes de caracteres desviados, utilize a caixa de diálogo **Caracteres Desviados (Editar > Caracteres Desviados)**.




A caixa de diálogo **Caracteres Desviados**

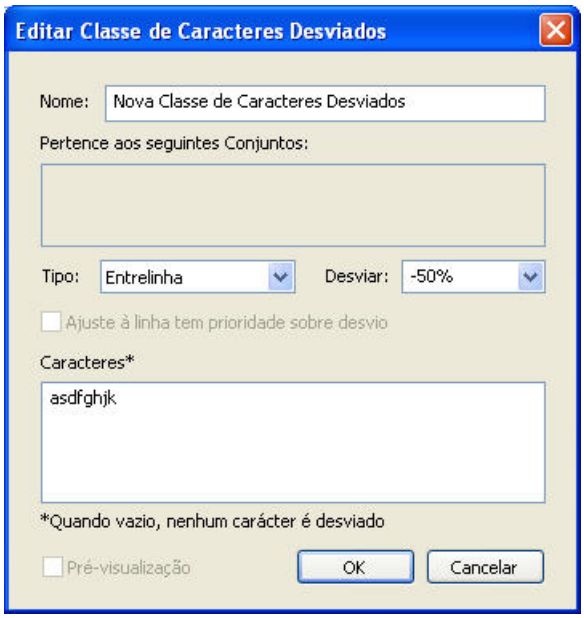
Os conjuntos de caracteres desviados são precedidos do ícone . As classes de caracteres desviados são precedidas do ícone .

Se seleccionar um conjunto de caracteres desviados no painel central da caixa de diálogo, o painel inferior apresenta as classes de caracteres desviados que pertencem a esse conjunto. Se seleccionar uma classe no painel central da caixa de diálogo, o painel inferior apresenta os conjuntos aos quais pertence a classe seleccionada, bem como os atributos da classe seleccionada.

➡ Para comparar conjuntos ou classes de caracteres desviados, seleccione duas classes ou conjuntos na caixa de diálogo **Caracteres Desviados** e prima Opção/Alt. O botão **Agrupar** muda para **Comparar**.

### Criar classes de caracteres desviados

Utilize a caixa de diálogo **Editar Classe de Caracteres Desviados (Editar > Caracteres Desviados > Nova > Classe)** para especificar os caracteres que deverão ser incluídos numa classe de caracteres desviados, a percentagem de desvio da classe e se a classe é de desvio de entrelinha ou final.




A caixa de diálogo **Editar Classe de Caracteres Desviados**

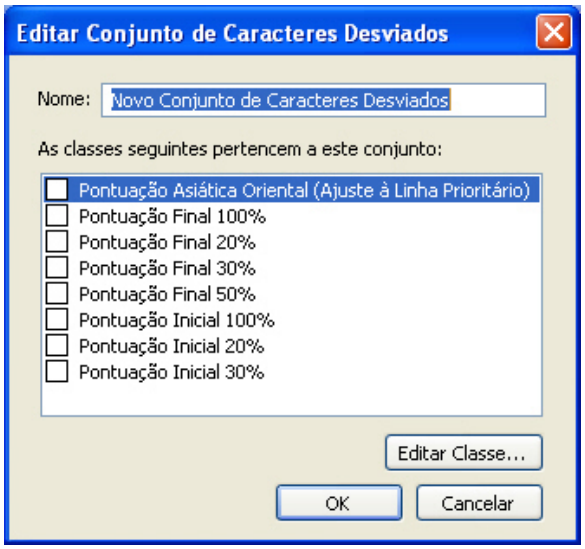
Introduza caracteres no painel **Caracteres**. Em seguida, seleccione uma percentagem no menu pendente **Desviar**. A *percentagem de desvio* especifica a percentagem da largura do glifo que deverá ficar sempre pendente sobre a margem ou a percentagem da largura do glifo que deverá sempre ficar indentada. Por exemplo, se seleccionar **–50%**, os caracteres da classe de caracteres são indentados dentro da margem em metade da respectiva largura do glifo. Se seleccionar **100%**, os caracteres da classe de caracteres são desviados para fora da margem na totalidade da largura do glifo.

Em seguida, especifique se a classe de caracteres é **Entrelinha** ou **Final**. Os caracteres de classe **Entrelinha** ficam pendentes sobre a margem inicial. Os caracteres de classe **Final** ficam pendentes sobre a margem final.

➡ Depois de guardar uma classe de caracteres desviados num conjunto de caracteres desviados, pode seleccionar **Pré-visualização** para ver as alterações efectuadas na classe de caracteres desviados, à medida de realização edições.

### Criar conjuntos de caracteres desviados

Utilize a caixa de diálogo **Editar Conjunto de Caracteres Desviados (Editar > Caracteres Desviados > Novo > Conjunto)** para especificar as classes de caracteres desviados que deverão ser incluídas num conjunto de caracteres desviados.




A caixa de diálogo **Editar Conjunto de Caracteres Desviados**

O painel central da caixa de diálogo apresenta todas as classes de caracteres desviados disponíveis, que podem ser adicionadas a um conjunto de caracteres desviados. Marque os selectores junto das classes que pretende adicionar, atribua um nome ao conjunto de caracteres e, em seguida, clique em **OK**.

Para editar uma classe de caracteres desviados, antes de guardar o novo conjunto de caracteres desviados, seleccione a classe e clique em **Editar Classe**.

➡ Não pode especificar valores diferentes de desvio inicial ou final para um único carácter dentro de um conjunto de caracteres desviados.

### Aplicar conjuntos de caracteres desviados

Para aplicar um conjunto de caracteres desviados ao texto, seleccione uma opção no menu pendente **Conjunto de Caracteres Desviados**, na caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo (Editar > Formatos)**.

Para aplicar um conjunto de caracteres desviados a uma folha de estilos de parágrafos, seleccione uma opção no menu pendente **Conjunto de Caracteres Desviados**, no separador **Formatos** da caixa de diálogo **Editar Folha de Estilos do Parágrafo (Editar > Folhas de Estilos > Novo > Parágrafo** ou **Editar > Folhas de Estilos > Editar)**.

# Imagens

Pode importar e colar imagens no QuarkXPress, a partir de aplicações de edição de imagens ou outras aplicações gráficas. Quando um rectângulo contiver uma imagem, pode realizar diversas operações, tais como alterar a posição, modificar o tamanho ou incliná-la ou rodá-la.

## Compreender as imagens

Os ficheiros de imagens dividem-se em dois tipos fundamentais: Ficheiros de bitmaps e orientados para objectos.

### Imagens de bitmaps

As imagens de bitmaps (por vezes denominadas de imagens raster) são compostas por pixels individuais (pequenos pontos). Os pixels são alinhados numa quadrícula, que os seus olhos combinam numa imagem única.

O *Modo de cor* descreve a forma como as cores são representadas num ficheiro; a *profundidade de bits* corresponde ao número de bits utilizados para representar cada pixel. O modo de cor mais simples é o modo de 1 bit (também denominado "arte linear" ou "preto e branco"). As imagens mais complexas, tais como fotografias, possuem profundidade porque contêm pixels de múltiplos bits, que podem descrever vários níveis de cinzentos ou cores.

As *Dimensões* descrevem o tamanho físico de uma imagem (por exemplo, 3" x 5"). As dimensões de um ficheiro de imagem são determinadas pela aplicação com a qual este é criado, e são guardadas no ficheiro de imagem.

A *Resolução* corresponde ao número de pixels (pontos) por polegada de uma imagem. A resolução depende das dimensões. Por outras palavras, se alterar as dimensões de uma imagem, também irá alterar a respectiva resolução. Por exemplo, imagine uma imagem de 72 ppp, com 1" x 1". Se passar a escala da imagem para 200% depois de importá-la, a sua resolução efectiva será reduzida para 36 ppp, porque os pixels aumentam. Para determinar a resolução efectiva de uma imagem importada, utilize o campo **Resolução Efectiva** do separador **Clássica**, na paleta **Medidas**.

### Imagens orientadas para objectos

As imagens orientadas para objectos contêm informações que descrevem como desenhar a posição e os atributos de objectos geométricos. Poderá então reduzir, aumentar, esticar e rodar estas imagens sem se preocupar com o aspecto que irão ter — as imagens orientadas para objectos têm um aspecto agradável, independentemente do tamanho que tiverem, uma vez que não são compostas por pixels.

Por vezes, as imagens orientadas para objectos são designadas como imagens em formato de ficheiro vectorial, uma vez que utilizam informações vectoriais (distância e direcção) para descrever uma forma.

## Tipos de ficheiro de imagem suportados

Os tipos de ficheiro têm a ver com a forma como as informações das imagens são formatadas. Segue-se uma lista dos formatos de ficheiro suportados pelo QuarkXPress:

- *Adobe Illustrator (AI):* Formato de ficheiro nativo do Adobe Illustrator. Os ficheiros importados do Adobe Illustrator 9 são funcionalmente equivalentes aos ficheiros PDF importados. Se importar um ficheiro do Adobe Illustrator 8, são incluídos todos os dados EPS do ficheiro. Não pode importar ficheiros do Adobe Illustrator guardados na versão 7 ou anterior.
- *BMP (Bitmap):* Ficheiro de imagem raster que é utilizado, principalmente, na plataforma Microsoft Windows.
- *DCS 2.0 (Desktop Color Separations):* Um ficheiro EPS guardado num único ficheiro pode incluir chapas de processamento (ciano, magenta, amarelo e preto), assim como chapas de cores directas e uma imagem modelo. Um ficheiro DCS 2.0 está pré-separado, pelo que é impresso com maior rapidez do que um ficheiro EPS standard. A imagem modelo é utilizada para a impressão composta. Um ficheiro DCS 2.0 pode conter informações de bitmaps e orientadas para objectos. O formato DCS 2.0 suporta modelos de cor de bitmaps, cores directas e CMYK. O formato DCS 1.0 — também denominado "formato de cinco ficheiros" — contém cinco ficheiros separados: Ficheiros de chapa ciano, magenta, amarelo e preto, assim como um ficheiro modelo.
- *EPS (Encapsulated PostScript):* Formato de ficheiro frequentemente utilizado que suporta informações raster e vectoriais. Alguns ficheiros EPS não possuem pré-visualização. Depois de importar um ficheiro EPS que não possui pré-visualização, a "Imagem PostScript" e o nome do ficheiro são apresentados no rectângulo de imagem. Contudo, se enviar a imagem para um dispositivo de impressão PostScript, a imagem é impressa. Para tornar visível a pré-visualização, seleccione **Gerar** no menu pendente **Pré-visualização** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **Editar**) e reimporte a imagem.
- *GIF (Graphics Interchange Format) :* Formato de ficheiro de bitmaps que suporta 8 bits de cor indexada, transparência e animação.
- *JPEG (Joint Photographic Experts Group):* Formato comprimido com perda. A compressão com perda é um método que pode causar a perda de dados e possíveis degradações de qualidade. Normalmente, a compressão com perda produz tamanhos de ficheiro mais reduzidos do que a compressão sem perda.
- *PDF (Portable Document Format):* Formato desenvolvido pela Adobe Systems, Inc., para facilitar a transferência de ficheiros. Pode importar versões de ficheiros PDF até 1.7 para o QuarkXPress.
- *PICT:* Formato Mac OS baseado nas rotinas de desenho originais QuickDraw. O formato PICTs contém informações de bitmaps e orientadas para objectos.
- *PNG (Portable Network Graphics):* Formato de ficheiro de bitmaps que suporta cor indexada e cor de tonalidade contínua, com compressão com perda e sem perda.
- *PSD (Photoshop Document):* Formato de ficheiro desenvolvido pela Adobe Systems, Inc. A extensão .psd é a extensão predefinida para ficheiros Adobe Photoshop.
- *SWF:* Formato de ficheiro de gráficos vectoriais desenvolvido pela Adobe Systems, Inc., utilizado para animação.

- *TIFF (Tagged Image File Format):* Formato de ficheiro que suporta a compressão sem perda, se a aplicação de origem também a suportar. Os ficheiros TIFF podem conter informações de bitmaps e orientadas para objectos e suportam modelos de cor de bitmaps, níveis de cinzento, RGB, CMYK e cores indexadas. Este formato permite a inclusão de percursos incorporados e canais alfa, bem como a inclusão de comentários OPI.
- *WMF (Windows Metafile):* Formato de ficheiro de Windows que pode conter informações de bitmaps e orientadas para objectos. Quando uma imagem Windows Metafile é importada para QuarkXPress no Mac OS, é convertida em PICT.

## Trabalhar com imagens

O QuarkXPress disponibiliza uma grande variedade de primitivas que permitem trabalhar com imagens.

### Importar uma imagem

Para importar uma imagem, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione **Ficheiro > Importar**.
- Seleccione a ferramenta **Conteúdo de Imagem** , seleccione um rectângulo de imagem e, em seguida, seleccione **Ficheiro > Importar**.
- Seleccione a ferramenta **Conteúdo de Imagem** , seleccione um rectângulo de imagem e, em seguida, cole uma imagem a partir do clipboard.
- Arraste um ficheiro de imagem a partir do sistema de ficheiros para um rectângulo de imagem.
- Arraste uma imagem de outra aplicação para um rectângulo de imagem.
- Prima Comando/Ctrl e arraste um ficheiro de imagem do sistema de ficheiros para uma caixa de texto, uma caixa vazia, uma caixa de imagens vazia ou uma caixa com uma imagem.
- Prima Comando/Ctrl e arraste uma imagem de outra aplicação para uma caixa de texto, uma caixa vazia, uma caixa de imagens vazia ou uma caixa com uma imagem.

Se arrastar conteúdo para uma caixa que já contém texto ou uma imagem, o QuarkXPress cria uma nova caixa para o conteúdo arrastado. Para substituir o conteúdo da caixa, prima Comando/Ctrl enquanto arrasta o conteúdo para a caixa. Para criar sempre uma nova caixa para conteúdo arrastado, prima Opção/Alt enquanto arrasta.

Quando importa uma imagem, esta é importada em tamanho completo, com a origem no canto superior esquerdo do rectângulo de ligação do rectângulo. Com a primitiva **Conteúdo de Imagem** seleccionada, o tamanho completo da imagem é apresentado além dos limites do rectângulo.

Poderá ser necessário redimensionar ou reposicionar uma imagem após a sua importação, de modo a ajustá-la ao respectivo rectângulo.

### Mover imagens

Pode mover imagens dentro dos respectivos rectângulos, utilizando a primitiva **Conteúdo de Imagem** , a caixa de diálogo **Alterar** (**Item > Alterar**) ou a paleta **Medidas**. Com a primitiva **Conteúdo de Imagem** seleccionada, pode clicar em qualquer parte de uma imagem, independentemente da

sua posição no respectivo rectângulo. Também pode deslocar uma imagem no respectivo rectângulo utilizando as teclas de seta.

Se a primitiva **Item** estiver seleccionada quando utilizar as setas na paleta **Medidas**, ou as teclas de seta do teclado, o *rectângulo* mover-se-á, em vez da imagem dentro do rectângulo. Consulte "*Mover itens*", para mais informações sobre como mover imagens.

### Redimensionar imagens

Pode modificar a escala das imagens de modo a torná-las maiores ou mais pequenas, utilizando a primitiva **Conteúdo de Imagem**, o menu **Item** (**Item > Alterar**), o menu **Estilo** ou a paleta **Medidas**. Depois de importar uma imagem para um rectângulo, pode seleccionar **Ajustar Rectângulo à Imagem** e **Ajustar Imagem ao Rectângulo** no menu de contexto (ou no menu **Estilo**). Prima a tecla Shift enquanto redimensiona uma imagem com a primitiva **Conteúdo de Imagem**, para redimensionar a imagem proporcionalmente.

### Cortar imagens

Se apenas desejar que seja apresentada uma parte da imagem, pode cortá-la manualmente ajustando o tamanho do rectângulo.

### Rodar e inclinar imagens

A rotação de uma imagem coloca-a num ângulo diferente dentro do rectângulo, enquanto a inclinação de uma imagem lhe confere um aspecto inclinado.

Para rodar uma imagem, seleccione a primitiva **Conteúdo de Imagem** e desloque o rato para cima de uma das asas de curva da imagem. É apresentado um ponteiro de rotação, em função do canto seleccionado. Arraste o ponteiro, para rodar a imagem. Também pode introduzir valores de rotação para uma imagem no campo **Ângulo da Imagem** da caixa de diálogo **Alterar** (**Item > Alterar > Imagem**) ou da paleta **Medidas** (separador **Clássica**).

Para inclinar uma imagem, introduza um valor no campo **Inclinação** da caixa de diálogo **Alterar** (**Item > Alterar**) ou da paleta **Medidas** (separador **Clássica**).

### Aplicar cores e tonalidades em imagens

Pode aplicar valores de cores e tonalidades às sombras e tons intermédios de imagens a preto e branco e de níveis de cinzento, utilizando a paleta **Cores** (**Janela > Cores**), a caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**) (**Estilo > Imagem**) ou o menu **Estilo**. Também pode aplicar cor ao fundo das imagens e ao fundos dos rectângulos.

- Para aplicar cor a uma imagem a preto e branco ou de níveis de cinzento, seleccione o ícone **Cor da Imagem** na paleta **Cores** e clique no nome de uma cor.
- Para aplicar cor ao fundo de uma imagem a preto e branco ou de níveis de cinzento, seleccione o ícone **Cor de Fundo da Imagem** na paleta **Cores** e clique no nome de uma cor.

### Inverter imagens

Pode voltar o conteúdo de um rectângulo de imagem, da esquerda para a direita e de cima para baixo, utilizando o menu **Estilo** (**Estilo > Inverter na Horizontal** ou **Estilo > Inverter na Vertical**) ou o

separador **Clássica** da paleta **Medidas** (clique no ícone de inversão na horizontal ou no ícone de inversão na vertical ).

### Listar, verificar o estado e actualizar imagens

O QuarkXPress apresenta automaticamente uma pré-visualização de baixa resolução (72 ppp) de cada ficheiro de imagem importado, embora mantendo o percurso até aos ficheiros de imagem e obtendo as informações de alta resolução necessárias para a impressão.

A função **Utilização** (menu **Utilitários**) permite-lhe manter um registo de todas as imagens importadas. Para utilizar esta função, seleccione **Utilitários > Utilização** e clique em **Imagens** para visualizar a janela **Imagens**.

O botão **Mostrar** mostra a imagem seleccionada na apresentação.

O botão **Actualizar** permite-lhe actualizar imagens em falta e modificadas. Para actualizar imagens modificadas sem um alerta de confirmação, use Opção+clique/Alt+clique no botão **Actualizar**.

Para suprimir a impressão de uma imagem, anule a selecção da coluna **Imprimir** para essa imagem.

### Especificar cores de fundo para imagens

Para aumentar as suas opções de desenho com imagens, pode modificar a cor dos rectângulos, a cor das imagens e a cor de fundo das imagens. Consulte "*Aplicar cores e tonalidades em imagens*" para mais informações.

- No caso dos pixels cinzentos, a cor da imagem e a cor de fundo da imagem são misturadas.
- Se especificar diferentes opacidades para a cor da imagem ou para a cor de fundo da imagem, as cores irão interagir entre si e com a cor do rectângulo.

*Imagens de níveis de cinzento e 1 bit apenas:* Quando abre um projecto de uma versão anterior do QuarkXPress, a cor do rectângulo é mapeada com a cor de fundo da imagem, de modo a que a imagem tenha o mesmo aspecto.

### Manter os atributos das imagens

Quando importa uma imagem para um rectângulo de imagem — quer o rectângulo já contenha ou não uma imagem — pode manter todos os atributos da imagem. Por exemplo, se um rectângulo de imagem vazio, de um modelo, especificar que a imagem deve ter uma escala de 50% e rodada 90 graus, pode importar uma nova imagem e esses atributos serão aplicados automaticamente.

Para importar uma imagem e manter os atributos especificados para o rectângulo e/ou imagem existente, seleccione **Manter Atributos de Imagem** na caixa de diálogo **Importar** (menu **Ficheiro**).

## Trabalhar com percursos de recorte

Um percurso de recorte é uma forma Bézier fechada que indica quais as partes de uma imagem que devem ser apresentadas e quais as partes que devem ser tratadas como transparentes. Os percursos de recorte são especialmente úteis quando está a tentar isolar o objecto da imagem seu fundo envolvente, no ficheiro de imagem original.

Pode criar percursos de recorte inteiramente novos, no QuarkXPress ou QuarkCopyDesk, ou pode utilizar informações de percursos incorporados ou canais alfa para criar percursos de recorte. Os

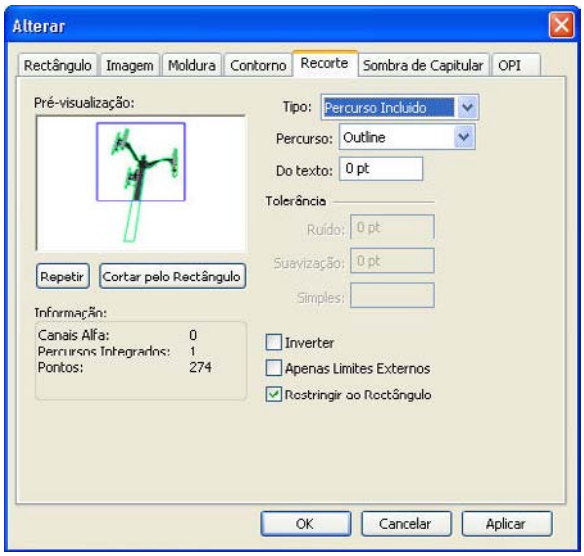
percursos de recorte criados pelo QuarkXPress ou QuarkCopyDesk baseiam-se no ficheiro de imagem de alta resolução e são guardados com a apresentação.

Um percurso de recorte permite-lhe controlar quais as partes de uma imagem que são apresentadas e quais as partes que são ocultadas.

### Criar percursos de recorte

Para criar ou atribuir um percurso de recorte, seleccione **Item > Recorte** e, em seguida, seleccione uma opção no menu pendente **Tipo**:

- Seleccione **Item** para cortar uma imagem pelos limites do rectângulo. Ao seleccionar **Item**, não está a criar um percurso de recorte; a imagem é simplesmente cortada em função do respectivo rectângulo.
- Seleccione **Percurso Incluído** para cortar uma imagem em torno de um percurso já incorporado no ficheiro de imagem. Seleccione um percurso no menu pendente **Percurso**, se o ficheiro de imagem contiver mais do que um percurso incorporado.
- Seleccione **Canal Alfa** para cortar uma imagem em torno de um canal alfa já incorporado num ficheiro de imagem. Seleccione um canal alfa no menu pendente **Alfa**, se o ficheiro de imagem contiver mais do que um canal alfa incorporado. Note que a utilização de um percurso de recorte à volta de um canal alfa criará uma margem sólida, em vez de um efeito combinado. Se pretender uma combinação semi-opaca, utilize uma máscara alfa. (Consulte "*Trabalhar com máscaras alfa*").
- Seleccione **Áreas Excepto Branco** para criar um percurso de recorte com base no objecto da imagem. Consoante a imagem e o valor do campo **Simples**, o percurso de recorte irá contornar uma figura não branca dentro de uma imagem maior branca ou quase branca (ou vice-versa). A opção **Áreas Excepto Branco** funciona melhor quando as partes não desejadas de imagem são muito mais claras do que o objecto (ou vice-versa).
- Seleccione **Limites da Imagem** para cortar uma imagem em torno da "área de tela" rectangular do ficheiro de imagem importado. Isto inclui todas as áreas de fundo branco guardadas com o ficheiro de imagem original. Introduza valores nos campos **Superior**, **Esquerdo**, **Inferior** e **Direito**, para determinar a distância do percurso de recorte desde os limites da imagem. Os valores positivos aumentam a distância e os valores negativos diminuem a distância.




Separador **Recorte** da caixa de diálogo **Alterar**

➡ O percurso verde da área **Pré-visualização** corresponde ao percurso de recorte e o contorno azul corresponde ao rectângulo de imagem.

### Utilizar percursos de recorte incorporados

Pode utilizar aplicações de edição de imagens para incorporar percursos e canais alfa numa imagem. Se uma imagem que contenha estas informações for importada para o QuarkXPress, pode aceder às informações do percurso e do canal utilizando o separador **Recorte** da caixa de diálogo **Alterar**, ou a paleta **Medidas**.

Os ficheiros TIFF e PSD podem conter percursos e canais alfa incorporados. Os ficheiros EPS, BMP, JPEG, PCX e PICT só podem conter percursos incorporados.

### Manipular percursos de recorte

Depois de aplicar um percurso de recorte, seleccione **Item > Editar > Área de Recorte** para activar a edição do percurso de recorte. Em seguida, seleccione uma das seguintes primitivas: A primitiva **Seleccionar Ponto**, a primitiva **Adicionar Ponto**, a primitiva **Remover Ponto** e a primitiva **Converter Ponto**. Para mais informações, consulte "*Primitivas*".

Também pode manipular percursos de recorte com os controlos da paleta **Medidas**. Para alterar um ponto de um tipo para outro, utilize os seguintes três botões:

- **Ponto Simétrico**: Um ponto simétrico liga duas linhas curvas de modo a formar uma curva contínua. O resultado é semelhante a um ponto de curva, mas as asas de curva permanecem sempre numa linha recta ao longo do ponto e estão sempre equidistantes do ponto.
- **Ponto de Curva**: Um ponto de curva liga duas linhas curvas de modo a formar uma curva contínua. As asas de curva permanecem sempre numa linha recta ao longo do ponto, mas podem ser distanciadas de forma independente.
- **Vértice**: Um vértice liga duas linhas rectas, uma linha recta e uma linha curva ou duas linhas curvas descontínuas. Com linhas curvas, as asas de curva do vértice podem ser manipuladas de forma independente, normalmente para formar uma transição de forma entre os dois segmentos.

Para alterar o carácter de um segmento de linha, utilize um dos seguintes botões:

- **Segmento Recto** : Torna o segmento activo recto.
- **Segmento Curvo** : Torna o segmento activo curvo.

Também pode alterar tipos de pontos e de segmentos no submenu **Estilo > Tipo de Ponto/Segmento**.

### Criar efeitos especiais com percursos de recorte

Várias opções do separador **Recorte** permitem-lhe inverter um percurso de recorte ou especificar se uma imagem é recortada utilizando apenas limites externos ou se a imagem é colocada dentro do respectivo rectângulo. Pode criar efeitos especiais, tais como tornar transparentes áreas visíveis e vice-versa, permitir orifícios dentro de um percurso, cortar a imagem nos limites do rectângulo de imagem ou remover partes do percurso de recorte que se encontrem fora dos contornos do rectângulo.

## Trabalhar com máscaras alfa

Ao contrário dos percursos de recorte, que criam um limite sólido principalmente utilizado para separar uma imagem de primeiro plano de uma imagem de fundo, as máscaras alfa podem incluir informações de transparência de modo a combinar subtilmente uma imagem de primeiro plano com um novo fundo. Para trabalhar com máscaras alfa no QuarkXPress, é necessário criar primeiro uma máscara alfa numa aplicação de edição de imagens, como o Adobe Photoshop. Poderá então utilizar a máscara alfa no QuarkXPress.

A máscara alfa nas chamas permite a apresentação do texto de fundo.

Para trabalhar com máscaras alfa no QuarkXPress, é necessário guardá-las com a imagem num formato que suporte canais alfa.

Para aplicar uma máscara alfa à imagem especificada, seleccione um canal alfa na paleta **Medidas**, menu pendente **Máscara**.

## Trabalhar com imagens PSD

Pode importar ficheiros de imagem nativos, sem alisamento, directamente do Adobe Photoshop para o QuarkXPress, utilizando o suporte lógico PSD Import XTensions. Depois de importar os ficheiros, pode manipular quaisquer camadas, canais e percursos guardados com os ficheiros Photoshop (PSD). Esta integração entre o Photoshop e o QuarkXPress simplifica o seu fluxo de trabalho, permitindo-lhe ignorar a fase de alisamento; além disso, economiza espaço no disco rígido, uma vez que lhe permite trabalhar com ficheiros nativos, e aumenta as suas possibilidades de criatividade, facultando o acesso a camadas, canais e percursos.

Quando o suporte lógico PSD Import XTensions está a ser executado, pode utilizar as opções **Ficheiro > Importar** para importar um ficheiro PSD para um rectângulo de imagem de QuarkXPress.

Para trabalhar com camadas, canais e percursos na imagem, seleccione **Janela > PSD Import**. Pode utilizar a paleta **PSD Import** para combinar camadas, trabalhar com canais de cores e seleccionar percursos.

➡ Para trabalhar com ficheiros PSD no QuarkXPress, tem de ter instalado o suporte lógico PSD Import XTensions.

### Preparar ficheiros PSD

Quando está a preparar imagens no Photoshop para serem utilizadas com o suporte lógico PSD Import, é necessário não esquecer alguns pormenores:

- Não é necessário guardar a imagem noutro formato de ficheiro, o que significa que não é preciso alisar as camadas.
- Crie canais alfa ou percursos de recorte para quaisquer contornos que deseje para translinear texto.
- Crie canais para áreas onde pretenda aplicar uma cor directa ou verniz diferente.
- O suporte lógico PSD Import não pode ler informações de camadas de certas imagens, incluindo as que utilizam efeitos de camadas. Em alternativa, é utilizada a imagem composta.

➡ Os efeitos em imagens não estão disponíveis para imagens de Photoshop.

➡ O suporte lógico PSD Import suporta ficheiros PSD nos modos de níveis de cinzento, RGB, CMYK, índice e multicanal.

### Trabalhar com camadas PSD

As camadas permitem-lhe ver diferentes imagens dentro do contexto de toda a apresentação. Além disso, pode modificar a opacidade de uma camada e experimentar diferentes modos de combinação (tais como dissolver, aclarar e diferenciar), para ver a forma como estes efeitos funcionam com o resto do desenho.

Pode utilizar a janela **Camadas** da paleta **PSD Import** para mostrar, ocultar, combinar e alterar a opacidade de camadas dentro de imagens PSD. A paleta **PSD Import** apresenta informações sobre a forma como a imagem foi criada, mas não lhe permite realizar alterações fundamentais no ficheiro de imagem:

- Não pode criar, atribuir um nome, copiar, duplicar, alinhar, reposicionar, eliminar ou agrupar camadas utilizando a janela **Camadas**.
- Se não existirem camadas no ficheiro PSD, a paleta **PSD Import** apresenta apenas a camada de fundo.

### *Combinar camadas PSD*

O menu pendente **Modo de Combinação** da janela **Camadas** permite-lhe controlar a forma como os pixels de uma camada seleccionada interagem com os pixels de todas as camadas por baixo da camada seleccionada. Os modos de combinação são semelhantes aos das aplicações de edição de imagens: Incluem as opções **Multiplicar, Evasão de Cor, Exclusão** e **Saturação**.

### *Mostrar e ocultar camadas de Photoshop*

Pode ver e imprimir camadas que se encontrem visíveis; as camadas ocultas não são apresentadas no ecrã ou nas impressões. O suporte lógico PSD Import permite-lhe ocultar qualquer camada, incluindo a camada de fundo.

- Para mostrar uma camada, clique no ícone do rectângulo vazio, à esquerda da camada.
- Para mostrar todas as camadas, seleccione Opção+Shift+clique/Alt+Shift+clique no ícone do rectângulo vazio.
- Para ocultar uma camada, clique no ícone de olho .
- Para ocultar todas as camadas, excepto uma, seleccione Opção+clique/Alt+clique no ícone de olho .

Se a alteração da combinação e da opacidade das camadas produzir resultados indesejáveis, pode repor o estado original das camadas no ficheiro PSD importado, utilizando as opções **Retomar Camada** ou **Retomar Todas as Camadas** da paleta **PSD Import**.

### *Modificar a opacidade das camadas PSD*

Um menu e um campo da janela **Camadas** permitem-lhe controlar a transparência dos pixels numa camada seleccionada. Pode especificar uma transparência de 0% (transparente) a 100% (opaco) em incrementos de 1%.

### *Trabalhar com máscaras de camadas*

Se forem guardadas camadas de máscaras com ficheiros PSD, poderá activar e desactivar as máscaras na janela **Camadas** da paleta **PSD Import**, premindo Shift e clicando na pré-visualização de miniatura da máscara de camada.

## Trabalhar com canais PSD

Os canais de Photoshop guardam informações de cor sobre as imagens. Por predefinição, as imagens com níveis de cinzento e cores indexadas têm um canal, as imagens RGB têm três canais e as imagens CMYK têm quatro canais. Colectivamente, estes canais designam-se por *canais predefinidos*. Pode utilizar a janela **Canais** da paleta **PSD Import** para mostrar e ocultar todos os canais, alterar a cor

e a solidez da tinta de um canal de cor directa ou de um canal alfa seleccionado e atribuir cores directas a cores indexadas seleccionadas. Por exemplo, pode atribuir aos canais efeitos especiais tais como vernizes, auto-relevos e estampados.

### *Mostrar e ocultar canais*

Os canais visíveis de ficheiros PSD importados são apresentados no ecrã e podem ser impressos; os canais que estão ocultos não são apresentados no ecrã e não podem ser impressos. O processo de mostrar e ocultar canais é idêntico ao das camadas.

Se clicar no canal composto, são apresentados todos os canais predefinidos, tais como CMYK ou RGB.

### *Modificar a cor e a solidez de canais*

Pode utilizar o suporte lógico PSD Import para alterar a cor, a sombra e a solidez da tinta de qualquer cor directa, máscara ou canal alfa que criar no Photoshop. Pode atribuir cores directas a canais que são impressos sobre imagens compostas e pode especificar a solidez da apresentação dos canais no ecrã e da impressão de cores compostas. (O valor de solidez não é considerado ao imprimir separações de cores).

Os canais especificados como canais de máscara no Photoshop são importados de uma forma diferente dos canais especificados como cores directas. No Photoshop, é atribuída uma definição de opacidade aos canais de máscara, enquanto aos canais de cores directas é atribuída uma definição de solidez. Uma vez que o suporte lógico PSD Import suporta a solidez da tinta, os canais de máscara são importados com uma solidez de tinta de 0%. Para ver canais de máscara em ficheiros PSD importados, é necessário activar manualmente os canais de máscara no separador **Canais** da paleta **PSD Import**. Por outro lado, os canais de cores directas mantêm a definição de solidez guardada no ficheiro PSD e são mapeados para as cores do QuarkXPress, por predefinição.

Utilize a caixa de diálogo **Opções de Canal** para alterar a cor, tonalidade ou solidez da tinta dos pixels, num canal de cores directas ou alfa. Para visualizar a caixa de diálogo **Opções de Canal**, basta fazer duplo clique num canal do painel **Canais** da paleta **PSD Import** (menu **Janela**).

### *Trabalhar com canais de cores indexadas*

Por predefinição, quando imprime separações de cores a partir do QuarkXPress, utilizando o suporte lógico PSD Import, as cores das imagens de cores indexadas são separadas para CMYK. Pode alterar esta definição, criando um cor directa ou uma cor multi-tom (**Editar > Cores**) e atribuindo essa cor às cores indexadas seleccionadas na imagem. O suporte lógico PSD Import também permite criar cores directas a partir de cores da imagem de cores indexadas. As cores indexadas que não é necessário alterar continuam separadas em CMYK.

## Trabalhar com percursos PSD

Também pode utilizar o suporte lógico PSD Import para seleccionar entre percursos incorporados, para especificar recortes e contornos. A janela **Percursos** da paleta **PSD Import** permite um acesso conveniente às funções de percurso de recorte e contorno de texto do QuarkXPress

Utilizando a janela **Percursos**, pode seleccionar diferentes percursos de recorte para utilizar em contornos de texto. Para seleccionar um contorno de texto, clique no rectângulo vazio, na primeira coluna. É apresentado o ícone **Contorno de Texto** e o texto é translineado em volta dos contornos do percurso de recorte.

➡ Para efectuar contornos de texto, o rectângulo de imagem tem de estar à frente do texto. Se o texto não for translineado, especifique o rectângulo de imagem e seleccione **Item > Passar para a Frente** ou **Item > Passar para Primeiro Plano**.

Também pode utilizar a janela **Percursos** para controlar a visualização de uma imagem, seleccionando um percurso de recorte que tiver criado no Photoshop. Para seleccionar um percurso de recorte, clique no rectângulo vazio, na segunda coluna. É apresentado o ícone **Área de Recorte**, assim como a área da imagem dentro do percurso de recorte seleccionado.

Pode cancelar quaisquer alterações efectuadas em percursos no suporte lógico PSD Import. Os percursos serão repostos no respectivo estado original, conforme foram criados, no ficheiro PSD importado. Para tal, seleccione **Retomar Percurso** ou **Retomar Todos os Percursos** na paleta **PSD Import** ou no menu de contexto.

### Imprimir com o suporte lógico PSD Import

Quando imprime uma apresentação utilizando o suporte lógico PSD Import, pode especificar as camadas, os canais e os percursos dentro de cada imagem PSD que desejar imprimir. Uma vez que o ícone de olho da paleta **PSD Import** controla tanto a visualização como a impressão, as imagens são impressas conforme são apresentadas.

➡ Se imprimir uma apresentação sem o suporte lógico PSD Import XTensions, os ficheiros PSD files são impressos como pré-visualizações compostas de baixa resolução. As informações das camadas, canais e percursos não estão disponíveis e as imagens não serão separadas.

## Utilizar efeitos de imagem

A função Efeitos de Imagem proporciona ao QuarkXPress diversas funções de edição de imagens, utilizadas com frequência. Deste modo, é possível efectuar manipulações sofisticadas de imagens no contexto da apresentação envolvente, em vez de ter de trabalhar noutra aplicação e andar a mudar constantemente de aplicação. Os efeitos de imagem são descritos em pormenor nas secções "*Efeitos de Imagem: Ajustes*" e "*Efeitos de Imagem: Filtros*".

As alterações efectuadas com a função Efeitos de Imagem não são destrutivas, o que significa que não afectam o ficheiro de imagem de origem. Os ajustes e os filtros são guardados com apresentações, podem ser visualizados no ecrã em resolução total e são aplicados na impressão. No entanto, se preferir guardar as alterações directamente em ficheiros de imagem, a função Efeitos de Imagem também o permite. Pode exportar imagens de forma selectiva, com qualquer tipo de ajustes, filtros e transformações — incluindo desde a rotação e o corte no QuarkXPress até aos efeitos **Negativo** e **Desfocagem de Gauss** possibilitados pela função Efeitos de Imagem. Quando exporta imagens, também pode converter o tipo de ficheiro e o modo de cor, bem como especificar se pretende sobrepor os ficheiros de imagem originais ou criar novos ficheiros de imagem (que podem ser automaticamente ligados à apresentação).

Pode aplicar múltiplos efeitos e múltiplas ocorrências do mesmo efeito, mas com diferentes parâmetros.

➡ Para trabalhar com efeitos de imagem, é necessário ter o suporte lógico Vista XTensions instalado.

➡ Quando sincroniza uma imagem, pode incluir efeitos de imagem de modo a que se adicionar, eliminar ou alterar um efeito, essa alteração é aplicada a todas as ocorrências da imagem sincronizada. Quando

adicionar rum rectângulo de imagem na paleta **Conteúdo Partilhado** (menu **Janela**), seleccione **Sincronizar Conteúdo** na caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado**. Em seguida, clique em **Conteúdo e Atributos**. Deste modo, são aplicados os mesmo efeitos ao mesmo ficheiro de imagem em toda a apresentação.

### Trabalhar com efeitos de imagem

Pode utilizar a paleta **Efeitos de Imagem** (menu **Janela**) para experimentar diferentes efeitos. Basta seleccionar uma imagem importadas em qualquer formato de ficheiro suportado: TIFF (.tif), PNG (.png), JPEG (.jpg), Scitex CT (.sct), GIF (.gif), PICT (.pct ou .pict), BMP (.bmp) ou raster/Photoshop EPS (.eps).

Pode utilizar a paleta **Efeitos de Imagem** para aplicar efeitos à imagem seleccionada. Também pode utilizar o submenu **Estilo > Efeitos de Imagem > Ajustes** e o submenu **Estilo > Efeitos de Imagem > Filtros** para aplicar efeitos.

Os efeitos são aplicados nas imagens conforme listado na paleta **Efeitos de Imagem**, de cima para baixo. Para reordenar os efeitos, basta arrastá-los para cima ou para baixo na lista.

### Remover e eliminar efeitos de imagem

A paleta **Efeitos de Imagem** permite-lhe remover temporariamente um efeito, para efeitos de experiência, ou eliminar definitivamente efeitos da lista.

- Para remover um efeito (sem eliminá-lo), desmarque-o. Pode marcar e desmarcar efeitos, de modo a experimentar diferentes combinações.
- Para eliminar um efeito, seleccione-o e clique em **Eliminar Efeito** ou prima a tecla Retrocesso/Eliminar.

### Visualizar efeitos em resolução total

A função Efeitos de Imagem apresenta as imagens de acordo com a actual resolução de pré-visualização. Pode alterar a resolução para uma imagem especificada, seleccionando uma opção no submenu **Resolução de Pré-visualização** (menu **Item**).

### Efeitos de Imagem: Filtros

Os filtros facultam opções que permitem avaliar uma imagem inteira ou conjuntos de pixels e, em seguida, modificar pixels com base no contexto. Se estiver familiarizado com um filtro ou um efeito de outra aplicação, também não terá qualquer problema com os controlos de filtros do QuarkXPress.

- O filtro **Reduzir Ruído** detecta as margens de uma imagem e desfoca toda a imagem, à excepção das referidas margens. Remove o ruído ao mesmo tempo que preserva os detalhes, e pode ser útil para remover "pó" de uma imagem digitalizada.
- O filtro **Desfocagem Gaussiana** alisa as transições colocando pixels junto das margens rebordadas de linhas definidas e áreas sombreadas de uma imagem. Ao seleccionar as opções **Desfocar Imagem** e/ou **Desfocar Máscara**, poderá aplicar este filtro em separado, em imagens e nas respectivas máscaras alfa.
- O filtro **Máscara de Refocagem** compara valores de pixel numa área definida com o valor simples especificado. Se um pixel tiver valor de contraste inferior ao valor simples, o respectivo contraste é aumentado.

- O filtro **Localizar Margens** contorna as margens de uma imagem com linhas escuras, contra um fundo branco.
- O filtro **Solarizar** combina áreas negativas e positivas de uma imagem, produzindo um efeito de solarização fotográfico. Para utilizar a caixa de diálogo **Solarizar**, introduza um valor **Simples** no campo ou desloque a barra. O valor especifica quais os pixels a modificar — aqueles que têm um valor inferior ao valor simples são considerados negativos, e aqueles que têm um valor superior ao valor simples são considerados positivos. Em seguida, os valores dos pixels são invertidos.
- O filtro **Difundir** mistura os pixels de modo a que a imagem pareça menos focada. Por predefinição, este efeito é aplicado à imagem e à máscara seleccionada para a imagem, no separador **Item > Alterar > Imagem**.
- O filtro **Alto-relevo** torna faz com que as áreas da imagem pareçam elevadas ou estampadas.
- Quando o filtro **Alto-relevo** é aplicado, pode especificar a direcção a partir da qual pretende elevar ou estampar a imagem, utilizando o filtro **Efeitos de Alto-relevo**. Clique nas setas direccionais, na caixa de diálogo **Efeitos de Alto-relevo**, para aplicar diferentes direcções. Por exemplo, se clicar na seta superior direita, pode especificar que quando colocar uma estampa num objecto, ela seja colocada ligeiramente para a direita, cobrindo a estampa nessa direcção.
- O filtro **Detecção de Margem** apresenta apenas as margens da imagem, suprimindo as restantes cores. A caixa de diálogo **Detecção de Margem** faculta dois métodos matemáticos para determinar as margens: **Sobel** e **Prewitt**. O método Sobel pode ser mais preciso, uma vez que considera mais pixels envolventes nos seus cálculos.
- O filtro **Contorno de Traço** contorna levemente as transições das áreas mais brilhantes de cada cana de cor, produzindo um contorno a preto e branco na imagem. Também tem a opção de inverter os resultados.
- O filtro **Adicionar Ruído** aplica pixels aleatórios a uma imagem, para simular imagens captadas utilizando um filme de alta resolução. O filtro aplica um padrão uniforme aos tons sombreados e aos meios-tons, enquanto adiciona um padrão mais liso e mais saturado às áreas mais claras da imagem.
- O filtro **Mediana** reduz ou elimina o aspecto de movimento numa zona específica de uma imagem. O efeito procura pixels de brilho similar e substitui o pixel central pelo valor de brilho mediano dos pixels procurados; os pixels que diferem significativamente dos pixels adjacentes não são afectados.

### Efeitos de Imagem: Ajustes

Os ajustes analisam os pixels ao longo de uma imagem e mapeiam-nos em diferentes valores. Se estiver familiarizado com um ajuste ou um efeito de outra aplicação, também não terá qualquer problema com os controlos de ajustes do QuarkXPress.

- Se uma imagem for demasiado clara ou escura, pode utilizar o efeito **Níveis** para iluminar destaques, comprimir sombras e ajustar meios-tons individualmente.
- Para aclarar ou escurecer uma imagem, pode efectuar ajustes de tons precisos, utilizando o efeito **Curvas**. Em vez de limitar os ajustes a sombras, destaques e meios-tons, pode ajustar qualquer ponto ao longo de uma escala de 0% a 100% (para CMYK e níveis de cinzento) ou 0 a 255 (para RGB). A grande precisão desta função requer um maior conhecimento e experiência do que os ajustes **Níveis**.
- Para realizar alterações simples à gama de tonalidades de uma imagem, pode utilizar o efeito **Brilho/Contraste** para ajustar a tonalidade de cada pixel, em vez de canais individuais.

- Utilize o efeito **Equilíbrio de Cores** para remover tons de cores indesejados ou corrigir cores muito ou pouco saturadas. Este efeito altera a mistura global de cores numa imagem, para uma correcção generalizada das cores.
- O efeito **Tonalidade/Saturação** permite ajustar a intensidade da cor e a luz globais numa imagem muito clara ou esbatida, mas normalmente é utilizado como um efeito especial. A tonalidade actual da imagem (tom da cor), a saturação (intensidade) e a claridade (grau de luz branca) são expressas em zeros, por predefinição.
- Para simular um antigo método de impressão, a fim de corrigir cores específicas, pode utilizar o efeito **Cor Selectiva**. Isto aumenta ou diminui a quantidade de cor processada de cada uma das cores primárias de uma imagem. Por exemplo, se a cor de uma maçã for demasiado púrpura, pode retirar ciano das áreas que afectam o encarnado.
- Nas imagens destinadas a apresentação em ecrã (em apresentações Web), pode ajustar o ponto branco utilizando o efeito **Correcção Gama**. O ajuste do ponto branco controla o brilho da visualização da imagem no ecrã. Para utilizar a caixa de diálogo **Correcção Gama**, ajuste os meios-tons introduzindo um novo valor no campo **Gama** ou deslocando a barra. Um valor mais elevado produz uma imagem mas escura, na globalidade.

Embora a modificação da gama lhe proporcione algum controlo sobre a visualização da imagem, as diferenças entre o Windows e o Mac OS podem causar alguns problemas. O Windows utiliza um valor de gama mais elevado (2.2) para a visualização do que o Mac OS (1.8), pelo que a mesma imagem terá um aspecto mais escuro no Windows.

- O efeito especial **Dessaturar** converte uma imagem a cores numa imagem a preto e branco, mantendo inalterado o modo de cor e o valor de claridade de cada pixel. Por exemplo, aplica valores iguais de encarnado, verde e azul a cada pixel numa imagem RGB, para que a imagem seja apresentada em níveis de cinzento.
- O efeito **Inverter** inverte os valores de cinzento de cada canal numa imagem. Este efeito é recomendado para imagens de 1 bit, escala de cinzentos e RGB. Uma vez que as imagens CMYK contêm um canal preto, este efeito não é recomendado para imagens CMYK. A inversão do canal preto resulta, normalmente, em imagens maioritariamente pretas ou maioritariamente brancas.
- O efeito **Simples** converte imagens a cores em imagens a preto e branco, sem utilizar a cor cinzenta. Introduza um valor no campo **Simples** ou desloque a barra; todos os pixels mais claros do que o valor simples são convertidos em pixels brancos e os pixels mais escuros são convertidos em pixels pretos.
- O efeito **Posterizar** modifica os níveis de tonalidade de cada canal de uma imagem, para produzir efeitos especiais. Para utilizar a caixa de diálogo **Posterizar**, introduza um valor no campo **Níveis** ou desloque a barra. Por exemplo, se escolher cinco níveis de tonalidades numa imagem RGB, serão produzidas 15 cores (cinco para cada uma das três cores primárias).
- O efeito **Negativo** inverte o brilho e a tonalidade das imagens CMYK. Uma vez que as imagens CMYK contêm um canal preto, este efeito é recomendado para imagens CMYK, em vez do efeito **Inverter**. A inversão do canal preto resulta, normalmente, em imagens maioritariamente pretas ou maioritariamente brancas. Se exportar a imagem noutro modo de cor (**Ficheiro > Guardar Imagem**), o efeito **Negativo** não é aplicado.

### Guardar e carregar predefinições de Efeitos de Imagem

Para aplicar rápida e consistentemente os mesmos ajustes e filtros a múltiplas imagens, pode exportar definições como predefinições. As predefinições são guardadas como ficheiros em separado, com extensão .vpf.

Para guardar uma predefinição, aplique efeitos numa imagem, verifique todas as definições e, com a imagem seleccionada, clique em **Guardar Predefinição**, na paleta **Efeitos de Imagem**.

Para aplicar uma predefinição, seleccione uma imagem e clique em **Carregar Predefinições**, na paleta **Efeitos de Imagem**.

➡ Não é possível editar as predefinições. Se necessitar de efectuar alterações às definições de um ficheiro de predefinições, elimine o ficheiro existente e crie um novo.

➡ Como valor assumido, quando guarda predefinições, estas são guardadas na pasta "Predefinições de Efeitos de Imagem", na pasta de aplicações. Quando está a trabalhar em imagens com a paleta **Efeitos de Imagem**, os dados das imagens são guardados na memória cache. Para personalizar os locais onde pretende guardar predefinições, utilize o painel **Efeitos de Imagem** da caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**).

### Consultar a utilização de Efeitos de Imagem

Para que seja mais fácil consultar onde são utilizados Efeitos de Imagem, aceda à janela **Vista** da caixa de diálogo **Utilização** (menu **Utilitários**). Semelhante à janela **Imagens**, a janela **Vista** apresenta uma lista com o nome do ficheiro, a localização, o número da página (o símbolo de uma cruz ou PB indica a mesa de colagem), o tipo de ficheiro e o número de efeitos para cada imagem da apresentação.

Consulte também "*Guardar ficheiros de imagem*".

### Guardar ficheiros de imagem

Pode exportar ficheiros de imagem nos formatos à sua escolha. Todas as alterações realizadas no QuarkXPress — incluindo tudo o que pode efectuar no separador **Imagem** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**) e na paleta **Efeitos de Imagem** (menu **Janela**) — podem ser guardadas no ficheiro de imagem original ou num novo ficheiro de imagem. A aplicação de modificações num ficheiro de imagem original designa-se por *processamento* e é normalmente realizada para acelerar o tempo de processamento durante a impressão ou para optimizar os ficheiros que estão a ser enviados para um fornecedor de serviços.

A caixa de diálogo **Opções de Exportação de Imagens** permite-lhe controlar os efeitos de imagem que são aplicados e a forma como as imagens seleccionadas são processadas.

Para exportar uma única imagem especificada, seleccione **Ficheiro > Guardar Imagem > Imagem Seleccionada**. Para exportar todas as imagens da apresentação activa, seleccione **Ficheiro > Guardar Imagem > Todas as Imagens da Apresentação**. (Note que esta opção apenas se aplica a formatos e modos de cor compatíveis). Para exportar mais do que uma imagem especificada numa apresentação, seleccione **Utilitários > Utilização**, clique em **Vista**, especifique as imagens que pretende exportar e clique em **Processar**.

Quando exporta uma imagem, pode especificar exactamente quais as modificações que pretende guardar com cada imagem, assim como o tipo de ficheiro e o modo de cor. Além disso, pode optar por sobrepor o ficheiro de imagem original ou criar um novo ficheiro. Seleccione **Substituir Imagem Original** para substituir o ficheiro original.

Seleccione **Ligar Apresentação a Nova Imagem** para guardar um ficheiro novo e substituir a ligação ao ficheiro original por uma ligação ao novo ficheiro. Se optar por processar transformações na imagem (tais como escala, inclinação, corte e rotação), os atributos do rectângulo de imagem são ajustados conforme necessário, para garantir que a imagem conserva o mesmo aspecto, após a reimportação.

# Cor, opacidade e sombras de capitular

O QuarkXPress permite criar cores personalizadas, seleccionar cores com base em vários sistemas de correspondência de cores normalizados e editar cores. Pode aplicar cores e sombras ao texto e às imagens. Também pode controlar a opacidade do texto tal como controla a sua cor. Pode aplicar sombras de capitular tanto a itens como a texto.

## Compreender a cor

### Compreender cores directas e de processamento

Enquanto alguns dispositivos de impressão podem produzir apresentações do QuarkXPress em cores completas, a produção final de muitos ambientes gráficos utiliza chapas de separação de cores reproduzidos em prensa, utilizando tintas de cor.

### Chapas de separação do QuarkXPress

Pode especificar dois tipos de cor num projecto: Cor directa e cor processada. Quando imprime uma página que contém cores directas, o QuarkXPress inclui todos os caracteres, imagens e itens de uma cor directa específica na mesma chapa de separação da cor directa. Quando uma apresentação contém itens aos quais tenha aplicado uma cor processada, o QuarkXPress separa a cor no número apropriado de componentes de cor processada e imprime uma chapa de separação de processamento para cada componente de cor e para cada página da apresentação. Se, por exemplo, as suas páginas contiverem itens aos quais uma única cor directa tenha sido aplicada, bem como itens aos quais tenha aplicado cores de processamento em quatro cores, a aplicação imprime cinco chapas de separação para cada página que contenha as cores: As chapas de separação de processamento de ciano, magenta, amarelo e preto, bem como outra chapa que contém elementos de página aos quais a cor directa é aplicada.

### Chapas de impressão

Para reproduzir cores em prensa, as impressoras comerciais criam uma chapa de impressão a partir de cada uma das cores directas e separações de cores processadas. Um *trabalho de quatro cores* requer quatro chapas de impressão, sendo que cada uma delas imprimir uma cor diferente para criar a página final com cores completas.

### Especificar o sistema de gestão de cores

A selecção de cores num sistema de correspondência de cores pode ser útil ao comunicar com uma impressora comercial sobre as cores da apresentação. Pode utilizar a caixa de diálogo **Editar Cor** (**Editar > Cores > Nova**) para seleccionar cores dos seguintes modelos de cores: PANTONE Hexachrome, o SISTEMA DE CORRESPONDÊNCIA PANTONE, o sistema de cores TRUMATCH,

o sistema de cores FOCOLTONE, o DIC e o TOYO. As cores dos sistemas de correspondência de cores são usados essencialmente em apresentações desenhadas para impressão.

### TRUMATCH e FOCOLTONE

Os sistemas de cores TRUMATCH e FOCOLTONE utilizam cores predefinidas para que a cor impressa final seja muito próxima da cor impressa no livro de amostras de cores correspondente (sujeitas a variações de cor do papel, pureza da tinta e outras variáveis).

### PANTONE

O SISTEMA DE CORRESPONDÊNCIA PANTONE imprime cada uma das cores numa chapa própria quando imprime separações. Uma vez que as cores PANTONE são normalizadas, catalogadas e pré-misturadas, tem a garantia de obter cores exactas na impressão final.

### DIC e TOYO

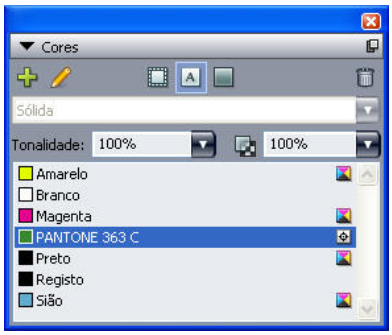
Os sistemas de correspondência de cores directas DIC e TOYO são utilizados essencialmente no Japão.

## Trabalhar com cores

Algumas cores são incluídas automaticamente na paleta **Cores**. Para utilizar outras cores, é necessário criar cores ou editar cores existentes utilizando a caixa de diálogo **Cores**, que permite criar cores utilizando rodas de cores, campos numéricos ou sistemas de correspondência de cores.

### Paleta de cores

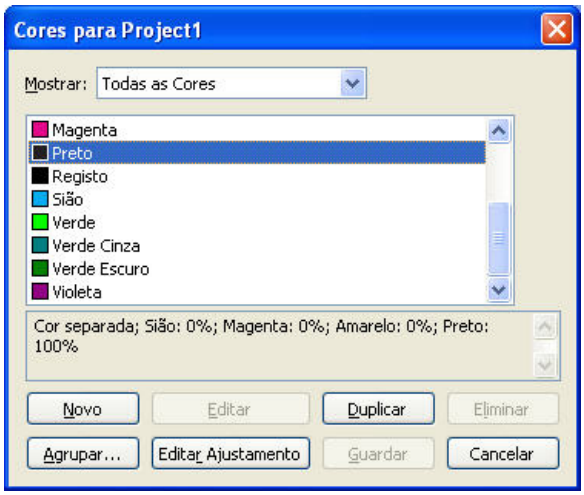
Quando se cria um artigo, a sua paleta **Cores** (**Ver > Mostrar Cores**) contém todas as cores da caixa de diálogo **Cores** da aplicação (**Editar > Cores**).




A paleta **Cores** permite criar, editar e eliminar cores.

### A caixa de diálogo Cores

Pode utilizar a caixa de diálogo **Cores** (**Editar > Cores**) para criar, editar, duplicar, eliminar e agrupar cores. Também pode utilizar a caixa de diálogo **Cores** para editar regras de ajustamento para cores.




A caixa de diálogo **Cores** permite criar, editar e eliminar definições de cor.

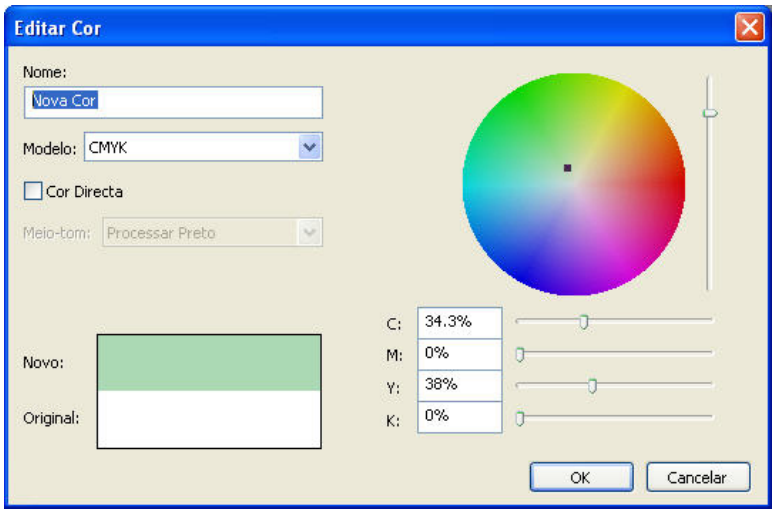
### Criar uma cor

Ao criar cores, pode escolher entre vários modelos de cores e sistemas de correspondência de cores. Se utiliza algumas cores com frequência, pode criar cores para a lista de cores predefinidas na aplicação, quando não houver nenhum ficheiro aberto. Pode criar até 1.000 cores predefinidas ou específicas de artigos. Para criar uma cor, seleccione **Editar > Cores** para abrir a caixa de diálogo **Cores** e clique em **Nova** para visualizar a caixa de diálogo **Editar Cor**. Em seguida, introduza um nome no campo **Nome** e especifique o modelo de cores para a nova cor.

- **RGB**: Este sistema de cores adicionais é mais utilizado com gravadores de slides ou ecrãs a cores e também funciona bem para páginas Web. O encarnado, o verde e o azul claro são misturados para representar as cores num ecrã.
- **HSB**: Este modelo de cores é frequentemente utilizado pelos artistas, porque é semelhante à maneira como misturam as cores. A Tonalidade descreve o pigmento de cor, a saturação mede a quantidade de pigmento de cor e o brilho mede a quantidade de preto que existe numa cor.
- **LAB**: Este espaço de cores foi concebido para ser independente das diferentes interpretações impostas pelos fabricantes de monitores ou impressoras. O modelo de cores LAB, também denominado espaço de cores LAB é um modelo tridimensional de representação de cores. As cores são especificadas por uma coordenada de luminescência (**L**) e duas coordenadas cromáticas (**A** para verde-encarnado) e (**B** para azul-amarelo).
- **Cores Multi-tom**: Este modelo de cores baseia-se nas percentagens de tinta do processo actual ou das cores directas.
- **CMYK**: CMYK é um modelo de cor substrativo utilizado pelas impressoras profissionais para reproduzir as cores através da combinação de ciano, magenta, amarelo e preto numa impressora.
- **Segurança Web ou Cores Indicadas Web**: Cores Segurança Web utilizadas para garantir a coerência das cores em apresentações Web.
- Para seleccionar uma cor de um sistema de correspondência de cores e adicioná-la à sua lista de cores, seleccione um dos sistemas de correspondência de cores padrão no menu pendente **Modelo**.

### Editar uma cor

Para editar uma cor existente, seleccione **Editar > Cores**, seleccione a cor que pretende editar na lista **Cores**; em seguida, clique em **Editar** para abrir a caixa de diálogo **Editar Cor**. Também pode clicar duas vezes na cor que pretende editar na lista **Cores** para abrir a caixa de diálogo **Editar Cor**.




Caixa de diálogo **Editar Cor**

### Duplicar uma cor

Para duplicar uma cor existente, seleccione **Editar > Cores**, seleccione a cor que pretende duplicar na lista **Cores** e clique em **Duplicar** para abrir a caixa de diálogo **Editar Cor** para a cor duplicada.

### Eliminar uma cor

Embora não seja possível eliminar algumas das cores predefinidas, pode eliminar qualquer cor nova ou duplicada que tenha criado. Para remover uma cor da lista, seleccione **Editar > Cores**, seleccione a cor que pretende remover na lista **Cores** e, em seguida, clique em **Eliminar**.

### Importar cores a partir de outro artigo ou projecto

Pode anexar cores de outro artigo ou projecto, utilizando a caixa de diálogo **Cores** (**Editar > Cores**) ou o comando **Agrupar** (**Ficheiro > Agrupar**).

### Alterar todas as ocorrências de uma cor para outra cor

Para alterar globalmente todos os itens de uma cor para outra, altere a cor que pretende alterar para a cor pretendida ou seleccione **Editar > Cores** para abrir a caixa de diálogo **Cores** e seleccione o nome de uma cor a eliminar; em seguida, clique em **Eliminar**.

Quando estiver a alterar globalmente todos os itens e textos de uma cor para outra, lembre-se de guardar o trabalho antes de o fazer. Deste modo, se alterar acidentalmente todos os itens para a cor errada, pode seleccionar **Ficheiro > Voltar ao Anterior** para desfazer o erro sem perder qualquer parte do trabalho já feito.

### Aplicar cores, tonalidades e combinações

Para aplicar cores e tonalidades a rectângulos, molduras e imagens, pode utilizar os separadores **Rectângulo** e **Moldura** da caixa de diálogo **Alterar** (**Item > Alterar**) ou pode utilizar a paleta **Cores** (**Visualizar > Mostrar Cores**).

Também pode especificar combinações e tonalidades de fundo utilizando a paleta **Cores** (**Visualizar > Mostrar Cores**).

Pode tornar um rectângulo transparente seleccionando uma cor de fundo **Nenhuma** no menu pendente **Cor** do separador **Rectângulo** (**Item > Alterar**) ou seleccionando **Nenhum** na paleta **Cores**. Quando um rectângulo é transparente, é possível ver os itens que se encontram atrás dele. Só deve utilizar **Nenhuma** quando um objecto que se encontre atrás do rectângulo tiver de aparecer. Se quiser que nada do que esteja atrás de um rectângulo apareça, utilize uma cor de fundo **Branco**.

Pode aplicar cores às áreas escuras de imagens a preto e branco e em tons de cinzento, seleccionando o comando **Cor** (**Estilo > Cor**) quando um rectângulo de imagem que contenha uma imagem num destes formatos estiver activo.

#### *Utilizar a paleta Cores para aplicar cores*

Pode utilizar a paleta **Cores** para especificar uma cor de fundo, tonalidade, cor de moldura e mistura de duas cores como fundo de um rectângulo.

#### *Utilizar a paleta Cores para criar combinações*

Uma combinação é uma transição de uma cor para outra. Pode utilizar a paleta **Cores** para especificar as duas cores de combinação, as respectivas tonalidades, o padrão em que se misturam e o ângulo em que se misturam relativamente ao rectângulo. Uma combinação pode conter quaisquer duas cores disponíveis num projecto.

### Aplicar cores e tonalidades a texto

Existem quatro métodos para aplicar cores e tonalidades ao texto:

- Pode aplicar cores e tonalidades, utilizando os comandos **Estilo > Cor** e **Estilo > Tonalidade**.
- Pode utilizar a paleta **Cores** (**Visualizar > Mostrar Cores**).
- Pode utilizar o comando **Folha de Estilos do Carácter** (**Estilo > Folha de Estilos do Carácter**) para aplicar cores e tonalidades ao texto seleccionado, utilizando as folhas de estilos que criou.
- Pode utilizar a caixa de diálogo **Atributos de Carácter** (**Estilo > Carácter**).

### Aplicar cores e tonalidades a linhas

Existem três métodos para aplicar cores e tonalidades às linhas:

- Pode utilizar o separador **Linha** (**Item > Alterar**).
- Pode utilizar a paleta **Cores** (**Visualizar > Mostrar Cores**).
- Pode aplicar definições de cor, tonalidade e intervalos entre linhas, utilizando os comandos **Estilo > Cor** e **Estilo > Tonalidade**.

## Trabalhar com a opacidade

A opacidade é aplicada ao nível da cor e, portanto, pode especificar a opacidade de virtualmente qualquer objecto ao qual seja possível aplicar uma cor, incluindo a primeira ou a segunda cor de uma combinação. Isto significa que pode ter opacidades diferentes e trabalhar em atributos diferentes do mesmo item — um rectângulo de texto, um fundo, uma imagem e cada carácter de texto; por exemplo, pode ter opacidades diferentes. Ao especificar a opacidade, um dos aspectos a ter em conta é como os itens se compõem relativamente uns aos outros.

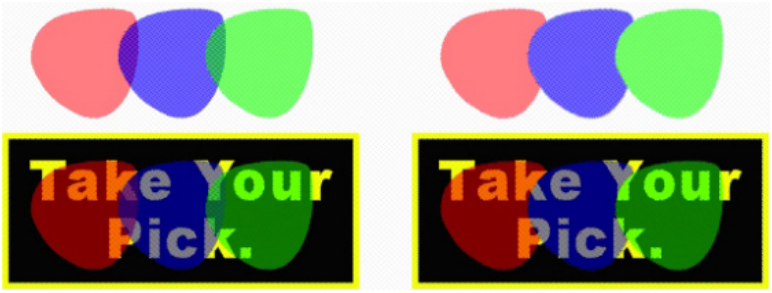
### Especificar a opacidade

Especificar a opacidade é tão fácil como especificar a tonalidade de uma cor. De facto, sempre que seja possível escolher uma cor — na paleta **Cores**, a paleta **Medidas**, o menu **Estilo**, vários separadores da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**), a caixa de diálogo **Atributos de Carácter** (**Estilo > Carácter**), entre outros — pode introduzir um valor de opacidade entre 0% (transparente) a 100% (opaco), em incrementos de 0,1%. Para especificar a opacidade de uma imagem, introduza um valor no campo **Opacidade** do separador **Imagem** (**Item > Alterar**).

### Especificar a opacidade para grupos

Mantenha em mente que quando empilha itens de diversas opacidades, as cores são combinadas e podem produzir uma acumulação de tinta. Por exemplo, se colocar uma caixa amarela com opacidade de 30% à frente de um rectângulo ciano com opacidade de 100%, o rectângulo à frente fica ligeiramente esverdeado.

Pode controlar isto agrupando itens e especificando uma opacidade de grupo em vez de opacidades de itens individuais. Para fazer isto, utilize o campo **Opacidade do Grupo**, no separador **Grupo** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**). Dependendo do efeito que pretende, pode ser necessário reverter o campo **Opacidade** para os itens individuais até 100% (caso contrário, a opacidade de cada item é adicionada à opacidade do grupo).




Com estes três itens agrupados, compare a opacidade dos itens individuais com a opacidade dos grupos. À esquerda, cada item tem uma opacidade de 50% — os itens à frente são compostos contra os itens que se encontram atrás. À direita, a opacidade de cada item é de 100% enquanto a opacidade do grupo é de 50% — o grupo completo é composto contra o fundo. No entanto, os itens do grupo podem ter opacidades individuais para além da opacidade do grupo.

### Criar combinações com transparências

Pode combinar uma cor com **Nenhuma** em vez de apenas com branco. Seleccione **Nenhuma** para a primeira ou segunda cor de uma combinação na paleta **Cores** ou no separador **Rectângulo** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**).

## Gestão de cores

O QuarkXPress trata a questão da produção de cores previsíveis com ferramentas de gestão de cores baseadas em ICC que requerem pouca interacção por parte dos utilizadores. Contudo, para os especialistas em cores, o QuarkXPress proporciona o controlo sobre todos os aspectos da gestão de cores. Para além da optimização da implementação de gestão de cores, o QuarkXPress oferece provas electrónicas reais através de pré-visualizações que simulam a saída em vários dispositivos.

### Configurações de origem e configurações de saída

A implementação da gestão de cores no QuarkXPress permite aos especialistas em cores criar e afinar "pacotes" de definições de gestão de cores denominados configurações de origem e configurações de saída. As *configurações de origem* especificam individualmente perfis e destinos de processamento para cores sólidas e imagens RGB, CMYK, LAB e espaços de cores em tons de cinzento; especifique os espaços de cor de origem para as cores indicadas; e indique os espaços de cores subjacentes para as tintas. As *configurações de saída* especificam perfis de saída e modelos de cores e configuram opções de prova para simular tipos de saída diferentes em ecrã.

### Experiência de gestão de cores para os utilizadores

Existem muitas opções para executar o trabalho: Pode trabalhar com predefinições comprovadas, implementar configurações de origem e de saída de um especialista em cores ou trabalhar num ambiente de gestão de cores legado.

### Trabalhar no ambiente de gestão de cores predefinido

As predefinições estão concebidas para proporcionar pré-visualizações precisas e um excelente resultado na maior parte das situações. Não é necessário definir nada, mas se quiser analisar as predefinições, pode verificar as selecções de perfil de monitor, configuração de origem e prova electrónica da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**).

### Especificar um motor de cores

O menu pendente **Motor de Cores** permite escolher o motor de cores utilizado para transformar as cores para a gestão de cores. As opções disponíveis incluem **LogoSync CMM, Kodak CMM** e **Especificações do Sistema**.

### Especificar um perfil de monitor

A área **Monitor** do painel **Visualização** mostra o perfil de monitor em utilização. A predefinição, **Automático**, diz respeito ao monitor actual, reconhecido pelo Mac OS ou Windows. Pode escolher outro perfil no menu pendente **Perfil**. Poderá alterar o perfil de monitor predefinido — por exemplo, se tiver um perfil personalizado para o monitor ou estiver a alternar entre um computador portátil e um computador de secretária — e quiser simular o mesmo ambiente de visualização.

### Especificar uma configuração de origem

A área **Opções de Origem** do painel **Gestor de Cores** mostra a configuração de origem predefinida, **QuarkXPress 7.0 Predefinido**, que proporciona o ambiente de gestão de cores comprovado mais recente. Se preferir o ambiente de gestão de cores de uma versão do QuarkXPress anterior à 7.0, pode escolher **Emular QuarkXPress Legado** no menu pendente **Definir Origem**.

### Especificar uma configuração de saída de prova predefinida

Para especificar uma configuração de saída predefinida para visualizar as cores nas apresentações de impressão, seleccione uma opção na lista pendente **Saída para Prova**.

### Especificar um destino de processamento

O menu pendente **Destino de Processamento** mostra o método utilizado para converter as cores de um espaço de cores para outro. A predefinição, **Colorimetria Absoluta**, processa cores dentro de gamut de forma precisa e selecciona cores fora de gamut para a tonalidade mais próxima possível. Dependendo do tipo de trabalho em que trabalha — por exemplo, se a ênfase estiver nos gráficos de linhas e nas cores Pantone em vez de fotografias — pode ter interesse em escolher outra opção no menu pendente **Destino de Processamento**.

### Gestão de cores de espaços multicolor EPS e imagens PDF

Alguns ficheiros EPS e PDF podem conter elementos que utilizam espaços de cor diferentes. Por exemplo, um ficheiro PDF ou EPS pode conter uma imagem que utiliza o espaço de cores RGB e uma cor que utiliza o espaço de cores CMYK. Para permitir que o QuarkXPress faça a gestão destes diversos elementos de forma apropriada utilizando a configuração de saída especificada, marque **Gestão de Cores de EPS/PDF importados na apresentação**.

### Trabalhar com configurações de origem e configurações de saída de um especialista em cores

Se um especialista em cores criar configurações de origem e de saída personalizadas para o seu fluxo de trabalho — ou, inclusivamente, específicas para trabalhos ou clientes individuais — pode utilizar facilmente estas configurações através das preferências, das opções de visualização, das definições de saída e das Job Jackets. Por exemplo, um escritório de serviços ou uma gráfica pode fornecer configurações que o ajudarão a garantir uma saída apropriada para os seus equipamentos.

#### *Anexar configurações de origem*

Se as configurações de origem forem criadas para um projecto em que esteja a trabalhar, pode anexar essas configurações de origem a outros projectos. Utilize o botão **Agrupar** na caixa de diálogo **Configurações de Origem** (**Editar > Configurações de Cores > Origem**) para navegar para e seleccionar uma configuração de origem.

#### *Importar configurações de saída*

Se tiverem sido criadas configurações de saída para si, importe-as através da caixa de diálogo **Configurações de Saída** (**Editar > Configurações de Cores > Saída**). Utilize o botão **Importar** para navegar para e seleccionar os ficheiros de configuração de saída.

#### *Seleccionar configurações de origem e configurações de saída*

Para utilizar configurações de origem e saída personalizadas, seleccione-as em vários menus de gestão de cores, como se mostra em seguida:

- Origens de cor: Para utilizar uma configuração de origem personalizada, seleccione-a no menu pendente **Definir Origem** do painel **Gestor de Cores** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para a apresentação.
- Visualização de cores: Para utilizar uma configuração de saída personalizada para verificação, seleccione-a no submenu **Saída para Prova** do menu **Visualizar**.

- Saída a cores: Para utilizar uma configuração de saída de cores para impressão ou outros tipos de saída, seleccione-a no menu pendente **Definir** do painel **Cores** da caixa de diálogo **Imprimir** (**Ficheiro > Imprimir**).

#### *Trabalhar com configurações de origem e de saída em Job Jackets*

Quando cria um projecto a partir de um ficheiro de Job Jackets, as configurações apropriadas de origem e saída são incluídas e seleccionadas automaticamente. Continua a ser possível importar, agrupar e criar configurações adicionais, bem como seleccionar essas configurações para visualização e impressão.

### Trabalhar num ambiente de gestão de cores legado

Pode abrir projectos do QuarkXPress 3.3, 4.x, 5.x ou 6.x e estar certo de que essa cor vai aparecer e ser processada como sempre.

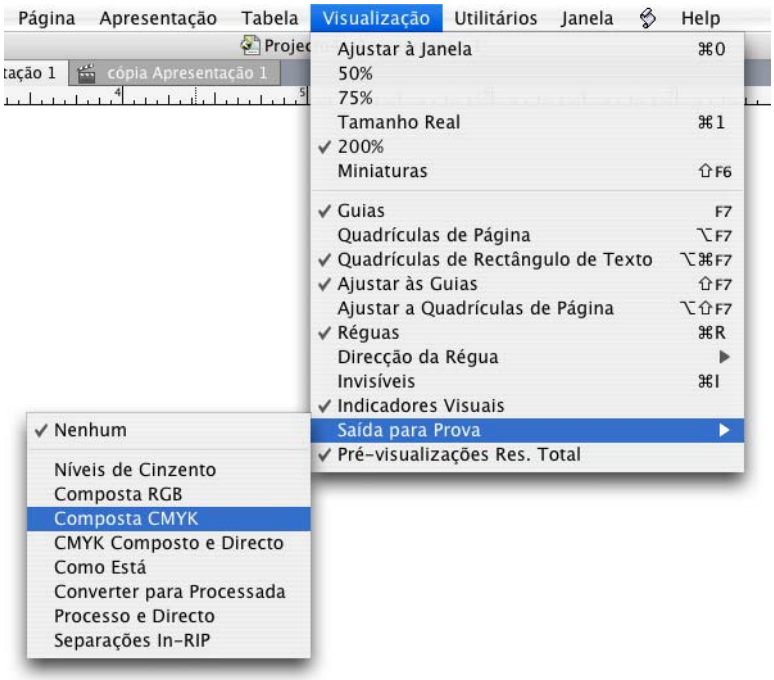
Pode continuar a trabalhar num ambiente de gestão de cores legado das versões QuarkXPress 3.3, 4.x, 5.x ou 6.x. Se optar por trabalhar num ambiente de gestão de cores legado, pode continuar a tirar partido das funções de prova electrónica do QuarkXPress.

Pode fazer facilmente a actualização para os métodos do QuarkXPress 7, alterando a opção **Definir Origem** para **QuarkXPress 7.0 Predefinido** (ou para uma opção personalizada) nas preferências de **Gestor de Cores** (menu **QuarkXPress/Editar > Preferências**). A opção **Definir Origem** é específica da apresentação e, por isso, se abrir um projecto com várias apresentações, pode alterar a configuração da origem para cada apresentação. Em seguida, certifique-se de que quaisquer configurações de saída que utilize (**Editar > Configurações de Cores > Saída**) especificam os perfis **QuarkXPress 7.0 Default** em vez das versões anteriores.

### Verificar cores no ecrã (prova electrónica)

O QuarkXPress proporciona uma simulação no ecrã que é suficientemente exacta para fazer a prova electrónica de uma variedade de saídas. Utilizando as informações da configuração de origem, da configuração de saída e de quaisquer outras definições personalizadas (tais como vários perfis diferentes aplicados às imagens), as opções flexíveis de simulação mostram o aspecto que a mesma apresentação terá quando processada em suportes diferentes e com métodos de impressão diferentes.

Para efectuar a prova electrónica, seleccione uma opção no submenu **Saída para Prova** do menu **Visualizar**. O menu enuncia todas as configurações de saída disponíveis na apresentação e, portanto, se tiver importado configurações de origem importadas de um especialista em cores, essas configurações serão apresentadas aqui. Se seleccionar uma opção, toda a apresentação mostra esse espaço de cores — incluindo a paleta **Cores** (menu **Janela**) e quaisquer amostras de cor apresentadas no QuarkXPress.




O submenu **Saída para Prova** (menu **Visualizar**) apresenta opções de simulação no ecrã, para que possa ver como as cores vão aparecer. Por exemplo, se tenciona converter cores directas para processar cores ou processar uma apresentação RGB completa como tons de cinzento, pode pré-visualizar o aspecto que a sua opção terá.

### Gestão de cores para especialistas

Embora QuarkXPress tenha sido concebido para proporcionar um desempenho de cores excepcional de origem, um especialista em cores pode sempre personalizar e aperfeiçoar as definições de gestão de cores para trabalhos, equipamentos e processos de saída específicos. Se conhece a teoria das cores e toda a terminologia envolvida na gestão de cores — perfis e destinos de processamento — pode criar configurações de origem de saída personalizadas que reflictam fluxos de trabalho específicos. As configurações são portáteis, razão pela qual podem ser partilhadas com os utilizadores para evitar surpresas com as cores, quer no ecrã quer impressas.

### Criar uma configuração de origem

Uma *configuração de origem* descreve as cores numa apresentação tal como existem antes da saída — por outras palavras, de onde as cores vieram. Uma configuração de saída contém perfis e destinos de processamento tanto para cores sólidas como para imagens em RGB, CMYK, LAB e níveis de cinzento. Além disso, inclui informações sobre o espaço de cores subjacente para cores indicadas (tais como cores Pantone Process Coated) e tonalidades (tais como ciano, magenta, amarelo, preto e multi-tons). Pode criar configurações de origem para clientes com base nos seus fluxos de trabalho padrão ou criar configurações de origem para um projecto específico.

Para começar a criar uma configuração de origem, é necessário conhecer algumas informações sobre o hardware e o suporte lógico envolvidos no fluxo de trabalho de um cliente — que tipo de câmara digital e scanner utilizam, por exemplo — e tem de se certificar de que os perfis relevantes estão disponíveis. Também é útil ver exemplos de projectos para saber que tipos de imagens, cores, tonalidades e dispositivos são utilizados, tais como logótipos, mapas e gráficos, fotografias e tons duplos são enviados para SWOP ou apresentados na Web.

Para criar uma configuração de origem, seleccione **Editar > Configurações de Cores > Origem**.

### Criar uma configuração de saída

Uma *configuração de saída* descreve as capacidades de vários tipos de dispositivos de saída e determina como as cores são manuseadas em vários cenários de saída. Pode encarar uma configuração de saída como "para onde vão as cores". Uma configuração de saída especifica a saída composta ou com separações, o modo de saída e um perfil de saída. As configurações de saída criam-se para a simulação no ecrã, utilizando **Visualizar > Saída para Prova** e para a impressão em papel, PDF e outros formatos.

À semelhança das configurações de origem, para começar a criar uma configuração de saída, é necessário conhecer os detalhes dos trabalhos típicos, os métodos de saída e os equipamentos. Por exemplo, é útil saber o nome e ter os perfis de quaisquer dispositivos de impressão composta. O QuarkXPress fornece configurações de saída predefinidas para vários fluxos de trabalho: Tal Como Está, Composta CMYK, Composta CMYK e Directa, Hexacromático Composto, Composta RGB, Converter para Processada, Níveis de Cinzento, Separações In-RIP e Processo e Directo.

Para criar uma configuração de saída, seleccione **Editar > Configurações de Cores > Saída**.

#### *Partilhar configurações de origem e de saída*

As configurações de origem e de saída são portáteis, para que os especialistas em cores as possam distribuir facilmente aos utilizadores e grupos de trabalho. As configurações de origem podem ser anexadas a partir de outros projectos e as configurações de saída podem ser exportadas como ficheiros individuais e guardados em estilos de saída. Ambos os tipos de configuração, origem e saída, podem ser partilhados através da inclusão em Job Jackets. Antes de distribuir configurações a um grupo de trabalho ou a clientes, certifique-se de que as testa com trabalhos típicos.

- Para partilhar, agrupar, exportar ou importar configurações, seleccione **Editar > Configurações de Cores** e modificar a definição correspondente.
- Para incorporar configurações em Job Jackets e especificar as configurações de saída utilizadas na estrutura de Job Jackets ou numa Ficha de Trabalho, clique no botão **Especificações Avançadas** na caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**), seleccione um projecto que contenha configurações de origem ou de saída na lista à esquerda e, em seguida, arraste as configurações de origem ou saída para a estrutura de Job Jackets ou para a Ficha de Trabalho de destino. Também pode escolher um estilo de saída que inclua configurações de saída específicas.
- Para utilizar uma configuração de saída personalizada ou outros tipos de saída, escolha essa configuração de saída no menu pendente **Definir**, no painel **Cor** da caixa de diálogo **Estilos de Saída** (**Editar > Estilos de Saída > Novo/Editar**).

#### *Aperfeiçoar a gestão de cores para imagens individuais*

Se necessitar de especificar perfis e destinos de processamento para imagens individuais, continua a poder fazê-lo de uma maneira muito semelhante às versões anteriores do QuarkXPress. Isto sobrepõe as predefinições do QuarkXPress ou a configuração de origem seleccionada. Por exemplo, pode ter interesse em alterar o destino de processamento de um logótipo EPS para saturação enquanto deixa as outras imagens numa apresentação, essencialmente fotografias, como perceptivo.

Para aceder aos controlos de gestão de cores das imagens individuais, active primeiro as definições marcando **Activar acesso a perfis de imagem** no painel **Gestor de Cores** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**). Para aplicar e alterar perfis para imagens:

- Importar imagens: A caixa de diálogo **Importar Imagem** (menu **Ficheiro**) proporciona um painel **Gestão de Cores** que permite especificar um **Perfil** e **Destino de Processamento** para a imagem seleccionada.
- Alterar perfis: A paleta **Informações do Perfil** (menu **Janela**) apresenta informações sobre o tipo e o espaço de cores da imagem seleccionada. Pode utilizar esta paleta para alterar rapidamente as definições **Perfil, Destino de Processamento** e **Gestão de Cores para [tipo de dispositivo]**.

### Gerir perfis

Na sua base, a gestão de cores é controlada por perfis. Ao adoptar novos fluxos de trabalho, adquirir novos dispositivos e resolver problemas de saída, pode ser necessário instalar novos perfis, controlar os perfis que estão disponíveis e determinar como os perfis individuais são utilizados numa apresentação. Pode executar estas tarefas utilizando as funções Gestor de Perfis e Utilização de Perfis.

As funções Gestor de Perfis e Utilização de Perfis são consideradas funções avançadas de gestão de cores. Para aceder ao comando **Gestor de Perfis** no painel **Utilitários** e no painel **Configurações** da caixa de diálogo **Utilização**, necessita de marcar **Activar acesso a perfis e imagem** no painel **Gestor de Cores** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**).

#### *Instalar perfis*

Se adquirir novos perfis a fabricantes e esses perfis não tiverem sido instalados automaticamente ao nível do sistema, pode arrastá-los para a pasta "Configurações", na pasta da aplicação QuarkXPress. Quando voltar a iniciar o QuarkXPress, os perfis estarão disponíveis nos menus pendentes relevantes de gestão de cores. Utilize a caixa de diálogo **Gestor de Perfis** (menu **Utilitários**), também pode especificar uma nova pasta para perfis.

#### *Ler perfis*

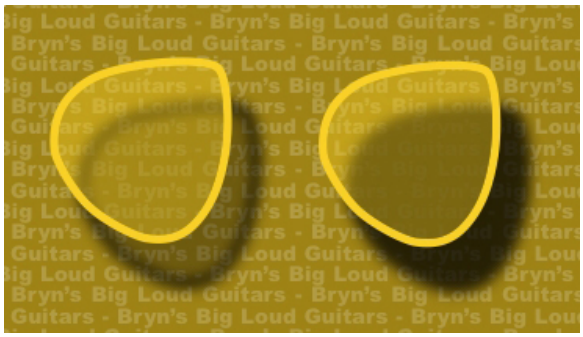
Se tiver mais perfis do que os necessários para um fluxo de trabalho específico, pode optimizar os perfis disponíveis no QuarkXPress. Para fazer isto, utilize a caixa de diálogo **Gestor de Perfis** (**Utilitários**).

#### *Verificar a utilização de perfis*

Quando estiver a trabalhar com apresentações de outros utilizadores, pode ver rapidamente como esses utilizadores implementaram a gestão de cores observando o painel **Configurações** da caixa de diálogo **Utilização** (menu **Utilitários**). Tal como a Utilização de Imagens e a Utilização de Tipos, a função de Utilização de Perfis permite-lhe ver onde os perfis estão disponíveis na apresentação e se foram especificados em configurações de origem/saída ou aplicados a imagens. Para perfis aplicados às imagens, pode substituir um perfil por outro.

## Trabalhar com sombras de capitular

Uma capitular é um atributo de item, muito semelhante a uma cor, que se aplica utilizando o separador **Sombra de Capitular** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**) ou da paleta **Medidas**. Pode criar sombras de capitular para itens, molduras, texto, imagens e outros objectos, dependendo da formatação dos itens.




O QuarkXPress permite criar sombras de capitular automáticas.

Para trabalhar com sombras de capitular, é necessário ter o suporte lógico DropShadow XTensions instalado.

### Aplicar sombras de capitular

Para aplicar uma sombra de capitular, seleccione o item e marque **Aplicar Sombra de Capitular** no separador **Sombra de Capitular** da paleta **Medidas** ou da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**). Pode aplicar sombras de capitular à forma de um item — rectângulo, linha, percurso de texto, tabela — desde que o item tenha uma cor de fundo aplicada. Pode aplicar uma sombra de capitular ao texto quando o fundo do rectângulo tem uma opacidade inferior a 100%. Pode aplicar uma sombra de capitular ao contorno de uma imagem quando uma área de recorte ou máscara alfa estiver seleccionada e o fundo do rectângulo for **Nenhum**. Pode aplicar uma sombra de capitular a um grupo, em que a sombra de capitular reflecte a forma colectiva de todos os itens do grupo.

### Personalizar sombras de capitular

Utilizando os controlos do separador **Sombra de Capitular** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**) ou da paleta **Medidas**, pode personalizar o aspecto de uma sombra de capitular, incluindo a sua distância do item, o seu tamanho relativamente ao item original, desvio, o ângulo da fonte de luz, a cor, a tonalidade, a opacidade, a desfocagem, entre outros parâmetros. Também pode sincronizar o ângulo relativamente às outras sombras de capitular, tornando fácil manter uma fonte de luz significativa numa apresentação e tornando as sombras de capitular mais naturais.

### Incorporar sombras de capitular nos itens

Outras opções controlam como as sombras de capitular interagem com itens, incluindo o tratamento da opacidade e o contorno dos textos. À semelhança do que acontece com os outros controlos, estas opções estão localizadas no separador **Sombra de Capitular** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**) ou da paleta **Medidas**.

- Utilize **Herdar Opacidade do Item** para que a sombra de capitular reflicta opacidades diferentes no item, tais como diferenças no fundo e no contorno dos rectângulos.
- Utilize **Item Desactiva Sombra de Capitular** para evitar que uma sombra seja apresentada em áreas semi-opacas de um item — por exemplo, para evitar que uma sombra ultrapasse o respectivo rectângulo.
- Utilize **Contornar Sombra de Capitular** para incluir uma sombra de capitular com um contorno à volta do texto especificado no separador **Contorno** (**Item > Alterar**).
- Utilize **Herdar Opacidade do Item** e **Item Desactiva Sombra de Capitular** em conjunto para obter resultados diferentes baseados na combinação destas definições, como se mostra aqui.

Na extremidade esquerda, as opções **Herdar Opacidade do Item** e **Item Desactiva Sombra de Capitular** estão desmarcadas. Segunda a contar da esquerda, apenas a opção **Herdar Opacidade do Item** está marcada. Na extremidade direita, ambas as opções estão marcadas.

# Criação de documentos

A função Camadas permite-lhe ocultar, mostrar e suprimir facilmente a impressão de grupos de objectos. A função Listas permite-lhe criar índices e outras listas. A função Índice permite-lhe gerar automaticamente um índice remissivo de uma apresentação. A função Livros permite-lhe combinar projectos em livros, sincronizar as respectivas folhas de estilos e cores e criar índices remissivos e índices multi-projectos. A função Bibliotecas permite-lhe manter os elementos mais utilizados num local de fácil alcance.

## Utilizar numeração de páginas automática

Para introduzir um número de página automático:

1. Apresente uma página modelo seleccionando o respectivo nome no submenu **Apresentar** (**Página > Apresentar**).
2. Crie um rectângulo de texto no local onde pretender que seja apresentado um número de página.
3. Prima Comando+3/Ctrl+3. Isto introduz o carácter Número de Página Actual <#>. As páginas da apresentação baseadas nessa página modelo vão apresentar o número de página actual na localização onde colocou o carácter Número de Página Actual.
4. Seleccione o carácter Número de Página Actual <#> e especifique os atributos de carácter pretendidos.

## Criar um rectângulo de texto automático

Um rectângulo de texto automático permite-lhe efectuar o fluxo de texto de uma página para a outra automaticamente. Para criar um rectângulo de texto automático:

1. Apresente uma página modelo seleccionando o respectivo nome no submenu **Apresentar** (**Página > Apresentar**).
2. Crie um rectângulo de texto no local onde pretender que o rectângulo de texto automático será apresentado.
3. Seleccione a primitiva **Ligação** .
4. Clique no ícone Ligação de Rectângulo de Texto Automático .
5. Clique no rectângulo que criou no passo 2.

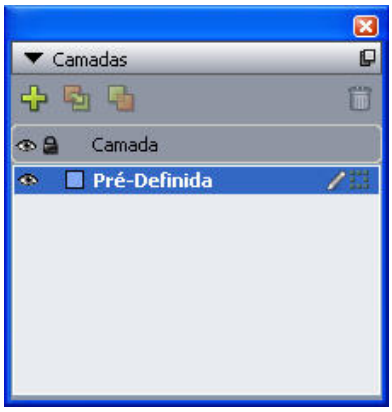
Todas as páginas baseadas nesta página modelo vão conter um rectângulo de texto automático. O texto introduzido neste rectângulo vai ser fluir automaticamente de página para página.

## Trabalhar com camadas

A paleta **Camadas** é o "centro de controlo" das camadas. Pode ocultar, mostrar, proteger ou desproteger camadas com um único clique nesta paleta. Também pode utilizar esta paleta para especificar a camada activa (onde serão colocados os novos objectos desenhados), para reorganizar a ordem de sobreposição de camadas, agrupar camadas e mover objectos de uma camada para outra.

Cada camada que criar tem uma única amostra de cor na paleta **Camadas**. Quando cria um item numa camada, o rectângulo de ligação e as asas do item utilizam a cor dessa camada.

Para visualizar a paleta **Camadas**, seleccione **Ver > Camadas**.




Pode trabalhar com camadas na paleta **Camadas**.

Cada apresentação tem uma camada **Predefinida**. Pode adicionar e remover itens da camada **Predefinida**, mas não pode apagar a camada **Predefinida**. Quando abre uma apresentação criada com uma versão de QuarkXPress anterior a 5.0, todos os itens são apresentados na camada **Predefinida**.

Uma apresentação pode conter até 256 camadas, incluindo a camada **Predefinida**.

### Compreender as camadas

Uma camada de QuarkXPress é como uma sobreposição clara que cobre cada página de uma apresentação. Pode colocar quase tudo numa camada, incluindo rectângulos de imagem, rectângulos de texto, linhas, tabelas, objectos interactivos e quaisquer outros tipos de itens de QuarkXPress.

As camadas pode ter diversos tipos de utilidades:

- Pode colocar diferentes traduções de um documento em diferentes camadas, guardando assim todas as versões de idiomas do documento na mesma apresentação. Quando imprimir a apresentação, pode ocultar todas as camadas, à excepção da que contém o idioma pretendido.
- Pode colocar diferentes versões de um desenho em diferentes camadas, de modo a poder facilmente retroceder e avançar nas variações do tema do desenho, quando estiver a apresentar um desenho a um cliente.

- Pode utilizar a protecção de camadas para evitar alterações acidentais em camadas que contêm elementos de página que não devem ser alterados. Por exemplo, se pretender imprimir num papel que já tem pré-impresso um cabeçalho de carta e um gráfico de fundo, pode incluir o cabeçalho e o gráfico numa camada, para que possa ver o aspecto do trabalho final, e, seguidamente, pode proteger essa camada e omiti-la da impressão.

  Se tiver utilizado aplicações de edição de imagens, tais como o Adobe Photoshop, poderá já estar familiarizado com o conceito de camadas. Contudo, as camadas têm algumas implicações nas apresentações de QuarkXPress, que não têm na edição de imagens:

- Mesmo que esteja a ser visualizada uma camada frontal, pode "clicar em" quaisquer partes vazias dessa camada e seleccionar itens em camadas subjacentes, sem ter de alterar manualmente a camada activa.
- Cada camada existe em cada página de uma apresentação de QuarkXPress, em vez de ser específica de uma página ou área. Isso facilita o controlo do aspecto de cada página numa apresentação de grandes dimensões.
- O texto numa camada posterior pode contornar objectos numa camada frontal.

### Criar camadas

Para criar uma camada, clique no botão **Nova Camada**, na paleta **Camadas**. A nova camada é adicionada à paleta **Camadas**, à frente da camada activa. A nova camada fica activa por predefinição, o que significa que todos os itens que criar serão colocados nessa camada.

Para criar um novo item numa determinada camada, clique primeiro no nome da camada, na paleta **Camadas**, para activar essa camada. Em seguida, utilize qualquer uma das primitivas standard de criação de itens, para criar itens nessa camada.

### Seleccionar camadas

A camada activa é identificada na paleta **Camadas** através do ícone **Editar** . A camada activa é a camada onde serão colocados todos os itens novos que criar. Pode definir a camada activa de duas formas:

- Clique no nome da camada, na paleta **Camadas**.
- Seleccione um único item na página. A camada desse item torna-se automaticamente a camada activa.

  Só pode estar activa uma única camada de cada vez (mesmo que seleccione itens em mais de uma camada de cada vez). No entanto, pode seleccionar mais do que uma camada de cada vez (por exemplo, se pretender agrupar as camadas). Para seleccionar mais de uma camada, proceda de um dos seguintes modos:

- Seleccione itens em mais do que uma camada (por exemplo, seleccionado toda a página).
- Para seleccionar camadas consecutivas na paleta, prima a tecla Shift enquanto clica na primeira e última camada do intervalo que deseja seleccionar.
- Para seleccionar camadas não consecutivas na paleta, prima Comando/Ctrl enquanto clica nas camadas que deseja seleccionar.

Para desmarcar uma camada, quando estão seleccionadas múltiplas camadas, prima Comando/Ctrl e clique na camada que deseja desmarcar.

### Mostrar e ocultar camadas

A coluna **Visível** da paleta **Camadas** controla a visualização de camadas numa determinada altura. Quando o ícone **Visível** é apresentado na coluna **Visível**, está visível uma camada.

- Para mostrar ou ocultar uma camada, clique na coluna **Visível**, situada no lado esquerdo do nome da camada em questão. Também pode fazer duplo clique numa camada para visualizar a caixa de diálogo **Atributos** correspondente, marcar ou desmarcar opções na caixa de diálogo **Visível** e, em seguida, clicar em **OK**.
- Para mostrar ou ocultar de uma só vez todas as camadas de uma apresentação, especifique o nome de uma camada e seleccione **Mostrar Todas as Camadas** ou **Ocultar Todas as Camadas** no menu de contexto da paleta **Camadas**.
- Para ocultar todas as camadas, à excepção da camada activa, especifique o nome da camada que pretende manter activa e seleccione **Ocultar as Outras Camadas**, no menu da paleta **Camadas**. Alternativamente, pode premir Control/Ctrl enquanto clica no ícone **Visível** da camada que pretende visualizar; todas as outras camadas serão ocultadas.
- Para visualizar todas as camadas, à excepção da camada activa, seleccione **Mostrar as Outras Camadas**, no menu de contexto da paleta **Camadas**.

Quando utiliza a função **Pesquisar/Alterar**, o QuarkXPress procura as camadas ocultas, assim como as camadas visíveis. Se for encontrada uma correspondência numa camada oculta, o QuarkXPress apresenta temporariamente o rectângulo de texto ou o percurso de texto oculto.

Quando efectua a verificação ortográfica numa apresentação ou num texto, o QuarkXPress pesquisa todas as camadas da apresentação ou do texto. Se for encontrada uma ortografia questionável numa camada oculta, o QuarkXPress apresenta temporariamente o rectângulo de texto ou o percurso de texto oculto.

Quando uma camada está oculta, é apresentada desmarcada, por predefinição, no painel **Camadas** da caixa de diálogo **Imprimir**; consequentemente, essa camada não será impressa (a menos que clique para marcar a camada manualmente na caixa de diálogo **Imprimir**).

Quando cria um item numa camada oculta, esse item permanece visível até ser desmarcado.

### Determinar a camada onde se encontra um item

Existem duas formas de determinar a camada onde se encontra um item:

- Observe o rectângulo de ligação e as asas do objecto (poderá ter de seleccionar **Ver > Guias** para visualizá-los). Cada camada (excepto a camada **Predefinida**) tem atribuída uma amostra de cor exclusiva na paleta **Camadas** e os rectângulos de ligação e as asas dos objectos dessa camada são desenhados na cor da camada.
- Observe a paleta **Camadas**. Quando selecciona um item de página, o ícone **Item** é apresentado na paleta **Camadas**, junto do nome da camada que contém o item seleccionado. Se seleccionar múltiplos itens em diferentes camadas, o ícone **Item** é apresentado junto de cada camada que contém um item seleccionado.

### Eliminar camadas

Não pode eliminar a camada **Predefinida**, mas pode eliminar qualquer outra camada. Quando elimina camadas, pode especificar se pretende eliminar os itens das camadas ou movê-los para outra camada. Para eliminar uma camada:

1. Na paleta **Camadas**, seleccione a camada ou camadas que deseja eliminar.
2. Clique no botão **Eliminar Camada** .
3. Se existirem itens nas camadas que está a eliminar, é apresentada a caixa de diálogo **Eliminar Camada**. Seleccione uma opção:

- Se as camadas incluírem itens que pretende eliminar, marque a opção **Eliminar itens da(s) Camada(s) seleccionada(s)**.
- Se as camadas incluírem itens que pretende mover para outra camada, desmarque a opção **Eliminar itens da(s) Camada(s) seleccionada(s)** e seleccione uma camada de destino, no menu pendente **Mover itens para Camada**.

4. Clique em **OK**.

Para eliminar todas as camadas não utilizadas de uma apresentação, seleccione **Eliminar Camadas não Utilizadas** no menu da paleta.

### Alterar opções de uma camada

Pode controlar as seguintes opções da camada seleccionada, na caixa de diálogo **Atributos**:

- **Nome**: O nome da camada, conforme apresentado na paleta **Camadas**.
- **Cor da Camada**: A cor utilizada para os rectângulos de ligação e asas de objectos dessa camada.
- **Visível**: Especifica se a camada está visível no QuarkXPress.
- **Desactivar Saída**: Especifica se a camada está definida para impressão, quando a apresentação é impressa. Pode alterar esta definição na caixa de diálogo **Imprimir**.
- **Protegido**: Especifica se pode manipular objectos nesta camada.
- **Manter Contorno**: Especifica se o contorno dos objectos desta camada é aplicado às camadas subjacentes, quando esta camada está oculta.

Para visualizar a caixa de diálogo **Atributos** de uma camada, faça duplo clique no nome da camada, na paleta **Camadas**, ou seleccione o nome de uma camada na paleta e, em seguida, seleccione **Editar Camada** no menu da paleta.

Pode controlar as opções da camada na caixa de diálogo **Atributos**.

Pode configurar os valores predefinidos dos selectores **Visível, Protegido, Desactivar Saída** e **Manter Contorno** de novas camadas nos painéis **Camadas** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**).

### Mover itens para uma camada diferente

A paleta **Camadas** disponibiliza três métodos para mover itens existentes para uma camada diferente. Utilizando a primitiva **Item**, seleccione os itens que pretende mover e, em seguida, proceda de um dos seguintes modos:

- Clique no botão **Mover Item para Camada** e especifique a camada de destino, na caixa de diálogo **Mover Itens**.
- Arraste o ícone **Item** para a camada de destino.
- Corte os itens na camada actual e cole-os na camada de destino.

Para colocar uma cópia do item numa camada diferente, prima Control/Ctrl enquanto arrasta o ícone **Item** para a camada de destino, na paleta **Camadas**.

Pode mover itens de página modelo em páginas de apresentações, da camada **Predefinida** para outras camadas, mas nesse caso os itens deixarão de ser itens de página modelo.

### Alterar a ordem de sobreposição de camadas

A sobreposição numa camada funciona da mesma forma que numa página "normal". Dentro de uma camada, cada item tem a sua própria posição na ordem de sobreposição (o posicionamento "da frente para trás" dos itens na camada). Quando desenha itens numa camada, os novos itens são sobrepostos aos itens existentes dessa camada. Pode utilizar os comandos **Passar para Último Plano, Passar para Trás, Passar para Primeiro Plano** e **Passar para a Frente** (menu **Item**) para alterar a ordem de sobreposição dos itens numa camada, mas estes comandos não movem os itens para camadas diferentes. No entanto, todos os itens de uma camada frontal são apresentados à frente de todos os itens de uma camada posterior.

Para alterar a ordem de sobreposição das camadas, pode arrastar uma camada para uma nova posição na paleta **Camadas**. (A camada do topo da paleta **Camadas** é a camada de primeiro plano da apresentação).

### Contorno de camadas e texto

Os itens das camadas seguem a regra de contorno do QuarkXPress: O texto só pode ser translineado em torno de itens que se encontrem à frente desse texto. Por exemplo, se desenhar um pequeno

rectângulo de imagem no centro de uma coluna de texto, o texto será translineado em torno do rectângulo de imagem, por predefinição.

➡ O QuarkXPress também avalia a definição **Tipo** no separador **Contorno** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**), ao determinar se o texto deve ser translineado em torno de itens.

Quando oculta uma camada, pode mostrar ou ocultar o contorno de texto causado pelos itens obstrutivos dessa camada. Por predefinição, o contorno de texto forçado por itens ocultos é mantido.

- Para ocultar o contorno de texto forçado por itens numa camada oculta, faça duplo clique na camada oculta, na paleta **Camadas**, para visualizar a caixa de diálogo **Atributos**, desmarque a opção **Manter Contorno** e clique em **OK**.
- Para alterar esta predefinição de contorno para novas camadas, desmarque a opção**Manter Contorno** no painel **Camadas** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**).

### Duplicar camadas

Para duplicar uma camada, seleccione-a na paleta **Camadas** e seleccione **Duplicar Camada** no menu da paleta **Camadas**. A nova camada duplicada é colocada directamente à frente da camada original.

Se duplicar um texto com rectângulos de texto ligados, que tenham sido colocados em camadas diferentes, irá constatar o seguinte:

- Se duplicar a camada que contém o primeiro rectângulo do texto, todo o texto desse rectângulo, assim como o texto dos rectângulos ligados que completam o texto, serão duplicados. O primeiro rectângulo é visualizado na camada duplicada e apresenta um símbolo de excesso.
- Se duplicar a camada que inclui um dos rectângulos do meio do texto, todo o texto desse rectângulo, assim como o texto dos rectângulos ligados que completam o texto, serão duplicados. O rectângulo do meio é visualizado na camada duplicada e apresenta um símbolo de excesso. Nenhuma parte do texto dos rectângulos anteriores do texto é copiado para a camada duplicada.
- Se duplicar a camada que contém apenas o último rectângulo do texto, apenas o texto desse rectângulo (e nenhuma parte do texto dos rectângulos anteriores do texto) será copiado para a camada duplicada.

### Agrupar camadas

Quando agrupa uma ou mais camadas, todos os itens de todas camadas são movidos para a mesma camada. A ordem de sobreposição é mantida tanto dentro de e entre todas as camadas agrupadas (por outras palavras, tudo o que se encontra numa camada frontal permanece à frente de tudo o que se encontra numa camada posterior). Para agrupar camadas:

1. Na paleta **Camadas**, seleccione as camadas que pretende agrupar.
2. Clique no botão **Agrupar Camadas** , na paleta **Camadas**. É apresentada a caixa de diálogo **Agrupar Camadas**.
3. Seleccione uma camada de destino no menu pendente **Escolher Camada de Destino**.
4. Clique em **OK**. Os indicadores visuais dos itens agrupados apresentam a cor da camada com a qual realizou o agrupamento e as camadas que seleccionou para agrupamento são eliminadas.

➡ Não é possível agrupar camadas quando uma das camadas seleccionadas está protegida.

É possível agrupar itens da camada Predefinida, mas esta última nunca pode ser eliminada por uma operação de agrupamento.

### Proteger itens em camadas

Para evitar efectuar alterações acidentais nos itens de uma camada, pode utilizar a paleta **Camadas** para proteger toda a camada.

A protecção da camada é independente da protecção de itens. Os itens protegidos através das opções **Item > Proteger** podem ser seleccionados e editados; os itens de uma camada protegida não podem ser seleccionados. Se proteger um item numa camada utilizando as opções **Item > Proteger** e, em seguida, proteger e desproteger a camada, o item continuará protegido, mesmo após a desprotecção da camada.

A coluna **Proteger** da paleta **Camadas** controla a protecção das camadas. Para proteger camadas, utilize um dos seguintes métodos:

- Para proteger ou desproteger uma camada, clique na coluna **Proteger**, situada à esquerda do nome da camada. Também pode fazer duplo clique na camada para visualizar a caixa de diálogo **Atributos** correspondente, marcar ou desmarcar a opção **Protegida** e, em seguida, clicar em **OK**.
- Para proteger todas as camadas excepto uma, prima Comando/Ctrl e clique na coluna **Proteger**, situada junto da camada que pretende editar.
- Para proteger todas as camadas, seleccione **Proteger Todas as Camadas** no menu da paleta.

### Utilizar páginas modelo com camadas

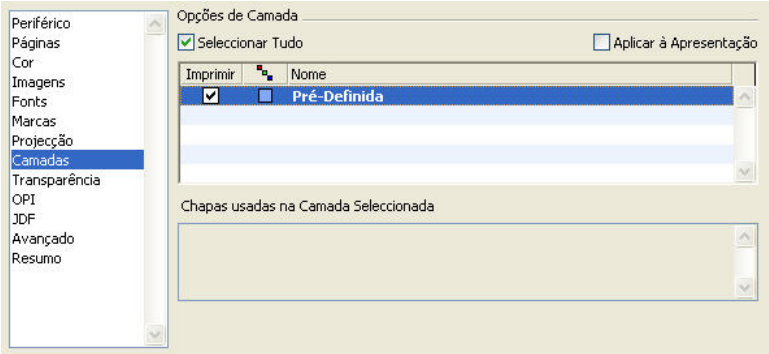
Os itens das páginas modelo encontram-se na camada **Predefinida**, nas páginas de apresentações. No que refere às camadas, os itens das páginas modelo têm as seguintes características:

- Se aplicar uma página modelo à página de uma apresentação, os itens da página modelo irão afectar apenas a camada **Predefinida** dessa página da apresentação.
- Os itens adicionados à página modelo são colocados atrás de quaisquer outros itens que tenham sido adicionados à camada **Predefinida** de uma página de apresentação.
- Os itens da página modelo existentes na camada **Predefinida** podem ser movidos para outra camada, mas deixarão de ser itens da página modelo.

### Desactivar a impressão de camadas

Tal como pode desactivar a impressão de itens, tais como rectângulos de imagem, utilizando a caixa de diálogo **Alterar**, pode desactivar a impressão de camadas. Para desactivar a impressão de uma camada, faça duplo clique sobre a mesma, na paleta **Camadas**. Na caixa de diálogo **Atributos**, seleccione **Desactivar Saída** e clique em **OK**.

Quando a opção **Desactivar Saída** está seleccionada para uma camada, essa camada é apresentada como desmarcada, por predefinição, no painel **Camadas** da caixa de diálogo **Imprimir**; consequentemente, essa camada não será impressa (a menos que marque a camada manualmente na caixa de diálogo **Imprimir**).




A caixa de diálogo **Imprimir** inclui as definições que permitem controlar as camadas que serão impressas.

➡ Para alterar a predefinição de impressão para novas camadas, marque a opção **Desactivar Saída** no painel **Camadas** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**).

➡ A definição **Desactivar Saída** de uma camada é independente dos controlos **Desactivar Saída** e **Inactivar Impressão de Imagem** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**).

## Trabalhar com listas

A função Listas permite-lhe reunir o texto de parágrafos aos quais estão aplicadas folhas de estilos de parágrafos ou caracteres específicas. Apesar da função Listas ser mais utilizada para criar índices, também pode utilizá-la para criar uma lista de caracteres ou imagens utilizados numa publicação.

### Preparar listas

Antes de criar uma lista, é necessário criar e aplicar folhas de estilos ao documento. Comece por criar folhas de estilos que serão utilizadas num índice, como por exemplo, "Nome do Capítulo," "Nome da Secção" e "Corpo do Documento". Em seguida, crie outra folha de estilos de parágrafos para o índice formatado.

### Incluir folhas de estilos numa lista

O primeiro passo da criação de uma lista é decidir quais as folhas de estilos que pretende incluir na lista. Para criar um índice, pode incluir folhas de estilos de capítulos e secções na lista, uma vez que geralmente um índice inclui a lista dos nomes dos capítulos e respectivos números de página. Pode incluir nas listas folhas de estilos de parágrafos e caracteres.

### Especificar níveis numa lista

Antes de criar uma lista, também terá de decidir a forma como serão definidos os diferentes níveis nas folhas de estilos de parágrafos. Pode pretender que os títulos dos capítulos estejam no primeiro nível e os temas de um capítulo estejam no segundo nível. Por exemplo, se estiver a escrever um manual sobre uma aplicação e um capítulo do manual se chamar "Menu Ficheiro", poderá pretender que o título do capítulo "Menu Ficheiro" esteja no primeiro nível da lista. As opções "Novo", "Abrir", "Fechar" e "Guardar" (subtítulos do capítulo "Menu Ficheiro") poderiam estar no segundo nível. Se tomar previamente este tipo de decisões, será mais fácil criar uma lista.

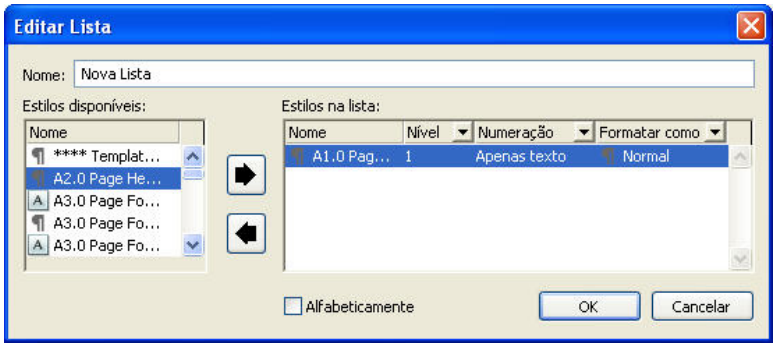
### Criar uma lista

Depois de criar e aplicar as folhas de estilos ao documento e decidir quais serão incluídas na sua lista, poderá criar a lista. Seleccione **Editar > Listas** e clique em **Nova**, para visualizar a caixa de diálogo **Editar Lista**, e introduza um nome no campo **Nome**.

A lista **Estilos Disponíveis** apresenta todas as folhas de estilos do projecto activo. Seleccione cada folha de estilo que pretende utilizar na lista e clique em **Adicionar** para adicioná-la à lista **Estilos na Lista**. Por exemplo, se desejar incluir todos os títulos que utilizam as folhas de estilos "Cabeçalho 1" e "Cabeçalho 2" num índice, adicione estas duas folhas de estilos à lista **Estilos na Lista**.

Depois de indicar as folhas de estilos que deverão determinar a criação do índice, pode especificar a forma como este deverá ser formatado. Para cada estilo na lista **Estilos na Lista**, seleccione um **Nível**, uma opção de **Numeração** e uma folha de estilo **Formatar como**:

- **Nível** determina a forma como o conteúdo da lista será indentado na paleta **Listas** (os níveis superiores têm maior indentação).
- **Numeração** permite-lhe controlar se e quando a lista inclui o número de página para cada ocorrência de uma folha de estilo.
- **Formatar como** permite-lhe especificar a folha de estilo que será aplicada a cada nível do índice gerado automaticamente.



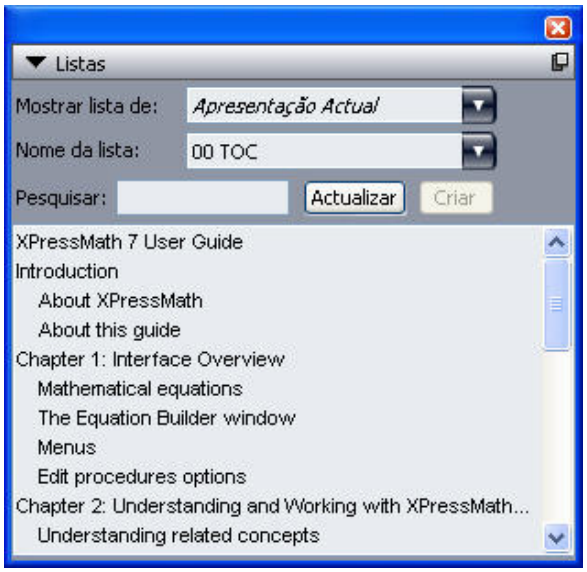

Pode utilizar a caixa de diálogo **Editar Lista** para criar listas, por exemplo, em índices automáticos.

### Importar listas de outro documento

O QuarkXPress permite-lhe agrupar listas a partir de outro documento ou da caixa de diálogo **Listas** (**Editar > Listas**), ou utilizando o comando **Agrupar** (**Ficheiro > Agrupar**).

### Navegar com listas

Para ver uma lista, na paleta **Listas** (menu **Janela**), seleccione a lista no menu pendente **Nome da Lista** e clique em **Actualizar**. A lista seleccionada é apresentada na paleta **Listas**.




Pode utilizar a paleta **Listas** para navegar numa apresentação.

➡ Se o artigo contiver várias apresentações, pode escolher uma apresentação diferente na lista pendente **Mostrar Lista de**.

Para localizar uma linha específica na lista activa, introduza uma palavra dessa linha no campo **Pesquisar** da paleta. A lista da paleta passa para a primeira ocorrência dessa palavra na lista.

Para saltar para um parágrafo específico, faça duplo clique na paleta **Listas**. A janela passa para a localização desse parágrafo na apresentação.

### Criar listas

Para criar um índice (ou outro tipo de lista) na apresentação, coloque o ponto de inserção de texto no local onde pretende colocar a lista e clique em **Criar**, na paleta **Listas**. A lista é criada automaticamente. As folhas de estilos que seleccionar para a lista, no menu pendente **Formatar como** (caixa de diálogo **Nova Lista**) são aplicadas automaticamente.

➡ Se o texto do documento estiver na mesa de colagem, será apresentado um carácter de uma cruz (Mac OS) ou os caracteres "PB " (Windows), junto do texto da lista criada, em vez de um número de página.

### Actualizar listas

A paleta **Listas** não é automaticamente actualizada à medida que trabalha. Quando efectua alterações ao texto, terá de actualizar a lista, para se certificar de que reflecte as alterações. Se clicar no botão **Actualizar** na paleta **Listas**, é realizada no documento uma procura de itens de lista e é recriada uma lista na paleta **Listas**.

Para actualizar uma lista que já tenha inserido num rectângulo de texto, seleccione o rectângulo, clique em **Actualizar**, para se certificar de que a lista está actualizada, e clique em **Criar**. A aplicação detecta que já existe uma cópia da lista na apresentação e apresenta um alerta, perguntando se pretende **Inserir** uma nova cópia da lista ou **Substituir** a versão existente. Para actualizar a lista existente, clique em **Substituir**.

### Trabalhar com listas em livros

Pode criar uma lista com todos os capítulos de um livro. Depois de definir o capítulo principal que inclui as listas que pretende utilizar no livro, pode sincronizar os capítulos e actualizar as lista na paleta **Listas** (**Ver > Mostrar Listas**). Uma vez definida, actualizada e agrupada a lista, pode criar a lista num rectângulo de texto activo.

#### *Especificar uma lista para um livro*

Para especificar uma lista para um livro:

1. Abra o capítulo principal. As listas do livro têm de estar no capítulo principal.
2. No capítulo principal, crie uma lista que contenha as especificações pretendidas.
3. Na paleta **Livro**, clique no botão **Sincronizar**. Deste modo, terá a certeza de que as especificações da lista são adicionadas a cada capítulo.
4. Seleccione **Ver > Mostrar Listas**. Seleccione o livro que está aberto, no menu pendente **Mostrar Lista**.
5. Seleccione o rectângulo de texto onde pretende que seja visualizada a lista criada e clique em **Criar**.

#### *Actualizar uma lista para um livro*

Quando clica em **Actualizar** para actualizar uma lista para o livro aberto, o QuarkXPress abre e pesquisa todos os capítulos do livro, para localizar o texto incluído na lista, e apresenta-o na paleta **Listas**. Para actualizar uma lista para um livro:

1. Seleccione **Ver > Mostrar Listas** para visualizar a paleta **Listas**.
2. Para visualizar a lista deste livro, seleccione o livro aberto no menu pendente **Mostrar Lista**.
3. Clique em **Actualizar** para voltar a pesquisar todos os capítulos do livro e criar uma nova lista. Uma vez concluído o processo, a lista do livro será apresentada na paleta **Listas**.

## Trabalhar com índices remissivos

No QuarkXPress, a criação de índices remissivos é realizada marcando palavras em documentos como entradas de índice remissivo de primeiro nível, segundo nível, terceiro nível ou quarto nível. Pode criar referências cruzadas e especificar se as entradas de índice remissivo abrangem uma palavra, um número de parágrafos, uma selecção de texto ou todo o texto até à ocorrência seguinte de uma folha de estilo específica. No momento da criação do índice remissivo, o utilizador especifica um formato (imbricado ou corrido), pontuação, uma página modelo e folhas de estilos para os diversos níveis. Em seguida, o QuarkXPress cria e implementa o estilo do índice remissivo.

O suporte lógico pode automatizar o processo de introdução, formatação e actualização dos números de página de um índice remissivo, mas o utilizador tem de decidir o conteúdo de um índice remissivo útil e com significado. Uma vez que o processo não pode ser completamente automático, pode ser necessário despender de um tempo adicional para criar um índice remissivo; mas quando os leitores encontrarem as informações de que necessitam, acabará por se constatar que não foi uma perda de tempo.

### Especificar a cor do marcador de índice remissivo

Quando adiciona uma palavra a um índice remissivo, o QuarkXPress identifica-os com uns parêntesis ou com um rectângulo; estas identificações designam-se por marcadores de índice remissivo. Os marcadores de índice remissivo são apresentados num documento quando a paleta **Índice** está aberta (**Ver > Mostrar Índice**). Pode personalizar a cor dos marcadores de índice remissivo, utilizando a caixa de diálogo **Preferências de Índice**.

1. Seleccione **QuarkXPress/Editar > Preferências > Índice**.
2. Clique no botão **Cor do Marcador de Índice** para visualizar um selector de cores.
3. Utilize as barras de deslocamento, setas, campos ou roda de cores para especificar uma cor para os marcadores de índice remissivo.
4. Clique em **OK** para fechar um selector de cores e, em seguida, clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo **Preferências de Índice**.

➡ Quando define um intervalo de texto como índice remissivo, este é marcado com parêntesis. Quando coloca a barra de inserção de texto no texto e introduz uma entrada de índice, a localização é marcada com um rectângulo.

### Criar entradas de índice remissivo

Cada item de um índice remissivo, quer seja uma ou várias palavras, é designado por entrada. A cada entrada é atribuído um nível. Os níveis indicam a hierarquia da entrada, da primeira à quarta. As entradas de primeiro nível são as mais gerais e as entradas de quarto nível são as mais específicas.

O QuarkXPress permite-lhe criar quatro níveis de entradas de índice remissivo num índice imbricado e dois níveis entradas de índice remissivo num índice corrido.

#### *Criar uma entrada de índice remissivo de primeiro nível*

Uma entrada de índice remissivo de primeiro nível é um tópico principal ordenado alfabeticamente num índice remissivo.

➡ Antes de começar a adicionar palavras ao índice remissivo, é necessário decidir se está a criar um índice remissivo *imbricado* ou um índice remissivo *corrido*. Um índice remissivo imbricado tem até quatro níveis de informação com entradas separadas por mudanças de parágrafo e diferentes folhas de estilo. Um índice remissivo corrido tem dois níveis de informação, com as entradas de segundo nível imediatamente a seguir às entradas de primeiro nível, no mesmo parágrafo.

1. Coloque a barra de inserção de texto no texto ou seleccione um intervalo de texto, para definir o início do texto que pretende inserir no índice remissivo.
2. Para introduzir texto para a entrada de primeiro nível, no campo **Texto** da paleta **Índice** (menu **Ver**), seleccione texto no documento ou preencha o campo.
3. Para sobrepor a indexação alfabética da entrada, introduza texto no campo **Ordenar Por**. Por exemplo, se a entrada for "20 documentos", poderá pretender ordená-la por "Vinte documentos". Isto não afecta a ortografia da entrada de índice remissivo.
4. Seleccione **Primeiro Nível** no menu pendente **Nível**.

5 Para sobrepor a formatação de caracteres predefinida, aplicada a um número de página ou referência cruzada, seleccione outra folha de estilo de caracteres no menu pendente **Estilo**. A formatação predefinida é o estilo de caracteres do texto da entrada.

6 Seleccione uma opção no menu pendente **Âmbito**, para especificar o intervalo de texto abrangido pela entrada de índice.

7 Clique no botão **Adicionar** , na paleta **Índice**; a entrada de índice remissivo de primeiro nível é listada alfabeticamente na lista **Entradas**. O texto adicionado ao índice é marcado com uns parêntesis ou um rectângulo no documento. Também pode clicar no botão **Adicionar Tudo** para adicionar todas as ocorrências do texto seleccionado à lista **Entradas**.

➡ Pode adicionar uma entrada de índice seleccionando o texto no documento, visualizando o menu de contexto e seleccionando **Adicionar ao Índice**. A entrada será adicionada utilizando os níveis, estilo e âmbito seleccionados. O menu de contexto apresentado é igual ao menu de contexto de um rectângulo de texto, à excepção da opção **Adicionar ao Índice**.

Se seleccionar uma palavra, adicionar essa palavra a um índice remissivo e, em seguida, tentar adicionar de novo ao índice remissivo a palavra seleccionada (por exemplo, num nível diferente), irá receber um alerta: "Já existe uma referência de índice nesta localização." Para adicionar ao índice a mesma palavra mais de uma vez, coloque a barra de inserção de texto sobre a palavra e, em seguida, introduza a palavra pretendida no campo **Texto**. A segunda entrada de índice apresenta um rectângulo e uns parêntesis para o marcador do índice.

Se premir Opção/Alt, o botão **Adicionar** passa a **Adicionar Invertidos** . O botão **Adicionar Invertidos** adiciona uma entrada à lista **Entradas**, por ordem inversa, e adiciona uma vírgula à entrada. Por exemplo, a entrada "Helena Duarte" é adicionada como "Duarte, Helena" quando clica no botão **Adicionar Invertidos** . A entrada "Luísa Carvalho Pereira" seria adicionada como "Pereira, Luísa Carvalho".

Se premir Opção/Alt, o botão **Adicionar Tudo** passa a **Adicionar Todos os Invertidos** . Se clicar no botão **Adicionar Todos os Invertidos**, todas as ocorrências do texto seleccionado serão adicionadas à lista **Entradas** por ordem inversa.

### *Criar uma entrada de índice remissivo de segundo, terceiro ou quarto nível*

Num índice remisivo imbricado, as entradas de segundo, terceiro e quarto nível são posicionadas debaixo das entradas de primeiro nível, num novo parágrafo. Num índice remissivo corrido, as entradas de segundo nível são posicionadas a seguir às entradas de primeiro nível, no mesmo parágrafo.

1 Coloque a barra de inserção de texto no início do intervalo de texto que pretende adicionar ao índice.

2 Utilize os controlos **Texto**, **Ordenar Por**, **Estilo** e **Âmbito** da mesma forma que os utilizaria para criar uma entrada de índice de primeiro nível.

3 Clique junto de uma entrada, na coluna da esquerda da lista **Entradas**, para especificar que essa entrada tem um nível superior ao da entrada de segundo, terceiro ou quarto nível.

➡ As entradas de segundo, terceiro e quarto nível são indentadas se a folha de estilos de parágrafos utilizada no índice criado tiver um valor de indentação à esquerda.

4 Seleccione **Segundo Nível**, **Terceiro Nível** ou **Quarto Nível** no menu pendente **Nível**.

A localização da seta determina quais as opções de **Nível** que estão disponíveis. A opção **Segundo Nível** está disponível quando a seta está situada junto de uma entrada de primeiro ou segundo nível; a opção **Terceiro Nível** está disponível quando a seta está situada junto de uma entrada de primeiro, segundo ou terceiro nível; a opção **Quarto Nível** está disponível quando a seta está situada junto de uma entrada de primeiro, segundo, terceiro ou quarto nível.

5 Clique no botão **Adicionar** . A nova entrada de índice é ordenada alfabeticamente e indentada debaixo da entrada apropriada.

Seleccione **Desactivar Página #** no menu pendente **Âmbito** quando uma entrada de índice for utilizada como um cabeçalho de mais níveis de informação. Por exemplo, se estiver a criar um livro de culinária, poderá criar uma entrada para "Bolo", desactivar o respectivo número de página e, em seguida, listar diferentes tipos de bolos, tais como "chocolate" ou "limão", como entradas de segundo ou terceiro nível.

### Criar referências cruzadas

Além da listagem dos números de página nas entradas de índice remissivo, também pode indicar aos leitores a consulta de outros tópicos. Por exemplo, numa referência a "Tipografia", pode indicar "Ver também Tipos". Para tal, deverá criar referências cruzadas. Pode criar uma referência cruzada numa entrada existente do índice ou pode adicionar uma nova entrada especificamente para a referência cruzada. Utilize a paleta **Índice** (**Ver > Mostrar Índice**) para criar referências cruzadas.

#### *Criar uma referência cruzada para uma nova entrada de índice remissivo*

Para criar uma referência cruzada para uma nova entrada de índice remissivo:

1 Coloque a barra de inserção de texto em qualquer parte do texto (o local não é importante uma vez que não serão listados números de página para esta entrada).

2 Introduza o texto da entrada no campo **Texto** da paleta **Índice**.

3 Utilize os controlos **Ordenar Por** e **Nível** da mesma forma que os utilizaria para criar qualquer outra entrada de índice remissivo.

4 Seleccione **Referência Cruzada** no menu pendente **Âmbito**. Seleccione o tipo de referência cruzada pretendido, no menu pendente: **Ver, Ver também** ou **Ver aqui**.

5 Especifique que a entrada de índice tem uma referência cruzada, introduzindo texto no campo ou clicando numa entrada existente na lista.

6 Clique no botão **Adicionar**. Expanda a entrada para ver o texto da referência cruzada.

#### *Criar uma referência cruzada para uma entrada de índice remissivo existente*

Para criar uma referência cruzada para uma entrada de índice remissivo existente:

1 Coloque a barra de inserção de texto em qualquer parte do texto (o local não é importante uma vez que não serão listados números de página para esta entrada).

2 Seleccione uma entrada na lista **Entradas**. A entrada é automaticamente colocada no campo **Texto**.

3 Clique no botão **Editar** na paleta **Índice**, faça duplo clique na entrada ou seleccione-a e visualize o menu de contexto.

4 Seleccione **Referência Cruzada** no menu pendente **Âmbito**. Seleccione o tipo de referência cruzada pretendido, no menu pendente: **Ver, Ver também** ou **Ver aqui**.

5 Especifique que a entrada de índice tem uma referência cruzada, introduzindo texto no campo ou clicando numa entrada existente na lista.

➡ Para ver o texto da referência cruzada na lista **Entradas**, juntamente com as referências do número de página, expanda a entrada.

➡ Quando cria um índice remissivo, as entradas cruzadas são colocadas imediatamente a seguir às referência do número de página. São formatadas com a folha de estilo de caracteres especificada na caixa de diálogo **Preferências de Índice** (**Editar > Preferências > Índice**). Se especificar **Estilo da Entrada**, a referência cruzada irá utilizar a mesma folha de estilo da entrada a que se refere. Se utilizar o menu pendente **Estilo** (paleta **Índice**) para especificar uma folha de estilo de caracteres para uma referência cruzada, irá substituir a folha de estilo especificada na caixa de diálogo **Preferências de Índice**. Essa folha de estilo será aplicada ao texto que introduzir no campo **Referência Cruzada**; no entanto, a folha de estilo não será aplicada à parte "Ver", "Ver também" ou "Ver aqui" da referência cruzada.

A pontuação que precede as referências cruzadas é especificada no campo **Antes de Referência Cruzada** da caixa de diálogo **Preferências de Índice** (**QuarkXPress/Editar > Preferências > Índice**). Se desejar colocar pontuação após uma referência cruzada, introduza-a após o texto da referência cruzada, inserido na paleta **Índice**.

### Editar uma entrada de índice remissivo

Pode seleccionar uma entrada de índice remissivo e editar as informações nos campos **Texto** ou **Ordenar Por**. Também pode seleccionar uma referência cruzada ou uma referência de número de página e editar as informações nos menus pendentes **Estilo** ou **Âmbito**. Pode, igualmente, alterar o nível de uma entrada.

1 Seleccione uma entrada ou referência na lista **Entradas**. (Para ver as referências, expanda a entrada).

2 Clique no botão **Editar** na paleta **Índice**, faça duplo clique na entrada ou seleccione-a e especifique **Editar** no menu de contexto.

No modo de edição, o botão **Editar** é apresentado invertido.

3 Efectue as alterações pretendidas na entrada ou referência seleccionada. Também pode seleccionar e editar outras entradas e referências.

4 Clique de novo no botão **Editar** para sair do modo de edição.

### Eliminar uma entrada de índice remissivo

Para eliminar uma entrada de índice remissivo e remover os marcadores de índice do texto:

1 Seleccione uma entrada ou referência na lista **Entradas**. (Para ver as referências, expanda a entrada).

2 Aceda ao menu de contexto e seleccione **Eliminar** ou clique no botão **Eliminar** na paleta **Índice**.

### Especificar a pontuação utilizada num índice remissivo

A caixa de diálogo **Preferências de Índice** permite-lhe especificar a pontuação que é automaticamente inserida quando é criado um índice remissivo.

1. Seleccione **QuarkXPress/Editar > Preferências > Índice**.
2. Introduza a pontuação do índice, incluindo quaisquer espaços envolventes e a folha de estilo de referências cruzadas, no campo **Caracteres Separadores**.

- **Entrada Seguinte** especifica a pontuação colocada imediatamente a seguir a cada entrada de um índice remissivo (normalmente uma vírgula). Por exemplo, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" utiliza uma vírgula e um espaço a seguir à entrada de índice "QuarkXPress."

  Quando uma referência cruzada está imediatamente a seguir a uma entrada de índice, são utilizados os caracteres **Antes de Referência Cruzada**, em vez dos caracteres **Entrada Seguinte**.

- **Entre Página #s** especifica as palavras ou pontuação utilizadas para separar uma lista de números de página (normalmente uma vírgula ou um ponto e vírgula). Por exemplo, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" utiliza uma vírgula e um espaço entre números de página.
- **Entre Intervalo de Páginas** especifica as palavras ou pontuação utilizadas para indicar um intervalo de páginas (normalmente um travessão ou a palavra "a" com um espaço em ambos os lados, da seguinte forma: " a "). Por exemplo, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" utiliza um travessão entre um intervalo de páginas.
- **Antes de Referência Cruzada** especifica as palavras ou pontuação utilizadas antes de uma referência cruzada (normalmente um ponto, um ponto e virgula ou um espaço). Por exemplo, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19. Ver também Apresentação de Página" utiliza um ponto e um espaço antes da referência cruzada.
- **Estilo da Referência Cruzada** especifica a folha de estilo que será utilizada para uma referência cruzada. Esta folha de estilo só é aplicada a "Ver", "Ver também", e "Ver aqui".
- **Entre Entradas** especifica as palavras ou pontuação utilizadas entre níveis de entradas num índice remissivo corrido (normalmente um ponto e vírgula ou um ponto). Um índice remissivo corrido apresenta uma lista das entradas e subentradas de uma entrada de índice num parágrafo, em de tabulações imbricadas. Por exemplo, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19; Imprimir de: 62–64; Fotocomposição em: 32, 34" utiliza um ponto e vírgula entre as entradas.

  Num índice remissivo imbricado, os caracteres **Entre Entradas** são utilizados como a pontuação final de cada parágrafo.

3. Clique em **OK**.

➡ O índice completo é composto por texto formatado, e não por ligações dinâmicas a texto indexado. Se continuar a editar texto ou a lista **Entradas**, é necessário voltar a criar o índice.

➡ Pode introduzir até 72 caracteres em qualquer dos campos **Caracteres Separadores**. Também pode utilizar determinadas "XPress Tags" nos campos **Caracteres Separadores**. Por exemplo, se introduzir \t no campo **Entrada Seguinte**, quando criar o índice, será inserido automaticamente uma tabulação predefinida após a entrada.

### Criar um índice remissivo

Utilize a caixa de diálogo **Criar Índice** para criar um índice remissivo a partir do conteúdo da paleta **Índice**.

Quando cria um índice remissivo, o QuarkXPress compila a lista, formata-a de acordo com as suas especificações e insere-a em páginas, com base na página modelo seleccionada. As preferências do índice são específicas do documento, quando são definidas com um documento aberto.

Antes de criar o índice, crie uma página modelo com um rectângulo de texto automático para o índice. Em seguida, crie folhas de estilos de parágrafos para os títulos das secções, assim como todos os níveis utilizados no índice. Normalmente, os níveis distinguem-se através de indentações diferentes.

Ao criar um índice remissivo para um livro, o índice deve ser inserido no último capítulo do livro. Se o índice for inserido em qualquer outro capítulo de um livro com numeração contínua de páginas, os números de páginas a seguir ao capítulo do índice podem mudar. Pode criar um capítulo em separado apenas para o índice remissivo e colocá-lo no final do livro.

Para criar um índice remissivo:

1. Seleccione **Utilitários > Criar Índice** ou aceda ao menu de contexto da paleta **Índice** e seleccione **Criar Índice**.
2. Clique em **Imbricado** ou **Na mesma linha**, para o **Formato**. Se o índice estiver organizado com mais de dois níveis de informação, deverá criar um índice imbricado. Se decidir criar um índice corrido, todos os níveis de informação de todas as entradas serão listados no mesmo parágrafo, sem hierarquia.
3. Seleccione **Todo o Livro** para incluir no índice todo o livro do qual faz parte o documento. Se o documento não estiver incluído num livro, esta opção não está disponível. Se não estiver seleccionada, apenas é incluído no índice o documento actual.
4. Seleccione **Substituir Índice Existente** para sobrepor o índice existente.
5. Para adicionar cabeçalhos a cada secção alfabética do índice, seleccione **Adicionar Cabeçalhos de Carta** e escolha uma folha de estilo no menu pendente.
6. Seleccione uma **Página Modelo** para o índice (apenas são listadas as páginas modelo com rectângulos de texto automáticos). O QuarkXPress adiciona automaticamente as páginas necessárias ao final do documento, de modo a incluir o índice. Se especificar uma página modelo face-a-face, é adicionada primeiro uma página de face direita.
7. Seleccione as folhas de estilos para cada nível do índice, nos menus pendentes **Estilos de Nível**. Se tiver clicado em **Na mesma linha**, no **Formato**, apenas estará disponível o menu pendente **Primeiro Nível** (uma vez que todos os níveis são inseridos no mesmo parágrafo).
8. Clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo **Criar Índice** e criar o índice.

➡ Se necessitar de comparar duas versões de um índice, desmarque a opção **Substituir Índice Existente** na caixa de diálogo **Criar Índice** (menu **Utilitários**).

### Editar índices remissivos finais

Depois de criar um índice remissivo, é necessário observá-lo com atenção. Verifique se o índice está completo, se as referências cruzadas são apropriadas e se os níveis são lógicos. Verifique se a pontuação e a formatação lhe agradam. É pouco provável que fique totalmente satisfeito com o

primeiro índice remissivo que criar. Poderá resolver alguns problemas editando e recriando o índice, ao passo que outros problemas irão requerer uma formatação local do texto do índice.

### *Texto não imprimível num índice remissivo*

Se o texto marcado com parêntesis não for impresso por estar na mesa de colagem, confundido por outro item ou a exceder o respectivo rectângulo, é apresentado um carácter de uma cruz † (Mac OS) ou os caracteres "PB" com um espaço a seguir ao B (Windows) é apresentado junto da entrada do índice, em vez de um número de página.

*Mac OS apenas:* Para procurar o carácter de uma cruz, introduza Opção+T no campo **Pesquisar** da caixa de diálogo **Pesquisar/Alterar** (menu **Editar**) e, em seguida, tente resolver o problema no documento ou remova simplesmente as cruzes do índice criado.

*Windows apenas:* Para procurar os caracteres "PB", introduza-os (incluindo o espaço) no campo **Pesquisar** da caixa de diálogo **Pesquisar/Alterar** (menu **Editar**) e, em seguida, tente resolver o problema no documento ou remova simplesmente os caracteres do índice criado.

### *Editar e voltar a criar o índice remissivo*

Para resolver problemas com a pontuação, entradas de índice ou com a organização do índice remissivo, regresse à paleta **Índice**, à caixa de diálogo **Preferências de Índice** (**QuarkXPress/Editar > Preferências > Índice**) ou à caixa de diálogo **Criar Índice** (menu **Utilitários**). Efectue as alterações necessárias e volte a criar o índice.

### *Actualizar o índice remissivo*

Se editar um documento com um índice remissivo, depois de ter criado o índice, terá de voltar a criá-lo. Dado que o QuarkXPress não actualiza o texto do índice automaticamente, só deverá criar o índice final quando tiver algumas certezas de que o documento é final.

### *Aplicar formatação local ao índice remissivo*

Quando tiver um índice remissivo e estiver satisfeito com o mesmo (e praticamente certo de que a publicação não irá sofrer alterações), ainda pode melhorar o índice com formatação local. Por exemplo, se tiver apenas uma entrada sob os cabeçalhos "W," "X," "Y" e "Z," pode combiná-los num único cabeçalho, de "W–Z". Também pode optar por utilizar a caixa de diálogo **Pesquisar/Alterar** (menu **Editar**) para aplicar estilos de letra a determinadas palavras. Lembre-se de que as alterações não serão reflectidas em futuras versões do índice se decidir eliminar ou alterar entradas nesta fase.

## Trabalhar com livros

As publicações com múltiplos documentos podem representar um grande desafio. Os documentos relacionados têm de ser mantidos juntos, embora permaneçam separados. Os livros ajudam-no a fazer face a este desafio.

Livros são ficheiros de QuarkXPress que são apresentados como janelas que contêm ligações a documentos individuais, designados por capítulos. Depois de adicionar capítulos a um livro, pode abrir, fechar e ajustar os capítulos através da paleta **Livro**. O QuarkXPress permite-lhe sincronizar folhas de estilos e outras especificações utilizadas nos capítulos de um livro, imprimir capítulos a partir da paleta **Livro** e actualizar automaticamente números de página nos capítulos.

O QuarkXPress permite-lhe abrir até 25 livros em simultâneo. Os livros podem ser abertos por mais de um utilizador ao mesmo tempo, pelo que os diferentes capítulos podem ser acedidos pelos vários membros de um grupo de trabalho. Os livros permanecem abertos até serem fechados ou até o utilizador sair do QuarkXPress. As alterações efectuadas nos livros são guardadas ao fechar a paleta **Livro** ou ao sair do QuarkXPress.

As alterações nos livros (tais como adicionar ou reordenar capítulos) são guardadas automaticamente quando os livros são fechados ou ao sair do QuarkXPress. Quando abre e edita capítulos, os documentos dos capítulos têm de ser guardados tal como qualquer outro projecto isolado de QuarkXPress, utilizando o comando **Guardar** (menu **Ficheiro**).

➡ À medida que os membros de um grupo de trabalho efectuam alterações num livro (tais como adicionar ou reordenar capítulos), o livro é actualizado de modo a reflectir as alterações. Clique em qualquer ponto da paleta **Livro**, para forçar a respectiva actualização.

### Criar livros

No QuarkXPress, um livro é um conjunto de documentos (capítulos). Pode criar um livro novo em qualquer altura. Para criar um livro novo:

1. Seleccione **Ficheiro > Novo > Livro**.
2. Utilize os controlos da caixa de diálogo para especificar uma localização para o ficheiro do livro.
3. Introduza um nome para o livro no campo **Nome do Livro**/**Nome do Ficheiro**.
4. Clique em **Criar**. O novo livro é apresentado como uma janela, à frente de todos os documentos abertos.

➡ Se guardar ficheiros de livros numa localização partilhada, múltiplos utilizadores poderão abrir livros e editar capítulos. Para utilizar a função Livro num ambiente de múltiplos utilizadores, todos os utilizadores têm de ter o mesmo caminho dos respectivos computadores até ao livro; por este motivo, o livro tem de ser guardado num servidor de rede comum, e não num computador pessoal que também esteja a aceder ao livro.

### Trabalhar com capítulos

Os livros contêm documentos de QuarkXPress individuais (denominados capítulos). Para criar capítulos, deverá adicionar documentos a livros abertos. Os capítulos são abertos através da paleta **Livro**, e não através do comando **Abrir** (menu **Ficheiro**). Pode reorganizar os capítulos num livro e remover capítulos de um livro. Os capítulos de um livro têm de ser guardados no mesmo volume que o livro.

#### *Adicionar capítulos a livros*

Pode adicionar até 1.000 capítulos a um livro. Para adicionar capítulos a um livro aberto:

1. Clique no botão **Adicionar Capítulo** , na paleta **Livro**.
2. Utilize os controlos da caixa de diálogo para localizar o primeiro documento que pretende adicionar ao livro. Quando adiciona o primeiro capítulo a um livro, este torna-se o capítulo principal, por predefinição. O capítulo principal define as folhas de estilos, as cores, as especificações de hifenização e justificação, as listas e os travessões e barras que serão utilizados ao longo do livro. Estes atributos

são específicos do capítulo principal: os capítulos não principais possuem atributos independentes dos do capítulo principal.

3 Seleccione o documento na lista e clique em **Adicionar**. Se o documento tiver sido criado numa versão anterior de QuarkXPress, é apresentado um alerta indicando que a adição do documento irá actualizá-lo para o formato actual; se clicar em **OK**, o documento é actualizado e guardado de novo como um capítulo de livro do QuarkXPress.

4 Repita os passos 1–3 para adicionar outros capítulos ao livro.

À medida que adiciona capítulos, estes são listados na paleta **Livro**. Se estiver seleccionado um capítulo na paleta **Livro**, quando clicar no botão **Adicionar Capítulo** , o capítulo seguinte é adicionado imediatamente após esse capítulo. Se não estiver seleccionado qualquer capítulo, o capítulo seguinte é adicionado ao fim da lista.

Um capítulo apenas pode pertencer a um livro. Se também pretender utilizar um capítulo noutro livro, utilize o comando **Guardar Como** (menu **Ficheiro**) para criar uma cópia do documento. Adicione a cópia do documento ao outro livro. A colocação de um capítulo noutro livro pode alterar a numeração de páginas do livro.

### *Situação dos capítulos*

Depois de abrir capítulos num livro, poderá (assim como os outros utilizadores) começar a abrir, fechar e ajustar capítulos, utilizando a paleta **Livro**. A coluna **Situação** da paleta **Livro** apresenta a situação actual de cada capítulo:

- **Disponível** indica que pode abrir o capítulo.
- **Aberto** indica que o capítulo já está aberto no computador.
- [**Nome de Utilizador**] indica que outro utilizador tem o capítulo aberto. O nome de utilizador reflecte o nome atribuído ao computador do utilizador. Consulte a documentação fornecida com o computador, para obter informações sobre a partilha de ficheiros e a atribuição de nomes ao computador.
- **Modificado** indica que o capítulo foi aberto e editado de forma independente em relação ao livro. Para actualizar a situação para **Disponível**, volte a abrir o capítulo com a paleta **Livro** e, em seguida, feche o capítulo.
- **Inexistente** indica que o ficheiro do capítulo foi movido após a respectiva adição ao livro. Faça duplo clique no nome do capítulo para visualizar uma caixa de diálogo; em seguida, localize o ficheiro.

### *Abrir capítulos em livros*

Embora o mesmo livro possa ser aberto por múltiplos utilizadores, um capítulo só pode ser aberto por um utilizador de cada vez. Para abrir um capítulo, a coluna **Situação** tem de indicar que o capítulo está **Disponível** ou **Modificado**. Faça duplo clique no nome de um capítulo disponível, para abri-lo.

### *Abrir capítulos forma independente em relação aos livros*

Se necessitar de trabalhar num computador que não faz parte da rede onde o livro se encontra (por exemplo, se necessitar de editar um capítulo em casa), pode trabalhar numa cópia de um capítulo, de forma independente em relação ao respectivo livro. Quando terminar o capítulo, volte a copiá-lo para a sua localização original na rede; o capítulo será apresentado na paleta **Livro** como **Modificado**.

Para se certificar de que o capítulo original não é editado por outros utilizadores, enquanto está a editar a cópia, pode colocar o ficheiro do capítulo original noutra pasta, de modo a que a sua situação seja apresentada na paleta **Livro** como **Inexistente**.

### *Reordenar capítulos em livros*

Pode reordenar capítulos num livro em qualquer altura, independentemente da respectiva situação. Quando reordena capítulos, os números de página automáticos são actualizados. Clique no nome do capítulo, para seleccioná-lo; em seguida, clique no botão **Mover Capítulo** na paleta **Livro**. O capítulo seleccionado move-se para cima ou para baixo uma linha.

### *Remover capítulos de livros*

Pode remover um capítulo de um livro, em qualquer altura. Clique no nome do capítulo, para seleccioná-lo; em seguida, clique no botão **Remover Capítulo**. O nome do capítulo é removido da paleta **Livro** e as ligações ao capítulo são retiradas. O capítulo passa a ser um documento standard de QuarkXPress.

## Controlar números de página

Se os capítulos incluírem secções (**Página > Secção**), quando os adicionar a um livro, as secções e os números de página são mantidos. Por exemplo, cada capítulo de um livro pode ser uma secção nova. Se os capítulos não incluírem secções, o QuarkXPress atribui números de página sequenciais aos capítulos de um livro. Por exemplo, se o primeiro capítulo de um livro tiver 10 páginas, o segundo capítulo começa na página 11.

Pode adicionar e remover secções, para alterar a numeração de páginas de um livro. Se a página de um documento contiver um número de página automático, essa página será apresentada com o número de página apropriado.

### *Trabalhar com capítulos com secções*

Se um capítulo contiver um início de secção, a numeração de páginas da secção permanece efectiva em todo o livro enquanto o QuarkXPress não encontrar um novo início de secção. Por exemplo, quando o primeiro capítulo de um livro é uma secção com um prefixo de número de página de "A", todas as páginas dos capítulos seguintes terão o prefixo "A" até o QuarkXPress encontrar uma nova secção. Neste exemplo, o segundo capítulo poderá ser uma secção com o prefixo "B".

Pode adicionar, alterar e eliminar secções de capítulos do livro, em qualquer altura (**Página > Secção**). Se remover todas as secções de todos os capítulos de um livro, o livro voltará à numeração de páginas sequencial.

Para ver os números de página dos capítulos na paleta **Livro**, terá de utilizar a numeração de páginas automática.

### *Trabalhar com capítulos sem secções*

Se os capítulos não contiverem secções, o QuarkXPress cria um "início de capítulo do livro" para a primeira página de cada capítulo. Um início de capítulo do livro indica que um capítulo deve começar a sua numeração de páginas a seguir à última página do capítulo anterior. Para sobrepor um início de capítulo do livro e criar uma secção, abra o capítulo e seleccione **Página > Secção**. Seleccione **Início da Secção;** esta selecção desmarca a opção **Início do Capítulo**. Quando adiciona páginas a

um capítulo, reordena capítulos ou remove capítulos, as páginas e capítulos seguintes serão numerados de acordo com este início de secção.

➡ Para que o resultado das páginas dos capítulos reflicta correctamente a numeração de páginas do livro, os números de página devem ser inseridos utilizando o carácter de número de página actual.

Qualquer utilizador que abra um livro pode adicionar, reordenar e eliminar capítulos. O utilizador também pode adicionar secções a capítulos, para sobrepor a numeração de páginas sequencial ou sincronizar capítulos. Pode optar por atribuir estas tarefas a um utilizador (por exemplo, um editor) e pedir a outros utilizadores para abrirem e fecharem apenas os capítulos, na paleta.

Se abrir um capítulo fora do livro a que está associado no QuarkXPress (o que significa que não utilizou a paleta **Livro** para abri-lo), os números de página podem ser temporariamente alterados. Se o capítulo contiver inícios de capítulo do livro, o que actualiza automaticamente os números de página ao longo dos capítulos, o capítulo começará na página 1, enquanto estiver a editá-lo fora do livro. Quando reabrir o capítulo utilizando a paleta **Livro**, os números de página serão automaticamente actualizados. Se o capítulo contiver inícios de secção normais, os números de página não serão afectados quando este for editado fora do livro.

### Sincronizar capítulos

Para se assegurar de que todas as folhas de estilos, cores, especificações de hifenização e justificação, listas e travessões e barras utilizados nos capítulos do livro são idênticos, pode sincronizar estas especificações com as do capítulo principal. Por predefinição, o primeiro capítulo do livro é o capítulo principal, mas pode alterá-lo em qualquer altura.

Quando os capítulos são sincronizados, todas as especificações de cada capítulo são comparadas com as do capítulo principal e modificadas conforme necessário. Depois de sincronizar os capítulos, cada capítulo do livro terá as mesmas folhas de estilos, cores, especificações de hifenização e justificação, listas e travessões e barras do capítulo principal.

#### *Especificar o capítulo principal*

Por predefinição, o primeiro capítulo que adiciona a um livro é o capítulo principal. O capítulo principal é indicado por um M à esquerda do nome do capítulo, na paleta **Livro**. Para alterar o capítulo principal, clique para seleccionar o novo capítulo principal. Em seguida, clique na área em branco à esquerda do nome do capítulo; o ícone M do capítulo principal desloca-se para o novo capítulo.

#### *Sincronizar especificações*

Antes de poder sincronizar as especificações de um livro, é necessário certificar-se primeiro de que as folhas de estilos, cores, especificações de hifenização e justificação, listas e travessões e barras do actual capítulo principal estão correctamente definidas. Em seguida:

1. Certifique-se de que todos os capítulos do livro apresentam a situação **Disponível**. Se um capítulo não estiver disponível, as respectivas especificações não serão sincronizadas.
2. Seleccione os capítulos que pretende sincronizar. Para seleccionar um intervalo de capítulos, clique no primeiro capítulo e prima Shift enquanto clica no último capítulo do intervalo. Para seleccionar capítulos não consecutivos, prima Comando/Ctrl enquanto clica nos capítulos.
3. Clique no botão **Sincronizar Livro** na paleta **Livro**. É apresentada a caixa de diálogo **Sincronizar Capítulos Seleccionados**.

4 Clique no separador **Folhas de Estilos, Cores, H e J, Listas** ou **Travessões e Barras** para seleccionar numa lista das referidas especificações. A lista **Disponível** apresenta todas as especificações apropriadas. Seleccione as especificações que pretende sincronizar e faça duplo clique sobre as mesmas, ou clique na seta para movê-las para a coluna **Incluir**.

5 Para sincronizar todas as especificações na caixa de diálogo **Sincronizar Capítulos Seleccionados**, clique no botão **Sincronizar Tudo**.

6 Clique em **OK**. Cada capítulo do livro é aberto, comparado com o capítulo principal, modificado conforme necessário e guardado. Quando sincroniza capítulos, estes são modificados da seguinte forma:

- As especificações com o mesmo nome são comparadas; as especificações dos capítulos são editadas conforme necessário, de acordo com as especificações do capítulo principal.
- As especificações do capítulo principal que não existirem noutros capítulos são adicionadas a esses capítulos.
- As especificações de outros capítulos que não estiverem definidas no capítulo principal permanecem inalteradas.

➡ Se efectuar alterações que afectem as especificações de um livro, terá de voltar a sincronizar os capítulos.

➡ Pode utilizar a sincronização para realizar alterações globais em quaisquer especificações de um livro. Por exemplo, se decidir alterar a cor directa utilizada num livro, altere a definição de cor no capítulo principal e, em seguida, clique no botão **Sincronizar Livro** .

### Imprimir capítulos

A paleta **Livro** proporciona um método rápido para imprimir vários capítulos com as mesmas definições. Pode imprimir um livro completo ou apenas capítulos seleccionados na paleta **Livro**. Para imprimir capítulos num livro aberto:

1 Certifique-se de que os capítulos que pretende imprimir apresentam a situação **Disponível** ou **Aberto**. Não pode imprimir capítulos listados como **Inexistente** ou que estejam a ser usados por outros utilizadores.

2 Para imprimir o livro completo, certifique-se de que não estão seleccionados capítulos. Para seleccionar um capítulo, clique sobre o mesmo. Para seleccionar capítulos consecutivos, prima Shift enquanto clica nos capítulos. Para seleccionar capítulos não consecutivos, prima Comando/Ctrl enquanto clica nos capítulos.

3 Clique no botão **Imprimir Capítulos** na paleta **Livro**, para visualizar a caixa de diálogo **Imprimir**.

4 Para imprimir todas as páginas de todos os capítulos seleccionados, seleccione **Tudo** no menu pendente **Páginas**.

5 Especifique outras definições de impressão, como habitualmente, ou seleccione uma opção no menu pendente **Estilo de Impressão**. Todas as páginas ou capítulos serão impressos com estas definições.

6 Clique em **OK**. O QuarkXPress abre todos os capítulos, imprime-os e, em seguida, fecha cada capítulo. Se faltar um capítulo ou se estiver a ser utilizado por outra pessoa, o livro não será impresso.

Nos campos que requerem a introdução de números de páginas (por exemplo, a caixa de diálogo **Imprimir**), é necessário especificar o número de página completo, incluindo qualquer prefixo, ou um número de página absoluto. Um número de página absoluto é a posição real de uma página em relação à primeira página de um documento, independentemente da forma como o documento está seccionado. Para especificar um número de página absoluto numa caixa de diálogo, coloque um sinal de mais (+) antes do número introduzido. Por exemplo, para visualizar a primeira página de um documento, introduza "+1."

### Criar índices remissivos e índices para livros

O QuarkXPress permite-lhe gerar um índice remissivo e um índice para um livro completo. Estas funções são executadas por meio das funções de listas e de indexação, e não através da paleta **Livro**. No entanto, todos os capítulos de um livro têm de apresentar a concição de **Disponível**, de modo a gerar uma lista ou um índice remissivo completo.

#### *Índices remissivos para livros*

As funções de indexação estão disponíveis quando o suporte lógico Index QuarkXTensions está instalado. A criação de um índice remissivo implica a utilização da paleta **Índice** (menu **Ver**), para identificar texto como uma entrada de índice. Para especificar a pontuação do índice, utilize a caixa de diálogo **Preferências de Índice** (**QuarkXPress/Editar > Preferências > Índice**). Uma vez terminado um livro, o índice é gerado utilizando a caixa de diálogo **Criar Índice** (menu **Utilitários**).

#### *Listas para livros*

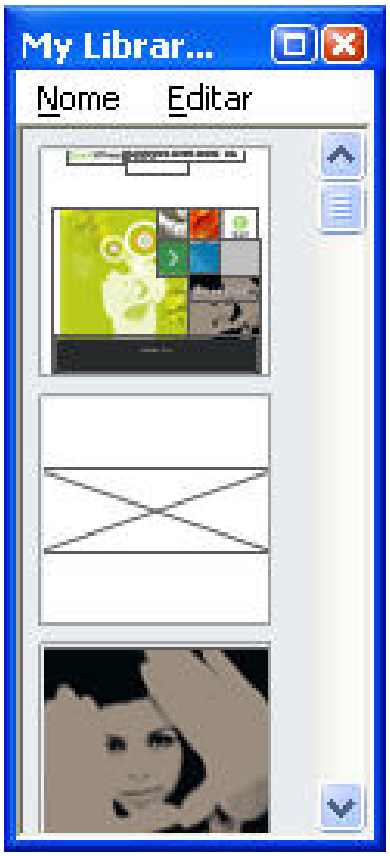
No QuarkXPress, uma lista é uma compilação de texto cujo estilo é definido através de folhas de estilos de parágrafos específicas. Por exemplo, pode obter todo o texto da folha de estilos "Nome do Capítulo" e todo o texto da folha de estilos "Título da Secção" e compilar um índice com dois níveis. As listas não se limitam aos índices; por exemplo, pode criar uma lista de ilustrações a partir das folhas de estilos utilizadas em legendas. A geração de listas implica a utilização da caixa de diálogo **Listas** (menu **Editar**) e da paleta **Listas** (menu **Ver**).

## Trabalhar com bibliotecas

As bibliotecas são extremamente convenientes para guardar itens de páginas utilizados com frequência, tais como logótipos, títulos de publicações, textos legais e fotografias. Pode guardar até 2.000 entradas numa biblioteca individual. Uma entrada de biblioteca pode ser um rectângulo de texto, um percurso de texto, um rectângulo de imagem, uma linha, múltiplos itens seleccionados ou um grupo. Para inserir e remover entradas de bibliotecas, basta arrastá-las ou cortá-las/copiá-las e colá-las.

As bibliotecas são muito práticas para guardar itens que pode ser necessário utilizar em qualquer altura, numa apresentação. Os logótipos de empresas, informações legais, imagens e texto utilizados com frequência, formatos de tabelas e gráficos são alguns exemplos de entradas de biblioteca. Os itens com formatação difícil de recordar também podem ser guardados numa biblioteca.

Utilize a barra de deslocamento da paleta **Biblioteca** para se deslocar verticalmente pelas entradas da biblioteca. Arraste o rectângulo de redimensionamento no canto inferior direito da paleta **Biblioteca**, para redimensioná-lo. Pode expandir a paleta **Biblioteca** clicando no respectivo rectângulo de ampliação/redução. Clique novamente no rectângulo de zoom para regressar à visualização anterior.




Paleta **Biblioteca**

As bibliotecas do QuarkXPress não têm correspondência de plataforma, pelo que as bibliotecas têm de ser abertas utilizando a plataforma onde foram criadas.

### Criar bibliotecas

Pode criar uma nova biblioteca em qualquer altura, desde que tenha menos de 25 ficheiros abertos. Para criar uma nova biblioteca:

1. Seleccione **Ficheiro > Novo > Biblioteca**.

Quando cria uma nova biblioteca, esta permanece aberta até ser encerrada manualmente. Quando inicia o QuarkXPress, todas as paletas de biblioteca que se encontravam previamente abertas são reabertas automaticamente e colocadas nas posições predefinidas para as bibliotecas.

2. Utilize os controlos da caixa de diálogo para especificar uma localização para o ficheiro da nova biblioteca.
3. Introduza um nome para a biblioteca no campo **Nome da Biblioteca/Nome do Ficheiro**.
4. Clique em **Criar**.

### Adicionar entradas de biblioteca

Quando adiciona entradas a uma biblioteca, são colocadas cópias dos itens na biblioteca; estas cópias são apresentadas como miniaturas. Os itens originais não são removidos do documento. Para adicionar entradas a uma biblioteca aberta:

1. Seleccione a primitiva **Item** .
2. Seleccione os itens ou o grupo de itens que pretende colocar na biblioteca. Para seleccionar múltiplos itens, prima a tecla Shift enquanto clica nos itens. Contudo, se seleccionar múltiplos itens, estes serão guardados na biblioteca como uma entrada e não como itens individuais.
3. Arraste os itens ou o grupo para a biblioteca e solte o botão do rato, quando for apresentado o ponteiro de Biblioteca . A entrada de biblioteca é colocada entre os ícones de seta.

### Obter entradas de biblioteca

Para colocar uma entrada de biblioteca num documento, seleccione qualquer primitiva e clique na entrada de biblioteca. Arraste a entrada para o documento. É colocada no documento uma cópia da entrada de biblioteca.

### Manipular entradas de biblioteca

Pode reorganizar a ordem das entradas de uma biblioteca, mover entradas de uma biblioteca para outra e substituir e eliminar entradas de biblioteca.

- Para reorganizar uma entrada de uma biblioteca, clique sobre a mesma e arraste-a para uma nova posição.
- Para copiar uma entrada de uma biblioteca para outra, clique sobre a mesma e arraste-a para outra biblioteca aberta.
- Para substituir uma entrada numa biblioteca, seleccione os itens de substituição num documento e, em seguida, seleccione **Editar > Copiar**. Clique na entrada da biblioteca para marcá-la e seleccione **Editar > Colar**.
- Para remover uma entrada de uma biblioteca no Mac OS, clique sobre a mesma e seleccione **Editar > Apagar, Editar > Cortar** ou prima a tecla Eliminar. Para remover uma entrada de uma biblioteca no Windows, seleccione **Editar** (menu da paleta **Biblioteca**) **> Eliminar** ou **Editar > Cortar**.

*Windows apenas:* Quando copiar, colar ou eliminar itens de biblioteca no Windows, utilize o menu **Editar**, situado na parte superior da paleta **Biblioteca**.

Se mover uma imagem de alta resolução depois de importá-la para um documento, terá de actualizar o caminho da imagem com o comando **Utilização** (menu **Utilitários**), quando mover a entrada de biblioteca para um documento.

### Trabalhar com nomes

O QuarkXPress permite-lhe gerir as suas entradas de biblioteca, atribuindo-lhes nomes. Pode atribuir o mesmo nome a múltiplas entradas e pode visualizar entradas de biblioteca de forma selectiva, de acordo com os respectivos nomes. Por exemplo, se tiver uma biblioteca com diversos logótipos de empresas, pode atribuir a cada entrada o nome da empresa apropriada.

#### *Atribuir nomes a entradas de biblioteca*

Depois de atribuir um nome a uma entrada de biblioteca, pode utilizar esse nome para outras entradas. Alternativamente, pode atribuir um nome exclusivo a cada uma das entradas de biblioteca. Para atribuir nomes a entradas de biblioteca:

1. Faça duplo clique numa entrada de biblioteca, para visualizar a caixa de diálogo **Entrada de Biblioteca**.
2. Introduza um nome descritivo no campo **Nome** ou seleccione um na lista **Nome**. Para alterar o nome de uma entrada de biblioteca, introduza um novo nome ou seleccione um nome diferente na lista.
3. Clique em **OK**.

### *Visualizar entradas de biblioteca pelo nome*

Para visualizar entradas pelo nome, clique no menu pendente (Mac OS) ou no menu **Nome** (Windows), no canto superior esquerdo da paleta **Biblioteca**. Seleccione os nomes, para visualizar as entradas associadas.

- O menu lista **Tudo, Não Parametrado** e todos os nomes criados e atribuídos a entradas.
- Pode seleccionar mais do que um nome, para visualizar diversas categorias de entradas; é apresentada uma marca junto de cada nome seleccionado.
- Se seleccionar mais do que um nome no Mac OS, a opção **Múltiplas classificações** é apresentada no menu pendente. Quando selecciona o menu **Nome** no Windows, é colocada uma marca junto dos nomes apresentados na paleta.
- Para ver todas as entradas de biblioteca, independentemente do nome, seleccione **Tudo**.
- Para ver entradas às quais não foi atribuído um nome, seleccione **Não Parametrado**. Pode seleccionar **Não Parametrado**, além de outros nomes.
- Para ocultar as entradas às quais foi atribuído um nome, seleccione novamente o nome.

### Guardar bibliotecas

Quando clica no rectângulo de fecho na paleta Biblioteca, o QuarkXPress guarda automaticamente as alterações efectuadas na biblioteca. Se preferir, pode utilizar a função Guardar biblioteca automaticamente, para guardar cada alteração sem ter de se preocupar. Para activar a função Guardar biblioteca automaticamente:

1. Seleccione **QuarkXPress/Editar > Preferências**; em seguida, clique em **Guardar** na lista situada à esquerda, para visualizar o painel **Guardar**.
2. Seleccione **Guardar biblioteca automaticamente**.
3. Clique em **OK**.

# Saída

Quer pretenda imprimir cópias de provas para revisão numa impressora a laser ou produzir filmes ou chapas finais num imagesetter de alta resolução, o QuarkXPress ajudá-lo-á sempre a obter resultados satisfatórios.

## Imprimir apresentações

Em diversos ambientes de edição electrónica, pode imprimir utilizando uma ampla variedade de periféricos de saída, desde impressoras jacto de tinta a impressoras laser ou, inclusivamente, impressoras profissionais de tecnologia de ponta. Os tópicos seguintes explicam como imprimir a partir do QuarkXPress.

### Actualizar percursos de imagens

O QuarkXPress utiliza dois tipos de informações para as imagens importadas: baixa resolução e alta resolução. As informações de baixa resolução são utilizadas para ver pré-visualizações de imagens. Quando realiza impressões, as informações de alta resolução incluídas nos ficheiros de imagem originais são acedidas através de percursos de imagens.

Um percurso de imagem é estabelecido quando uma imagem é importada. A aplicação guarda as informações sobre cada percurso de imagem, assim como sobre a última modificação da imagem.

Se uma imagem for movida ou alterada depois de importada, a aplicação avisa-o quando executar o comando **Imprimir** ou o comando **Agrupar para Saída** (menu **Ficheiro**).

➡ Se guardar as imagens na mesma pasta do projecto, não precisará de guardar os percursos de imagens. Se guardar as imagens na mesma pasta do artigo, não precisará de guardar os percursos de imagens. A aplicação consegue sempre encontrar as imagens que se encontram na mesma pasta do documento, independentemente do facto da imagem estar ou não nessa pasta, na altura em que foi importada.

Os sistemas OPI (Open Prepress Interface) substituem imagens de alta resolução e imagens digitalizadas a cores, previamente separadas. Se estiver a utilizar um sistema de saída deste tipo, pode, por exemplo, importar um ficheiro TIFF RGB de baixa resolução para um documento e especificar que o QuarkXPress introduz automaticamente comentários de OPI, de modo a que as imagens de baixa resolução sejam trocadas por imagens de alta resolução quando forem impressas. Os sistemas OPI têm diferentes funções de troca.

### Definir os controlos da caixa de diálogo Imprimir

Para imprimir uma apresentação de impressão:

1. Seleccione **Ficheiro > Imprimir** (Comando+P/Ctrl+P). É apresentada a caixa de diálogo **Imprimir**.
2. Para escolher um recurso de impressão, seleccione uma opção no menu pendente **Impressora**.
   - *Windows apenas:* Se clicar no botão **Propriedades**, é apresentada uma caixa de diálogo com controlos específicos do recurso de impressão seleccionado. Para mais informações sobre as opções desta caixa de diálogo ou sobre como instalar impressoras, consulte a documentação fornecida com o suporte lógico Microsoft Windows.
3. Especifique opções de saída de um dos seguintes modos:
   - Para utilizar um estilo de impressão existente, seleccione uma opção no menu pendente **Estilo de Impressão**.
   - Para configurar manualmente opções de impressão, utilize os controlos situados na metade inferior da caixa de diálogo. Esta parte da caixa de diálogo **Imprimir** está dividida em dois painéis. Para visualizar um painel, clique no respectivo nome, na lista situada na parte inferior esquerda. Para informações, consulte "*Caixa de diálogo Imprimir*".
   - Para capturar as opções de impressão seleccionadas como um novo estilo de impressão, seleccione **Novo Estilo de Impressão** no menu pendente **Estilo de Impressão**.
4. Para especificar o número de cópias que deseja imprimir, introduza um valor no campo **Cópias**.
5. Para especificar quais as páginas que deseja imprimir, introduza um valor no campo **Páginas**. Pode introduzir intervalos de páginas, páginas não sequenciais ou uma combinação de intervalos e páginas não sequenciais para impressão. Utilize vírgulas e hífenes para definir um intervalo de páginas sequencial ou não sequencial. Por exemplo, se tiver uma apresentação de 20 páginas e pretender imprimir as páginas 3 a 9, as páginas 12 a 15 e a página 19, introduza 3–9, 12–15, 19 no campo Páginas.
6. Para especificar se devem ser impressas apenas as páginas ímpares, apenas as páginas pares ou todas as páginas, seleccione uma opção no menu pendente **Sequência**. **Todas** (opção predefinida) imprime todas as páginas relacionadas. Se seleccionar **Ímpares**, apenas são impressas as páginas ímpares. Se seleccionar **Pares**, apenas não impressas as páginas pares.
7. Para diminuir ou aumentar a impressão do documento, introduza uma percentagem no campo **Escala**. A predefinição é 100%.
8. Se estiver a imprimir duas ou mais cópias da apresentação e pretender que cada cópia saia da impressora por ordem sequencial, seleccione **Alcear**. Se a opção **Alcear** não estiver seleccionada, a aplicação imprime múltiplas cópias de cada página de cada vez.
9. Para imprimir áreas de trabalho (juntar páginas horizontalmente) lado a lado num filme ou papel, seleccione **Áreas de trabalho**.
10. Para imprimir uma apresentação com múltiplas páginas por ordem inversa, seleccione **Por Ordem Inversa**. A última página da apresentação é impressa em primeiro lugar.
11. Seleccione **Ajustar à Área de Impressão** para reduzir ou aumentar o tamanho de uma página no documento, de modo a caber na área útil do suporte seleccionado.
12. *Mac OS apenas:* Clique no botão **Impressora** para abrir a caixa de diálogo **Recurso de Impressão**. Para mais informações, consulte a documentação fornecida com o computador.
13. Clique em **Imprimir** para imprimir a apresentação.

14 Clique em **Cancelar** para fechar a caixa de diálogo **Imprimir** sem guardar as definições ou sem imprimir a apresentação.

➡ A área situada na parte superior direita da caixa de diálogo **Imprimir** é a área de pré-visualização de página. Pode utilizar esta imagem para pré-visualizar o aspecto das páginas depois de impressas.

### Caixa de diálogo Imprimir

Os painéis da caixa de diálogo **Imprimir** são descritos nos tópicos seguintes.

#### *Painel Periférico*

Utilize o painel **Periférico** para controlar definições específicas do periférico, incluindo a selecção do PPD e o posicionamento das páginas:

- Quando especifica um PPD, os campos **Tamanho do Papel**, **Largura** e **Altura** são automaticamente preenchidos com informações predefinidas, fornecidas pelo PPD. Se seleccionar um PPD para um imagesetter, os campos **Tolerância de Página** e **Deslocação do Papel** também ficam disponíveis. Pode personalizar a lista de PPDs disponíveis no menu pendente **PPD**, utilizando a caixa de diálogo **Gestor de PPD** (menu **Utilitários**). Se não tiver o PPD correcto, seleccione um PPD genérico incorporado.
- Para especificar o tamanho do suporte utilizado pela impressora, seleccione um tamanho no menu pendente **Tamanho do Papel**.
- Para especificar a largura e a altura do suportes personalizados que podem ser utilizados na impressora, seleccione **Personalizar** no menu pendente **Tamanho do Papel** e introduza valores nos campos **Largura** e **Altura**. Quando enviar dados para saída num imagesetter de alimentação contínua ou sem tambor, utilize a definição **Automático** no campo **Altura**.
- Para posicionar o documento no suporte de saída seleccionado, seleccione uma opção no menu pendente **Posição**.
- A resolução predefinida para o PPD seleccionado é introduzida automaticamente no campo **Resolução**.
- *Para imagesetters apenas:* Introduza um valor no campo **Deslocação do Papel** para especificar a distância que a margem esquerda da página será deslocada (ou inserida) desde a margem esquerda do suporte de rolo.
- *Para imagesetters apenas:* Introduza um valor no campo **Tolerância de Página** para especificar a quantidade de espaço entre as páginas da apresentação, à medida que as páginas são impressas no rolo.
- Para imprimir páginas de imagens negativas, seleccione **Imprimir Negativo**.
- Para receber um relatório de erros PostScript impresso durante a saída, seleccione **PostScript Error Handler**.

#### *Painel Páginas*

Utilize o painel **Páginas** para especificar a orientação das páginas, a montagem, a rotação das páginas e outras opções relacionadas:

- Para especificar se pretende imprimir no modo vertical ou horizontal, clique num botão de opção **Orientação** (**Vertical** ou **Horizontal**).
- Para incluir páginas em branco na impressão, seleccione **Incluir Páginas em Branco**.

- Para imprimir múltiplas páginas de uma apresentação numa folha de papel, num tamanho reduzido, seleccione **Miniaturas**.
- Para rodar a impressão na vertical ou na horizontal, seleccione uma opção no menu pendente **Rotação de Página**.

  Para imprimir uma apresentação de grandes dimensões em secções (montagem), seleccione uma opção no menu pendente **Títulos de Página**. A aplicação imprime marcas de selecção e informações de localização em cada montagem, para ajudá-lo a reuni-las.

- Para controlar a forma como uma página é montada, posicionando a régua, seleccione **Manual**.
- Para que a aplicação determine o número de montagens necessárias para imprimir cada página do documento, com base no tamanho da apresentação, o tamanho do suporte, se é ou não seleccionada a opção **Sobreposição Absoluta**, bem como o valor do campo **Sobreposição**, seleccione **Automático**. O valor introduzido no campo **Sobreposição** corresponde ao valor que a aplicação irá utilizar para expandir a página, conforme necessário para criar a montagem. Quando a opção **Sobreposição Absoluta** está seleccionada, a aplicação só utilizará o valor do campo **Sobreposição** quando expandir a página para criar a montagem. Se a opção **Sobreposição Absoluta** estiver desmarcada, a aplicação irá utilizar, no mínimo, o valor do campo **Sobreposição** quando criar a montagem, embora possa utilizar um valor superior, se necessário. Não seleccione a opção **Sobreposição Absoluta** se pretender que a apresentação seja centrada na montagem final.

### *Painel Imagens*

Utilize o painel **Imagens** para controlar a forma como as imagens são impressas:

- Para especificar a forma como as imagens são impressas, seleccione uma opção no menu pendente **Saída**. **Normal** permite imprimir imagens em alta resolução, utilizando os dados dos ficheiros de origem das imagens. **Baixa Resolução** imprimir as imagens com a resolução de pré-visualização em ecrã. **Rascunho** suprime a impressão de imagens, combinando e imprimindo um rectângulo com a moldura e um "x" dentro do mesmo, tal como um rectângulo de imagem vazio no ecrã.
- Para escolher um formato para a impressão de dados, seleccione uma opção no menu pendente **Dados**. Embora os documentos sejam impressos mais rapidamente no formato Binário, a opção **ASCII** é mais portátil porque é um formato standard que pode ser lido por uma maior quantidade de impressoras e spools de impressão. A opção **8-Bits** combina dados ASCII e binários num formato de ficheiro versátil e portátil.
- Seleccione **Sobreimprimir EPS a Preto** para forçar a sobreimpressão de todos os elementos pretos de imagens EPS importadas (independentemente das respectivas definições de sobreimpressão no ficheiro EPS).
- Para imprimir TIFFs de 1 bit em resolução total (para não exceder a resolução especificada no item de lista **Periférico**), seleccione **Saída TIFF Alta Resolução**. Se a opção **Saída TIFF Alta Resolução** não estiver seleccionada, as imagens com mais de 1 bit serão subamostradas com a definição do dobro das linhas por polegada (lpp).

### *Painel Tipos*

Utilize o painel **Tipos** para especificar os tipos que são incluídos na saída. Note que muitas das opções deste painel só estão disponíveis na impressão para um dispositivo de saída PostScript.

- Se estiver a imprimir para um dispositivo de saída PostScript nível 3 ou posterior, ou para um dispositivo que utilize PostScript 2 versão 2015 ou posterior, seleccione **Optimizar Formatos de Tipo**.
- Para transferir todos os tipos utilizados na apresentação e todos os tipos do sistema, seleccione **Carregar Tipos da Apresentação**. Para controlar quais os tipos que são transferidos, desmarque **Carregar Tipos da Apresentação** e seleccione **Carregar** para cada tipo que pretender transferir. Pode controlar quais os tipos que são listados, seleccionando uma opção no menu pendente **Mostrar**.
- Para transferir todos os tipos requeridos por ficheiros PDF e EPS importados, seleccione **Carregar Tipos de PDF/EPS Importados**.

### *Painel Cor*

Utilize o painel **Cor** para controlar a saída de cor.

- Para imprimir todas as cores de uma página, seleccione **Composta** no menu pendente **Modo**. Para imprimir uma chapa em separado para cada cor (para utilização numa impressora com múltiplas cores), seleccione **Separações** no menu pendente **Modo**. Para mais informações sobre a saída de cores compostas, consulte "*Imprimir cores compostas*". Para mais informações sobre separações, consulte "*Imprimir separações de cores*".
- Para especificar uma configuração de saída para o dispositivo de saída, seleccione uma opção no menu pendente **Definir**. Para mais informações sobre a gestão de cores, consulte "*Configurações de origem e configurações de saída*".
- Para especificar um meio-tom e uma frequência predefinidos, utilize os menus pendentes **Meios-tons** e **Frequência**. A opção **Impressora** do menu pendente **Meios-tons** permite que o dispositivo de saída determine todas as definições de meios-tons.
- Para imprimir apenas chapas específicas e para controlar opções de meios-tons para chapas individuais, utilize os controlos da lista de chapas.

### *Painel Marcas*

Utilize o painel **Marcas** para incluir marcas de recorte, marcas de corte e marcas de projecção na saída. As *marcas de recorte* são pequenas linhas verticais e horizontais que são impressas fora do limite final da página, indicando onde a página deverá ser cortada. As *marcas de corte* são símbolos que são utilizados para alinhar chapas sobrepostas. As *marcas de projecção* indicam onde terminam as projecções da página.

- Para incluir marcas de recorte e marcas de corte em cada página, seleccione **Centrado** ou **Descentrado** no menu pendente **Marcas**.
- Quando selecciona **Centrado** ou **Descentrado**, ficam disponíveis os campos **Largura**, **Comprimento** e **Deslocação**. Os valores dos campos **Largura** e **Comprimento** especificam a largura e o comprimento das marcas de recorte. Os valores do campo **Deslocação** especificam a distância das marcas de recorte em relação à margem da página.
- Para incluir marcas que indicam a localização da projecção, seleccione a opção **Incluir Marcas de Projecção**.

### *Painel Camadas*

Utilize o painel **Camadas** para especificar quais as camadas que pretende imprimir e quais as que pretende suprimir.

*Caixa de diálogo **Imprimir** apenas:* Para aplicar as definições do painel **Camadas** para uma apresentação, seleccione **Aplicar à Apresentação**.

### *Painel Projecção*

Utilize o painel **Projecção** para permitir que os itens sejam projectados (ultrapassem as margens da página) na impressão. As definições de projecção aplicam-se a todas as páginas da apresentação.

Para criar uma projecção definindo a distância que a projecção ultrapassa as margens das páginas de uma apresentação, seleccione **Simétrico** ou **Assimétrico** no menu pendente **Tipo de Projecção**.

- Para criar uma projecção que ultrapasse a mesma distância de cada margem de página, seleccione **Simétrico** e introduza um valor no campo **Valor**, para especificar as distâncias de projecção.
- Para criar uma projecção com distâncias diferentes de cada margem de página, seleccione **Assimétrico** e introduza valores nos campos **Superior**, **Inferior**, **Esquerda** e **Direita**, para especificar as distâncias de projecção.
- *Saída para impressão e PDF apenas:* Para que a projecção inclua todos os itens de uma página que ultrapassarem os limites da página, seleccione **Itens de Página**.
- *Saída para impressão e PDF apenas:* Para especificar se os itens projectados são cortados na margem de projecção ou impressos na íntegra, seleccione **Recortar na Margem de Projecção**.

➡ O painel **Projecção** só está disponível se estiver instalado o suporte lógico Custom Bleeds XTensions.

### *Painel Transparência*

Utilize o painel **Transparência** para especificar a forma como a transparência é tratada na exportação.

- O controlo **Imagens Vectoriais** permite-lhe especificar uma resolução para a rasterização de imagens que incluem dados vectoriais, quando ocorrem numa relação de transparência. Por norma, é aconselhável manter este valor elevado, uma vez que as imagens vectoriais incluem, geralmente, linhas nítidas que irão parecer irregulares em resoluções mais baixas. Este campo também controla a resolução de processamento para molduras bitmap, numa relação de transparência.
- O controlo **Combinações** permite-lhe especificar uma resolução para combinações, quando ocorrem numa relação de transparência. Normalmente, as combinações podem ser rasterizadas a uma resolução relativamente baixa, uma vez que não contêm margens nítidas.
- O controlo **Sombras de Capitular** permite-lhe especificar uma resolução para a rasterização de sombras de capitular. Este valor pode ser relativamente baixo, a menos que crie sombras de capitular com uma **Desfocagem** de zero.

A selecção de uma resolução mais baixa para um ou mais destes campos pode reduzir o tempo necessário para alisamento, bem como economizar tempo de processamento, quando enviar a apresentação para saída.

Os itens rodados ou inclinados que participam numa relação de transparência têm de ser rasterizados antes de serem enviados para RIP. Uma vez que as operações de rotação e inclinação tendem a degradar a qualidade de uma imagem, se forem realizadas com baixas resoluções, o QuarkXPress pode efectuar uma reamostragem destes itens, antes de rodá-los ou incliná-los, minimizando assim a degradação da imagem. Seleccione **Rotações de Reamostragem** se pretender definir manualmente a resolução de reamostragem de itens e imagens rodados ou inclinados, envolvidos numa relação de transparência. Se utilizar valores de baixa resolução e um item rodado ou inclinado for apresentado

tiver um aspecto degradado ou semelhante a um bloco, seleccione este rectângulo e introduza um valor no campo **Para**. O valor no campo **Para** deve ser, pelo menos, igual ao valor de resolução mais alto nos campos **Imagens Vectoriais**, **Combinações** e **Sombra de Capitular**.

O campo **ppp para imagens inferior a** permite-lhe especificar um valor acima do qual os itens rodados ou inclinados não são reamostrados. O objectivo deste campo é evitar que os itens rodados ou inclinados próximos do valor **Rotações de Reamostragem - Para** sejam reamostrados sem necessidade. Em geral, deverá definir este valor cerca de 100 ppp a menos que o valor **Rotações de Reamostragem - Para**.

Para imprimir itens sem tomar em conta os respectivos valores de opacidade, seleccione **Ignorar Alisamento de Transparência**. Todos os itens são tratados como 100% opacos, independentemente do valor de opacidade aplicado, e as sombras de capitular e máscaras de imagem são ignoradas. Esta opção pode ser útil para a resolução de problemas de saída relacionados com transparência.

Para controlar a resolução da transparência alisada de ficheiros PDF e do Adobe Illustrator importados, introduza um valor no campo **Resolução de Alisamento**.

➡ O alisador só rasteriza uma área se esta incluir um elemento raster, como uma sombra de capitular, uma combinação, uma imagem semi-opaca ou uma imagem mascarada com um canal alfa. O alisador não rasteriza áreas de cores sólidas (independentemente de serem ou não o resultado de camadas semi-opacas), a menos que essas áreas sejam sobrepostas por um elemento raster.

### *Painel JDF*

Utilize o painel **JDF** para especificar se pretende guardar um ficheiro JDF a partir da estrutura de Job Jackets do projecto. Quando selecciona a opção **Saída JDF**, a lista pendente **Incluir Contacto de Job Jacket** fica disponível; seleccione um contacto nos Recursos de Contactos da estrutura de Job Jacket do projecto.

### *Painel OPI*

Utilize o painel **OPI** para controlar as definições de Open Prepress Interface (OPI).

- Seleccione **OPI Activo** se não estiver a utilizar um servidor de OPI.
- Seleccione **Incluir Imagens** para incluir imagens TIFF ou EPS no fluxo de saída.
- Seleccione **Baixa Resolução** para incluir as imagens TIFF de baixa resolução na apresentação, em vez das versões de alta resolução.

  Se não for possível encontrar um ficheiro de alta resolução para uma imagem EPS, a pré-visualização em ecrã é substituída.

➡ O painel **OPI** só está disponível se estiver instalado o suporte lógico OPI XTensions.

### *Painel Avançado*

No painel **Avançado**, pode especificar o nível de PostScript do dispositivo de saída.

### *Painel Resumo*

O painel **Resumo** apresenta um resumo das definições de outros painéis.

### *Área de pré-visualização de página*

A caixa de diálogo **Imprimir** (menu **Ficheiro**), para apresentações de impressão, inclui uma representação gráfica da página de saída, denominada *área de pré-visualização de página*. A área de pré-visualização de página não apresenta os itens reais das páginas da apresentação; em vez disso, representa a forma e a orientação das páginas em relação ao suporte de destino.

- O rectângulo azul representa a página da apresentação.
- O rectângulo verde representa a área útil para o suporte seleccionado.
- Um rectângulo preto representa a área do suporte, quando é seleccionado um periférico de alimentação de folhas no menu pendente **PPD** (painel **Periférico**).
- Uma área cinzenta em torno da apresentação representa projecções, quando é seleccionada uma definição de projecção utilizando o suporte lógico Custom Bleeds XTensions (painel **Projecção**).
- Se o tamanho da página, incluindo as marcas de recorte e/ou projecção, for superior à área útil do suporte de impressão, uma área vermelha indica as partes da apresentação que estão fora da área útil e, consequentemente, serão cortadas. Se estiver activada a montagem **Automática** no painel **Páginas**, a área vermelha não é apresentada.
- Um "R" ilustra rotação, positivo/negativo e inversão.
- A seta à esquerda da pré-visualização gráfica indica a direcção de alimentação do filme ou das páginas.
- Por baixo da pré-visualização gráfica encontram-se dois ícones mais pequenos. O ícone de corte indica que seleccionou um periférico de saída de corte no menu pendente **PPD** (painel **Periférico**), enquanto um ícone de rolo indica que seleccionou um periférico de saída de rolo no menu pendente **PPD**. O ponto de interrogação é um botão do menu pendente que apresenta uma legenda das cores utilizadas na área de pré-visualização de página.
- Se estiverem activadas marcas de corte (painel **Marcas**), também são apresentadas na área de pré-visualização de página.
- Se a opção **Miniaturas** estiver seleccionada (painel **Páginas**), é apresentada uma pré-visualização com miniaturas.

## Imprimir separações de cores

Para imprimir separações de cores:

1. Aceda ao painel **Cor** da caixa de diálogo **Imprimir** (menu **Ficheiro**).
2. Seleccione **Separação** no menu pendente **Modo**.
3. Seleccione uma opção na lista pendente **Definir**:

- A opção **Processo e Directo** imprime chapas para cores directas e processadas, utilizadas na apresentação.
- A opção **Converter para Processada** converte todas as cores do ficheiro em cores processadas (apenas no momento da impressão) e imprime chapas de processamento.
- A opção **Separações In-RIP** imprime todas as chapas para cores directas e processadas e a saída é em formato composto. Contudo, o ficheiro PostScript a ser impresso contém informações de separação.

A opção **Separações In-RIP** só tem de ser seleccionada se estiver a utilizar um dispositivo PostScript de nível 3. Note também que o menu pendente **Definir** também contém todas as definições de saída baseadas em separações, listadas na caixa de diálogo **Configurações de Saída Predefinidas (Editar > Configurações de Saída)**.

4 Para especificar uma frequência de linha diferente do valor predefinido, introduza um valor de linhas por polegada (lpp) no campo **Frequência** ou seleccione uma opção no menu pendente **Frequência**.

5 A lista apresentada na parte inferior do painel **Cor** mostra as chapas utilizadas na apresentação, assim como as predefinições de **Meio-tom**, **Frequência**, **Ângulo** e **Função**. Geralmente, as predefinições da lista de chapas proporcionam resultados de impressão correctos. No entanto, pode ser necessário ajustar estas definições em função das circunstâncias específicas. Um travessão numa coluna indica que a entrada de coluna não é editável.

- Retire qualquer marca colocada na coluna **Imprimir** para cancelar a impressão de uma chapa individual, ou especifique a chapa e seleccione **Não** no menu pendente da coluna **Imprimir**.
- A coluna **Chapa** apresenta uma lista das cores directas e dos tons processados do documento, quando selecciona **Separações** no menu pendente **Modo**. O menu pendente **Definir**, situado na parte superior do painel **Cor**, especifica quais as chapas de apresentação que são listadas.
- O menu pendente **Meio-tom** permite-lhe atribuir um ângulo de ecrã diferente a uma cor directa. Os valores de ecrã predefinidos para as cores directas são especificados no menu pendente **Meio-tom**, na caixa de diálogo **Editar Cor (Editar > Cores > Novo)**.
- A coluna **Frequência** apresenta o valor de frequência de ecrã de linha. Este é o valor de linhas por polegada (lpp) que será aplicado a cada uma das chapas de cor. Se não desejar utilizar o valor predefinido para uma chapa, seleccione **Outro** no menu pendente **Frequência**, para ver a caixa de diálogo **Frequência/Outro**.
- A coluna **Ângulo** apresenta o ângulo de ecrã para cada chapa de cor. Se não desejar utilizar o valor predefinido, seleccione **Outro** no menu pendente **Ângulo**, para ver a caixa de diálogo **Ângulo/Outro**.
- Para especificar outras formas de pontos em ecrãs impressos, seleccione uma opção no menu pendente da coluna **Função**.

### Imprimir cores compostas

Para imprimir cores compostas (por oposição às separações de cores):

1 Aceda ao painel **Cor** da caixa de diálogo **Imprimir** (menu **Ficheiro**).

2 Seleccione **Composta** no menu pendente **Modo**.

3 Seleccione uma opção na lista pendente **Definir**:

- **Níveis de Cinzento**
- **Composta CMYK**
- **Composta RGB**
- **CMYK Composto e Directo** (imprime com PostScript composto, num dispositivo que suporte separações In-RIP)
- **Como Está** (descreve itens de cores utilizando o respectivo espaço de cores de origem, para impressão num dispositivo PostScript de cores compostas)

➡ O menu pendente **Definir** também contém todas as definições de saída baseadas em separações, listadas na caixa de diálogo **Configurações de Saída Predefinidas (Editar > Configurações de Saída)**.

4 Seleccione **Convencional** ou **Impressora** no menu pendente **Meios-tons**. A opção **Convencional** utiliza valores de ecrã de meios-tons calculados pelo QuarkXPress. A opção **Impressora** utiliza valores de ecrã de meios-tons provenientes da impressora seleccionada; neste caso, o QuarkXPress não envia informações de meios-tons.

5 Para especificar uma frequência de linha diferente do valor predefinido, introduza um valor de linhas por polegada (lpp) no campo **Frequência** ou seleccione uma opção no menu pendente **Frequência**.

## Exportar apresentações

Através dos comandos **Exportar**, **Imprimir** e de outros comandos, pode exportar ficheiros nos seguintes formatos:

- PostScript (PS)
- Encapsulated PostScript (EPS)
- Portable Document Format (PDF), com ou sem verificação PDF/X
- HyperText Markup Language (HTML)
- Extensible HyperText Markup Language (XHTML)
- Extensible Markup Language (XML)
- Extensible Stylesheet Language (XSL)
- Extensible Stylesheet Language Translator (XSLT)

Para aceder às opções de exportação, seleccione **Ficheiro > Exportar** ou clique no botão **Exportar** .

O tipo de apresentação activa determina as opções de exportação do QuarkXPress. Por exemplo, quando está a ser apresentada uma apresentação de impressão, o comando que permite exportar uma apresentação Web para o formato HTML (**Ficheiro > Exportar > HTML**) não está disponível.

### Exportar uma apresentação em formato EPS

Quando exporta uma página de uma apresentação como um ficheiro EPS (Encapsulated PostScript), pode especificar um nome de ficheiro e uma localização, bem como definir diversos parâmetros de exportação EPS (através dos controlos personalizados ou de um estilo de saída EPS). Para utilizar os controlos básicos de exportação EPS:

1 Seleccione **Ficheiro > Exportar > Página como EPS**. É apresentada a caixa de diálogo **Página como EPS**.

2 Introduza um intervalo de páginas no campo **Página**.

3 Para utilizar um estilo de saída existente, seleccione uma opção no menu pendente **Estilo de EPS**.

4 Para alterar as definições de saída, clique em **Opções**. Utilize os painéis da caixa de diálogo apresentada para controlar o formato do ficheiro exportado.

- Para utilizar um estilo de saída EPS, seleccione uma opção no menu pendente **Estilo de EPS**. Para criar um estilo de saída de EPS, utilizando as definições actuais, seleccione **Novo Estilo de Saída EPS**.
- Para especificar um formato para o ficheiro EPS, seleccione uma opção no menu pendente **Formato**.
- Utilize o painel **Gerais** para especificar a escala do ficheiro EPS, o formato da pré-visualização do ficheiro EPS, se pretende tratar as áreas brancas da página como transparentes ou opacas no ficheiro EPS e se pretende a saída do ficheiro EPS como uma área de trabalho.
- Utilize o painel **Cor** para escolher uma configuração de saída para o ficheiro EPS e seleccionar as chapas que devem ser incluídas na saída.
- Utilize o painel **Tipos** para especificar os tipos que são incorporados no ficheiro EPS exportado.
- Utilize o painel **Marcas** para especificar o posicionamento, largura e comprimento de marcas de corte no ficheiro EPS.
- Utilize o painel **Projecção** para designar um tipo de projecção simétrica ou assimétrica e especificar a distância de projecção em torno do ficheiro EPS.
- Utilize o painel **Transparência** para activar ou desactivar a transparência, bem como para controlar a resolução de itens alisados no ficheiro EPS.
- Utilize o painel **OPI** para especificar opções de inclusão de imagens originais de alta resolução no ficheiro EPS e para controlar opções TIFF e EPS de forma separada.
- Utilize o painel **JDF** para indicar se deverá ser criado um ficheiro JDF (Job Definition Format) ao mesmo tempo que o ficheiro EPS. Pode optar por fazê-lo se estiver a utilizar Job Jackets num fluxo de trabalho JDF.
- Utilize o painel **Avançadas** para especificar se pretende que o ficheiro EPS utilize PostScript Nível 2 ou PostScript Nível 3.

5. Clique em **OK**. (Para capturar as definições actuais sem criar um ficheiro EPS, clique em **Guardar Especificações**).
6. Clique em **Guardar**.

### Exportar uma apresentação em formato PDF

Para exportar a apresentação activa em formato PDF:

1. Seleccione **Ficheiro > Exportar > Apresentação como PDF**. É apresentada a caixa de diálogo **Exportar como PDF**.
2. Introduza um intervalo de páginas no campo **Páginas**.
3. Para utilizar um estilo de saída existente, seleccione uma opção no menu pendente **Estilo de PDF**.
4. Para alterar as definições de saída, clique em **Opções**. Utilize os painéis da caixa de diálogo apresentada para controlar o formato do ficheiro exportado.

- Para utilizar um estilo de saída de PDF, seleccione uma opção no menu pendente **Estilo de PDF**. Para criar um estilo de saída de PDF, utilizando as definições actuais, seleccione **Novo Estilo de Saída de PDF**.
- Para utilizar a verificação PDF/X, seleccione uma opção no menu pendente **Verificação**. As opções disponíveis incluem **PDF/X 1a** e **PDF/X 3**. Note que a verificação **PDF/X 1a** permite apenas cores

CMYK e cores directas, enquanto a verificação **PDF/X 3** permite incluir cores e imagens que utilizem outros espaços de cores, juntamente com perfis de cores ICC (que são definidos nas configurações de origem e de saída da gestão de cores).

- Utilize o painel **Cor** para especificar se pretende criar uma saída em formato composto ou separações, escolher uma configuração de saída para o ficheiro PDF e seleccionar as chapas que devem ser incluídas na saída.
- Utilize o painel **Compressão** para especificar as opções de compressão para os diferentes tipos de imagem do ficheiro PDF.
- Utilize o painel **Páginas** para especificar se pretende exportar áreas de trabalho, exportar cada página como um ficheiro PDF em separado, incluir páginas em branco e incorporar uma miniatura do ficheiro PDF.
- Utilize o painel **Marcas** para especificar o posicionamento, largura e comprimento de marcas de corte no ficheiro PDF.
- Utilize o painel **Hiperligação** para especificar a forma como as ligações e as listas da apresentação são exportadas, bem como a forma como as hiperligações devem aparecer no PDF. Também pode utilizar este painel para especificar a ampliação/redução predefinida do ficheiro PDF.
- Utilize o painel **Metadados** para fornecer os detalhes que são apresentados no separador **Descrição** da caixa de diálogo **Propriedades do Documento** do Adobe Acrobat Reader.
- Utilize o painel **Tipos** para especificar os tipos que são incorporados no ficheiro PDF exportado.
- Utilize o painel **Projecção** para especificar a forma como as projecções são geridas no ficheiro PDF.
- Utilize o painel **Camadas** para especificar quais as camadas a incluir no ficheiro PDF e para criar camadas de PDF a partir das camadas na apresentação do QuarkXPress.
- Utilize o painel **Transparência** para controlar a forma como os itens transparentes são alisados. Para desactivar o alisamento e manter as relações de transparência no PDF exportado, clique em **Exportar Transparência Nativa**. Para imprimir itens sem tomar em conta os respectivos valores de opacidade, seleccione **Ignorar Transparência**. Para activar o alisamento, clique em **Alisar Transparência**.

  Quando o alisamento está activado, poderá especificar uma resolução para a rasterização de imagens que incluem dados vectoriais, quando ocorrem numa relação de transparência. Para fazê-lo, clique no menu pendente **Imagens Vectoriais** e seleccione ou introduza um valor de ppp. Este controlo aplica-se apenas quando o alisamento está activado.

  Para especificar uma resolução para combinações (independentemente do estado de activação do alisamento), clique no menu pendente **Combinações** e seleccione ou introduza um valor de ppp. Para especificar uma resolução para a rasterização de sombras de capitular (independentemente do estado de activação do alisamento), clique no menu pendente **Sombras de Capitular** e seleccione ou introduza um valor de ppp.

  Para especificar a resolução para objectos rodados e inclinados quando o alisamento está activado, seleccione **Rotações de Reamostragem** e, em seguida, introduza um valor no campo **Para**. O valor no campo **Para** deve ser, pelo menos, igual ao valor de resolução mais alto nos campos **Imagens Vectoriais**, **Combinações** e **Sombra de Capitular**.

  Para controlar a resolução da transparência alisada de ficheiros PDF e do Adobe Illustrator importados, introduza um valor no campo **Resolução de Alisamento**.

➡ A opção **Exportar Transparência Nativa** não está disponível se seleccionar **PDF/X–1a: 2001** ou **PDF/X–3: 2002** no menu pendente **Verificação**. Esta funcionalidade também não está disponível se seleccionar **Separações** no menu pendente **Modo** no painel **Cor**.

- Utilize o painel **OPI** para especificar opções de inclusão de imagens originais de alta resolução no ficheiro PDF (não disponível quando selecciona **PDF/X 1a** ou **PDF/X 3** no menu pendente **Verificação**).
- Utilize o painel **JDF** para indicar se deverá ser criado um ficheiro JDF (Job Definition Format) ao mesmo tempo que o ficheiro PDF. Pode optar por fazê-lo se estiver a utilizar Job Jackets num fluxo de trabalho JDF.
- Utilize o painel **Resumo** para ver um resumo das opções de exportação de PDF seleccionadas.

5 Clique em **OK**. (Para capturar as definições actuais sem criar um ficheiro PDF, clique em **Guardar Especificações**).

6 Clique em **Guardar**.

➡ Se estiver a utilizar um programa de destilação de outro fornecedor e pretender criar um ficheiro PostScript, altere as definições no painel **PDF** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**). Para mais informações, consulte "*Preferências — Aplicação — PDF*".

### Criar um ficheiro PostScript

Para criar um ficheiro PostScript a partir de uma apresentação, abra o painel **PDF** da caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**) e seleccione **Criar Ficheiro PostScript para Destilação Posterior**. Quando selecciona **Ficheiro > Exportar > Apresentação como PDF**, o QuarkXPress gera um ficheiro PostScript com o nome e a localização especificados pelo utilizador, em vez de criar um ficheiro PDF.

## Utilizar a função Agrupar para Saída

Para utilizar a função **Agrupar para Saída**:

1 Aceda ao painel **Tipos** da caixa de diálogo **Utilização** (menu **Utilitários**) para confirmar que todos os tipos estão disponíveis. Em seguida, seleccione o painel **Imagens** da caixa de diálogo **Utilização**, para confirmar que todas as imagens importadas estão ligadas ao documento e apresentam o estado **OK**.

2 Seleccione **Ficheiro > Agrupar para Saída**. É apresentada a caixa de diálogo **Agrupar para Saída**.

3 Abra o separador **Agrupar para Saída**. Quando utiliza esta função, é gerado automaticamente um relatório. Para gerar apenas este relatório, seleccione **Apenas Relatório** no separador **Agrupar para Saída**. Se desmarcar esta opção, pode marcar uma ou mais das seguintes opções:

- A opção **Apresentação** copia o ficheiro do projecto para a pasta de destino especificada.
- A opção **Imagens Ligadas** copia ficheiros de imagem importados que têm de permanecer ligados ao documento, para uma saída de alta resolução. Quando o QuarkXPress agrupa imagens no documento, o percurso para cada imagem agrupada é actualizado de modo a reflectir as localizações do novo ficheiro na pasta "Imagens", dentro da pasta de destino.

- A opção **Configurações de Cor** copia todos os perfis ICC (International Color Consortium) associados ao documento ou às imagens importadas.
- *Mac OS apenas:* A opção **Tipos de Ecrã** copia todos os tipos de ecrã necessários para visualizar o documento.
- *Mac OS apenas:* A opção **Tipos de Impressora** copia todos os tipos de impressora necessários para imprimir o documento.
- *Windows apenas:* A opção **Tipos** copia todos os tipos necessários para imprimir o documento.

No Mac OS, os tipos TrueType funcionam tanto como tipos de ecrã como tipos de impressora. Se o documento utilizar apenas tipos TrueType, o QuarkXPress agrupá-los-á quando seleccionar **Tipos de Ecrã** ou quando seleccionar **Tipos de Impressora**. Se o documento utilizar uma combinação de tipos TrueType e Tipo 1, ou se utilizar apenas tipos de Tipo 1, seleccione **Tipos de Ecrã** e **Tipos de Impressora**, para se certificar de que os tipos de Tipo 1 são agrupados completamente.

4 No separador **Vista**, seleccione **Processar Alterações de Imagem** para aplicar efeitos a imagens antes do agrupamento. Se esta opção não for seleccionada, as imagens são agrupadas no seu formato original, sem efeitos de imagem aplicados.

5 Clique em **Guardar**.

Quando selecciona o agrupamento de tipos, o QuarkXPress também agrupa tipos dentro de ficheiros EPS importados, se esses tipos estiverem activos no computador.

## Trabalhar com estilos de saída

Os estilos de saída permitem-lhe capturar definições para saída em formatos impressos, PDF e EPS. Pode utilizar estilos de saída juntamente com os comandos **Ficheiro > Imprimir**, **Ficheiro > Exportar > Guardar Página Como EPS** e **Ficheiro > Apresentação > Exportar como PDF**. QuarkXPress inclui predefinições para todas as opções de saída, que podem servir de base para a personalização em função das suas necessidades. Alternativamente, pode criar estilos de saída inteiramente novos.

Para criar um estilo de saída:

1 Seleccione **Editar > Estilos de Saída**. É apresentada a caixa de diálogo **Estilos de Saída**.

Utilize a caixa de diálogo **Estilos de Saída** para criar, importar, exportar, editar e remover estilos de saída.

2. Seleccione uma opção no menu pendente **Novo**.
3. Introduza um nome para o estilo no campo **Nome**.
4. Especifique as definições nos painéis. Para informações sobre opções EPS, consulte "*Exportar uma apresentação em formato EPS*". Para informações sobre opções PDF, consulte "*Exportar uma apresentação em formato PDF*".
5. Clique em **OK**.
6. Clique em **Guardar**.

## Trabalhar com o ajustamento

O ajustamento tenta compensar as falhas de enquadramento de tinta, expandindo áreas de cor mais claras de forma a sobrepor ligeiramente as áreas mais escuras. O QuarkXPress permite-lhe criar ajustamentos de forma automática, especificando preferências de ajustamento predefinidas da aplicação e específicas do documento. Pode personalizar ainda mais os ajustamentos, especificando valores de ajustamento para cores individuais em relação a outras cores, para além de poder personalizar o ajustamento para itens específicos de uma apresentação.

### Compreender o ajustamento

O ajustamento é especificado no QuarkXPress para definir a forma como uma *cor de objecto* é ajustada em relação a uma *cor de fundo*. A cor do objecto é a cor aplicada a qualquer item (como texto ou um rectângulo) e que está à frente de outra cor. A cor de fundo é a cor aplicada a qualquer item (como texto ou um rectângulo) e que está atrás de outra cor. Quando a cor do objecto e a cor de fundo se encontram numa página impressa, a direcção do ajustamento é determinada pela *luminescência* relativa (claridade ou brilho) das cores.

A cor do objecto pode ser ajustada relativamente a uma cor de fundo de quatro formas:

- *Sobreposição:* Quando a cor do objecto é impressa directamente sobre uma cor de fundo.
- *Expansão:* Quando a cor do objecto retira (desactiva) a sua própria forma exacta da cor de fundo.

- *Área de Trabalho:* Quando a cor do objecto mais clara é ligeiramente aumentada, de modo a que a forma do objecto se sobreponha à cor de fundo mais escura.
- *Sobreposição:* Quando a cor do objecto mais escura é ligeiramente reduzida, de modo a que a forma da cor de fundo se sobreponha à cor do objecto.

Os valores de ajustamento do QuarkXPress são determinados numa de três fases:

- *Ajustamento predefinido* é o método que o QuarkXPress utiliza para ajustar automaticamente cores de diferentes tons e tonalidades, com base na luminescência relativa das cores do objecto e de fundo. Utilize o painel **Ajustamento** da caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**) para introduzir preferências predefinidas de ajustamento para o QuarkXPress e para apresentações individuais do QuarkXPress (ajustamentos específicos de apresentações).
- *Ajustamentos específicos de cores* é o método de ajustamento que é especificado para qualquer cor de objecto relativamente a qualquer cor de fundo. Ao especificar **Sobreposição**, **Expansão**, **Valor Auto (+)** para áreas de trabalho, **Valor Auto (–)** para sobreposições ou valores de ajustamento **Personalizados** na caixa de diálogo **Especificações de Ajustamento** (**Editar > Cores > Editar Ajustamento**), pode controlar as relações de ajustamento para cada cor na paleta **Cores** (menu **Janela**).
- *Ajustamento específico de itens* é o método de ajustamento especificado para qualquer item utilizando a paleta **Informação de Ajustamento** (menu **Janela**).

➡ As preferências específicas de documentos sobrepõem-se às preferências predefinidas, as preferências específicas de cores sobrepõem-se a todas as preferências predefinidas e as preferências específicas de itens sobrepõem-se a todas as outras preferências de ajustamento.

➡ Se estiver a imprimir em formato composto (sem separações) ou numa impressora a laser, a especificação de valores de ajustamento não terá qualquer efeito na impressão.

➡ Os valores de ajustamento especificados devem ser determinados pela impressora, papel, tamanho de folha, tintas e ecrã de linha (lpp) que serão utilizados para executar o trabalho. Para obter melhores resultados, utilize o método e os valores de ajustamento recomendados pela sua empresa de serviços gráficos.

### Ajustar imagens EPS

As definições de ajustamento (sobreimpressões e expansões) em ficheiros EPS importados são utilizadas quando coloca essas imagens à frente de outros itens do QuarkXPress.

➡ Os comandos utilizados para criar sobreimpressões para ajustamentos variam entre aplicações de ilustração. Consulte a documentação da aplicação, para obter instruções sobre como criar sobreimpressões.

### Criar e utilizar preto

As empresas de impressão e de design gráfico utilizam frequentemente o *preto* para criar uma cor negra mais intensa e escura, de modo a obter uma coloração uniforme e muito escura em áreas extensas de cobertura de tinta. Um preto standard é composto por uma camada de 100% de preto processado sobre uma percentagem filtrada de cores processadas.

Uma vez que é composto por mais do que uma cor processada, é provável ocorrerem falhas de preto na impressão. Consequentemente, o QuarkXPress efectua o ajustamento de uma forma diferente, no caso do preto. Se a cor de um objecto se espalhar para um fundo preto, todas as cores processadas, à excepção do preto processado, serão espalhadas de acordo com o valor especificado no campo **Valor auto** (painel **Editar > Preferências > Ajustamento**). Se a cor preta do objecto estiver a ser sobreposta por uma cor de fundo, todas as cores processadas serão sobrepostas, à excepção do preto processado. Este processo de ajustamento especial é utilizado para impedir que as cores processadas de fundo fiquem visíveis devido a falhas.

- O QuarkXPress aplica um ajustamento de preto apenas quando a percentagem de preto processado é igual ou superior à percentagem introduzida no campo **Limite de sobreposição** (painel **Editar > Preferências > Ajustamento**).

- O QuarkXPress aplica um ajustamento de preto apenas quando é aplicada uma tonalidade de 100% à cor preta.

## Compreender problemas de alisamento e produção

Uma vez que a impressão PostScript não tem o conceito de transparência, *alisamento* é o processo que permite simular a transparência, alterando elementos de página de modo a produzir o desenho pretendido. O alisamento ocorre apenas no fluxo de impressão (quando os itens são alimentados para o periférico de impressão), pelo que as apresentações do QuarkXPress nunca são efectivamente modificadas. No QuarkXPress, o alisamento funciona da seguinte forma:

Em primeiro lugar, os rectângulos são decompostos, os elementos transparentes são identificados e as relações entre formas discretas (incluindo contornos de texto) são removidas. As zonas que não precisam de ser rasterizadas são preenchidas com uma nova cor, que é criada agrupando as cores existentes. (As áreas sem nenhuma opacidade com 0% de opacidade não precisam de ser alisadas, excepto quando são utilizadas para combinações e imagens).

As zonas que precisam de ser rasterizadas dão origem a percursos de recorte. (As imagens semi-opacas, sombras de capitular, combinações semi-opacas e itens semi-opacos que se sobrepõem aos elementos de página têm de ser rasterizados).

As definições do painel **Transparência** da caixa de diálogo **Imprimir** (menu **Ficheiro**) controlam a resolução de saída dos elementos de página que são rasterizados, devido a efeitos de transparência ou sombras de capitular. Para mais informações, consulte "*Painel Transparência*".

Em geral, quando se trabalha com relações de transparência, não é necessário efectuar o alisamento. Quando o alisamento é utilizado, as sobreimpressões de itens opacos são herdadas por percursos criados através de decomposição; as sobreposições e áreas de trabalho definidas para elementos transparentes são ignoradas. Todos os outros itens criados por decomposição são definidos para expansão e enviados através do alisamento predefinido do QuarkXPress, durante separações baseadas no sistema central.

Os elementos de página transparentes são sempre alisados na saída PDF.

# Colaboração e origem única

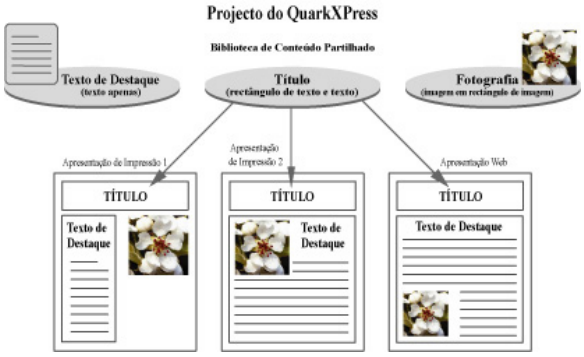
Pode utilizar a função de sincronização para reunir facilmente as mesmas informações para distribuição em múltiplos formatos e através de vários canais. Além de personalizar os desenhos em vários tipos de suporte — impressão, Web ou interactivo — também pode criar projectos que incluam diversos tamanhos de apresentação. Além disso, pode optimizar o seu trabalho sincronizando automaticamente os seus conteúdos entre apresentações de qualquer tipo.

## Trabalhar com conteúdo partilhado

Se já alguma vez trabalhou num projecto cujo conteúdo tem de permanecer idêntico em vários locais, sabe que este é um processo que envolve alguns riscos. E se a versão impressa de um documento for actualizada, mas a versão não for? Para resolver este problema, o QuarkXPress inclui a função *conteúdo partilhado*. Esta função permite-lhe ligar conteúdo que é utilizado em diferentes locais, dentro de um ficheiro de projecto. Se uma cópia do conteúdo for alterada, as outras cópias são automaticamente actualizadas, de forma automática, para reflectir essas alterações.

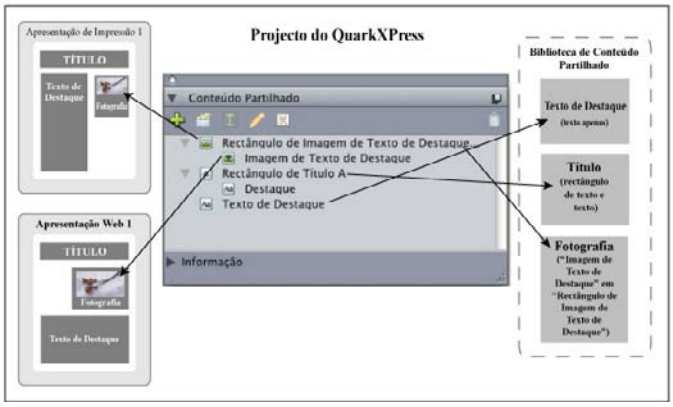
Na maior dos itens sincronizados, o QuarkXPress mantém uma versão modelo numa parte invisível do ficheiro de projecto, denominada *biblioteca de conteúdo partilhado*. Quando efectua uma alteração em qualquer item sincronizado de uma apresentação, essa alteração é gravada na versão modelo, na biblioteca de conteúdo partilhado, e o QuarkXPress actualiza automaticamente todas as cópias sincronizadas desse item no projecto, de modo a reflectir a alteração. Por isso, se actualizar o item A, o item B é actualizado automaticamente através do item modelo, na biblioteca de conteúdo partilhado — e se actualizar o item B, o item A é actualizado da mesma forma.

A biblioteca de conteúdo partilhado pode conter imagens, rectângulos, linhas, texto formatado e não formatado, cadeias de rectângulos de texto, grupos e Composition Zones. Quando adiciona algo à biblioteca de conteúdo partilhado, pode controlar quais os aspectos desse conteúdo ou item que devem ser *sincronizados* (mantidos iguais em todas as ocorrências) e quais os aspectos que *não* devem ser sincronizados.




A biblioteca de conteúdo partilhado inclui texto, imagens, linhas, Composition Zones e itens que podem ser utilizados em diferentes apresentações, dentro de um projecto. Quando altera uma ocorrência de um item da biblioteca de conteúdo partilhado numa apresentação, todas as ocorrências de todas as apresentações são automaticamente actualizadas, uma vez que estão todas ligadas à versão modelo, na biblioteca de conteúdo partilhado.

Os itens da biblioteca de conteúdo partilhado são apresentados na paleta **Conteúdo Partilhado**. Nesta paleta, pode duplicar e sincronizar esse conteúdo em diferentes apresentações, conforme ilustrado em baixo.




A paleta **Conteúdo Partilhado** permite o acesso aos itens da biblioteca de conteúdo partilhado. Aqui, a "Apresentação de Impressão 1" utiliza o "Rectângulo de Imagem de Texto Superior" e a imagem dentro do mesmo, mas a "Apresentação Web" utiliza apenas a imagem propriamente dita (num rectângulo de imagem maior). Se a imagem for alterada em qualquer das apresentações, ambas são actualizadas automaticamente.

➡ Para informações sobre como incluir diferentes tipos de apresentações num único projecto, consulte "*Projectos e apresentações*".

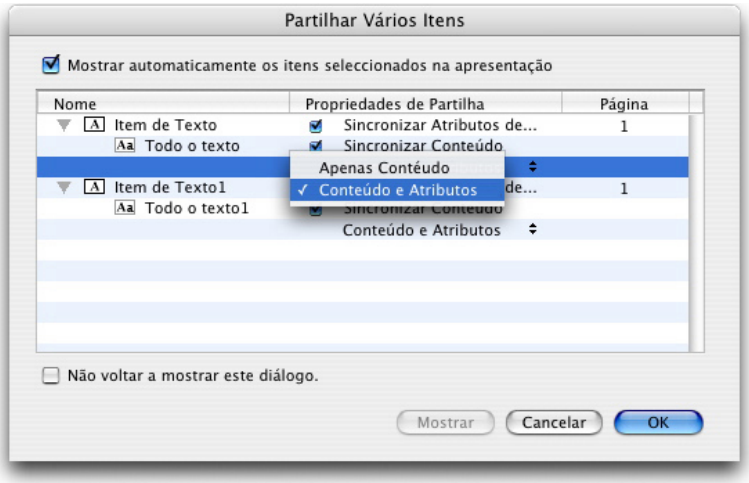
### Partilhar e sincronizar conteúdo

Para partilhar e sincronizar rectângulos, linhas, grupos e conteúdo:

1. Aceda à paleta **Conteúdo Partilhado** (menu **Janela**).
2. Seleccione os itens que pretende sincronizar.

3 Clique em **Adicionar Item**, na paleta **Conteúdo Partilhado**. Se estiver seleccionado um item, é apresentada a caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado**. Se estiverem seleccionados vários itens, é apresentada a caixa de diálogo **Partilhar Vários Itens**.

Utilize a caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado** para partilhar e sincronizar itens individuais.




Utilize a caixa de diálogo **Partilhar Vários Itens** para partilhar e sincronizar múltiplos itens.

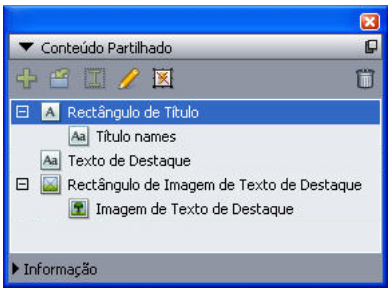
➡ Se a opção **Mostrar automaticamente itens seleccionados na apresentação**, poderá navegar para um item clicando no respectivo nome na lista.

➡ Apenas podem ser sincronizados os atributos das linhas partilhadas.

4 Para partilhar as características de um item seleccionado, especifique **Sincronizar Atributos de Rectângulo** para esse item.

5 Para partilhar o texto ou a imagem de um item seleccionado, especifique **Sincronizar Conteúdo** para esse rectângulo. Para partilhar o texto ou a imagem e a respectiva formatação, clique ou especifique **Conteúdo e Atributos**. Para partilhar apenas o texto ou a imagem, clique ou especifique **Apenas Conteúdo**. Consulte "*Compreender as opções de sincronização*" para opções de rectângulos e conteúdo.

6 Clique em **OK** para adicionar os itens seleccionados à paleta **Conteúdo Partilhado**.




A paleta **Conteúdo Partilhado** permite o acesso aos itens e conteúdo da biblioteca de conteúdo partilhado.

### Compreender as opções de sincronização

Quando adiciona itens e conteúdos à paleta **Conteúdo Partilhado**, pode seleccionar várias opções de sincronização na caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado**.

- Para sincronizar o conteúdo do rectângulo de texto, percurso de texto ou rectângulo de imagem seleccionado, sem sincronizar o rectângulo ou o percurso propriamente dito, desmarque **Sincronizar Atributos de Rectângulo** e marque **Sincronizar Conteúdo**. O texto sincronizado desta forma tem de ser arrastado para um rectângulo ou percurso de texto e as imagens sincronizadas desta forma têm de ser arrastadas para um rectângulo de imagem.
- Pode sincronizar o texto ou a imagem e os respectivos atributos de conteúdo (tais como formatação do texto e escala, rotação e efeitos para imagens) clicando em ou seleccionando **Conteúdo e Atributos**.
- Pode sincronizar o texto ou a imagem permitindo edições de um único atributo de conteúdo, clicando em ou seleccionando **Apenas Contéudo**. Se o fizer, o texto ou a imagem podem ter formatação diferente, em diferentes partes do projecto. Mas se editar o texto ou actualizar a imagem num local, essa alteração será implementada nas restantes partes do projecto.
- Para sincronizar um rectângulo de texto, percurso de texto ou rectângulo de imagem e os respectivos atributos *sem* sincronizar o seu conteúdo, marque **Sincronizar Atributos de Rectângulo** e desmarque **Sincronizar Conteúdo**. Por exemplo, imagine que o faz num rectângulo de texto ou de imagem e, em seguida, arrasta duas cópias do rectângulo. Se depois redimensionar e adicionar uma moldura a um dos rectângulos, o outro rectângulo é automaticamente redimensionado e adquire a mesma moldura. No entanto, pode importar conteúdos diferentes para cada rectângulo.

  Para sincronizar atributos de itens, conteúdo e atributos de conteúdo, marque **Sincronizar Atributos de Rectângulo** e **Sincronizar Conteúdo** e clique em ou seleccione **Conteúdo e Atributos**. Se sincronizar dois rectângulos desta forma, qualquer alteração realizada num deles reflecte-se automaticamente no outro, incluindo as alterações ao tamanho, conteúdo e formatação do rectângulo.

### Posicionar um item sincronizado

Para posicionar um item ou grupo sincronizado:

1. Seleccione a entrada de destino na paleta **Conteúdo Partilhado**.
2. Arraste a entrada da paleta **Conteúdo Partilhado** para a página.

### Posicionar conteúdo sincronizado

Para posicionar conteúdo sincronizado:

1 Seleccione um rectângulo de texto, um percurso de texto ou um rectângulo de imagem.

2 Seleccione a entrada do conteúdo de texto ou imagem na paleta **Conteúdo Partilhado** e clique em **Inserir**. Repare na forma como as asas de redimensionamento do item se alteram, para símbolos de sincronização. Também pode arrastar a entrada de texto ou imagem da paleta **Conteúdo Partilhado** para um rectângulo de texto, percurso de texto ou rectângulo de imagem activo.

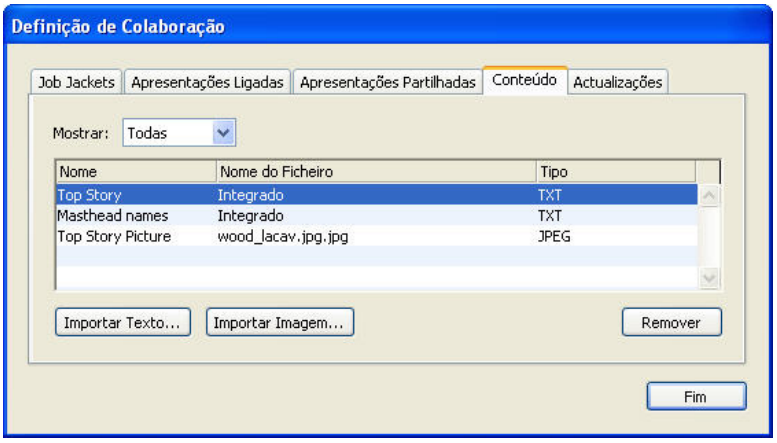
Também pode arrastar a entrada de texto ou imagem da paleta **Conteúdo Partilhado** para um rectângulo de texto, percurso de texto ou rectângulo de imagem activo.

### Importar conteúdo para a biblioteca de conteúdo partilhado

Além de importar texto ou imagens para rectângulos de texto ou de imagem, pode utilizar dois métodos para importar conteúdos directamente para a paleta **Conteúdo Partilhado**.

Para importar conteúdos utilizando a caixa de diálogo **Definição de Colaboração**:

1 Com um projecto activo, seleccione **Ficheiro > Definição de Colaboração**. O conteúdo partilhado é apresentado no separador **Conteúdo** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração**, na paleta **Conteúdo Partilhado**.




Separador **Conteúdo** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração**

2 Clique em **Importar Texto** para visualizar a caixa de diálogo **Importar Texto**. Seleccione um ficheiro de texto e clique em **Abrir**. Utilize os controlos da caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado**, para especificar a forma como o conteúdo e os atributos são partilhados.

3 Clique em **Importar Imagem** para visualizar a caixa de diálogo **Importar Imagem**. Seleccione um ficheiro de imagem e clique em **Abrir**. Utilize os controlos da caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado**, para especificar a forma como o conteúdo e os atributos são partilhados.

Também pode importar conteúdo utilizando o botão **Importar** da paleta **Conteúdo Partilhado**. Contudo, este botão só está disponível quando selecciona um ícone de conteúdo de texto ou um ícone de conteúdo de imagem na paleta **Conteúdo Partilhado**. Note que o texto importado desta forma fica incorporado no ficheiro do projecto, não sendo mantida qualquer ligação ao ficheiro de texto de origem. No entanto, as imagens importadas desta forma podem ser visualizadas e actualizadas no painel **Imagens** da caixa de diálogo **Utilização**.

## Trabalhar com Composition Zones

Os tópicos seguintes mostram a forma como os itens de Composition Zones podem facilitar os fluxos de trabalho existentes, permitindo aos membros de equipas trabalhar em simultâneo no mesmo projecto de QuarkXPress.

### Compreender os itens de Composition Zones

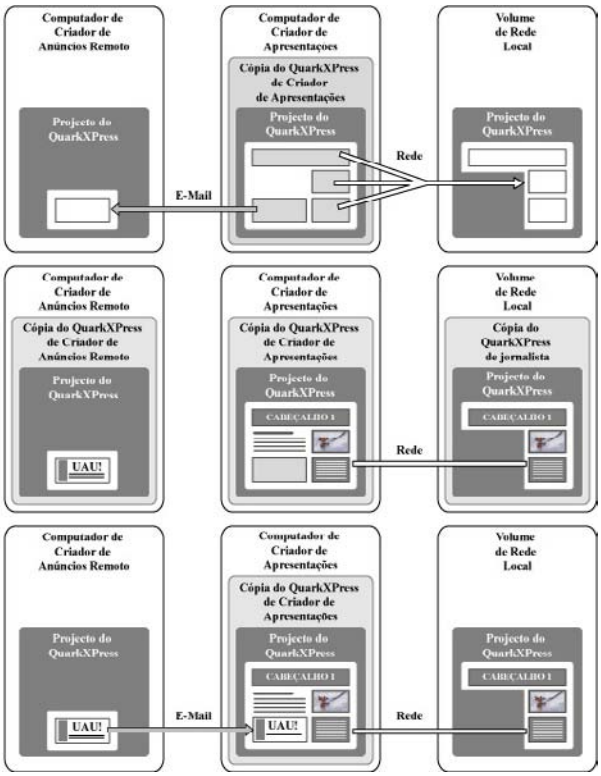
Um *item de Composition Zones* é uma apresentação ou uma área definida pelo utilizador, dentro de uma apresentação, que pode ser partilhada com outros utilizadores do QuarkXPress.

➡ Para trabalhar com Composition Zones no QuarkXPress, é necessário ter instalado o suporte lógico Composition Zones XTensions.

Imagine um criador de apresentações encarregado dos ficheiros de projecto QuarkXPress numa revista. O criador de apresentações pode utilizar itens de Composition Zones para partilhar o conteúdo com jornalistas, editores, criadores de gráficos e colaboradores remotos que também utilizem o QuarkXPress.

Com o QuarkXPress, o criador de apresentações pode "desenhar" a área do projecto para um anúncio, utilizando a primitiva **Composition Zones**, e exportar em seguida esse item de Composition Zones para um ficheiro à parte. O ficheiro resultante inclui as especificações correctas e este processo economiza tempo quando o criador de anúncios remoto receber o ficheiro. O criador de anúncios trabalha no QuarkXPress para adicionar o conteúdo e, em seguida, devolve o ficheiro — juntamente com os gráficos e tipos necessários — ao criador de apresentações. Depois, o criador de apresentações coloca o ficheiro actualizado na pasta adequada e a apresentação é automaticamente actualizada, de modo a mostrar o anúncio. E uma vez que o item de Composition Zones funciona tal como uma apresentação de QuarkXPress, o criador de apresentações pode abrir o ficheiro para efectuar alterações.

Entretanto, o criador de apresentações pode designar outro item de Composition Zones para um artigo na mesma página do anúncio. O criador de apresentações desenha três rectângulos: Um para o título, outro para o corpo do artigo e outro para uma imagem. Utilizando a tecla Shift para seleccionar os três rectângulos, o criador de apresentações cria um novo ficheiro de Composition Zones a partir desses três rectângulos, exporta o ficheiro e, em seguida, avisa o jornalista de que o ficheiro está disponível na pasta de rede partilhada. À medida que o jornalista trabalha no ficheiro e guarda cada versão actualizada, as actualizações são apresentadas no projecto do criador de apresentações. E tal como o anúncio, o artigo pode ser actualizado posteriormente no projecto.




**Superior**: O criador de apresentações exporta partes de um projecto como Composition Zones e, em seguida, envia um ficheiro por e-mail, para um criador de anúncios remoto, e coloca outro ficheiro num servidor de rede local. **Centro**: O criador de apresentações, o jornalista e o criador de anúncios trabalham nas respectivas partes da página, em simultâneo. **Inferior**: O criador de anúncios envia o anúncio terminado para o criador de apresentações, numa mensagem de e-mail, a página é actualizada automaticamente e a apresentação está concluída.

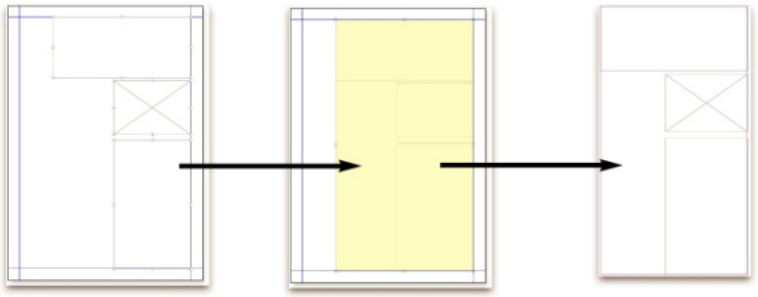
A situação acima descrita explica as principais utilizações de Composition Zones, embora esta função também possa ser utilizada noutros fluxos de trabalho de colaboração. Por exemplo, por uma série de motivos, pode especificar que os itens de Composition Zones devem ser limitados ao projecto em que são definidos. O criador de apresentações pode pretender utilizar um anúncio em mais do que um local do projecto; nesse caso, o anúncio pode conter vários rectângulos de texto e imagem. Não pode utilizar a paleta **Conteúdo Partilhado** para sincronizar um grupo de itens, mas se o criador de apresentações criar um item de Composition Zones baseado numa selecção de múltiplos itens, esse item de Composition Zones é sincronizado e fica disponível em todo o projecto. O criador de apresentações pode designar uma apresentação para a revista impressa e outra, dentro do mesmo projecto, para uma página Web que inclua o anúncio. O criador de apresentações pode limitar a utilização deste item de Composition Zones a este projecto específico, mas o anúncio pode ser exactamente igual na versão impressa e na versão Web.

### *Terminologia de Composition Zones*

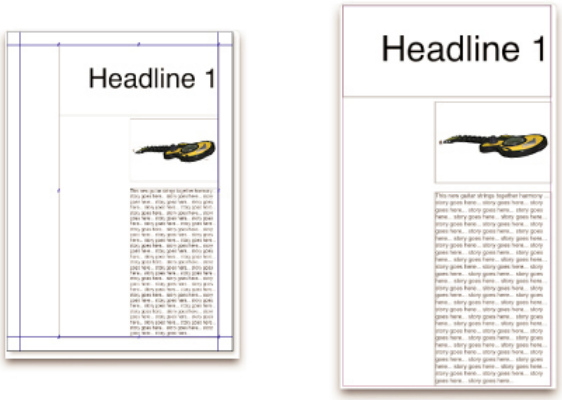
As Composition Zones são únicas uma vez que têm características de *itens*, quando posicionadas numa apresentação, mas comportam-se como *apresentações*, quando o respectivo conteúdo é editado.

- *Item de Composition Zones:* Um item que apresenta o conteúdo de uma apresentação que existe noutra localização. Pode considerar um item de Composition Zones como uma "janela" através da qual pode ver o conteúdo de uma outra apresentação. A apresentação apresentada num item de Composition Zones designa-se por *apresentação de composição*(consulte a definição seguinte). Cada item de Composition Zones obtém o seu conteúdo a partir de uma (e apenas uma) apresentação de composição.

- *Apresentação de composição:* Um tipo especial de apresentação que só é utilizado para facultar conteúdo a um item de Composition Zones. Pode considerar uma apresentação de composição como a apresentação que é visível através da "janela" de um item de Composition Zones. Múltiplos itens de Composition Zones sincronizados podem apresentar o conteúdo de uma única apresentação de composição. Contudo, uma apresentação de composição só pode ser editada por uma pessoa de cada vez.

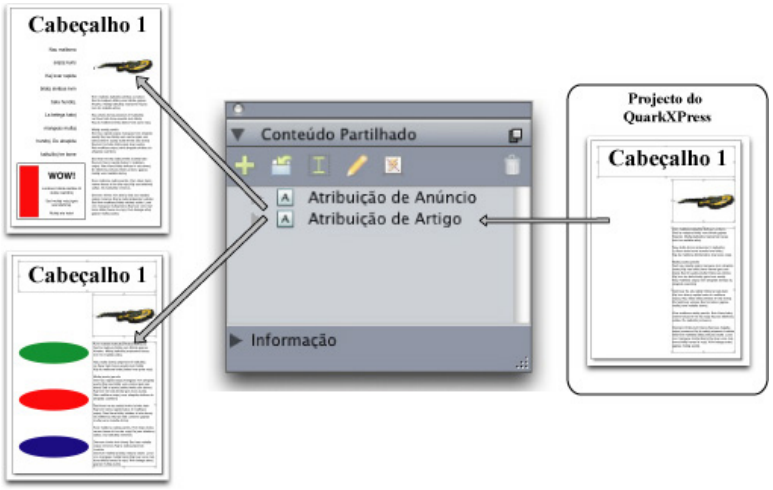


Quando cria um item de Composition Zones, o QuarkXPress cria automaticamente uma apresentação de composição, para facultar conteúdo a esse item de Composition Zones.



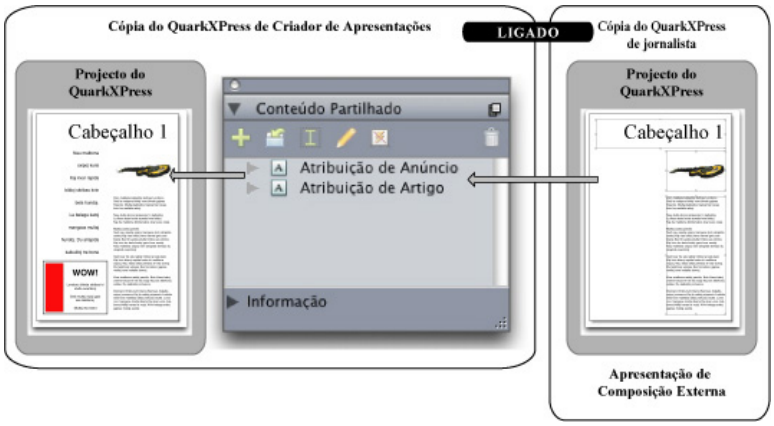

Quando adiciona conteúdo a uma apresentação de composição, esta actualiza automaticamente quaisquer itens de Composition Zones correspondentes. As actualizações são apresentadas nos itens de Composition Zones de acordo com as preferências definidas para as apresentações que contêm os itens de Composition Zones (imediatamente, no momento da impressão ou na abertura do projecto).

- *Item de Composition Zones original:* A apresentação inicial ou a área definida pelo utilizador a partir da qual foi criado um item de Composition Zones.
- *Item de Composition Zones posicionado:* Um item de Composition Zones que foi posicionado numa apresentação, utilizando a paleta **Conteúdo Partilhado**.




As apresentações de composição são listadas na paleta **Conteúdo Partilhado**. Pode utilizar esta paleta para posicionar apresentações de composição em múltiplas apresentações, tanto no mesmo projecto como noutros projectos.

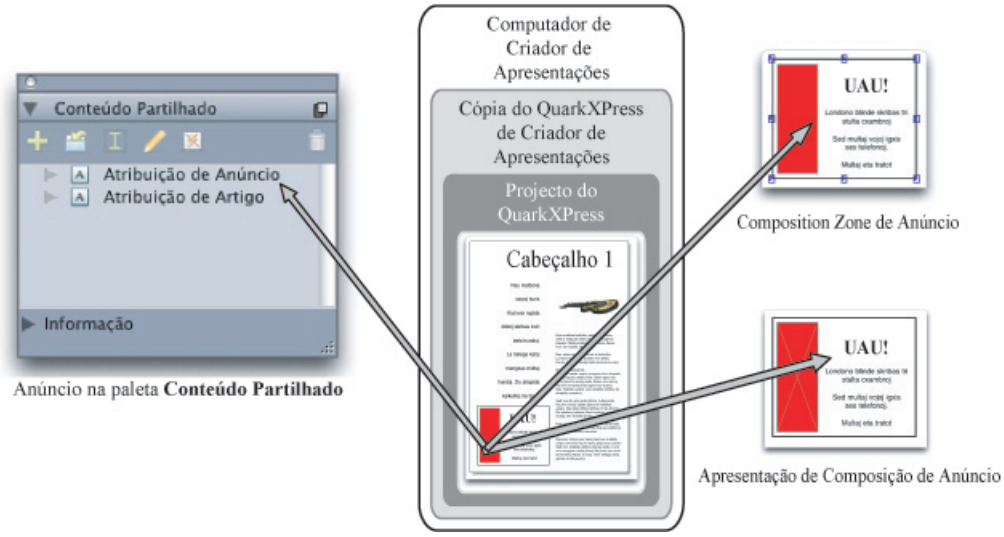
- *Apresentação anfitriã original:* A apresentação onde um item de Composition Zones foi criado.
- *Apresentação anfitriã:* Qualquer apresentação onde tenha sido posicionado um item de Composition Zones.
- *Apresentação de composição externa:* Uma apresentação de composição exportada como um projecto QuarkXPress em separado. Uma apresentação de composição externa pode ser editada por outro utilizador e essas alterações são actualizadas em quaisquer apresentações anfitriãs.




Quando exporta uma apresentação de composição, esta pode ser editada por outro utilizador. As edições do outro utilizador podem ser visualizadas automaticamente em quaisquer apresentações anfitriãs que contenham itens de Composition Zones baseados na apresentação de composição externa.

- *Apresentação de composição ligável:* Quando designa uma apresentação de composição ligável no seu projecto, outros utilizadores do QuarkXPress podem ligar-se ao seu projecto e utilizar essa apresentação de composição para posicionar itens de Composition Zones nas suas apresentações. No entanto, as alterações a uma apresentação de composição ligável só podem ser efectuadas dentro da apresentação de composição ligável propriamente dita (realizadas por si ou por outros utilizadores que acedam à sua apresentação anfitriã original). As apresentações de composição ligáveis são apresentadas no separador **Apresentações Partilhadas** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração** (menu **Ficheiro**).

- *Apresentação de composição de projecto único:* Uma apresentação de composição que pode ser posicionada e editada unicamente no projecto em que foi criada.
- *Apresentação de composição ligada:* Uma apresentação de composição à qual acede ligando-se a um projecto que contém uma apresentação de composição ligável. As apresentações de composição ligadas são apresentadas na paleta **Conteúdo Partilhado** e no separador **Apresentações Ligadas** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração** (menu **Ficheiro**). Pode arrastar apresentações de composição ligadas da paleta **Conteúdo Partilhado** para a sua apresentação, a fim de posicionar itens de Composition Zones.
- *Biblioteca de conteúdo partilhado:* Consulte "*Trabalhar com conteúdo partilhado*".




**Superior direito**: Um item de Composition Zones é apresentado como um item em qualquer apresentação anfitriã. **Inferior direito**: Quando edita o conteúdo de um item de Composition Zones, é necessário abrir a apresentação de composição. **Esquerda**: A paleta **Conteúdo Partilhado** apresenta uma lista dos itens de Composition Zones.

### Criar um item de Composition Zones

Pode utilizar três métodos para criar um item de Composition Zones (e a respectiva apresentação de composição):

- Pode especificar múltiplos objectos e, em seguida, seleccionar **Item > Composition Zones > Criar**.
- Pode designar uma apresentação completa como um item de Composition Zones.
- Pode seleccionar a primitiva **Composition Zones** e contornar manualmente o espaço do item de Composition Zones.

Os tópicos seguintes apresentam os três métodos de criação de um item de Composition Zones, neste caso para utilização exclusiva num projecto (ou seja, uma *apresentação de composição de projecto único*).

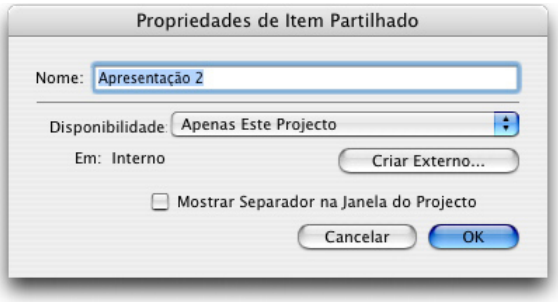
#### *Criar um item de Composition Zones a partir de uma selecção de vários itens*

Para criar um item de Composition Zones com base numa selecção de vários itens:

1 Seleccione a primitiva **Item** ou uma primitiva **Conteúdo**, prima a tecla Shift e seleccione mais de um item.

2 Seleccione **Item > Composition Zones > Criar**. O grupo é substituído por um rectângulo com um tamanho equivalente aos limites do grupo.

3 Para terminar a criação de um item de Composition Zones, seleccione **Item > Partilhar** ou aceda à paleta **Conteúdo Partilhado** (menu **Janela**) e clique em **Adicionar Item**. Em qualquer dos casos, é apresentada a caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado**.




Utilize a caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado** para atribuir um nome à apresentação de composição e indicar a disponibilidade.

4 Introduza um nome para a apresentação de composição no campo **Nome**.

5 Seleccione **Apenas Este Projecto** no menu pendente **Disponibilidade**.

6 Seleccione **Mostrar Separador na Janela do Projecto** para permitir o acesso à apresentação de composição a partir do separador da apresentação, situado na parte inferior da janela do projecto.

7 Clique em **OK** para guardar a apresentação de composição.

➡ Se a posição de um ou mais itens seleccionados estiver protegida (**Item > Proteger > Posição**), não pode criar um item de Composition Zones.

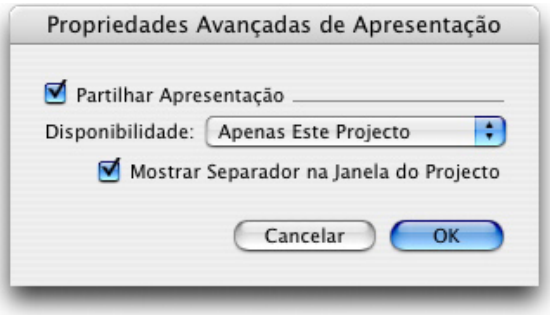
### *Criar um item de Composition Zones a partir de uma apresentação*

Para criar um item de Composition Zones com base numa apresentação completa:

1 Abra a apresentação que pretende designar como item de Composition Zones (por exemplo, "Apresentação 1").

2 Seleccione **Apresentação > Propriedades Avançadas de Apresentação**.

3 Seleccione **Partilhar Apresentação**.




Utilize a caixa de diálogo **Propriedades Avançadas de Apresentação** para especificar a partilha para uma apresentação de composição baseada numa apresentação completa.

4 Seleccione **Apenas Este Projecto** no menu pendente **Disponibilidade**.

5 Seleccione **Mostrar Separador na Janela do Projecto** para visualizar a apresentação de composição, de modo a permitir o fácil acesso a partir do separador da apresentação, situado na parte inferior da janela do projecto. Se desmarcar **Mostrar Separador na Janela do Projecto**, pode aceder à apresentação de composição especificando o item de Composition Zones item e seleccionando **Item > Composition Zones > Editar**.

6 Clique em **OK**. A apresentação de composição é apresentada na paleta **Conteúdo Partilhado**.

➡ Uma apresentação de composição pode conter múltiplas páginas. Pode utilizar o menu **Página** ou a paleta **Apresentação de Página** para adicionar, eliminar ou mover páginas.

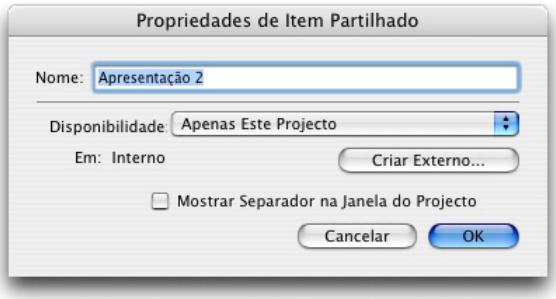
### *Criar um item de Composition Zones com a primitiva Composition Zones*

Para definir manualmente um item de Composition Zones:

1 Seleccione a primitiva **Composition Zones** na paleta **Primitivas**.

2 Arraste para desenhar o item de Composition Zones.

3 Para terminar a criação de um item de Composition Zones, seleccione **Item > Partilhar** ou aceda à paleta **Conteúdo Partilhado** (menu **Janela**) e clique em **Adicionar Item**. Em qualquer dos casos, é apresentada a caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado**.




Utilize a caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado** para atribuir um nome à apresentação de composição, indicar a disponibilidade e especificar se é apresentado um separador na parte inferior da janela do projecto.

4 Introduza um nome para a apresentação de composição no campo **Nome**.

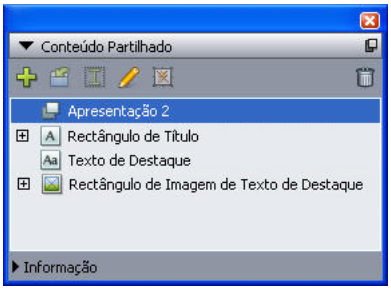
5 Seleccione **Apenas Este Projecto** no menu pendente **Disponibilidade**.

6 Clique em **OK**. A apresentação de composição é apresentada na paleta **Conteúdo Partilhado**.

### Posicionar um item de Composition Zones

Depois de adicionar uma apresentação de composição à paleta **Conteúdo Partilhado**, pode posicionar um item de Composition Zones numa página, baseado nessa apresentação de composição. Para posicionar um item de Composition Zones:

1 Aceda à paleta **Conteúdo Partilhado** (menu **Janela**).




A paleta **Conteúdo Partilhado** mostra a lista de apresentações de composição, bem como outros conteúdos partilhados.

2 Seleccione a apresentação de composição que pretende posicionar.

3 Arraste a apresentação de composição da paleta **Conteúdo Partilhado** para a apresentação.

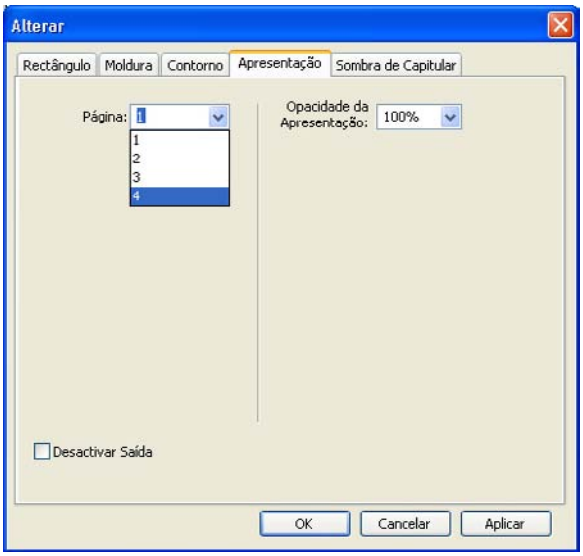
### *Gerir múltiplas páginas num item de Composition Zones posicionado*

Uma apresentação de composição pode conter múltiplas páginas. No entanto, um item de Composition Zones baseado nessa apresentação de composição apenas pode mostrar uma página de cada vez. Para indicar qual a página que é mostrada num item de Composition Zones:

1 Seleccione o item de Composition Zones.

2 Seleccione **Item > Alterar** e clique no separador **Apresentação**.

3 Seleccione uma página no menu pendente **Página**.




Utilize o menu pendente **Página** do separador **Apresentação**, na caixa de diálogo **Alterar**, para visualizar uma página específica de uma apresentação de composição no item de Composition Zones posicionado.

4 Clique em **OK**.

### *Editar os atributos de um item de Composition Zones*

Para editar os atributos de um item de Composition Zones:

1 Seleccione um item de Composition Zones.

2 Seleccione **Item > Alterar**.

3 Utilize o separador **Rectângulo** da caixa de diálogo **Alterar** para especificar o posicionamento, tamanho, alinhamento, cor, opacidade e capacidade de impressão.

4 Utilize os separadores **Moldura**, **Contorno** e **Sombra de Capitular** para efectuar outros ajustes estruturais.

5 Utilize o separador **Apresentação** para navegar entre páginas, suprimir ou activar a impressão e ajustar a opacidade da apresentação.

### *Verificação de actualizações num item de Composition Zones*

O QuarkXPress verifica os itens de Composition Zones utilizando os mesmos métodos empregues para verificar imagens importadas (consulte "*Listar, verificar o estado e actualizar imagens*"). Além disso:

- O parâmetro **Não ligado** indica que a **Disponibilidade** foi alterada de **Todos os Projectos** para **Apenas Este Projecto** na apresentação anfitriã original.
- O parâmetro **Indisponível** indica que o item de Composition Zones não pode ser actualizado, talvez devido ao facto do tipo de apresentação ter sido alterado de Impressão para Web ou Interactiva.

### *Converter um item de Composition Zones numa imagem*

Para criar um ficheiro de imagem externo a partir de um item de Composition Zones, seleccione **Item > Composition Zones > Converter em Imagem**. É criada uma imagem adequada ao tipo de apresentação na qual foi criado o item de Composition Zones.

Antes de converter um item de Composition Zones numa imagem, o item de Composition Zones é apresentado no painel **Composition Zones** da caixa de diálogo **Utilização** (menu **Utilitários**). Contudo, se seleccionar **Item > Composition Zones > Converter em Imagem**, é apresentado um alerta indicando que o item de Composition Zones ficará dessincronizado. A imagem resultante é apresentada no painel **Imagem** da caixa de diálogo **Utilização**. No entanto, a apresentação de composição permanece na paleta **Conteúdo Partilhado**.

### *Dessincronizar um item de Composition Zones*

Quando dessincronizar um item de Composition Zones, a respectiva apresentação de composição permanece disponível no projecto. Para dessincronizar um item de Composition Zones:

1. Seleccione o item de Composition Zones na janela da apresentação.
2. Seleccione **Item > Dessincronização**. A apresentação de composição permanece na paleta **Conteúdo Partilhado** e no separador **Apresentações Partilhadas** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração**, para utilização futura. No entanto, as alterações posteriores aos itens de Composition Zones dessincronizados, na janela da apresentação, não serão sincronizadas.

## Partilhar uma apresentação de composição

Pode especificar a partilha quando criar uma apresentação de composição; também pode alterar as definições de partilha posteriormente. As opções de partilha incluem:

- *Partilha sincronizada e editável entre projectos:* Pode exportar uma apresentação de composição para um ficheiro de projecto à parte, que pode ser aberto e editado livremente. Trata-se de uma *apresentação de composição externa.* Os outros projectos podem estabelecer ligação a um ficheiro de projecto que contenha uma apresentação de composição externa e os utilizadores podem usar essa apresentação para criar itens de Composition Zones.
- *Partilha sincronizada e ligada entre projectos:* Pode permitir a ligação a apresentações de composição internas. Isto significa que os outros projectos podem estabelecer ligação a um ficheiro de projecto que contenha uma apresentação de composição interna e utilizar essa apresentação para criar itens de Composition Zones.
- *Partilha de projecto único:* Pode limitar a utilização da apresentação de composição ao projecto que a contém (ou seja, uma *apresentação de projecto único*).

Quando *estabelece ligação* a um projecto, pode criar itens de Composition Zones a partir de qualquer apresentação de composição partilhada, nesse projecto. No entanto, só pode editar uma apresentação de composição se *abrir* o projecto que a contém. Vários utilizadores podem estabelecer ligação, simultaneamente, a um projecto que contenha uma apresentação de composição, mas apenas uma pessoa de cada vez pode abrir o projecto e editar a apresentação.

### *Partilhar uma apresentação de composição para edição*

Se pretender que outros utilizadores possam editar a sua apresentação de composição como um ficheiro em separado, pode criar uma *apresentação de composição externa.* Quando um utilizador edita esta apresentação de composição externa, o conteúdo é actualizado na apresentação anfitriã original, a partir da qual foi criada a apresentação de composição (além de ser actualizado noutros projectos ligados à apresentação de composição externa). As actualizações são apresentadas nos itens de Composition Zones de acordo com as preferências definidas para as apresentações que contêm os itens de Composition Zones (imediatamente, após a abertura ou no momento da impressão).

A primitiva utilizada para criar todas as apresentações de composição externas é o botão **Criar Externo** da caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado**. A caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado** é apresentada quando cria uma apresentação de composição baseada numa selecção múltipla ou quando utiliza a primitiva **Composition Zones** e, em seguida, clica em **Adicionar Item**, na paleta **Conteúdo Partilhado**, ou selecciona **Item > Partilhar**. No caso das apresentações de composição existentes, pode aceder ao botão **Criar Externo** através da paleta **Conteúdo Partilhado**.

Para criar uma apresentação de composição externa a partir da paleta **Conteúdo Partilhado**:

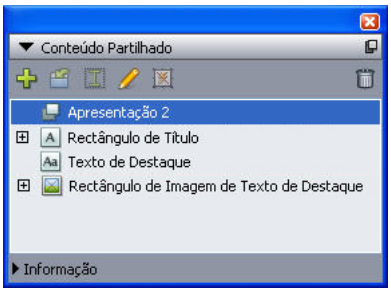
1. Aceda à paleta **Conteúdo Partilhado**.
2. Seleccione a apresentação de composição na paleta **Conteúdo Partilhado**.
3. Clique no botão **Editar**.
4. Na caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado**, clique em **Criar Externo**. É apresentada a caixa de diálogo **Guardar Como**.
5. Introduza um nome de ficheiro, seleccione uma localização e clique em **Guardar**. A apresentação de composição externa é criada como um projecto QuarkXPress em separado.

➡ Quando seleccionar itens de Composition Zones externos na paleta **Conteúdo Partilhado** e clicar em **Editar**, o botão muda para **Criar Interno**.

### *Partilhar uma apresentação de composição a partir da paleta Conteúdo Partilhado*

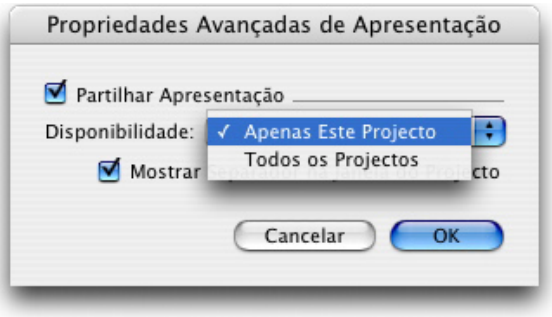
Para especificar a partilha a partir da paleta **Conteúdo Partilhado**:

1. Aceda à paleta **Conteúdo Partilhado** (menu **Janela**).




Utilize a paleta **Conteúdo Partilhado** para partilhar uma apresentação de composição para posicionamento.

2. Seleccione a apresentação de composição e clique em **Editar** para visualizar a caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado**.




O menu pendente **Disponibilidade** é igual nas caixas de diálogo **Propriedades Avançadas de Apresentação** e **Propriedades de Item Partilhado**.

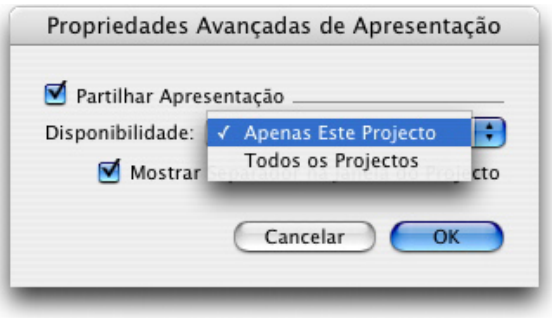
3 Seleccione **Todos os Projectos** no menu pendente **Disponibilidade**.

4 Clique em **OK**.

### *Partilhar uma apresentação de composição a partir da apresentação*

Para especificar a partilha a partir de uma apresentação de composição:

1 Abra a apresentação de composição e seleccione **Apresentação > Propriedades Avançadas de Apresentação**. Alternativamente, prima Control+clique/clique com o botão direito do rato no separador da apresentação de composição, situado na parte inferior da janela do projecto, e seleccione **Propriedades Avançadas de Apresentação**. O separador da apresentação está disponível se seleccionar **Mostrar Separador na Janela do Projecto**, na caixa de diálogo **Propriedades de Item Partilhado** ou **Propriedades Avançadas de Apresentação**.




Utilize o menu pendente **Disponibilidade**, na caixa de diálogo **Propriedades Avançadas de Apresentação**, para especificar o acesso.

2 A lista **Disponibilidade** inclui **Todos os Projectos** e **Apenas Este Projecto**. Seleccione **Todos os Projectos**, de modo a que outros utilizadores se possam ligar-se ao projecto activo e posicionar este item de Composition Zones.

3 Clique em **OK**.

### *Verificação de actualizações num item de Composition Zones*

O QuarkXPress verifica os itens de Composition Zones utilizando os mesmos métodos empregues para verificar imagens importadas (consulte "*Listar, verificar o estado e actualizar imagens*"). Além disso:

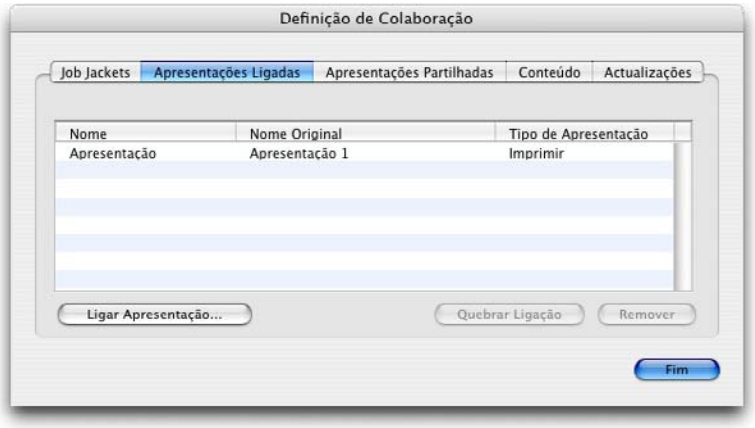
- O parâmetro **Não ligado** indica que a **Disponibilidade** foi alterada de **Todos os Projectos** para **Apenas Este Projecto** na apresentação anfitriã original.
- O parâmetro **Indisponível** indica que o item de Composition Zones não pode ser actualizado, talvez devido ao facto do tipo de apresentação ter sido alterado de Impressão para Web ou Interactiva.

### *Ligar a uma apresentação de composição noutro projecto*

Quando uma apresentação de composição possui uma definição **Disponibilidade** de **Todos os Projectos**, significa que se trata de uma apresentação de composição ligável. Outros utilizador podem ligar-se à apresentação de composição ligável, a partir de um projecto em separado, e posicioná-la numa das apresentações desse projecto, como um item de Composition Zones.

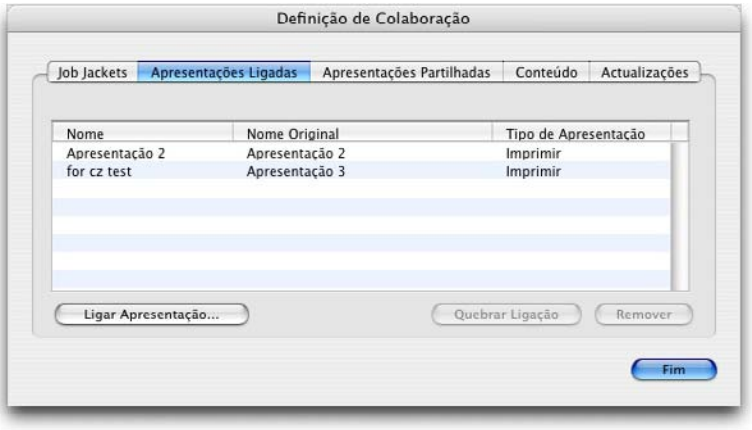
Para estabelecer ligação a um projecto que contenha apresentações de composição ligáveis:

1. Com um projecto aberto, seleccione **Ficheiro > Definição de Colaboração** para aceder à caixa de diálogo **Definição de Colaboração**.
2. Clique no separador **Apresentações Ligadas**.




Utilize o separador **Apresentações Ligadas** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração** para aceder a apresentações de composição ligáveis de outros projectos.

3. Clique no botão **Ligar Apresentação**. É apresentada a caixa de diálogo **Ligar Apresentação**.
4. Seleccione o projecto que contém as apresentações de composição ligáveis que pretende adicionar ao seu projecto e clique em **Abrir**.
5. As apresentações de composição ligáveis do projecto ao qual está ligado são apresentadas na caixa de diálogo **Definição de Colaboração**, na paleta **Conteúdo Partilhado**.




O separador **Apresentações Ligadas** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração** apresenta a lista de apresentações de composição ligáveis de outros projectos.

Pode posicionar qualquer apresentação de composição ligada nas apresentações do projecto activo. Quando posiciona uma apresentação de composição ligada, o item de Composition Zones resultante assemelha-se a uma imagem importada, uma vez que pode ver o item de Composition Zones mas não é possível editar o respectivo conteúdo. No entanto, pode editar os atributos do item de Composition Zones da mesma forma que pode editar os atributos de um rectângulo de imagem.

### *Editar uma apresentação de composição: Conteúdo*

Quando edita uma apresentação de composição, pode alterar o conteúdo e ajustar os atributos da apresentação.

Para editar os conteúdos de uma apresentação de composição:

1. No caso de um ficheiro de apresentação de composição externa, seleccione **Ficheiro > Abrir**.
2. No caso de uma apresentação de composição dentro do projecto de QuarkXPress, clique no nome da apresentação, no separador da apresentação, situado na parte inferior da janela do projecto (disponível se a opção **Mostrar Separador na Janela do Projecto** estiver seleccionada). Se o nome da apresentação de composição não for apresentado no separador da apresentação, seleccione a primitiva **Item** e faça duplo no item de Compositions Zones.
3. Quando a apresentação de composição é apresentada, todos os conteúdos da apresentação de composição estão disponíveis para edição. Pode utilizar comandos de menu e da paleta para alterar texto, gráficos e itens; além disso, pode utilizar primitivas para adicionar conteúdos.
4. Seleccione **Ficheiro > Guardar** para as alterações se reflectirem na apresentação anfitriã original (e em quaisquer outras apresentações às quais a apresentação de composição externa esteja ligada e posicionada). Se estiver a editar uma apresentação de composição de projecto único, basta fechar a janela para actualizar automaticamente o conteúdo do item de Composition Zones.

### *Editar uma apresentação de composição: Atributos*

Para editar os atributos de uma apresentação de composição:

1. Abra o ficheiro da apresentação de composição externa (**Ficheiro > Abrir**) ou active a apresentação de composição, utilizando o separador da apresentação. Também pode activar a apresentação de composição seleccionando a primitiva **Item** e fazendo duplo clique no item de Composition Zones.

2 Seleccione **Apresentação > Propriedades de Apresentação** para visualizar a caixa de diálogo **Propriedades de Apresentação**.

3 No caso das apresentações de impressão, confirme ou altere o tamanho, a orientação e as definições de página face-a-face, e clique em **OK**.

4 No caso das apresentações Web, confirme ou altere as cores de fundo e de ligação, o tamanho da apresentação e a imagem de fundo (caso exista), e clique em **OK**.

Pode alterar o tipo de apresentação na caixa de diálogo **Propriedades de Apresentação**, embora possa perder conteúdos e definições. Além disso, a apresentação de composição passará a estar **indisponível** na caixa de diálogo **Utilização** (menu **Utilitários**) de outros projectos do QuarkXPress ligados à apresentação de composição

### *Recuperar o conteúdo de uma apresentação de composição externa*

Se perder uma apresentação de composição externa (por exemplo, por alguém a eliminar da sua rede), todos os itens de Composition Zones baseados nessa apresentação de composição serão indicados como **Inexistentes** no painel **Composition Zones** da caixa de diálogo **Utilização** (menu **Utilitários**). No entanto, continuará a ter acesso ao conteúdo e poderá criar uma nova apresentação de composição a partir de qualquer apresentação anfitriã que utilize a apresentação de composição inexistente. Para recuperar o conteúdo de uma apresentação de composição externa perdida:

1 Abra uma apresentação com um item de Composition Zones baseado na apresentação de composição inexistente.

2 Seleccione **Ficheiro > Definição de Colaboração**.

3 Clique no separador **Apresentações Ligadas**.

4 Seleccione a apresentação de composição inexistente.

5 Clique em **Quebrar Ligação**. A apresentação de composição é removida do separador **Apresentações Ligadas** e é adicionada uma nova apresentação de composição ao separador **Apresentações Partilhadas** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração**. Embora o nome da apresentação de composição seja o mesmo na paleta **Conteúdo Partilhado**, a apresentação é transformada numa nova apresentação de composição, com **Disponibilidade** restringida a **Apenas Este Projecto**. Pode então posicionar e editar a apresentação de composição.

### *Editar o conteúdo de uma apresentação de composição de projecto único*

Uma *apresentação de composição de projecto único* está limitada ao projecto em que foi criada. O seu método de acesso a uma apresentação de composição, para editá-la, é determinado pela definição **Mostrar Separador na Janela do Projecto** da caixa de diálogo **Propriedades Avançadas de Apresentação**. Quando selecciona a opção **Mostrar Separador na Janela do Projecto**, pode aceder à apresentação de composição a partir do separador da apresentação, situado na parte superior da janela do projecto. Basta clicar no separador para activar a apresentação de composição, a fim de editar o conteúdo e os atributos da apresentação.

Se não seleccionar a opção **Mostrar Separador na Janela do Projecto**, terá de seleccionar a primitiva Item e fazer duplo clique no item de Composition Zones original. A apresentação de composição é apresentada.

No caso de uma apresentação de composição criada a partir de uma apresentação completa, seleccione **Mostrar Separador na Janela do Projecto**, na caixa de diálogo **Propriedades Avançadas de**

**Apresentação**, de modo a poder aceder facilmente à apresentação. Caso contrário, terá de seleccionar a apresentação de composição na paleta **Conteúdo Partilhado**, clicar em **Editar** e, em seguida, seleccionar **Mostrar Separador na Janela do Projecto**.

### *Dessincronizar uma apresentação de composição*

Quando dessincroniza uma apresentação de composição, o QuarkXPress quebra a ligação entre essa apresentação de composição e todos os itens de Composition Zones existentes, baseados nessa apresentação de composição. Para dessincronizar todas as ocorrências de itens de Composition Zones num projecto, seleccione a apresentação de composição na paleta **Conteúdo Partilhado** e clique no botão **Dessincronizar Tudo** . Contudo, se alterar posteriormente a apresentação de composição e inserir um novo item de Composition Zones com base na mesma, o novo item de Composition Zones reflectirá a alteração.

### *Quebrar a ligação a uma apresentação de composição*

Se o seu projecto de QuarkXPress contiver um item de Composition Zones ligado a uma apresentação de composição de outro projecto, pode ter interesse em utilizar o item de Composition Zones para um efeito diferente, sem receber actualizações quando ocorrem alterações no projecto que contém a apresentação de composição. Quando quebra a ligação, o item de Composition Zones permanece na biblioteca de conteúdo partilhado e continua a estar disponível na paleta **Conteúdo Partilhado**.

Para quebrar a ligação entre um item de Composition Zones e a apresentação de composição correspondente:

1. Seleccione **Ficheiro > Definição de Colaboração**.
2. Seleccione a apresentação de composição no separador **Apresentações Ligadas** e clique em **Quebrar Ligação**.
3. Clique em **Fim**. A apresentação de composição é removida do separador **Apresentações Ligadas** e é adicionada uma nova apresentação de composição ao separador **Apresentações Partilhadas** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração**. A apresentação de composição permanece na biblioteca de conteúdo partilhado.

### *Remover uma apresentação de composição ligada*

A remoção de uma apresentação de composição ligada é semelhante à quebra da ligação a uma apresentação de composição ligada. A diferença está no facto de que ao remover uma apresentação de composição ligada, esta é removida da biblioteca de conteúdo partilhado, deixando portanto de ser apresentada na paleta **Conteúdo Partilhado**. Pode utilizar o botão **Remover** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração** para remover a ligação a uma apresentação de composição ligada, e pode utilizar o botão **Eliminar** da paleta **Conteúdo Partilhado** para remover quaisquer itens de Composition Zones ligados da paleta **Conteúdo Partilhado**. Em qualquer dos casos, a apresentação de composição □□ removida da paleta **Conteúdo Partilhado**.

Para remover uma apresentação de composição ligada:

1. Seleccione **Ficheiro > Definição de Colaboração**.
2. Seleccione a apresentação de composição no separador **Apresentações Ligadas**.
3. Clique em **Remover**.

➡ Só pode utilizar o botão **Remover** para aplicações de composição ligadas.

➡ Depois de remover uma apresentação de composição ligada, o item de Composition Zones permanece na página da apresentação, de modo a que possa seleccionar **Item > Partilhar** para voltar a adicionar o item de Composition Zones à paleta **Conteúdo Partilhado**.

### *Eliminar uma apresentação de composição*

Para eliminar uma apresentação de composição:

1. Aceda à paleta **Conteúdo Partilhado**.
2. Seleccione a apresentação de composição na paleta e clique em **Eliminar** 🗑.

➡ O botão **Remover** do separador **Apresentações Ligadas** tem o mesmo efeito que o botão **Eliminar** da paleta **Conteúdo Partilhado**.

## Utilizar a Definição de Colaboração

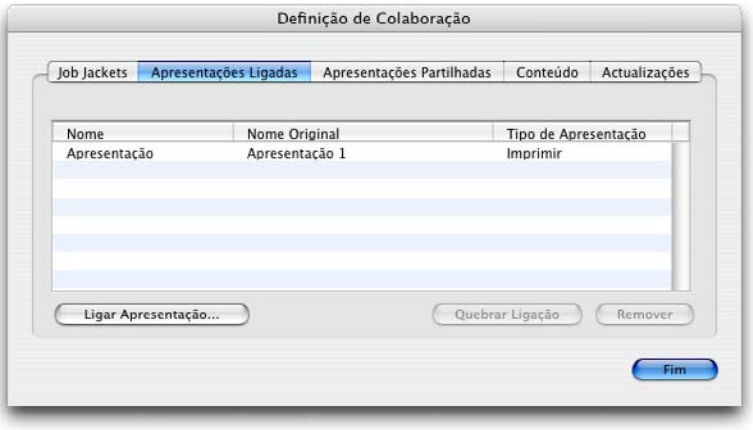
A caixa de diálogo **Definição de Colaboração** (menu **Ficheiro**) inclui definições de colaboração ao nível de projectos. Pode utilizar estas definições para o seguinte:

- Estabelecer ligações a apresentações de composição em projectos externos.
- Ver informações sobre apresentações de composição partilhadas no projecto activo.
- Partilhar Job Jackets.
- Importar texto ou imagens para a biblioteca de conteúdo partilhado.
- Remover texto ou imagens importadas através da caixa de diálogo **Definição de Colaboração**.
- Especificar a frequência com que o projecto activo é actualizado com quaisquer alterações a conteúdos ligados ou definições de Job Jackets.

Os tópicos abaixo descrevem estas definições.

### Ligar a outros projectos

Pode criar apresentações de composição e tornar essas apresentações disponíveis para outros membros da equipa; pode também ligar-se a projectos que contêm apresentações de composição ligáveis.



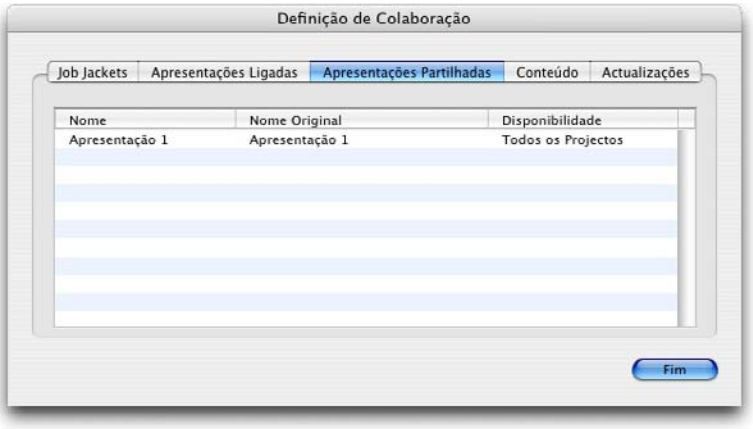

Utilize o separador **Apresentações Ligadas** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração** para se ligar a outros projectos que contenham apresentações de composição ligáveis, para quebrar ligações a apresentações de composição ligáveis noutros projectos e para remover apresentações de composição do projecto.

Para saber como se ligar a outro projecto, consulte "*Ligar a uma apresentação de composição noutro projecto*". Para saber como utilizar os botões **Quebrar Ligação** e **Remover**, consulte "*Dessincronizar uma apresentação de composição*".

A coluna **Nome** mostra o nome da apresentação de composição, conforme designado na paleta **Conteúdo Partilhado** e a coluna **Nome Original** mostra o nome original da apresentação de composição, conforme designado na apresentação anfitriã original. A apresentação de ambos os nomes ajuda-o a não perder o rasto das apresentações de composição, se alterar o nome de uma apresentação de composição na paleta **Conteúdo Partilhado**.

### Ver informações sobre apresentações de composição ligáveis

Utilize o separador **Apresentações Partilhadas** para ver uma lista de apresentações de composição ligáveis do projecto.

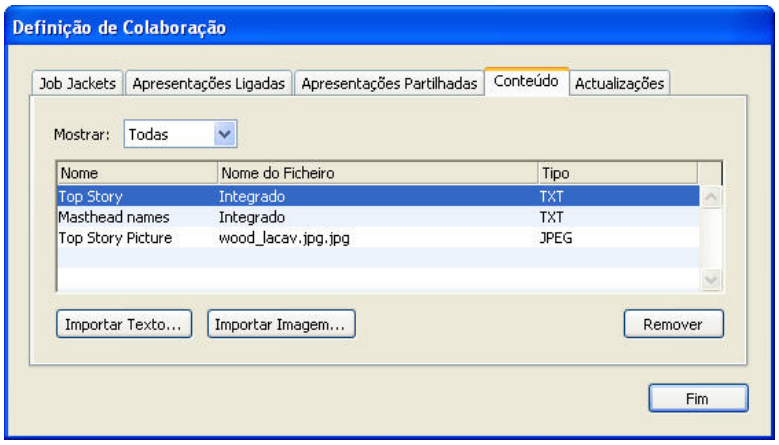



Utilize o separador **Apresentações Partilhadas** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração** para identificar, no projecto, apresentações de composição ligáveis.

A coluna **Nome** mostra o nome da apresentação de composição na paleta **Conteúdo Partilhado** e a coluna **Nome Original** mostra o nome atribuído à apresentação de composição, conforme especificado na caixa de diálogo **Propriedades de Apresentação**.

### Importar e gerir conteúdo partilhado

O separador **Conteúdo** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração** (menu **Ficheiro**) permite-lhe importar texto e imagens e apresenta o texto e imagens sincronizados num projecto.

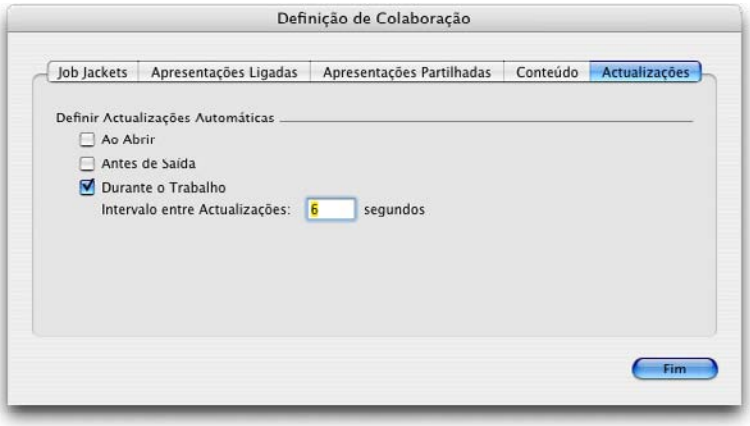



Utilize o separador **Conteúdo** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração** para importar texto e imagens.

Quando utiliza o separador **Conteúdo** para importar imagens e texto, o conteúdo vai directamente para a paleta **Conteúdo Partilhado**.

### Especificar opções de actualização

Pode especificar a frequência de actualização dos itens de Composition Zones baseados em apresentações ligadas.




Especifique as opções de actualização no separador **Actualizações** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração**.

- **Ao Abrir**: As actualizações são realizadas quando abre o projecto.
- **Antes de Saída**: As actualizações são realizadas quando especifica a saída do projecto.
- **Durante o Trabalho**: As actualizações são realizadas em função do **Intervalo entre Actualizações** que especificar.

# Apresentações interactivas

A versatilidade do formato e a ubiquidade do Flash Player tornaram o SWF no formato de eleição de qualquer grupo de criativos que pretenda desenvolver projectos impressionantes, do ponto de vista visual, com capacidades sofisticadas de interactividade e ao alcance de qualquer pessoa que olhe para um ecrã.

Com as apresentações interactivas, pode criar projectos SWF vibrantes e interactivos, com som, filmes e animação, utilizando o conjunto de funções testado ao longo do tempo, que torna o QuarkXPress na melhor aplicação de apresentação de páginas do mundo — sem ter de aprender um ambiente de criação de conteúdos novo e complexo.

## Compreender as apresentações interactivas

É muito fácil conferir interactividade a uma apresentação de QuarkXPress. Basta compreender os três conceitos seguintes.

- **Objectos**: Um *objecto* é um rectângulo de texto, um rectângulo de imagem ou uma linha à qual foi atribuído um nome utilizando a paleta **Interactiva**. Pode pensar num objecto como "algo com o qual o utilizador final interage". Alguns exemplos são um objecto de **Rectângulo de Texto** e um objecto de **Animação**.
- **Eventos de Utilizador**: Um *evento de utilizador* é algo que o utilizador final faz com o rato. Pode pensar num evento de utilizador como "a forma como o utilizador final interage com um objecto". Alguns exemplos são **Clicar para Baixo** e **Enter com o Rato**.
- **Acções**: Uma *acção* é aquilo que acontece quando o utilizador final desencadeia um dos eventos de utilizador de um objecto. Pode pensar numa acção como "aquilo que um objecto faz quando o utilizador final interage com o mesmo". Alguns exemplos são **Reproduzir Animação** e **Apresentar a Página Seguinte**.

Por exemplo, imaginemos que selecciona um rectângulo de imagem, transforma-o num objecto de Botão, selecciona o evento de utilizador **Clicar para Cima** para esse objecto de Botão e atribui a acção **Apresentar a Página Seguinte** a esse evento de utilizador. Quando um utilizador final correr a exibição SWF e clicar no rectângulo de imagem, a exibição passa para a página seguinte.

O processo de criação de uma apresentação interactiva é simples. Basta arrastar os objectos na apresentação, utilizando as mesmas primitivas e funções do QuarkXPress que utiliza nas Apresentações de impressão, incluindo rectângulos de texto e imagem, folhas de estilos, etc. Em

seguida, para seleccionar estes objectos de "*Conceber blocos de criação interactivos*" e torná-los interactivos, basta realizar três passos simples:

1. Atribuir um nome ao objecto.
2. Definir o evento de utilizador (aquilo que o utilizador final faz com o rato) a que esse objecto deve responder.
3. Definir a acção ou acções que devem ser desencadeadas pelo evento de utilizador.

➡ As funções de caracteres desviados e quadrículas de desenho não estão disponíveis nas apresentações interactivas.

### Tipos de apresentações interactivas

Existem três tipos de apresentações interactivas:

- *Apresentação de exibição:* Uma apresentação interactiva que pode ser exportada para criar um ficheiro SWF. É nesta apresentação que são reunidas as exibições SWF.
- *Apresentação de botão:* Uma apresentação interactiva onde pode criar um Botão multi-estados. Para mais informações sobre objectos de botão, consulte "*Trabalhar com objectos de botão*".
- *Apresentação de sequência de imagens:* Uma apresentação interactiva onde pode criar uma sequência de imagens, que pode ser reproduzida num objecto de Animação. Para mais informações sobre objectos de Animação, consulte "*Trabalhar com objectos de animação*".

### Tipos de objectos

Um objecto é um item de QuarkXPress (como um rectângulo de texto ou de imagem) ao qual foi atribuído um nome e um tipo de objecto. Se não transformar um item de QuarkXPress num objecto, este torna-se parte do fundo. Existem 10 tipos de objectos:

- *Objecto básico:* Um item de QuarkXPress (como um rectângulo de imagem, um rectângulo de texto ou uma linha) ou um grupo de itens ao qual foi atribuído um nome. Os objectos básicos não têm qualquer função especial por si próprios, mas pode utilizar acções para os ocultar, mostrar ou mover. Os objectos básicos também podem reagir a eventos de utilizador.
- *Objecto de botão:* Um objecto que contém um botão multi-estado. Pode criar botões utilizando apresentações de botão.
- *Objecto de animação:* Um objecto que se pode mover num percurso, que contém uma sequência de imagens ou que contém uma sequência de imagens *e* se move num percurso. Uma sequência de imagens é uma série de imagens criada utilizando uma apresentação de sequência de imagens (numa apresentação interactiva).
- *Objecto de vídeo:* Um rectângulo que contém um filme.
- *Objecto SWF:* Um rectângulo que contém uma exibição SWF importada.
- *Objecto de rectângulo de texto:* Um rectângulo que contém texto que pode ser seleccionado pelo utilizador final. Um *Objecto de lista* é um tipo especial de objecto de rectângulo de texto que permite ao utilizador final seleccionar cada linha como um item em separado.
- *Objecto de menu:* Um rectângulo que permite ao utilizador final seleccionar entre uma lista de opções. Um *Objecto de barra de menu* é um objecto de menu que apresenta uma lista horizontal de

menus. Um *Objecto de menu de sobreposição* é um objecto de menu que é apresentado como um menu pendente.

- *Objecto de janela:* Um objecto que pode ser visualizado e ocultado na sua própria janela, como uma caixa de diálogo ou uma paleta, em vez de estar cingido à janela da exibição.
- *Grupo de botões:* Um conjunto agrupado de botões Activos/Inactivos que actua como um grupo de botões de opção. Quando um utilizador final activa um dos botões de um grupo de botões, todos os outros botões do grupo são desactivados.

Cada tipo de objecto destina-se a um efeito diferente, pelo que o separador **Objecto** da paleta **Interactiva** muda em função do tipo de objecto que é seleccionado.

### Apresentações interactivas em acção

Imaginemos que o Bruno é responsável pela publicidade de uma banda. A banda tem uma tournée cujo calendário está constantemente a ser actualizado. A função do Bruno é certificar-se de que:

- A banda tem um site SWF fantástico que inclui o mais recente calendário da tournée.
- A banda tem também um site HTML fantástico que inclui o mais recente calendário da tournée, para fãs que não possuem Flash Player.
- A banda tem uma lista de envio, para onde é enviado periodicamente um item de correio directo impresso, indicando o calendário actual da tournée.

Depois de se decidir sobre o aspecto gráfico da banda, o Bruno cria a apresentação do item de correio directo, utilizando uma apresentação de impressão num projecto de QuarkXPress, e importa o calendário actual da tournée.

Apresentação de impressão standard do QuarkXPress.

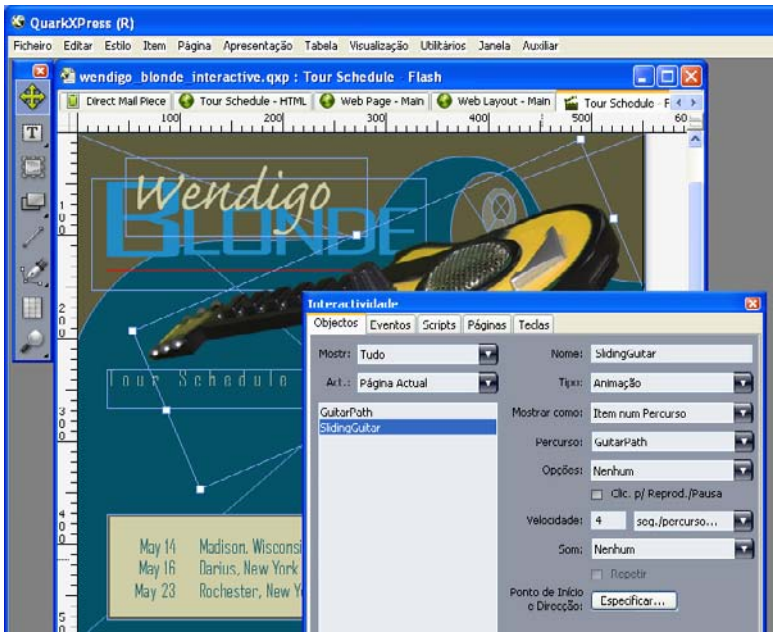
Depois de desenhar o item de correio directo ao seu gosto, ele selecciona **Apresentação > Duplicar** para duplicar o conteúdo numa apresentação Web, no mesmo projecto. Poderá então trabalhar na versão HTML da página, no mesmo ficheiro.

Apresentação Web criada duplicando a apresentação de impressão.

Em seguida, o Bruno duplica a apresentação Web numa apresentação interactiva, seleccionando novamente **Apresentação > Duplicar**.

Para conferir alguma interactividade, ele decide fazer a guitarra deslizar a partir do lado direito, quando o utilizador final abrir a exibição SWF. Para tal, ele procede do seguinte modo:

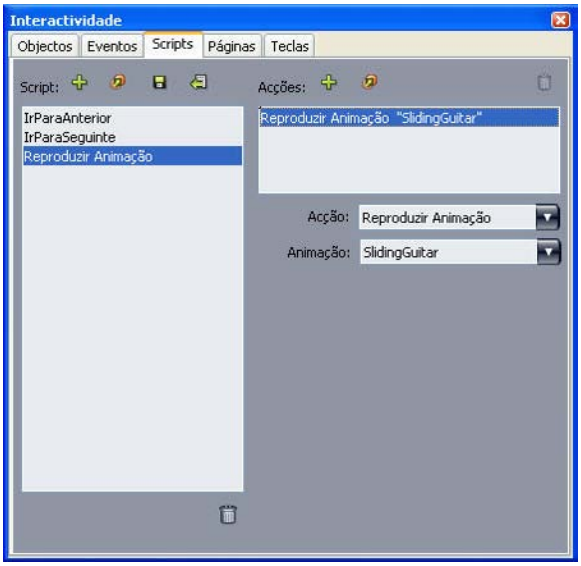
- Adiciona uma linha vermelha, que será o percurso que a guitarra irá percorrer. Utilizando a paleta **Interactividade**, converte-a num objecto básico e atribui-lhe o nome "PercursoGuitarra". Em **Opções**, selecciona **Inicialmente Escondido** (para que o utilizador final não veja a linha).
- Ele selecciona o gráfico da guitarra e utiliza a paleta **Interactividade** para convertê-la num objecto de animação denominado "Guitarra Deslizante". Para indicar que a guitarra se deve mover ao longo da linha vermelha, selecciona **Item num Percurso** no menu pendente **Apresentar como** e, em seguida, selecciona **PercursoGuitarra** (a linha vermelha) no menu pendente **Percurso**. Para definir a velocidade do deslizamento, especifica 4 no campo **Velocidade**.




Utilizar o separador **Objecto** para converter um item num objecto de animação.

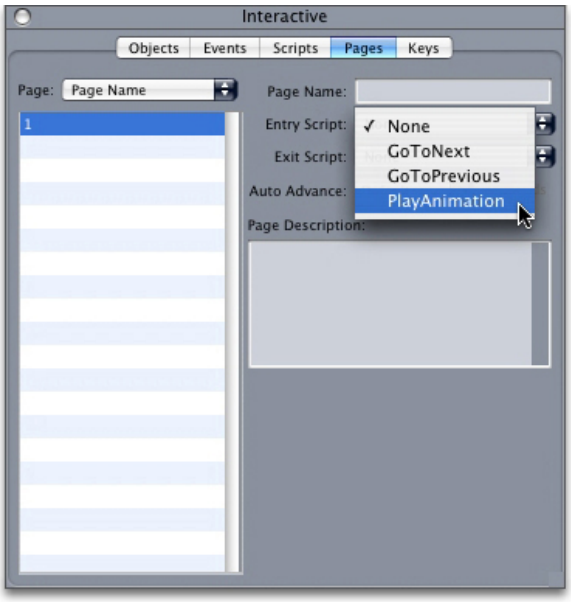
Para que a animação seja reproduzida, o Bruno realiza dois passos:

1 Ele cria um script que reproduz a animação.



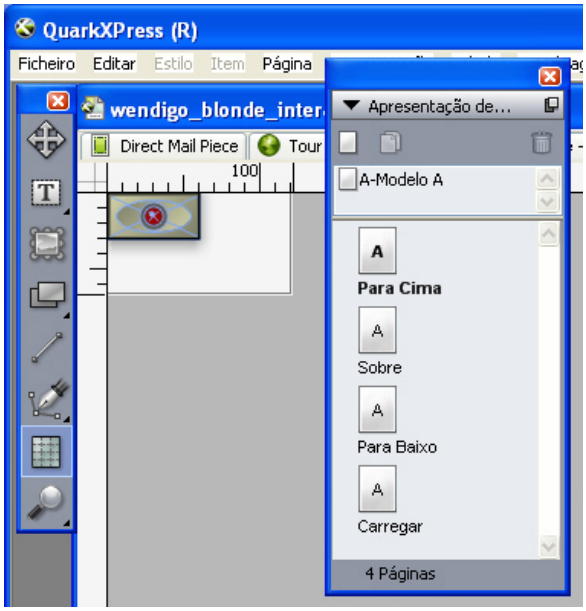

O separador **Script** permite-lhe criar scripts.

2 Associa esse script à primeira página da exibição, para que seja executado quando a página for apresentada, seleccionando o nome do script no menu pendente **Script Inicial** dessa página.



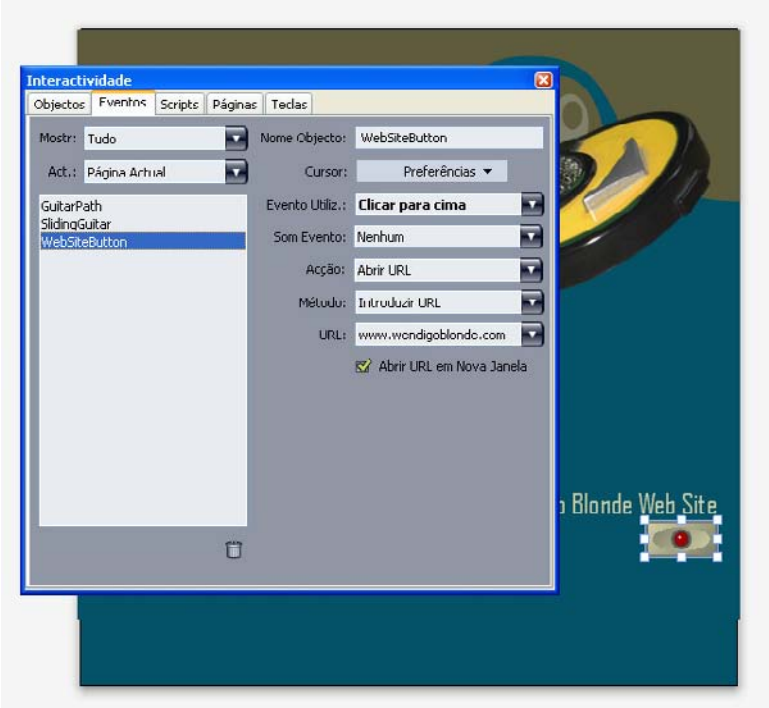

O separador **Página** permite-lhe atribuir scripts a páginas.

Em seguida, o Bruno pretende adicionar um botão que irá abrir o site HTML do manager da banda, numa janela à parte. Para criar o botão, ele desenha um rectângulo de imagem, atribui-lhe o nome "BotãoWebSite", selecciona **Botão** no menu pendente **Tipo de Objecto** e selecciona **Novo** no menu pendente **Botão**. É criada uma apresentação de botão com quatro páginas, onde o Bruno constrói os quatro estados do objecto de botão (utilizando apenas primitivas do QuarkXPress). Os diferentes estados do botão permitem ao Bruno facultar informações ao utilizador final; se existir uma imagem diferente para cada estado, o aspecto do botão muda, consoante esteja para cima ou para baixo, activado ou desactivado.



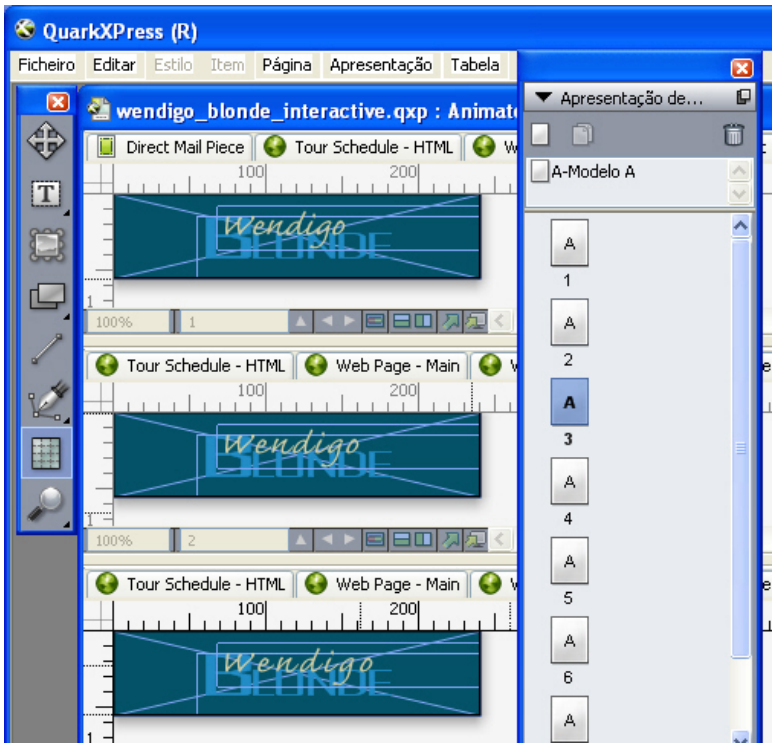

A paleta **Apresentação de Página** permite-lhe ver os estados do botão que está a criar.

Em seguida, o Bruno tem de configurar esse botão, pelo que regressa à apresentação de exibição e configura o botão de modo a abrir o website da banda, adicionando uma acção **Abrir URL** ao evento de utilizador **Clicar para Cima** do objecto de botão.




O separador **Evento** permite-lhe atribuir eventos aos diversos estados de um objecto de botão.

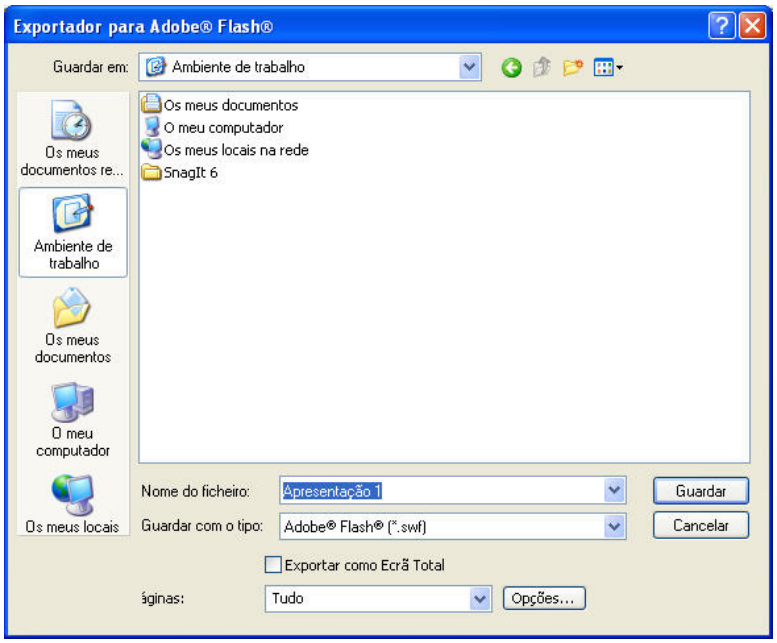
Em seguida, o Bruno pretende adicionar uma sequência de logótipos animados à exibição. Para criar a sequência de imagens, desenha um rectângulo de imagem, atribui-lhe o nome "LogoAnimado", selecciona **Animação** no menu pendente **Tipo de Objecto**, selecciona **Sequência num Rectângulo** no menu pendente **Apresentar como** e selecciona **Novo** no menu pendente **Sequência**. É criada uma apresentação de sequência de imagens. O Bruno adiciona 10 páginas à apresentação de sequência de imagens e constrói as 11 molduras da animação, colocando uma moldura em cada página.




A paleta **Apresentação de Página** permite-lhe ver as molduras numa sequência de imagens.

Para que a animação seja reproduzida, ele adiciona o comando **Reproduzir Animação** ao mesmo script que utilizou para iniciar a animação "Guitarra Deslizante".

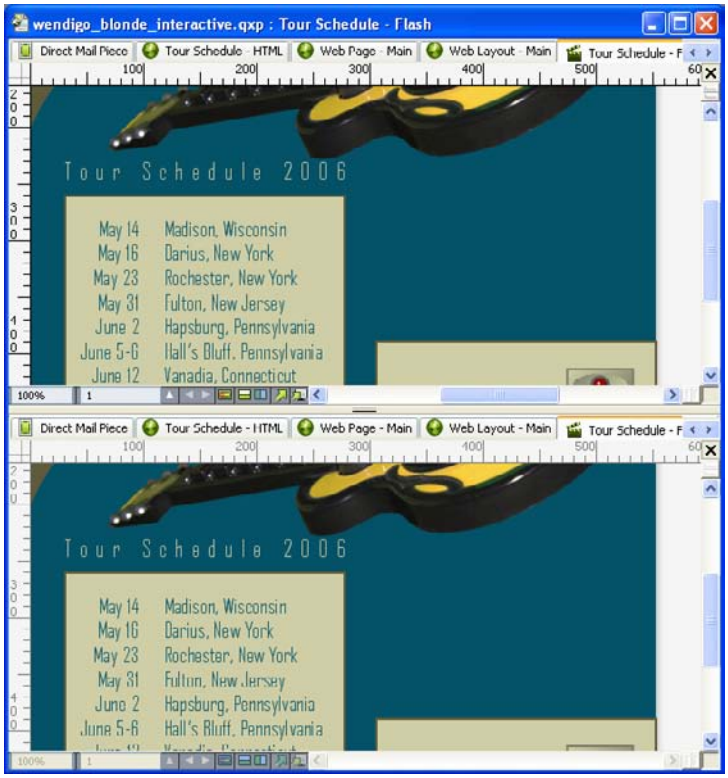
A página SWF do calendário da tournée da banda está pronta, pelo que ele selecciona **Ficheiro** > **Exportar** > **Exportador para Macromedia Flash**, define as opções de exportação e exporta a exibição em formato SWF.




A caixa de diálogo **Exportador para Macromedia Flash** permite-lhe controlar as opções de exportação.

Quando as três versões da página — Impressão, Web e Interactiva — estiverem ao gosto do Bruno, ele utilizará a paleta **Conteúdo Partilhado** para sincronizar os calendários da tournée nas três apresentações. Em seguida, ele imprime a apresentação de impressão, exporta a apresentação Web para HTML e exporta a apresentação interactiva no formato SWF.

Uma semana mais tarde, é recebida uma nova versão do calendário da tournée. O Bruno abre o projecto e introduz o novo calendário na apresentação de impressão. Poderá ver imediatamente que as outras duas apresentações também estão a ser actualizadas.




A função da vista de várias apresentações do QuarkXPress permite-lhe observar o processo de actualização dos conteúdos, simultaneamente numa apresentação de impressão e numa apresentação interactiva.

Em seguida, basta exportar as apresentações Web e interactiva, para o site ser actualizado. E se for necessário imprimir um novo item de correio directo, também poderá fazê-lo de imediato.

## Conceber blocos de criação interactivos

Antes de poder exportar uma apresentação de exibição no formato SWF, terá de criar uma apresentação de exibição e alguns objectos interactivos. Estes tópicos explicam como criar uma apresentação de exibição e preenchê-la com blocos de criação, tais como botões, animações, ficheiros SWF e filmes.

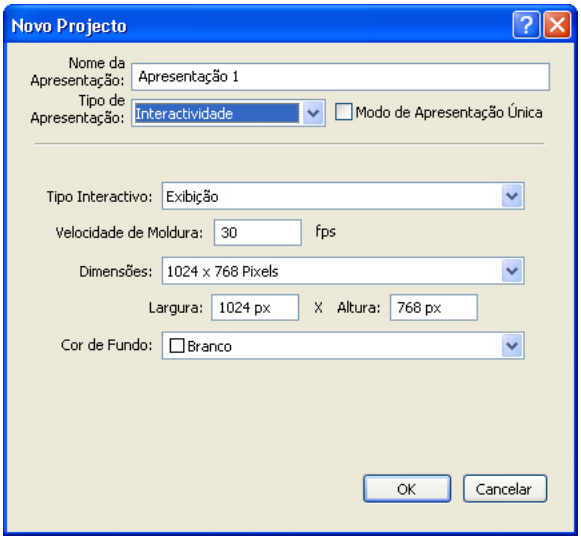
### Criar uma apresentação de exibição

Uma apresentação de exibição é uma apresentação standard que pode ser exportada no formato SWF. Para criar uma apresentação de exibição:

1 Criar uma apresentação interactiva:

- Se estiver a criar uma apresentação de exibição como a primeira apresentação de um projecto, seleccione **Ficheiro > Novo > Projecto**.
- Se estiver a criar uma apresentação de exibição como uma apresentação de um projecto já existente, abra o projecto e seleccione **Apresentação > Nova**.
- Se pretender criar uma apresentação de exibição baseada numa apresentação já existente, abra essa apresentação e seleccione **Apresentação > Duplicar**.

É apresentada a caixa de diálogo **Novo Projecto, Nova Apresentação** ou **Duplicar Apresentação** (todas elas são bastante idênticas).




A caixa de diálogo **Novo Projecto** permite-lhe criar uma apresentação de exibição.

2 Seleccione **Interactiva** no menu pendente **Tipo de Apresentação**.

3 Seleccione **Exibição** no menu pendente **Tipo Interactivo**.

4 Para indicar o tamanho da exibição exportada, seleccione uma opção no menu pendente **Dimensões** ou introduza uma espessura e altura nos campos **Largura** e **Altura**.

5 Para definir uma cor de fundo para a exibição exportada, seleccione uma opção no menu pendente **Cor de Fundo**.

### Criar um objecto

Um *objecto* é um item ao qual foi atribuído um nome e um tipo de objecto, utilizando a paleta **Interactiva**. Antes de poder realizar qualquer interactividade com um item, é necessário convertê-lo num objecto. Para criar um objecto numa apresentação de exibição:

1 Na paleta **Interactiva**, clique no separador **Objecto**.

2 Desenhe ou seleccione um item, dependendo do tipo de objecto que pretende criar:

- *Objecto básico*: Desenhe ou seleccione um rectângulo de imagem, rectângulo de texto, rectângulo sem conteúdo (**Item > Conteúdo > Sem**), linha, percurso de texto, tabela ou grupo de itens.
- *Objecto de botão*: Desenhe ou seleccione um rectângulo de imagem.

- *Objecto de animação*: Desenhe ou seleccione um rectângulo de imagem, rectângulo de texto, rectângulo sem conteúdo, linha, percurso de texto, tabela ou grupo de itens.
- *Objecto de vídeo*: Desenhe ou seleccione um rectângulo de imagem.
- *Objecto SWF*: Desenhe ou seleccione um rectângulo de imagem.
- *Objecto de rectângulo de texto*: Desenhe ou seleccione um rectângulo de texto.
- *Objecto de menu*: Desenhe ou seleccione um rectângulo de imagem ou um rectângulo de texto.
- *Objecto de janela*: Desenhe ou seleccione um rectângulo de imagem, rectângulo de texto, rectângulo sem conteúdo ou tabela.
- *Objecto de grupo*: Desenhe ou seleccione um grupo de itens.

3 Introduza um nome para o objecto no campo **Nome do Objecto**.

➡ Os scripts e as acções consultam os objectos pelos respectivos nomes, pelo que cada nome de objecto numa página tem de ser único.

➡ Os nomes dos objectos não são sensíveis a maiúsculas e minúsculas. Assim, por exemplo, pode atribuir o nome "BotãoIniciar" a um objecto e, em seguida, procurá-lo como "botãoiniciar" numa expressão. (Para mais informações sobre expressões, consulte "*Trabalhar com expressões*").

4 Para indicar o tipo de objecto que pretende criar, seleccione uma opção no menu pendente **Tipo de Objecto**.

5 Configure o objecto utilizando os outros controlos do separador **Objecto**.

### Configurar um objecto SWF

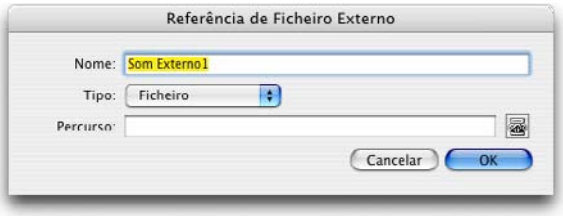
Um objecto SWF é um objecto que contém um ficheiro SWF importado. Para configurar um objecto SWF:

1 Crie um objecto SWF, conforme descrito em "*Criar um objecto*". Certifique-se de que o objecto SWF está seleccionado.

2 Para indicar qual o ficheiro SWF que deve ser reproduzido no objecto SWF, seleccione uma opção no menu pendente **SWF**:

- Para importar um ficheiro, seleccione **Outros**.
- Para utilizar um ficheiro SWF que já está a ser utilizado noutra parte do projecto activo, seleccione o nome desse ficheiro.
- Para inserir um percurso que irá conduzir a um ficheiro SWF no tempo de execução (mesmo que esse ficheiro SWF não esteja actualmente disponível), seleccione **Externo**. A utilização desta opção ajuda a manter com pequenas dimensões o tamanho exportado do projecto, mas introduz a possibilidade de ligações quebradas.

3 Se seleccionar **Externo** no menu pendente **SWF**, é apresentada a caixa de diálogo **Referência a Ficheiro Externo**.




A caixa de diálogo **Referência a Ficheiro Externo** permite-lhe especificar o percurso para um ficheiro.

Para especificar um percurso, utilize um dos seguintes métodos:

- Para consultar um ficheiro a partir do sistema de ficheiros local, seleccione **Ficheiro** no menu **Tipo** e especifique o percurso para esse ficheiro, no campo **Percurso**. Pode introduzir o percurso ou clicar e localizar o ficheiro.
- Para utilizar um ficheiro da Internet, seleccione **URL** no menu **Tipo** e introduza a URL do ficheiro no campo **URL**.
- Para consultar um ficheiro a partir do sistema de ficheiros local, utilizando um percurso criado por uma expressão, seleccione **Expressão de Ficheiro** no menu **Tipo** e introduza a expressão no campo **Expr** ou clique no botão Σ, para utilizar a caixa de diálogo **Editor de Expressões**.
- Para consultar um ficheiro na Internet, utilizando uma URL criada por uma expressão, seleccione **Expressão de Ficheiro** no menu **Tipo** e introduza a expressão no campo **Expr** ou clique no botão Σ para utilizar a caixa de diálogo **Editor de Expressões**.

4 Para especificar definições adicionais para o objecto SWF, seleccione uma ou mais opções no menu pendente **Opções**:

- Para esconder o objecto até ser apresentado utilizando uma acção **Mostrar**, seleccione **Inicialmente Escondido**.
- Para impedir a realização de alterações até o objecto ser activado com uma acção **Activar**, seleccione **Inicialmente Desactivado**.
- Para manter o estado do objecto quando é visualizada uma página diferente da exibição, seleccione **Manter Estado na Entrada de Página**.
- Para que o ficheiro seja reproduzido repetidamente, seleccione **Repetir**.
- Para reproduzir o ficheiro repetidamente do início para o fim e, em seguida, do fim para o início, seleccione **Repetir para Trás e para a Frente**.

➡ A opção **Repetir para Trás e para a Frente** não está disponível para objectos de vídeo.

5 Para especificar a posição inicial do objecto na página, seleccione uma opção no menu pendente **Inicialmente em**:

- Para visualizar inicialmente o objecto na sua localização actual na página, seleccione **Home**.
- Para posicionar inicialmente o objecto numa das mesas de colagem, seleccione **Superior, Esquerda, Inferior** ou **Direita**.

6 Para especificar a velocidade de moldura à qual o ficheiro deve ser reproduzido, introduza um valor no campo **Velocidade de Moldura** ou seleccione **Predefinida**, para utilizar a velocidade de moldura incluída no ficheiro SWF.

### Configurar um objecto de vídeo

Um objecto de vídeo é um objecto que contém um filme. Para configurar um objecto de vídeo:

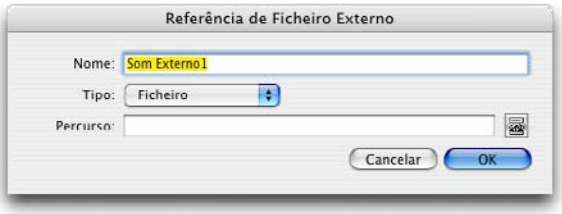
1 Crie um objecto de vídeo, conforme descrito em "*Criar um objecto*". Certifique-se de que o objecto de vídeo está seleccionado.

2 Para indicar qual o filme a reproduzir, seleccione uma opção no menu pendente **Vídeo**:

- Para importar um ficheiro AVI ou MOV, seleccione **Outros**.
- Para utilizar um filme que já está a ser utilizado noutra parte do projecto activo, seleccione o nome desse ficheiro.
- Para inserir um percurso que irá conduzir a um ficheiro FLV no tempo de execução (mesmo que esse ficheiro não esteja actualmente disponível), seleccione **Externo**.

➡ No caso dos objectos de vídeo, apenas pode estabelecer ligação a ficheiros FLV se seleccionar **Externo**. Para estabelecer ligação a um ficheiro SWF externo, configure o **Tipo de Objecto** como SWF.

3 Se seleccionar **Externo** no menu pendente **Vídeo**, é apresentada a caixa de diálogo **Referência a Ficheiro Externo**.




A caixa de diálogo **Referência a Ficheiro Externo** permite-lhe especificar o percurso para um ficheiro.

Para especificar um percurso, utilize um dos seguintes métodos:

- Para consultar um ficheiro a partir do sistema de ficheiros local, seleccione **Ficheiro** no menu **Tipo** e especifique o percurso para esse ficheiro, no campo **Percurso**. Pode introduzir o percurso ou clicar e localizar o ficheiro.
- Para utilizar um ficheiro da Internet, seleccione **URL** no menu **Tipo** e introduza a URL do ficheiro no campo **URL**.
- Para consultar um ficheiro a partir do sistema de ficheiros local, utilizando um percurso criado por uma expressão, seleccione **Expressão de Ficheiro** no menu **Tipo** e introduza a expressão no campo **Expr** ou clique no botão Σ, para utilizar a caixa de diálogo **Editor de Expressões**.
- Para consultar um ficheiro na Internet, utilizando uma URL criada por uma expressão, seleccione **Expressão de Ficheiro** no menu **Tipo** e introduza a expressão no campo **Expr** ou clique no botão Σ para utilizar a caixa de diálogo **Editor de Expressões**.

4 Para indicar o formato no qual o filme será convertido após a exportação, seleccione uma opção no menu pendente **Tipo de Vídeo**.

- **SWF**: Para converter um filme no formato SWF-Vídeo, após a exportação. Note que o Flash Player 6 só pode reproduzir SWF-Vídeo.
- **FLV**: Para converter um filme no formato FLV, após a exportação. Para este formato, é necessário o Flash Player 7 ou superior.

5 Para especificar definições adicionais para o objecto de vídeo, seleccione uma ou mais opções no menu pendente **Opções**:

- Para esconder o objecto até ser apresentado utilizando uma acção **Mostrar**, seleccione **Inicialmente Escondido**.
- Para impedir a realização de alterações até o objecto de filme ser activado com uma acção **Activar**, seleccione **Inicialmente Desactivado**.
- Para manter o estado do objecto quando é visualizada uma página diferente da exibição, seleccione **Manter Estado na Entrada de Página**.
- Para que o ficheiro seja reproduzido repetidamente, seleccione **Repetir**.

6 Para especificar a posição inicial do objecto na página, seleccione uma opção no menu pendente **Inicialmente em**:

- Para visualizar inicialmente o objecto na sua localização actual na página, seleccione **Home**.
- Para posicionar inicialmente o objecto numa das mesas de colagem, seleccione **Superior**, **Esquerda**, **Inferior** ou **Direita**.

7 Especifique as seguintes opções adicionais:

- Para que o filme seja alternadamente reproduzido/colocado em pausa ao clicar, seleccione **Clicar para Reproduzir/Pausa**.
- Para especificar definições avançadas de exportação de vídeo e áudio para o filme, clique em **Definições de Exportação**.

➡ Depois de configurar um objecto de vídeo, é necessário utilização uma acção para reproduzi-lo; caso contrário, apenas será apresentada a primeira moldura do vídeo.

### Trabalhar com objectos de animação

Nas apresentações de exibição, estão disponíveis dois tipos diferentes de animação:

- **Um objecto interactivo que se desloca ao longo de um percurso**: Por exemplo, um logótipo ou outro desenho, que desliza pelo ecrã. Para criar este tipo de animação, são necessárias duas coisas: Um objecto de animação que contenha um objecto que se irá mover ao longo do percurso, e outro objecto para definir o percurso através do qual o objecto se irá mover. O objecto de animação pode ser praticamente qualquer coisa e o objecto de percurso pode ser uma linha ou um rectângulo com qualquer forma.
- **Uma sequência de imagens num rectângulo**: Por exemplo, uma roda giratória, um carácter a piscar, uma ampulheta. Para criar este tipo de animação, tem de criar um tipo especial de apresentação

interactiva, denominada apresentação de sequência de imagens, que é simplesmente uma apresentação na qual cada página representa uma moldura numa sequência animada. Pode desenhar as molduras manualmente em cada página, utilizando primitivas do QuarkXPress, importar cada moldura como uma imagem ou utilizar uma combinação de ambos os métodos. Para mais informações sobre sequências de imagens, consulte "*Criar uma sequência de imagens*".

Também pode combinar os dois métodos para criar uma sequência de imagens num rectângulo que se move ao longo de um percurso; por exemplo, pode criar uma sequência de imagens de um globo giratório e, em seguida, utilizar um percurso circular para que ele se mova ao longo do ecrã.

É importante notar que um objecto de animação não terá qualquer acção no projecto exportado se utilizar a opção **Clicar para Reproduzir/Pausa** ou uma acção **Reproduzir Animação** para iniciar a animação.

### *Configurar um objecto de animação*

Para configurar um objecto de animação:

1. Crie um objecto de animação, conforme descrito em "*Criar um objecto*". Certifique-se de que o objecto de animação está seleccionado.
2. Escolha um tipo de animação no menu pendente **Apresentar como**:
   - **Item num Percurso**: Um objecto que se move ao longo de um percurso.
   - **Sequência num Rectângulo**: Um rectângulo que contém uma sequência de imagens.
   - **Sequência num Percurso**: Um rectângulo que contém uma sequência de imagens e se move ao longo de um percurso.
3. Para especificar qual a sequência de imagens (caso exista) a reproduzir, seleccione uma opção no menu pendente **Sequência**.
   - **Nome da apresentação**: Para utilizar uma sequência de imagens no mesmo projecto, seleccione o nome da apresentação de sequência de imagens que contém essa sequência de imagens.
   - **Novo**: Seleccione esta opção para criar uma apresentação de sequência de imagens no mesmo projecto.
   - **Editar**: Seleccione esta opção para escolher uma apresentação de sequência de imagens no mesmo projecto e para passar para essa apresentação de sequência de imagens, para editá-la.
   - **Seleccionar Ficheiro Externo**: Seleccione esta opção para escolher uma apresentação de sequência de imagens num projecto QuarkXPress em separado.
4. Para especificar a velocidade de moldura à qual a sequência de imagens será reproduzido, introduza um valor no campo **Velocidade de Moldura**. É introduzida a velocidade de moldura predefinida da sequência de imagens.
5. Para especificar um percurso para o rectângulo que contém um item ou uma sequência para se mover, seleccione uma opção no menu pendente **Percurso**. Pode utilizar como percurso qualquer objecto baseado num rectângulo ou linha.
6. Para especificar definições para o movimento do objecto ao longo de um percurso, seleccione uma ou mais opções no menu pendente **Opções**:

- Para mover o objecto de animação repetidamente, desde o ponto de início até ao ponto de fim do percurso, seleccione **Repetir**.
- Para mover o objecto de animação repetidamente desde o ponto de início até ao ponto de fim do percurso e, em seguida, desde o ponto de fim até ao ponto de início, seleccione **Repetir para Trás e para a Frente**.
- Para esconder o objecto de animação até ser apresentado utilizando uma acção **Mostrar**, seleccione **Inicialmente Escondido**.
- Para esconder o objecto de animação depois de terminar a reprodução, seleccione **Escondido no Fim**.
- Para manter o estado do objecto de animação quando o utilizador final sai e volta a entrar na página onde se encontra o objecto, seleccione **Manter Estado na Entrada de Página**.
- Para impedir o utilizador final de interagir com esse objecto inicialmente, seleccione **Inicialmente Desactivado**.

7 Para que a animação seja alternadamente reproduzida/colocada em pausa ao clicar, seleccione **Clicar para Reproduzir/Pausa**.

8 Para especificar a velocidade à qual o objecto de animação se move ao longo do percurso, introduza um valor no campo **Velocidade** e, em seguida, seleccione uma unidade no menu pendente.

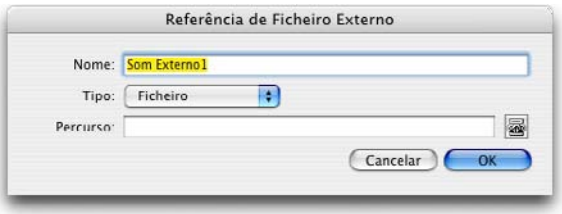
9 Para especificar a emissão de um som quando a animação é iniciada, seleccione uma opção no menu pendente **Som**:

- Para importar um ficheiro de som, seleccione **Outros** no menu pendente **Som**.
- Para utilizar um ficheiro de som que já está a ser utilizado noutra parte do projecto activo, seleccione o nome desse ficheiro de som.
- Para inserir um percurso que irá conduzir a um ficheiro de som no tempo de execução (mesmo que esse ficheiro não esteja disponível), seleccione **Externo**.

➡ Apenas pode estabelecer ligação a ficheiros de som que estejam no formato MP3 ou WAV.

10 Para especificar o som de modo a ser repetido continuamente enquanto a animação está a ser executada, seleccione **Repetir**.

11 Se seleccionar **Externo** no menu pendente **Som**, é apresentada a caixa de diálogo **Refer□□ncia a Ficheiro Externo**.

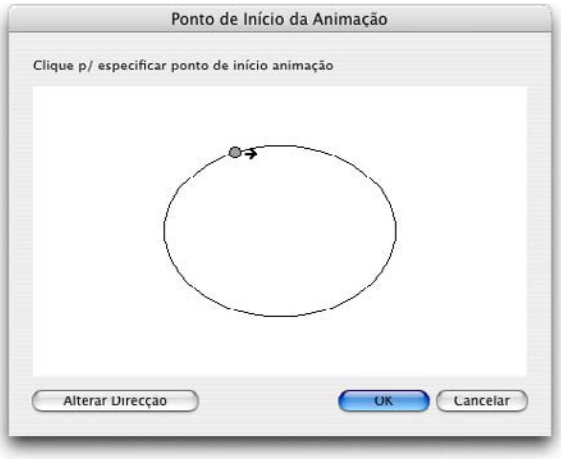



A caixa de diálogo **Referência a Ficheiro Externo** permite-lhe especificar o percurso para um ficheiro.

Para especificar um percurso, utilize um dos seguintes métodos:

- Para consultar um ficheiro a partir do sistema de ficheiros local, seleccione **Ficheiro** no menu **Tipo** e especifique o percurso para esse ficheiro, no campo **Percurso**.
- Para utilizar um ficheiro da Internet, seleccione **URL** no menu **Tipo** e introduza a URL do ficheiro no campo **URL**.
- Para consultar um ficheiro a partir do sistema de ficheiros local, utilizando um percurso criado por uma expressão, seleccione **Expressão de Ficheiro** no menu **Tipo** e introduza a expressão no campo **Expr** ou clique no botão Σ, para utilizar a caixa de diálogo **Editor de Expressões**.
- Para consultar um ficheiro na Internet, utilizando uma URL criada por uma expressão, seleccione **Expressão de Ficheiro** no menu **Tipo** e introduza a expressão no campo **Expr** ou clique no botão Σ para utilizar a caixa de diálogo **Editor de Expressões**.

12 Para especificar um ponto de início para o rectângulo que contém a sequência de imagens, clique em **Especificar**. É apresentada a caixa de diálogo **Ponto de Início da Animação**.




A caixa de diálogo **Ponto de Início da Animação** permite-lhe especificar um ponto de início e a direcção de um objecto ou sequência num percurso.

Para especificar um ponto de início para o rectângulo que contém a sequência de imagens, clique uma vez em qualquer parte do percurso. Para alterar a direcção inicial do movimento do rectângulo, clique em **Alterar Direcção**. Quando terminar, clique em **OK**.

➡ Depois de configurar um objecto de animação, é necessário utilizar uma acção para animá-lo.

### *Criar uma sequência de imagens*

Para criar um objecto de animação que contém uma sequência de imagens (**Sequência num Rectângulo** ou **Sequência num Percurso**), é necessário criar primeiro uma apresentação de sequência de imagens. Uma apresentação de sequência de imagens é um tipo especial de apresentação interactiva na qual é criada uma página em separado para cada moldura de uma sequência de imagens.

Para construir uma apresentação de sequência de imagens:

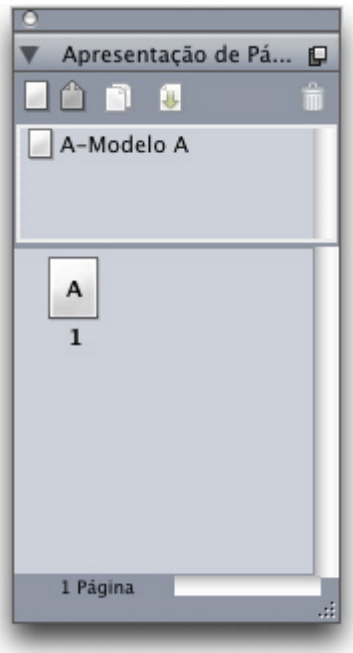
1 Crie um objecto de animação, conforme descrito em "*Criar um objecto*". Certifique-se de que o objecto de animação está seleccionado.

2 Para indicar que pretende utilizar uma sequência de imagens, seleccione **Sequência num Rectângulo** ou **Sequência num Percurso** no menu pendente **Apresentar como**.

3 Para criar uma apresentação de sequência de imagens, seleccione **Nova** no menu pendente **Sequência**. É apresentada a caixa de diálogo **Nova Apresentação Interactiva**.

4 Atribua um nome à apresentação e introduza uma velocidade de moldura no campo **Velocidade de Moldura** e, em seguida, clique em **OK**. (A **Largura** e **Altura** são automaticamente copiadas do objecto de animação).

5 Certifique-se de que a opção **Janela > Apresentação de Página** está seleccionada. A paleta **Apresentação de Página** apresenta uma página para cada moldura da sequência de imagens.




A paleta **Apresentação de Página** (**Janela** > **Apresentação de Página**) permite-lhe ver e aceder a cada moldura de uma sequência de imagens.

6 Seleccione a primeira moldura de uma sequência de imagens fazendo duplo clique na página, na paleta **Apresentação de Página** e, em seguida, desenhe a primeira moldura com as primitivas de apresentação de página do QuarkXPress, ou desenhe um rectângulo de imagem e importe a primeira moldura de uma sequência de imagens já existente.

7 Para criar a segunda moldura da animação, prima Control+clique/clique com o botão direito do rato na página da paleta de **Apresentação de Página** e seleccione **Inserir Páginas**. É apresentada a caixa de diálogo **Inserir Páginas**.

8 Introduza 1 no campo **Inserir** da caixa de diálogo **Inserir Páginas** e clique em **OK**. É apresentada a segunda página da paleta **Apresentação de Página**.

9 Copie e cole o conteúdo da primeira página para a segunda, de modo a que as duas molduras fiquem idênticas. Pode utilizar a paleta **Apresentação de Página** para se mover entre molduras.

10 Actualize o conteúdo da nova moldura, para criar a moldura.

11 Repita os quatro passos anteriores até estarem concluídas todas as molduras.

12 Quando terminar, regresse à apresentação de exibição utilizando os separadores de apresentação situados na parte inferior da janela ou seleccionando **Apresentação > Ir Para**.

Também pode criar uma apresentação de sequência de imagens da mesma forma que cria uma apresentação de exibição, seleccionando **Ficheiro > Novo > Projecto** ou **Apresentação> Nova**. Contudo, o método acima descrito é a forma mais comum de criar uma apresentação de sequência de imagens. Quando utiliza este método, o tamanho do rectângulo é capturado e utilizado automaticamente na nova apresentação de sequência de imagens.

Só pode apagar uma apresentação de sequência de imagens quando anular a respectiva sincronização. Para anular a sincronização de uma apresentação de sequência de imagens, seleccione-a na paleta **Conteúdo Partilhado** e clique no botão **Eliminar** .

### Trabalhar com objectos de botão

Existem dois tipos de objectos de botão disponíveis nas apresentações de exibição:

- **Um objecto interactivo que utiliza comportamentos de botão**: Quase todos os tipos de objectos interactivos incluem eventos de utilizador, como **Clicar parta Baixo** (botão do rato clicado sobre o objecto), **Clicar para Cima** (botão do rato libertado sobre o objecto) e **Duplo Clique** (duplo clique do botão do rato sobre o objecto). Atribuindo acções a estes eventos de utilizador, pode transformar quase tudo num botão.
- **Um objecto de botão que contém um botão multi-estado**: Um *botão multi-estado* é um botão que muda o seu aspecto quando é clicado. Este tipo de botão pode facultar feedback visual ao utilizador final, ao assumir diferentes aspectos nos seus estados Activo e Inactivo. Para utilizar um botão multi-estado, tem de desenhar os diversos estados do botão (ou importá-los como imagens) num tipo especial de apresentação interactiva, denominado apresentação de botão.

  Também pode agrupar múltiplos botões activos/inactivos para criar um *grupo de botões*, em que só pode estar Activo um botão de cada vez. Isto é útil quando pretende limitar o utilizador final a uma ou várias opções mutuamente exclusivas.

#### *Criar um botão multi-estado*

Para criar um botão multi-estado, é necessário criar primeiro uma apresentação de botão. Uma apresentação de botão é um tipo especial de apresentação interactiva que possui uma página em separado para cada estado de um botão multi-estado.

Pode criar os seguintes tipos de botões multi-estado:

- **Simples**: Um botão simples está sempre para cima ou para baixo. Os botões simples são ideais para desencadear uma acção simples (por exemplo, reproduzir um filme).
- **Simples com Desactivar**: Um botão Simples com Desactivar é um botão simples com um estado adicionar denominado Desactivar.
- **Activo/Inactivo**: Um botão Activo/Inactivo funciona como um interruptor; cada clique passa o botão do estado Activo para Inactivo ou do estado Inactivo para Activo.
- **Activo/Inactivo com Desactivar**: Um botão Activo/Inactivo com Desactivar é um botão Activo/Inactivo com um estado adicional denominado Desactivar.

  Um botão multi-estado pode ter os seguintes estados em diversas combinações:

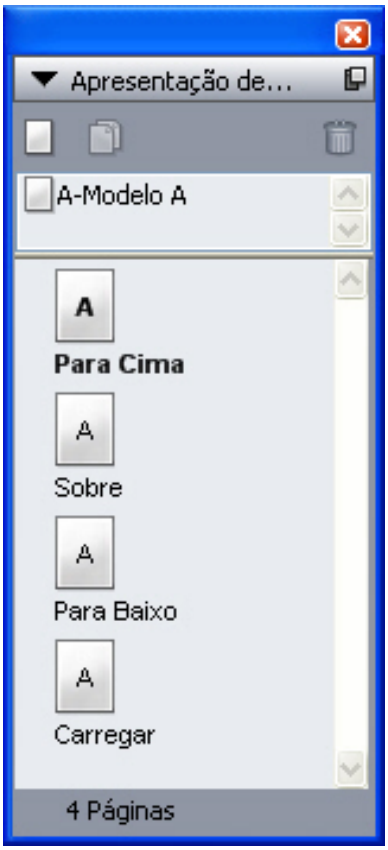
- **Cima**: O utilizador final não clicou no botão.
- **Sobre**: O ponteiro do rato está sobre o botão, mas o utilizador final não clicou no rato.

- **Baixo**: O utilizador final clicou no botão e este continua para baixo.
- **Carregar**: Define a área interactiva do botão. Este estado não é apresentado; apenas indica o local onde o botão deve ser premido e onde não deve ser premido. Considere este estado como uma "máscara de botão". Se deixar este estado em branco, o botão não funcionará.
- **Desactivar**: O botão não pode ser premido.

Uma vez que pode clicar num botão Activo/Inactivo quando está no estado Cima e no estado Baixo, este tipo de botões tem dois estados de Activo (Activo-Cima e Activo-Baixo) e dois estados de Inactivo (Inactivo-Cima e Inactivo-Baixo). No entanto, não é necessário criar uma imagem diferente para cada estado de botão, se não desejar.

Para criar um botão multi-estado numa apresentação de botão:

1. Crie um objecto de botão, conforme descrito em "*Criar um objecto*". Certifique-se de que o objecto de botão está seleccionado.
2. Para criar uma apresentação de botão, seleccione **Nova** no menu pendente **Botão**. É apresentada a caixa de diálogo **Nova Apresentação Interactiva**.
3. Atribua um nome à apresentação e seleccione um tipo de botão no menu pendente **Tipo de Botão** e, em seguida, clique em **OK**. (A **Largura** e **Altura** são automaticamente copiadas do objecto de botão).
4. Certifique-se de que a opção **Janela > Apresentação de Página** está seleccionada. A paleta **Apresentação de Página** apresenta uma página para cada estado de botão.




A paleta **Apresentação de Página** (**Janela > Apresentação de Página**) permite-lhe ver e aceder a cada estado de botão de uma apresentação de botão.

5 Seleccione um estado de botão, fazendo duplo clique na respectiva página, na paleta **Apresentação de Página**, e desenhe o estado de botão com as primitivas de apresentação de página do QuarkXPress, ou desenhe um rectângulo de imagem e importe o estado de botão como um gráfico.

6 Copie e cole o conteúdo de um estado de botão noutro botão, de modo a que ambos os estados de botão sejam idênticos. Pode utilizar a paleta **Apresentação de Página** para se mover entre estados de botão.

7 Actualize o conteúdo do estado de botão.

8 Repita os três passos anteriores até ter criado todos os estados do botão.

9 Se desejar especificar que apenas uma parte da área do botão deverá ser interactiva (pode ser premida), desenhe rectângulos no estado **Carregar**, nos locais onde pretende que o botão seja clicado.

10 Quando terminar, regresse à apresentação de exibição utilizando os separadores de apresentação situados na parte inferior da janela ou seleccionando **Apresentação > Ir Para**.

Também pode criar uma apresentação de botão da mesma forma que cria uma apresentação de exibição, seleccionando **Ficheiro > Novo > Projecto** ou **Apresentação > Nova**. Contudo, o método acima descrito é a forma mais comum de criar uma apresentação de botão. Quando utiliza este método, o tamanho do rectângulo é capturado e utilizado automaticamente na nova apresentação de botão.

Só pode apagar uma apresentação de botão quando anular a respectiva sincronização. Para anular a sincronização de uma apresentação de botão, seleccione-a na paleta **Conteúdo Partilhado** e clique no botão **Eliminar** .

### *Configurar um objecto de botão*

Para configurar um objecto de botão:

1. Crie um objecto de botão, conforme descrito em "*Criar um objecto*". Certifique-se de que o objecto de botão está seleccionado.
2. Para especificar qual a apresentação de botão a utilizar, seleccione uma opção no menu pendente **Botão**.

- **Nome da apresentação**: Para utilizar uma apresentação de botão do mesmo projecto, seleccione o nome dessa apresentação.
- **Nova**: Seleccione esta opção para criar uma apresentação de botão no mesmo projecto.
- **Editar**: Seleccione esta opção para escolher uma apresentação de botão no mesmo projecto e para passar para essa apresentação de botão, para editá-la.
- **Seleccionar Ficheiro Externo**: Seleccione esta opção para escolher uma apresentação de botão num projecto QuarkXPress em separado.

3. Para especificar definições para o objecto de botão, seleccione uma ou mais opções no menu pendente **Opções**:

- Para esconder o objecto de botão até ser apresentado utilizando uma acção **Mostrar**, seleccione **Inicialmente Escondido**.
- Para desactivar o objecto de botão até ser activado utilizando uma acção **Activar**, seleccione **Inicialmente Desactivado**.
- Para manter o estado do objecto de botão quando o utilizador final sai e volta a entrar na página onde se encontra o objecto, seleccione **Manter Estado na Entrada de Página**.
- Para especificar que o botão deve estar inicialmente no estado Activo, seleccione **Inicialmente Activo**.

4. Para especificar a posição inicial do objecto de botão na página, seleccione uma opção no menu pendente **Inicialmente em**:

- Para visualizar inicialmente o objecto na sua localização actual na página, seleccione **Home**.
- Para posicionar inicialmente o objecto numa das mesas de colagem, seleccione **Superior, Esquerda, Inferior** ou **Direita**.

5. Para especificar um comando de teclado que active um botão simples ou alterne entre o estado Activo/Inactivo ou Activo/Inactivo com Desactivar, introduza uma combinação de teclas no campo **Alias de Teclas**.

### *Criar um grupo de botões*

Pode agrupar múltiplos botões Activo/Inactivo (ou Activo/Inactivo com Desactivar) de modo a funcionarem como um conjunto de botões de opções (por outras palavras, se um botão for activado, são desactivados automaticamente todos os outros botões do grupo). Para criar um grupo de botões:

1. Crie dois ou mais objectos de botão e configure cada um deles com um botão multi-estado Activo/Inactivo ou Activo/Inactivo com Desactivar.
2. Utilizando a primitiva Item, seleccione todos os objectos de botão em simultâneo (e nada mais).
3. Agrupe os objectos utilizando as opções **Item > Grupo**.
4. No separador **Objecto** da paleta **Interactiva**, seleccione **Grupo de Botões** no menu pendente **Tipo de Objecto** e introduza um nome para o grupo de botões, no campo **Nome do Objecto**.

## Apresentações sequência de imagens, Apresentações de botão e Conteúdo Partilhado

Quando adiciona uma sequência de imagens ou um botão multi-estado a uma apresentação de exibição, o QuarkXPress utiliza a tecnologia Composition Zones para colocar uma cópia da apresentação de sequência de imagens ou da apresentação de botão de destino num rectângulo na apresentação de exibição.

Tal como todas as apresentações de composição, as apresentações de sequência de imagens e as apresentações de botão são sincronizadas com os rectângulos correspondentes da apresentação de exibição. Consequentemente, todas as apresentações de sequência de imagens ou apresentações de botão que tiver utilizado são apresentadas na paleta **Conteúdo Partilhado** e as animações e os botões possuem asas de objecto distintas que identificam os itens sincronizados.

Pode utilizar Composition Zones para incorporar uma apresentação interactiva numa apresentação Web e, em seguida, exportar a apresentação Web para criar uma página HTML com uma exibição SWF incorporada.

## Trabalhar com menus

As apresentações interactivas suportam dois tipos de menus:

- **Barra de Menus**: Uma série de menus dispostos na horizontal, com listas de itens de menu em menus pendentes. As Barras de Menus também podem conter submenus.
- **Menu de Sobreposição**: Um menu pendente. Os menus pendentes também podem conter submenus.

Para criar qualquer um destes tipos de menus, é necessário criar primeiro um *Menu Interactivo.* Um Menu Interactivo não possui uma interface de utilizador no QuarkXPress: É apenas uma lista de menus, submenus e itens de menu que está guardada no projecto. Quando cria um Menu Interactivo, pode especificar menus, itens de menu, separadores e submenus. Cada item de menu pode ser associado a uma **Acção** que determina aquilo que acontece quando um utilizador final selecciona esse item de menu.

Depois de criar um Menu Interactivo, pode atribuí-lo a um ou mais objectos de menu. O objecto de menu determina o local onde o menu é apresentado e qual o seu aspecto.

### *Criar um Menu Interactivo*

Para criar um objecto de menu, é necessário criar primeiro um *Menu Interactivo*. Um Menu Interactivo é um menu que é guardado num projecto, mas que só é apresentado no ecrã quando é utilizado num objecto de menu.

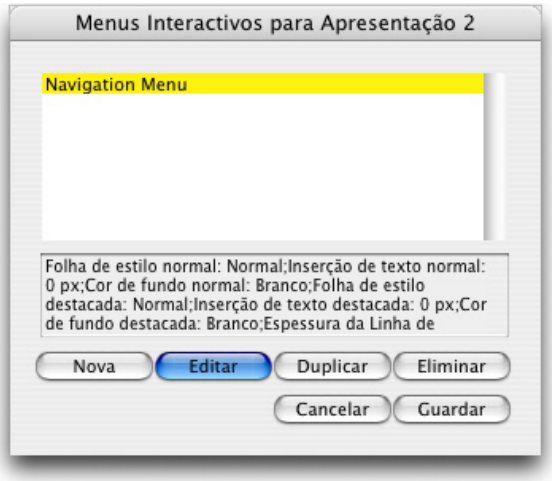
Um Menu Interactivo pode conter itens de menu, submenus e separadores. A cada item de menu e de submenu pode ser atribuída uma acção (como uma ligação a uma página diferente ou a abertura de uma URL).

Um Menu Interactivo pode ser apresentado como uma barra de menus ou como um menu de sobreposição (menu pendente).

- Se um Menu Interactivo for apresentado como uma barra de menus, os itens de menu são apresentados como menus na parte superior da barra de menus, os submenus de primeiro nível são apresentados numa lista pendente, como itens dos menus, e os restantes submenus são apresentados como submenus dos itens de menu.
- Se um Menu Interactivo for apresentado como um menu de sobreposição, os itens de menu são apresentados na vertical como itens de menu de uma lista pendente, e *todos* os submenus são apresentados como submenus dos itens de menu.

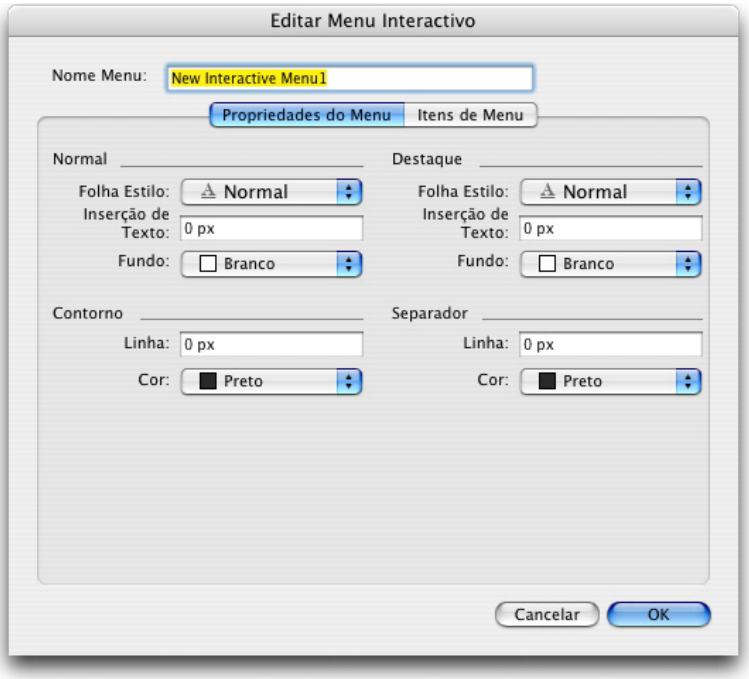
Para criar um Menu Interactivo:

1 Seleccione **Editar > Menus Interactivos**. É apresentada a caixa de diálogo **Menus Interactivos**.




A caixa de diálogo **Menus Interactivos** permite-lhe criar, apagar e duplicar Menus Interactivos.

2 Para criar um Menu Interactivo, clique em **Novo**. É apresentada a caixa de diálogo **Editar Menu Interactivo**.



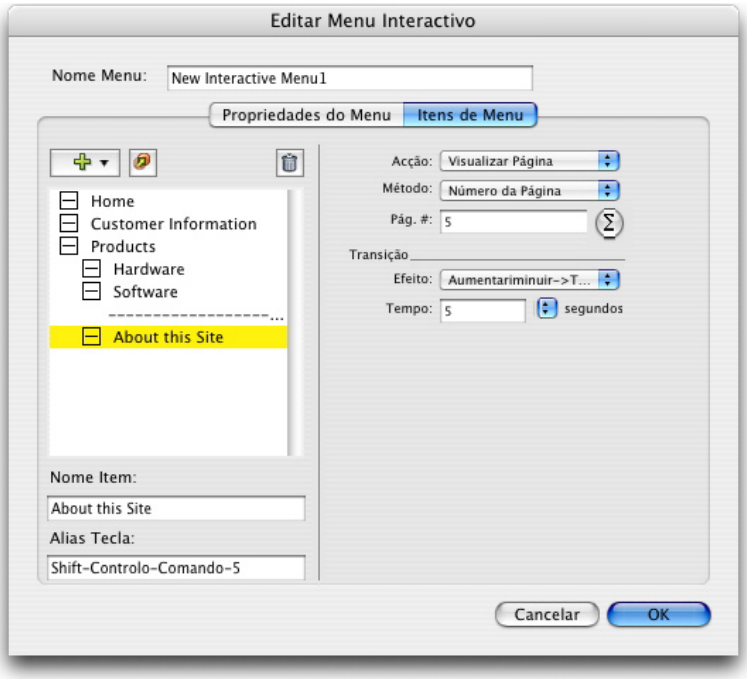

O separador **Propriedades do Menu** da caixa de diálogo **Editar Menu Interactivo** permite-lhe controlar o aspecto de um Menu Interactivo.

3 Introduza um nome para o menu no campo **Nome do Menu**. Este é o nome que deverá utilizar para atribuir o Menu Interactivo a um objecto de menu. O nome do menu não é apresentado em ficheiros exportados.

4 Utilize o separador **Propriedades do Menu** para determinar qual o aspecto do menu:

- Atribua uma folha de estilo, uma inserção de texto e um fundo para os estados **Normal** e **Destaque** do menu. (O valor **Inserção de Texto** é aplicado em todas as partes do texto).
- Atribua uma espessura de linha e uma cor para o **Contorno** e **Separador** do menu.

5 Clique no separador **Itens de Menu**.




O separador **Itens de Menu** da caixa de diálogo **Editar Menu Interactivo** permite-lhe adicionar itens de menu, submenus e separadores a um Menu Interactivo.

6 Para adicionar um item de menu ou de submenu, proceda do seguinte modo:

- Para criar um item de menu, seleccione **Menu** no botão **Adicionar Menu**. Alternativamente, para criar um item de menu num submenu do item de menu seleccionado na lista deslizante, seleccione **Submenu**.
- Introduza um nome para o item de menu no campo **Nome do Item**.
- Para especificar um comando de teclado que active a acção deste item de menu, introduza uma combinação de teclas no campo **Alias de Teclas**.
- Para atribuir a acção que deverá ser executada quando este item de menu for seleccionado por um utilizador final, seleccione uma acção no menu pendente **Acção**.

7 Para adicionar um separador por baixo do item de menu seleccionado na lista deslizante, seleccione **Separador** no menu.

### *Configurar um objecto de menu*

Para configurar um objecto de menu:

1 Crie um objecto de menu, conforme descrito em "*Criar um objecto*". Certifique-se de que o objecto de menu está seleccionado.

2 Para especificar a forma como o menu é apresentado, seleccione uma opção no menu pendente **Apresentar como**.

- **Barra de Menus**: Seleccione esta opção para visualizar o Menu Interactivo como uma barra de menus horizontal na exibição.
- **Sobreposição**: Seleccione esta opção para visualizar o Menu Interactivo como um menu pendente.

3 Para especificar qual o Menu Interactivo a utilizar, seleccione uma opção no menu pendente **Menu**.

- **Nome do menu interactivo**: Para utilizar um Menu Interactivo existente, seleccione o nome desse menu.
- **Novo**: Seleccione esta opção para criar um Menu Interactivo.

4 Para especificar definições para o menu, seleccione uma ou mais opções no menu pendente **Opções**:

- Para esconder o objecto de menu até ser apresentado utilizando uma acção **Mostrar**, seleccione **Inicialmente Escondido**.
- Para desactivar o objecto de menu até ser activado utilizando uma acção **Activar**, seleccione **Inicialmente Desactivado**.
- Para manter o estado do objecto de menu quando o utilizador final sai e volta a entrar na página onde se encontra o objecto, seleccione **Manter Estado na Entrada de Página**.

5 Para editar o Menu Interactivo seleccionado no menu pendente **Menu**, clique em **Editar Menu**.

### Configurar um objecto de janela

Um objecto de janela é um objecto que pode ser apresentado como uma janela à parte da janela principal da exibição, como uma caixa de diálogo ou uma paleta. Para configurar um objecto de janela:

1 Crie um objecto de janela, conforme descrito em "*Criar um objecto*". Certifique-se de que o objecto de janela está seleccionado.

2 Seleccione uma opção no menu pendente **Apresentar como**:

- Para criar uma janela que impeça o utilizador final de aceder a outras janelas ou de interagir com a exibição principal, até esta ser encerrada (como uma caixa de diálogo), seleccione **Janela Modal**.
- Para criar uma janela que permita ao utilizador final passar para outras janelas e interagir com a exibição principal, enquanto esta está aberta (como uma paleta), seleccione **Janela Não-modal**.

3 Para especificar o aspecto dos controlos da janela, seleccione uma opção no menu pendente **Estilo**.

4 Seleccione uma opção no menu pendente **Posição**:

- Para abrir a janela na posição em que se encontrava na apresentação de exibição, seleccione **Home**.
- Para abrir a janela centrada no ecrã do computador, seleccione **Centrar no Ecrã**.
- Para abrir a janela com o canto superior esquerdo numa determinada posição em relação ao canto superior esquerdo da janela da exibição, seleccione **Posição Absoluta** e introduza os valores nos campos **Da Esquerda** e **Do Topo**.
- Para abrir a janela na posição em que foi apresentada da última vez, seleccione **Guardar Posição**.

5 Se tiver seleccionado uma opção diferente de **Conforme Concebido** no menu pendente **Apresentar como**, pode utilizar as seguintes definições para controlar o aspecto do objecto de janela:

- Para incluir um título na barra de título da janela, introduza o título no campo **Título**.
- Para incluir um botão Fechar na janela, seleccione **Incluir Botão Fechar**.

### Configurar um objecto de rectângulo de texto

Os objectos de rectângulo de texto são objectos interactivos que lhe permitem visualizar e editar texto. Apenas um rectângulo de texto rectangular pode ser um objecto de rectângulo de texto. Pode especificar o tipo de letra, o tamanho, o estilo, a cor e o alinhamento do texto nos objectos de rectângulo de texto.

Se um rectângulo de texto não for um objecto de rectângulo de texto, é convertido em vectores e é sempre apresentado quando o visualizar na apresentação interactiva. Contudo, quando trabalhar com um objecto de rectângulo de texto, tem de incorporar os tipos de letra na exibição, se pretender que sejam visualizados no computador do utilizador final (consulte "*Configurar definições de exportação*"). Para se certificar de que um tipo de letra é efectivamente incorporado, tem de aplicá-lo a pelo menos um carácter ou a um parágrafo vazio num rectângulo de texto, em qualquer parte da apresentação. Se não incorporar tipos de letra, será utilizado um tipo predefinido.

Para configurar um objecto de rectângulo de texto:

1. Crie um objecto de rectângulo de texto, conforme descrito em "*Criar um objecto*". Certifique-se de que o objecto de rectângulo de texto está seleccionado.
2. Para indicar o tipo de objecto de rectângulo de texto, seleccione uma opção no menu pendente **Apresentar como**:
   - **Simples**: O utilizador final pode seleccionar e copiar texto, mas não pode editá-lo.
   - **Editável**: O utilizador final pode editar o texto do rectângulo.
   - **Deslocável**: O rectângulo tem uma barra de deslocamento. O utilizador final pode seleccionar e copiar texto, mas não pode editá-lo.
   - **Editável e Deslocável**: O rectângulo tem uma barra de deslocamento e o utilizador final pode editar o texto do rectângulo.
   - **Lista**: O rectângulo tem uma barra de deslocamento que contém uma lista de itens, em que cada um deles utiliza uma linha. O utilizador pode seleccionar um dos itens da lista de cada vez.
3. Para configurar definições adicionais para um objecto de rectângulo de texto simples, seleccione uma ou mais opções no menu pendente **Opções**:
   - Para esconder o objecto de rectângulo de texto até ser apresentado utilizando uma acção **Mostrar**, seleccione **Inicialmente Escondido**.
   - Para impedir a realização de alterações até o objecto de rectângulo de texto ser activado com uma acção **Activar**, seleccione **Inicialmente Desactivado**.
   - Para manter o estado do objecto de rectângulo de texto quando o utilizador final sai e volta a entrar na página onde se encontra o objecto, seleccione **Manter Estado na Entrada de Página**.
   - Para visualizar todos os caracteres do rectângulo como asteriscos, seleccione **Protegido**. Esta opção pode ser útil para campos de introdução de palavras-passe.
4. Para especificar a posição inicial do objecto de rectângulo de texto, seleccione uma opção no menu pendente **Inicialmente em**:
   - Para visualizar inicialmente o objecto de rectângulo de texto tal como é visualizado na apresentação de exibição, seleccione **Home**.

- Para posicionar inicialmente o objecto de rectângulo de texto simples na mesa de colagem, seleccione **Superior, Inferior, Esquerda** ou **Direita**.

### Trabalhar com transições

O QuarkXPress inclui vários efeitos de transições que pode aplicar às suas exibições. Pode configurar transições para todas as páginas de uma apresentação de exibição ou pode configurar transições para páginas e objectos individuais, utilizando acções e scripts.

- **Cobrir**: Pode utilizar uma transição Cobrir para inserir uma página nova obre a página actual ou para ocultar um objecto com um efeito de movimento de deslocamento.
- **Descobrir**: Pode utilizar uma transição Descobrir para retirar a página actual da exibição, de modo a mostrar uma nova página ou um objecto com um efeito de movimento de deslizamento.
- **Cortina**: Pode utilizar uma transição Cortina para mostrar um objecto ou uma nova página com um movimento de deslizamento, semelhante à abertura ou fecho de uma cortina.
- **Aumentar/Diminuir**: Pode utilizar uma transição Aumentar/Diminuir para fazer com que uma página ou objecto sejam aumentados ou diminuídos em relação ao seu estado original.
- **Ampliação/Redução**: Pode utilizar uma transição de Ampliação/Redução para fazer com que uma página ou objecto seja ampliado ou reduzido em relação ao centro da exibição, utilizando um movimento de aproximação ou afastamento.

#### *Configurar transições*

Pode configurar transições para todas as páginas de uma apresentação de exibição, simultaneamente, ou pode configurar transições para páginas e objectos individuais, utilizando acções e scripts.

Para configurar transições para cada página de uma apresentação de **Exibição**, aceda ao painel **Exibição**, na caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**).

Para configurar transições para objectos e páginas individuais, seleccione qualquer das seguintes acções, enquanto está a configurar um evento de utilizador ou a criar um script. Depois de seleccionar uma das acções apresentadas em baixo, os controlos **Transições** são apresentados na paleta **Interactividade**, para que possa configurar uma transição como parte da acção.

- Ocultar Objecto
- Mostrar Objecto
- Apresentar a Primeira Página
- Apresentar a Última Página
- Apresentar a Página Seguinte
- Apresentar a Página Anterior
- Apresentar Página
- Regressar

### Trabalhar com páginas em apresentações interactivas

Páginas são os espaços onde o utilizador desenha e controla o fluxo da sua apresentação interactiva. Uma apresentação de exibição contém pelo menos uma página. Uma apresentação de sequência de imagens contém uma página para cada moldura que cria para animar uma série de imagens. Uma

apresentação de botão contém uma página para cada um dos estados do botão (como activo, inactivo, para cima, para baixo, etc.).

Tal como os objectos, as acções e os scripts, as páginas constituem uma parte importante das apresentações interactivas. Por exemplo, pode:

- Controlar com precisão o fluxo da sua exibição, configurando as páginas de modo a avançarem com base num intervalo de tempo automático ou quando um utilizador final prime uma combinação de teclas ou utiliza o rato.
- Adicionar transições, tais como de aumento ou diminuição, entre páginas.
- Executar automaticamente um script específico quando visualiza ou sai de uma página.

### *Adicionar páginas a uma apresentação interactiva*

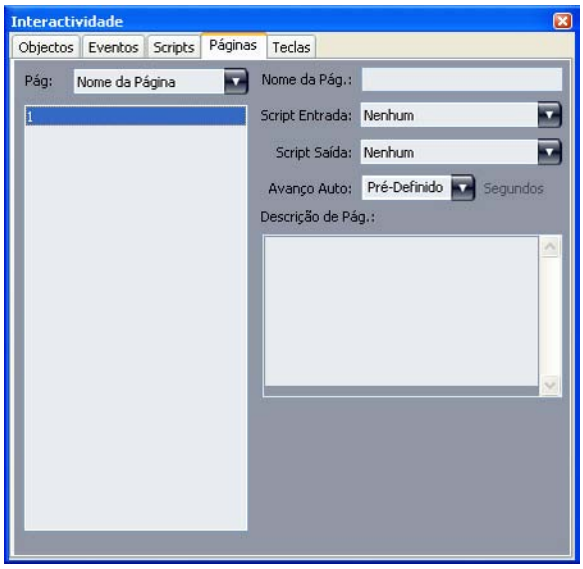
Pode adicionar páginas a uma apresentação de exibição ou a uma apresentação de sequência de imagens, de duas formas:

- Seleccione **Página > Inserir**, introduza o número de páginas que pretende adicionar e clique em **OK**.
- Aceda à paleta **Apresentação de Página** (**Janela > Apresentação de Página**), prima Control+clique/clique com o botão direito do rato numa página, introduza o número de páginas que pretende adicionar e clique em **OK**.

### *Configurar páginas*

Pode configurar páginas de modo a trabalhar nas suas apresentações interactivas de várias formas:

- **Utilize preferências interactivas**: Configure transições de página predefinidas e o intervalo de avanço automático para cada página de uma apresentação interactiva, acedendo ao painel **Exibição** na caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**).
- **Utilize acções e scripts**: Defina acções e scripts de modo a conduzirem a páginas da exibição. Por exemplo, pode associar uma acção a um evento de utilizador de um botão, de modo a que quando o utilizador final clica no botão, é apresentada a página seguinte.
- **Utilize o separador Páginas**: Configure páginas individuais na sua apresentação de exibição, utilizando o separador **Páginas** da paleta **Interactividade**. O separador **Páginas** da pelata **Interactiva** apresenta uma lista de cada uma das páginas da apresentação, pelo número de página. Pode ordenar a lista de páginas por nomes de página ou por páginas modelo.




O separador **Páginas** da paleta **Interactividade** permite-lhe configurar páginas numa apresentação interactiva.

Para configurar páginas numa apresentação de exibição, utilizando o separador **Páginas**, seleccione uma página na lista de páginas e configure qualquer uma das seguintes opções para essa página:

- **Nome da Página**: Introduza um nome para a página no campo **Nome da Página**. Os nomes das páginas são apresentados na lista de páginas e podem ajudá-lo a organizar a sua lista de páginas. Além disso, depois de atribuir um nome a uma página, pode consultar esse nome de página a partir de qualquer script.
- **Script Inicial**: Seleccione o nome de um script no menu pendente **Script Inicial**, para executar um script na exibição, quando um utilizador final acede à página. Por exemplo, pode executar um script que aumente uma imagem quando a página é apresentada.
- **Script de Saída**: Seleccione o nome de um script no menu pendente **Script de Saída**, para executar um script quando um utilizador final sai de uma página. Por exemplo, pode executar um script que faça com que a exibição seja encerrada quando um utilizador final sai da página.
- **Avanço Automático**: Seleccione uma opção no menu pendente **Avanço Automático** se pretender que a página avance automaticamente para a página seguinte, após um determinado número de segundos.

➡ Pode configurar o intervalo de avanço automático predefinido para a exibição, utilizando preferências interactivas.

- **Descrição da Página**: Introduza uma descrição para a página no campo **Descrição da Página**, se desejar que a página tenha uma descrição. As descrições de páginas podem ajudá-lo a organizar as suas páginas. Além disso, depois de criar uma descrição de página, pode aceder à descrição utilizando uma acção ou um script. Por exemplo, pode criar um script que apresente a descrição de uma página quando um utilizador final clica num botão.

### Trabalhar com comandos do teclado

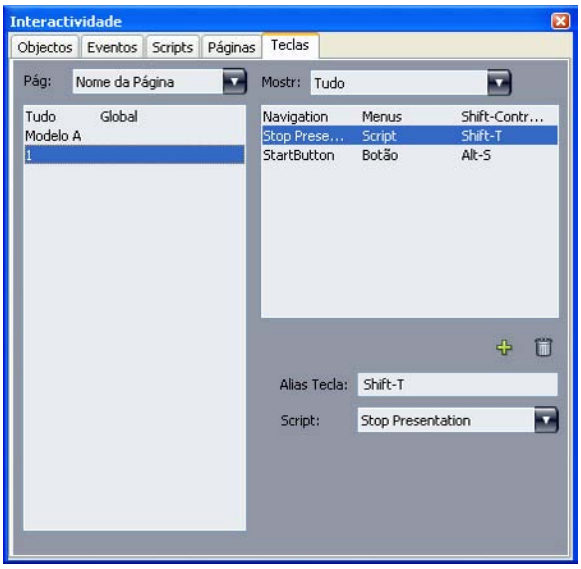
Embora os menus constituam uma forma simples e intuitiva de navegar numa exibição, os utilizadores mais experientes preferem os comandos de teclado, que facultam um acesso rápido aos comandos

mais utilizados. O separador **Teclas** da paleta **Interactiva** permite-lhe criar comandos de teclado que executam qualquer uma das seguintes acções:

- Desencadeiam um evento associado a um clique de botão.
- Desencadeiam um evento associado a uma opção de menu.
- Executam automaticamente um determinado script, quando é premido um comando de teclado.

Para criar o comando de teclado:

1. Clique no separador **Teclas**, na paleta **Interactiva**.
2. Seleccione uma opção na lista **Página**:
   - Seleccione **Tudo** para criar comandos de teclado que executem scripts independentemente da página em que o utilizador final se encontra.
   - Seleccione o nome de uma página modelo para tornar todos os botões e menus dessa página modelo disponíveis na lista do lado direito, e para criar comandos de teclado que executem scripts apenas quando o utilizador final se encontra numa página baseada nessa página modelo.
   - Seleccione um número de página para tornar todos os botões e menus dessa página disponíveis na lista do lado direito, e para criar comandos de teclado que executem scripts apenas quando o utilizador final se encontra nessa página.
3. Para controlar quais os objectos que são apresentados na lista do lado direito, seleccione uma opção no menu pendente **Mostrar**. Por exemplo, se pretender criar um comando de teclado que desencadeie um evento associado a um clique de botão, pode seleccionar **Botões** para visualizar apenas botões na lista.
4. Indique um alvo para o comando de teclado, do seguinte modo:
   - Para associar o comando de teclado a um botão, seleccione o nome de um botão na lista **Comandos de Teclado**.
   - Para associar um comando de teclado a um script, clique no botão **Adicionar Tecla** e seleccione o nome do script no menu pendente **Script**.
5. Introduza uma combinação de teclas no campo **Alias de Teclas**. Pode utilizar qualquer tecla do teclado em conjunto com qualquer combinação de teclas de Comando, Shift, Opção e Control (Mac OS) ou Ctrl, Shift e Alt (Windows), para criar um comando de teclado válido — à excepção de comandos que já estiverem reservados para tarefas comuns, tais como o Comando+Q/Alt+F4, que está reservado para sair da exibição.




O separador **Teclas** da paleta **Interactiva** permite-lhe criar comandos de teclado e associá-los a scripts.

Não pode utilizar determinados comandos de teclado nas apresentações interactivas porque alguns comandos de teclado estão reservados para tarefas predefinidas ou não estão disponíveis (não existem) no teclado do Mac OS ou do Windows.

Cada apresentação interactiva nova contém automaticamente um comando de teclado denominado "IrParaSeguinte" (tecla de seta para a direita) e um comando de teclado denominado "IrParaAnterior" (tecla de seta para a esquerda). Estes comandos de teclado estão associados a scripts que apresentam a página seguinte e anterior. Destinam-se a facilitar a navegação e podem ser eliminados sem qualquer problema, se não desejar utilizá-los.

### Configurar preferências interactivas

Tal como as apresentações de impressão e as apresentações Web, as apresentações interactivas têm o seu próprio conjunto de painéis na caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**). A maioria destes painéis é idêntica à das apresentações de impressão e Web, mas existem dois painéis adicionais: O painel **Exibição** e o painel **SWF**.

## Trabalhar com acções

As acções são aquilo que confere interactividade a uma apresentação de exibição. Sem as acções, as apresentações interactivas não desempenham a sua tarefa. Pode associar uma acção a um determinado evento de utilizador ou reunir uma sequência de acções num script, de modo a serem executadas quando um utilizador final abre ou fecha uma exibição, entra ou sai de uma determinada página ou prime uma determinada combinação de teclas.

### Atribuir acções

O menu pendente **Acção** é utilizado para atribuir acções a uma apresentação interactiva. O menu pendente **Acção** é apresentado tanto no separador **Evento** como no separador **Script** da paleta **Interactividade**.

O menu pendente **Acção** permite-lhe atribuir acções a eventos de utilizador, no separador **Evento** da paleta **Interactividade**, e reúne acções num script, no separador **Script** da paleta **Interactividade**.

### Lista de acções

Esta secção inclui uma lista das acções disponíveis nas apresentações de exibição e explica o funcionamento de cada uma das acções. Pode consultar esta secção quando associar acções a eventos de utilizador e quando reunir scripts.

➡ As acções de texto e de formação de texto não funcionam com o Flash Player versão 5 e com o QuickTime Player.

| PERCURSO | ACÇÃO | DESCRIÇÃO |
|---|---|---|
| Nenhuma acção | Nenhuma acção | Não realiza qualquer acção. |
| Animação > Pausa | Pausa na Animação | Faz uma pausa no objecto de animação indicado. |
| Animação > Reproduzir | Reproduzir Animação | Reproduz o objecto de animação indicado. Se a animação estiver em pausa, a reprodução continua a partir da última posição. Se a animação tiver sido parada, a reprodução começa desde o início. |
| Animação > Reproduzir em Objecto | Reproduzir Animação em Objecto | Reproduz a sequência de imagens especificada no objecto de animação indicado. |
| Animação > Reproduzir em Percurso | Reproduzir Animação em Percurso | Reproduz a sequência de imagens especificada no objecto de animação indicado, enquanto move o objecto ao longo do percurso indicado. |
| Animação > Parar | Parar | Pára o objecto de animação indicado. |
| Botão > Desactivar | Desactivar Botão | Desactiva o botão de objecto especificado. |
| Botão > Activar | Activar Botão | Activa o botão de objecto especificado. |
| Botão > Inactivo | Definir Botão como Inactivo | Altera o objecto de botão indicado para o estado Inactivo. |

| PERCURSO | ACÇÃO | DESCRIÇÃO |
|---|---|---|
| Botão > Activo | Definir Botão como Activo | Altera o objecto de botão indicado para o estado Activo. |
| Controlar > Quebra Se | Quebra Se | Disponível apenas em scripts. Permite sair de uma Repetição. Consulte "*Utilizar expressões condicionais*". |
| Controlar > Mais | Mais | Disponível apenas em scripts. Cria uma subdivisão numa Expressão Se. Consulte "*Utilizar expressões condicionais*". |
| Controlar > Terminar Se | Terminar Se | Disponível apenas em scripts. Marca o fim de uma Expressão Se. Consulte "*Utilizar expressões condicionais*". |
| Controlar > Terminar Repetição | Terminar Repetição | Disponível apenas em scripts. Marca o fim de uma repetição de repetição. Consulte "*Utilizar expressões condicionais*". |
| Controlar > Terminar Enquanto | Terminar Enquanto | Disponível apenas em scripts. Marca o fim de uma repetição Enquanto. Consulte "*Utilizar expressões condicionais*". |
| Controlar > Se | Se | Disponível apenas em scripts. Marca o início de uma Expressão Se. Consulte "*Utilizar expressões condicionais*". |
| Controlar > Repetição | Repetição | Disponível apenas em scripts. Marca o início de uma repetição. Consulte "*Utilizar expressões condicionais*". |
| Controlar > Enquanto | Enquanto | Disponível apenas em scripts. Marca o início de uma repetição Enquanto. Consulte "*Utilizar expressões condicionais*". |
| Cursor > Ocultar | Ocultar Cursor | Oculta o ponteiro do rato. |
| Cursor > Mostrar | Mostrar Cursor | Mostra o ponteiro do rato, se estiver oculto. |
| Cursor > Utilizar | Utilizar Cursor | Altera o ponteiro do rato para o ícone indicado. |
| Expressão > Definir | Definir | Permite-lhe configurar uma expressão que será executada. Para mais informações sobre expressões, consulte "*Compreender expressões*". |
| Internet > Obter URL de Texto | Obter URL de Texto | Obtém o conteúdo de texto da URL especificada e insere-a no objecto de rectângulo de texto indicado. **Nota**: Quando este ficheiro SWF de exibição exportado é visualizado num Web browser, a URL desta acção tem de ter o mesmo super domínio do ficheiro SWF (se for visualizada com o Flash Player versão 6) ou o mesmo domínio do ficheiro SWF (se for visualizada com o Flash Player versão 7). **Nota**: Se um ficheiro de texto visualizado com esta acção contiver duas mudanças de linha seguidas, serão apresentadas três mudanças de linha. **Nota**: Para trabalhar com esta acção, a URL tem de começar com o prefixo "http://". |

| PERCURSO | ACÇÃO | DESCRIÇÃO |
|---|---|---|
| | | **Nota**: Se estabelecer ligação a um ficheiro de texto no seu ambiente de trabalho, ou a um sistema de ficheiros, terá de utilizar o percurso completo de sistema até ao ficheiro, num computador Mac OS, a menos que o ficheiro de texto se encontre na mesma pasta que o ficheiro SWF exportado (neste caso, só precisará de utilizar o nome do ficheiro de texto e não o percurso completo de sistema). |
| Internet > Obter Variável | Obter Variável | Obtém o conteúdo de uma variável num ficheiro de texto com codificação URL e coloca o conteúdo num objecto de rectângulo de texto. **Nota**: Quando este ficheiro SWF de exibição exportado é visualizado num Web browser, a URL desta acção tem de ter o mesmo super domínio do ficheiro SWF (se for visualizada com o Flash Player versão 6) ou o mesmo domínio do ficheiro SWF (se for visualizada com o Flash Player versão 7). **Nota**: Para trabalhar com esta acção, a URL tem de começar com o prefixo "http://". |
| Internet > Abrir URL | Abrir URL | Envia a URL indicada para o Web browser predefinido. Opcionalmente, permite ao utilizador final introduzir a URL. **Nota**: Para trabalhar com esta acção, a URL tem de começar com o prefixo "http://". |
| Internet > Submeter Página | Submeter Página | Coloca na URL indicada o conteúdo de um rectângulo de texto editável, de um item seleccionado num menu pendente ou lista, dos estados de um botão Activo/Inactivo e do botão seleccionado num grupo de botões Activos/Inactivos, de uma página especificada. Pode colocar o resultado (o conteúdo do item acima) num objecto de rectângulo de texto ou tratá-la como um ficheiro, que pode ser guardado no computador do utilizador final. **Nota**: Quando este ficheiro SWF de exibição exportado é visualizado num Web browser, a URL desta acção tem de ter o mesmo super domínio do ficheiro SWF (se for visualizada com o Flash Player versão 6) ou o mesmo domínio do ficheiro SWF (se for visualizada com o Flash Player versão 7). **Nota**: Para trabalhar com esta acção, a URL tem de começar com o prefixo "http://". |
| Lista > Obter Selecção | Obter Selecção de Lista | Copia o texto ou o número da posição de um item seleccionado em qualquer objecto de rectângulo de texto para qualquer outro tipo de objecto de rectângulo de texto, ou para um ficheiro que será guardado no computador do utilizador final. |

| PERCURSO | ACÇÃO | DESCRIÇÃO |
|---|---|---|
| Barra de Menus > Adicionar Item de Menu | Adicionar Item de Menu | Adiciona um item de menu à barra de menus indicada. Pode especificar o nome do item de menu manualmente ou obtê-lo a partir de um objecto de rectângulo de texto. Pode especificar uma lista de submenus para o novo item de menu e associar um valor e um script a cada um deles. |
| Barra de Menus > Seleccionar | Seleccionar Barra de Menus | Selecciona um item de menu na barra de menus indicada. |
| Barra de Menus > Desactivar Item | Desactivar Item de Menu | Desactiva um item de menu na barra de menus indicada. |
| Barra de Menus > Activar Item | Activar Item de Menu | Activa um item de menu na barra de menus indicada. |
| Barra de Menus > Remover Item | Remover Item de Menu | Remove um item de menu da barra de menus indicada. |
| Barra de Menus > Desmarcar | Desmarcar Barra de Menus | Desmarca um item de menu na barra de menus indicada. |
| Objecto > Desactivar | Desactivar Objecto | Desactiva um objecto, para impedir que o utilizador final interaja com esse objecto. |
| Objecto > Apresentar Imagem | Apresentar Imagem | Apresenta uma imagem num objecto baseado num rectângulo de imagem. **Nota**: Com esta acção, as imagens progressivas e as imagens que utilizam o espaço de cores CMYK podem não ser apresentadas correctamente e as imagens com muitos pontos por polegada podem ter um aspecto desfocado. |
| Objecto > Arrastar | Arrastar Objecto | Permite ao utilizador arrastar um objecto. Por norma, esta acção é aplicada ao evento de utilizador Clicar para Baixo. |
| Objecto > Largar | Largar Objecto | Permite ao utilizador largar um objecto. Por norma, esta acção é aplicada ao evento de utilizador Clicar para Cima. |
| Objecto > Activar | Activar Objecto | Activa um objecto desactivado. |
| Objecto > Ocultar | Ocultar Objecto | Oculta um objecto, com um efeito de transição opcional. |
| Objecto > Reiniciar | Reiniciar Objecto | Repõe as definições originais e a posição inicial de um objecto (onde este se encontrava quando a exibição foi iniciada). |
| Objecto > Definir Posição | Definir Posição de Objecto | Define a posição de um objecto. |
| Objecto > Mostrar | Mostrar Objecto | Mostra um objecto que estava oculto, com um efeito de transição opcional. |
| Objecto > Deslocar | Deslocar Objecto | Moves um objecto de uma posição para outra, com um efeito animado de "deslizamento". |

| PERCURSO | ACÇÃO | DESCRIÇÃO |
|---|---|---|
| Página > Apresentar | Apresentar Página | Apresenta uma página específica da exibição, com um efeito de transição opcional. |
| Página > Apresentar Primeira | Apresentar a Primeira Página | Apresenta a primeira página da exibição, com um efeito de transição opcional. |
| Página > Apresentar Última | Apresentar a Última Página | Apresenta a última página da exibição, com um efeito de transição opcional. |
| Página > Apresentar Seguinte | Apresentar a Página Seguinte | Apresenta a página seguinte da exibição, com um efeito de transição opcional. |
| Página > Apresentar Anterior | Apresentar a Página Anterior | Apresenta a página anterior à página actual, com um efeito de transição opcional. |
| Página > Obter Descrição | Obter Descrição da Página | Obtém a descrição de uma página, utilizando o campo **Descrição da Página** do separador **Página** da paleta **Interactividade**. |
| Página > Obter Nome | Obter Nome da Página | Obtém o nome de uma página, utilizando o campo **Nome da Página** do separador **Página** da paleta **Interactividade**. |
| Página > Regressar | Regressar | Apresenta a página visualizada mais recentemente na exibição. |
| Menu de Sobreposição > Adicionar Item | Adicionar Item de Menu | Adiciona um item de menu ao objecto de menu de sobreposição especificado. |
| Menu de Sobreposição > Obter Selecção de Menu de Sobreposição | Obter Selecção de Menu de Sobreposição | Obtém o item de menu seleccionado (pelo nome ou número), a partir do objecto de menu de sobreposição indicado, e coloca-o no objecto de rectângulo de texto especificado. Pode adicionar o item de menu ao início do texto ou ao final do texto, substituir todo o texto pelo item de menu ou substituir apenas o texto seleccionado pelo item de menu. |
| Menu de Sobreposição > Desactivar Item | Desactivar Item de Menu | Desactiva um item de menu no objecto de menu de sobreposição especificado. |
| Menu de Sobreposição > Activar Item | Activar Item de Menu | Activa um item de menu no objecto de menu de sobreposição especificado. |
| Menu de Sobreposição > Remover Item | Remover Item de Menu | Remove um item de menu do objecto de menu de sobreposição especificado. |
| Menu de Sobreposição > Definir Selecção de Menu de Sobreposição | Definir Selecção de Menu de Sobreposição | Selecciona o item de menu indicado no objecto de menu de sobreposição especificado. Pode especificar o item de menu pelo nome ou pelo número (a começar em 1). |
| Imprimir > Página Actual | Imprimir a Página Actual | Imprime a página activa da exibição. |
| Imprimir > Objecto de Texto | Imprimir Objecto de Texto | Imprime o conteúdo de um objecto de texto. |
| Script > Desactivar | Desactivar Script | Desactiva um script. |

| PERCURSO | ACÇÃO | DESCRIÇÃO |
|---|---|---|
| Script > Activar | Activar Script | Activa um script. |
| Script > Executar | Executar Script | Executa um script. |
| Script > Parar | Parar Script | Pára um script. Os scripts parados não podem ser retomados. |
| Som > Sinal Sonoro | Sinal Sonoro | O computador emite um sinal sonoro. |
| Som > Pausa | Pausa no Som | Faz uma pausa no som. |
| Som > Reproduzir | Reproduzir Som | Reproduz um som. |
| Som > Reproduzir Fundo | Reproduzir Som de Fundo | Reproduz um som de fundo. |
| Som > Definir Volume de Fundo | Definir Volume de Fundo | Define um volume para o som de fundo. |
| Som > Definir Volume | Definir Volume de Som | Define um volume para o som. |
| Som > Parar | Parar Som | Pára o som. |
| Som > Parar Fundo | Parar Som de Fundo | Pára o som de fundo. |
| SWF > Carregar | Carregar | Carrega uma exibição SWF importada para a memória, num objecto SWF. |
| SWF > Pausa | Pausa | Faz uma pausa numa exibição SWF importada. |
| SWF > Executar | Executar | Inicia uma exibição SWF importada. |
| SWF > Parar | Parar | Pára uma exibição SWF importada. |
| SWF > Descarregar | Descarregar | Descarrega uma exibição SWF importada de um objecto SWF. |
| Texto > Copiar | Copiar Texto | Copia o texto seleccionado de um objecto de rectângulo de texto para o Clip. Não funciona em eventos de utilizador que envolvam um clique com o rato, porque um clique com o rato desmarca todo o texto. |
| Texto > Cortar | Cortar Texto | Corta o texto seleccionado (se possível) de um objecto de rectângulo de texto para o Clip. Não funciona em eventos de utilizador que envolvam um clique com o rato, porque um clique com o rato desmarca todo o texto. |
| Texto > Anular Selecção | Anular Selecção de Texto | Desmarca o texto seleccionado num objecto de rectângulo de texto. |
| Texto > Pesquisar | Pesquisar Texto | Procura texto num objecto de rectângulo de texto específico. Pode especificar uma cadeia de pesquisa ou obter a cadeia de pesquisa a partir de outro objecto de rectângulo de texto. |
| Texto > Obter de URL | Obter Texto de URL | Obtém texto de uma URL e coloca-o num objecto de rectângulo de texto. Pode especificar a URL ou obtê-la de outro objecto de rectângulo de texto. O destino da URL pode ser obtido de uma só vez, linha a linha ou em blocos delimitados por |

| PERCURSO | ACÇÃO | DESCRIÇÃO |
|---|---|---|
| | | caracteres. **Nota**: Quando este ficheiro SWF de exibição exportado é visualizado num Web browser, a URL desta acção tem de ter o mesmo super domínio do ficheiro SWF (se for visualizada com o Flash Player versão 6) ou o mesmo domínio do ficheiro SWF (se for visualizada com o Flash Player versão 7). **Nota**: Se um ficheiro de texto visualizado com esta acção contiver duas mudanças de linha seguidas, serão apresentadas três mudanças de linha. **Nota**: Para trabalhar com esta acção, a URL tem de começar com o prefixo "http://". |
| Texto > Colar | Colar Texto | Cola o texto que foi copiado ou cortado utilizando uma acção Copiar Texto ou Cortar Texto, num objecto de rectângulo de texto. |
| Texto > Publicar em URL | Publicar em URL | Coloca numa URL o conteúdo de um ou de todos os objectos editáveis da página, utilizando o método OBTER ou PUBLICAR. Pode especificar a URL ou obtê-la de um objecto de rectângulo de texto. **Nota**: Para trabalhar com esta acção, a URL tem de incluir dois pontos (:). Se a URL começar por dois pontos, é assumido o prefixo "http://". |
| Texto > Seleccionar | Seleccionar Texto | Selecciona texto num objecto de rectângulo de texto. Pode especificar os pontos de início e de fim da selecção. |
| Texto > Definir Texto | Definir Texto | Substitui ou insere texto num objecto de rectângulo de texto. O novo texto pode ser especificado ou obtido a partir de outro objecto de rectângulo de texto. Pode especificar os pontos de início e de fim da inserção ou substituição. |
| Formatação de Texto > Alinhamento | Alinhamento do Texto | Define o alinhamento do texto num objecto de rectângulo de texto. |
| Formatação de Texto > Cor | Cor do Texto | Aplicar uma cor ao texto, num objecto de rectângulo de texto. |
| Formatação de Texto > Tipo | Tipo do Texto | Aplicar um tipo ao texto, num objecto de rectângulo de texto. |
| Formatação de Texto > Indentação | Indentação de Texto | Indenta texto num objecto de rectângulo de texto. |
| Formatação de Texto > Entrelinha | Entrelinha de texto | Define o espaçamento vertical do texto num objecto de rectângulo de texto. |
| Formatação de Texto > Estilo | Estilo de Texto | Aplica formatação normal, em carregado, em itálico ou em sublinhado ao texto de um rectângulo de texto. **Nota**: Mesmo que um projecto inclua uma acção que formate o texto de modo a utilizar a versão em carregado de um tipo de letra, e se o utilizador configurar opções de exportação |

| PERCURSO | ACÇÃO | DESCRIÇÃO |
|---|---|---|
| | | de modo a incorporar todos os tipos de letra, o projecto exportado não incluirá a versão em carregado do tipo de letra, a menos que essa versão seja utilizada num rectângulo de texto da apresentação. |
| Vídeo > Apresentar em Objecto | Apresentar Vídeo em Objecto | Apresenta a primeira moldura de um filme num objecto de vídeo específico. |
| Vídeo > Pausa | Pausa em Vídeo | Faz uma pausa num filme, num objecto de vídeo. Quando voltam a ser reproduzidos, os filmes em pausa recomeçam a partir do ponto em que foi realizada a pausa. |
| Vídeo > Reproduzir | Reproduzir Vídeo | Reproduz um filme desde o início, num objecto de vídeo. |
| Vídeo > Reproduzir em Objecto | Reproduzir Vídeo em Objecto | Reproduz um filme desde o início, num objecto de vídeo específico. Esta acção permite-lhe reproduzir mais do que um filme no mesmo objecto de vídeo. |
| Vídeo > Definir Volume | Definir Volume de Vídeo | Define o volume de som de um filme num objecto de vídeo. |
| Vídeo > Parar | Parar Vídeo | Pára a reprodução de um filme, num objecto de vídeo. Os filmes parados começam desde o início, se forem reproduzidos de novo. |
| Janela > Fechar | Fechar Janela | Fecha um objecto de janela. |
| Janela > Arrastar | Arrastar Janela | Permite ao utilizador arrastar um objecto de janela. Por norma, esta acção é aplicada ao evento de utilizador Clicar para Baixo. |
| Janela > Largar | Largar Janela | Permite ao utilizador largar um objecto de janela. Por norma, esta acção é aplicada ao evento de utilizador Clicar para Cima. |
| Janela > Abrir | Abrir Janela | Abre um objecto de janela. |
| Janela > Definir Título | Definir Título | Define o texto da barra de título de um objecto de janela. |
| Outro > Autorizar Interacção do Utilizador | Autorizar Interacção do Utilizador | Se tiver executado esta acção, o leitor continua a processar eventos de utilizador. Por norma, esta acção é utilizada com a acção Não Autorizar Interacção do Utilizador, para permitir eventos de utilizador depois de terem sido bloqueados. |
| Outro > Tempo | Tempo | Força a exibição a não realizar qualquer acção durante um determinado período de tempo ou a aguardar um evento específico. |
| Outro > Desactivar Teclado | Desactivar Teclado | Impede que a exibição reconheça a introdução de texto com o teclado. |
| Outro > Não Autorizar Interacção do Utilizador | Não Autorizar Interacção do Utilizador | Se tiver executado esta acção, são bloqueados todos os eventos de utilizador (incluindo os eventos de rato e teclado). |

| PERCURSO | ACÇÃO | DESCRIÇÃO |
|---|---|---|
| Outro > Activar Teclado | Activar Teclado | Permite que a exibição reconheça a introdução de texto com o teclado. |
| Outro > Abrir Projecto | Abrir Projecto | Abre uma exibição SWF diferente e fecha a exibição SWF actual. |
| Outro > Sair | Sair | Fecha o Flash Player. |

## Trabalhar com eventos

O processo de associar uma acção a um evento de utilizador é composto por três passos:

1. Seleccionar o objecto que pretende associar à acção.
2. Seleccionar o evento de utilizador que irá iniciar a acção.
3. Configurar a acção propriamente dita.

### Seleccionar um evento de utilizador

Um *evento de utilizador* é algo que o utilizador faz com o rato. Pode pensar num evento de utilizador como "a forma como o utilizador final interage com um objecto". Os tipos de eventos de utilizador disponíveis para os diversos tipos de objectos são apresentados na tabela seguinte.

| EVENTO DE UTILIZADOR | INICIA A ACÇÃO QUANDO |
|---|---|
| Clicar para baixo | O utilizador final clica no objecto. |
| Clicar para cima | O utilizador final solta o botão do rato depois de clicar no objecto e o cursor do rato ainda se encontra sobre o objecto clicado. |
| Duplo clique | O utilizador final clica duas vezes no objecto. |
| Enter com o rato | O ponteiro do rato move-se sobre o objecto. |
| Sair com o rato | O ponteiro do rato afasta-se do objecto. |
| Clicar para baixo Inactivo | O utilizador final clica num botão Activo/Inactivo que está no estado Inactivo. |
| Clicar para cima Activo | O utilizador final solta o botão do rato depois de clicar num botão Activo/Inactivo que se encontrava no estado Inactivo. |
| Clicar para baixo Activo | O utilizador final clica num botão Activo/Inactivo que está no estado Activo. |
| Clicar para cima Inactivo | O utilizador final solta o botão do rato depois de clicar num botão Activo/Inactivo que se encontrava no estado Activo. |
| Abrir janela | É aberto o objecto de janela. |
| Fechar janela | É fechado o objecto de janela. |

➡ Diferentes objectos suportam diferentes eventos de utilizador. Consequentemente, o menu pendente **Evento de Utilizador** muda consoante o tipo de objecto que é seleccionado.

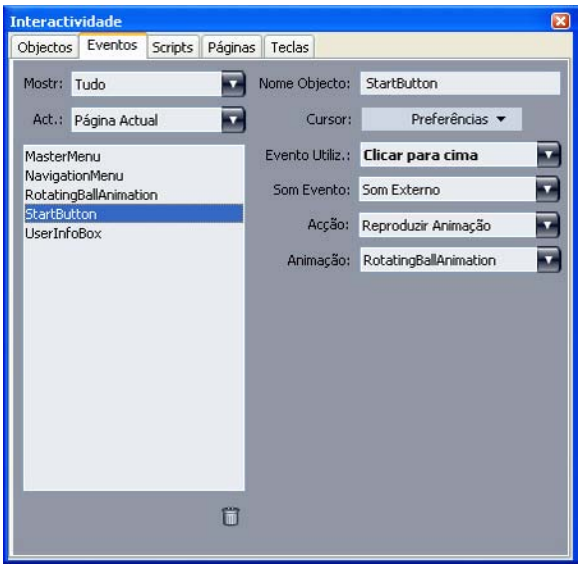
### Configurar eventos de utilizador

Depois de ter concebido um bloco de criação e ter decidido quais os eventos de utilizador que pretende usar, é necessário associar acções a esses eventos de utilizador. Uma acção é aquilo que acontece quando o utilizador final desencadeia um evento de utilizador de um objecto. Pode pensar numa acção como "aquilo que um objecto faz quando o utilizador final interage com o mesmo".

Para associar uma acção a um evento de utilizador de um objecto:

1 Seleccione o objecto.

2 Clique no separador **Evento** da paleta **Interactiva**.




O separador **Evento** da paleta **Interactiva** permite-lhe atribuir acções a eventos de utilizador. Também pode utilizar acções em scripts.

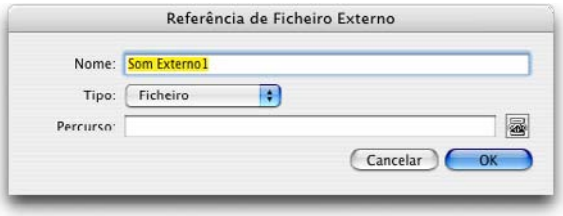
3 Para especificar a apresentação de um cursor quando o rato está sobre o objecto, seleccione um cursor no menu pendente **Cursor**.

4 Seleccione um evento no menu pendente **Evento de Utilizador** (consulte "*Seleccionar um evento de utilizador*").

5 Para especificar a emissão de um som quando ocorre um evento de utilizador, seleccione uma opção no menu pendente **Som de Evento**:

- Para importar um ficheiro de som, seleccione **Outros** no menu pendente **Som**.
- Para utilizar um ficheiro de som que já está a ser utilizado noutra parte do projecto activo, seleccione o nome desse ficheiro de som.
- Para inserir um percurso que irá conduzir a um ficheiro de som no tempo de execução (mesmo que esse ficheiro não esteja disponível), seleccione **Externo**.

6 Se seleccionar **Externo** no menu pendente **Som**, é apresentada a caixa de diálogo **Referência a Ficheiro Externo**.




Utilize a caixa de diálogo **Referência a ficheiro Externo** para especificar o percurso para um ficheiro.

Para especificar um percurso, utilize um dos seguintes métodos:

- Para consultar um ficheiro a partir do sistema de ficheiros local, seleccione **Ficheiro** no menu pendente **Tipo** e especifique o percurso para esse ficheiro, no campo **Percurso**.
- Para utilizar um ficheiro da Internet, seleccione **URL** no menu pendente **Tipo** e introduza a URL do ficheiro no campo **URL**.
- Para consultar um ficheiro a partir do sistema de ficheiros local, utilizando um percurso criado por uma expressão, seleccione **Expressão de Ficheiro** no menu pendente **Tipo** e introduza a expressão no campo **Expressão** ou clique no botão Σ, para utilizar a caixa de diálogo **Editor de Expressões**.
- Para consultar um ficheiro na Internet, utilizando uma URL criada por uma expressão, seleccione **Expressão de Ficheiro** no menu pendente **Tipo** e introduza a expressão no campo **Expressão** ou clique no botão Σ, para utilizar a caixa de diálogo **Editor de Expressões**.

7 Para indicar aquilo que deve acontecer quando ocorre o evento de utilizador, seleccione uma acção no menu pendente **Acção**. A área por baixo da acção seleccionada muda, para apresentar os eventuais parâmetros associados a essa acção.

8 Configure os parâmetros da acção.

## Trabalhar com scripts

Um script é uma sequência de acções que foram reunidas numa ordem específica. Quando o utilizador executa um script, as acções desse script são realizadas uma após a outra, pela ordem especificada.

### Criar um script

Para criar um script:

1 Clique no separador **Script** da paleta **Interactiva**.

2 Para criar um script, clique no botão . Um novo script, com um nome predefinido, é adicionado à lista **Script**.

3 Introduza um nome para o script no campo **Nome do Script**.

➡ As acções estão ligadas aos scripts pelos nomes dos scripts, pelo que cada script de uma apresentação deve ter um nome único.

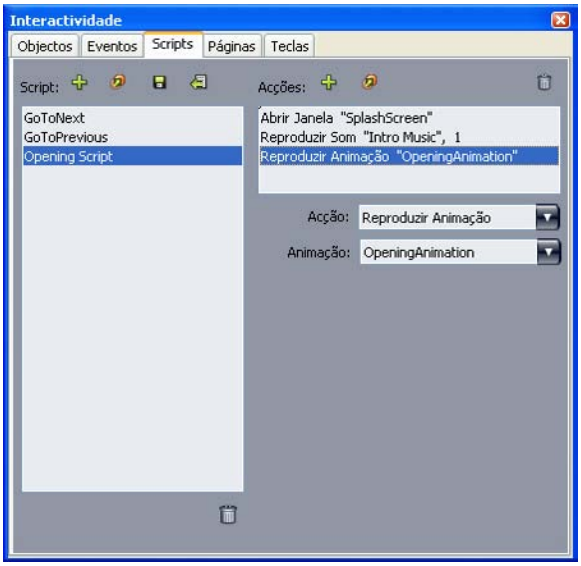
➡ Os nomes dos scripts são sensíveis a maiúsculas e minúsculas.

4 Seleccione esta acção na lista **Acções**. Por predefinição, um script novo contém uma única acção **Sem Acção**.

5 Seleccione uma acção no menu pendente **Acção** e configure-a conforme descrito em "*Configurar eventos de utilizador*".

6 Para adicionar uma acção a seguir à acção seleccionada, clique no botão ➕.

7 Repita os dois passos anteriores até o script estar concluído.




O separador **Script** da paleta **Interactiva** permite-lhe criar scripts.

### Utilizar expressões condicionais

Uma expressão condicional é uma sequência de três ou mais acções que podem ser utilizadas num script para iniciar outras acções, em condições específicas. Por exemplo, pode utilizar uma expressão condicional para que uma exibição tenha um comportamento diferente, dependendo da versão de Flash Player do utilizador final.

Pode utilizar três tipos básicos de expressões condicionais nas exibições multimédia: Expressões Se, Expressões Enquanto e Expressões de Repetição.

#### *Utilizar uma Expressão Se num script*

As acções **Se** e **Terminar Se** podem ser utilizadas em conjunto num script, a fim de formar uma *Expressão Se*. Pode utilizar expressões Se para iniciar acções, quando são reunidas determinadas condições. Por exemplo, pode criar uma expressão Se que apresente uma página de uma exibição, se esta última for utilizada num computador Mac, e uma página diferente da exibição, se esta for utilizada num computador Windows. Para utilizar uma expressão Se num script:

1 No separador **Script** da paleta **Interactiva**, crie um script.

2 Para iniciar a expressão Se, adicione uma acção **Se** (**Controlar > Se**).

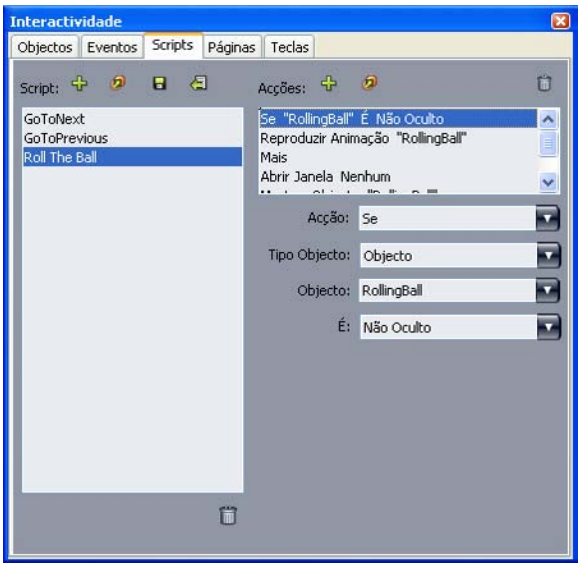
3 Para especificar a condição que tem de ser satisfeita, seleccione uma acção no menu pendente **Tipo de Objecto**, seleccione o nome do objecto no menu pendente **Objecto** e, em seguida, seleccione uma opção no menu pendente **É** ou **Tem**.

4 Para especificar a acção que será realizada quando for satisfeita a condição, adicione uma acção ao script, imediatamente após a acção **Se**, e configure-a de modo a realizar a acção pretendida. Se

pretender que seja realizada mais do que uma acção, no caso de ser satisfeita a condição Se, adicione mais acções.

5 Se pretender especificar aquilo que acontece quando a condição Se não é satisfeita, adicione uma acção **Mais** (**Controlar > Mais**) ao fim do script e insira em seguida uma ou mais acções.

6 Para concluir a expressão Se, adicione uma acção **Terminar Se** (**Controlar > Terminar Se**) imediatamente a seguir à última acção.




As acções **Se, Mais** e **Terminar Se** permitem-lhe criar expressões condicionais. Neste caso, é emitido um som se a Animação 2 estiver a ser reproduzida; caso contrário, o computador emite um sinal sonoro.

As acções **Se** e **Terminar Se** têm de ser sempre utilizadas em conjunto.

### *Utilizar uma repetição num script*

Uma repetição é uma estrutura de programação em que uma expressão ou uma série de expressões são repetidas ininterruptamente, normalmente até ser satisfeita uma condição. Nas apresentações interactivas estão disponíveis dois tipos de repetições: Repetições de Repetição e Repetições Enquanto.

Uma Repetição de Repetição (criada com as acções **Repetição, Quebra Se** e **Terminar Repetição**) repete uma série de acções *até* ser satisfeita uma determinada condição (especificada na acção **Quebra Se**). Por exemplo, pode utilizar uma repetição de repetição para continuar a colocar uma pergunta a um aluno, até ele dar a resposta correcta.

Uma Repetição Enquanto (criada com as acções **Enquanto** e **Terminar Enquanto**) repete uma série de acções enquanto uma determinada condição (especificada na acção **Enquanto**) for satisfeita. Por exemplo, pode utilizar uma repetição enquanto para reproduzir uma animação até o utilizador final retirar o ponteiro do rato da janela.

Para criar uma repetição de repetição ou uma repetição enquanto:

1 No separador **Script** da paleta **Interactiva**, crie um script.

2 Para iniciar a expressão de repetição, proceda de um dos seguintes modo:

- Para uma repetição de repetição, adicione uma acção **Repetição** (**Controlar > Repetição**).
- Para uma repetição enquanto, adicione uma acção Enquanto. Para especificar a condição que tem de ser satisfeita, para que a repetição continue a ser executada, seleccione uma acção no menu pendente **Tipo de Objecto**, seleccione o nome do objecto no menu pendente **Objecto** e, em seguida, seleccione uma opção no menu pendente **É** ou **Tem**. (Note que se seleccionar **Expressão** no menu pendente **Tipo de Objecto**, terá de introduzir uma expressão que avalie se a condição é verdadeira ou falsa, em vez de seleccionar uma opção no menu pendente **É** ou **Tem**).

3 Para especificar a acção que será repetida na repetição, adicione uma acção ao script, imediatamente após a acção **Se**, e configure-a de modo a realizar a acção pretendida. Se pretender que seja realizada mais do que uma acção na repetição, adicione mais acções.

4 Se estiver a criar uma repetição de repetição, adicione uma acção **Quebra Se**. Para especificar a condição que tem de ser satisfeita para parar a repetição, seleccione uma acção no menu pendente **Tipo de Objecto**, seleccione o nome do objecto no menu pendente **Objecto** e, em seguida, seleccione uma opção no menu pendente **É** ou **Tem**.

5 Para concluir a repetição, proceda de um dos seguintes modo:

- Para uma repetição de repetição, adicione uma acção **Terminar Repetição**.
- Para uma repetição enquanto, adicione uma acção **Terminar Enquanto**.

### Executar um script

Depois de criar um script no separador **Script**, é necessário configurar a exibição, para executá-la. A forma como irá configurar a exibição para a execução de um script depende de quando pretende que o script seja executado.

#### *Executar um script quando ocorre um evento de utilizador*

Para executar um script quando ocorre um evento de utilizador:

1 Clique no separador **Evento** da paleta **Interactiva**.

2 Seleccione o objecto na lista **Objecto**.

3 Opcionalmente, seleccione um cursor no menu pendente **Cursor**.

4 Seleccione uma opção no menu pendente **Evento de Utilizador**.

5 Opcionalmente, seleccione um som no menu pendente **Som de Evento**.

6 Seleccione **Script > Executar** no menu pendente **Acção**.

7 Seleccione o script no menu pendente **Script**.

#### *Executar um script a partir de outro script*

Para executar um script a partir de outro script:

1 Clique no separador **Script** da paleta **Interactiva**.

2 Seleccione o script na lista **Script**.

3 Adicione uma nova acção ao script.

4 Seleccione **Script > Executar** no menu pendente **Acção**.

5 Seleccione o script no menu pendente **Script**.

#### *Executar um script quando um utilizador final entra ou sai de uma página*

Para executar um script quando um utilizador final entra ou sai de uma página:

1 Clique no separador **Página** da paleta **Interactiva**.

2 Seleccione uma página na lista **Página**.

3 Seleccione o script no menu pendente **Script Inicial** ou **Script de Saída**.

#### *Executar um script quando um utilizador final prime uma combinação de teclas*

Para executar um script quando um utilizador final prime uma combinação de teclas:

1 Clique no separador **Teclas**, na paleta **Interactiva**.

2 Seleccione uma opção na lista **Página**.

3 Clique em ✚ para adicionar uma tecla dedicada a um script.

4 Introduza a combinação de teclas no campo **Alias de Teclas**.

5 Seleccione o script no menu pendente **Script**.

#### Exportar e importar scripts

Pode exportar scripts com o botão e importar scripts com o botão , situados no separador **Scripts** da paleta **Interactividade** (menu **Janela**). Note que quando utiliza o botão de exportação, apenas são exportados os scripts seleccionados.

## Pré-visualizar e exportar apresentações interactivas

Normalmente, o processo de desenvolvimento de apresentações interactivas é um processo iterativo, em que um designer pré-visualiza repetidamente a apresentação exportada enquanto trabalha. A realização de testes é fundamentar para garantir que o projecto final funciona conforme desejado pelo designer. Para satisfazer esta necessidade, o QuarkXPress permite que a pré-visualização seja uma operação de um único clique e faculta uma função de Utilização para a verificação dos vários ficheiros média utilizados num projecto.

Uma vez concluídos os testes, o projecto está pronto para ser exportado. O formato SWF foi concebido de modo a ser altamente personalizável, pelo que pode exportar um projecto no formato que irá funcionar melhor no suporte alvo do projecto. O QuarkXPress permite o acesso a praticamente todas as opções personalizáveis disponíveis para o formato SWF.

### Pré-visualizar uma apresentação de exibição

Para ver qual será o aspecto de uma apresentação de exibição depois de exportada, proceda de um dos seguintes modos:

- Para pré-visualizar a página actual da apresentação de exibição no Flash Player, seleccione **Apresentação > Pré-visualizar SWF > Pré-visualizar Página**.

- Para pré-visualizar a apresentação de exibição activa no Flash Player, começando na primeira página, seleccione **Apresentação > Pré-visualizar SWF > Pré-visualizar Apresentação** ou clique no botão , na parte inferior da janela do projecto.

  Quanto terminar, prima Comando+Q/Ctrl+F4 para sair, ou regresse simplesmente ao QuarkXPress.

➡ Para pré-visualizar uma exibição, é necessário ter o Flash Player instalado no sistema.

### Verificar a utilização de objectos interactivos

Tal como pode usar a caixa de diálogo **Utilização** para verificar o estado dos tipos de letras e das imagens, pode utilizá-la para verificar o estado das sequências de imagens, botões multi-estado, sons, vídeos e ficheiros SWF importados. Para visualizar esta caixa de diálogo, seleccione **Utilitários > Utilização** e clique no separador **Multimédia**.

- O selector **Saída** permite-lhe controlar se são exportados objectos multimédia individuais. Esta funcionalidade é útil para a resolução de problemas.
- O selector **Converter** (disponível para sons) permite-lhe converter ficheiros não MP3 no formato MP3, na exportação.

### Exportar uma apresentação de exibição

Tem três opções para exportar uma apresentação de exibição:

- **SWF**: Cria um ficheiro que pode ser visualizado com uma cópia do Macromedia Flash Player. A aplicação Flash Player é instalada com o QuarkXPress 7 e está disponível gratuitamente, no site www.adobe.com da Adobe. Este formato de exportação é apropriado para incluir uma página HTML desenvolvida noutra aplicação, mas só pode ser visualizado se o utilizador final tiver o Flash Player instalado no computador.
- **Projector de Windows**: Cria um único ficheiro que contém a exibição exportada e o Flash Player 7. Os utilizadores de Windows podem ver a exibição fazendo duplo clique neste ficheiro.
- **Projector de Macintosh** *(Mac OS apenas):* Cria um único ficheiro que contém a exibição exportada e o Flash Player 7. Os utilizadores de Mac OS podem ver a exibição fazendo duplo clique neste ficheiro.

➡ A opção **Projector Macintosh** só está disponível no Mac OS.

Para exportar a apresentação interactiva actual:

1. Seleccione **Ficheiro > Exportar > Exportador para Adobe® Flash®**. É apresentada a caixa de diálogo **Exportador para Adobe® Flash®**.
2. Seleccione uma opção de exportação, conforme descrito acima.
3. Para visualizar a exibição SWF exportada no modo de ecrã total, por predefinição, seleccione **Exportar como Ecrã Total**.
4. Utilize o campo **Páginas** para indicar quais as páginas que pretende incluir.
5. Para especificar opções de exportação, clique em **Opções**. É apresentada a caixa de diálogo **Opções de Exportação**. Para mais informações sobre as opções de exportação disponíveis, consulte "*Configurar definições de exportação*".

6 Clique em **Guardar**.

### Configurar definições de exportação

Quando exporta uma apresentação de exibição no formato SWF, pode controlar um determinado número de definições. Para aceder a estas definições, utilize a caixa de diálogo **Definições de Exportação**, que pode visualizar das seguintes formas:

- Seleccione **Ficheiro > Exportar > Exportador para Adobe® Flash®** e o botão **> Opções** para tornar disponíveis os separadores **Tipos** e **Compressão**.
- Seleccione **Apresentação Interactiva > SWF > Opções Predefinidas**, na caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para tornar disponíveis os separadores **Formato de Ficheiro, Tipos** e **Compressão**.

A área **Formato de Ficheiro** permite-lhe especificar valores predefinidos para as opções de exportação apresentadas na caixa de diálogo **Ficheiro** > **Exportar** > **Exportador para Adobe® Flash®**. Este separador só é apresentado quando acede à caixa de diálogo a partir da caixa de diálogo **Preferências**.

Na área **Tipos**, o selector **Integrar Todos os Tipos** inclui todos os tipos necessários para inserir correctamente texto nos objectos de rectângulo de texto existentes no ficheiro SWF exportado. Note que os rectângulos de texto que não são objectos de rectângulo de texto são **sempre** apresentados no tipo atribuído, independentemente desta definição.

➡ Para se certificar de que um tipo é efectivamente incorporado, tem de aplicá-lo a pelo menos um carácter ou a um parágrafo vazio num rectângulo de texto, em qualquer parte da apresentação.

Os controlos seguintes estão disponíveis na área **Compressão**:

- Barra **Qualidade JPEG**: Permite-lhe controlar a qualidade das imagens JPEG no ficheiro SWF exportado. Uma maior qualidade pode resultar num melhor aspecto, mas também num tamanho de ficheiro maior.
- Selector **Não comprimir áudio**: O áudio não comprimido pode resultar numa maior qualidade de som, mas também num tamanho de ficheiro maior.
- Menu pendente **Compatível com**: Permite-lhe seleccionar a versão compatível mínima do Flash Player. Por norma, uma versão mais baixa permite uma maior compatibilidade com o browser. No entanto, as versões mais baixas podem não suportar todas as funções de uma exibição. Por exemplo, a versão 6 do Flash Player não suporta o formato de vídeo FLV. Esta versão é utilizada apenas se não estiver a exportar com um Flash Player incorporado; se exportar com um Flash Player incorporado, é sempre utilizada a versão 9.

## Trabalhar com expressões

As expressões, variáveis, operadores e funções são combinados de modo a formar uma linguagem de programação, que pode ser utilizada para criar exibições interactivas com uma lógica incorporada. Na maioria dos projectos, não é necessário utilizar expressões; os controlos da paleta **Interactiva** são suficientes para criar a maioria dos tipos de exibições multimédia. Contudo, para os utilizadores avançados que pretendem ter um maior controlo, as expressões facultam capacidades adicionais.

### Compreender expressões

Uma expressão é um breve conjunto de instruções que indica uma acção a uma exibição interactiva. Por exemplo:

```
Box1.SetOpacity(50)
```

Esta expressão indica a uma exibição interactiva que deve definir a opacidade do rectângulo de imagem "Box1" como 50%.

Cada expressão é composta por várias partes. Uma expressão pode incluir os seguintes cinco componentes:

- Parâmetros
- Variáveis
- Operadores
- Funções
- Objectos

Neste exemplo, "Box1" é um objecto, "SetOpacity" é uma função e "50" é um parâmetro. Ao combinar estes componentes por uma ordem específica, criamos uma expressão que indica a uma exibição interactiva para colocar o texto no rectângulo.

#### *Parâmetros*

Um parâmetro é uma informação. Um parâmetro pode ser qualquer coisa, desde um número inteiro até um objecto interactivo. Para cada tipo de parâmetro está disponível um tipo de variável.

#### *Variáveis*

Uma variável é um local onde é colocada uma informação. Pode considerá-la como um "compartimento" no qual pode guardar um valor. As apresentações de exibição suportam os seguintes tipos de variáveis:

- *Número inteiro:* Um número completo, de –2,147,483,648 a 2,147,483,647 (inclusive).
- *Decimal:* Um número fraccionário, de –9x10306 a 9x10306, com uma precisão de 15 casas decimais.
- *Cadeia:* Uma série até 255 letras, números e caracteres de pontuação.
- *Booleano:* Verdadeiro ou falso.
- *Ponto:* Uma coordenada x,y (por exemplo: 10, 20). Cada número tem de ser um número inteiro de –2,147,483,648 a 2,147,483,647 (inclusive).
- *Objecto:* Uma referência a um objecto interactivo.

Cada variável tem um nome único. Quando utiliza o nome de uma variável numa expressão, está a indicar a uma exibição interactiva para encontrar o valor guardado nessa variável e utilizar esse valor na expressão.

Por exemplo, imagine que tem uma variável de número inteiro denominada IntVar, que contém o número 6. Poderá criar a seguinte expressão:

```
Box1.Append(IntVar)
```

Quando esta expressão é executada (ou "avaliada"), a exibição interactiva irá encontrar o valor da variável "IntVar" (6) e colocá-lo no rectângulo "Box1". Em seguida, o rectângulo de texto "Box1" incluirá o número 6.

As variáveis podem ser extremamente úteis. Pode utilizar uma variável para guardar informações tais como o número da última página a que alguém acedeu numa exibição, o nome do utilizador final ou o número de pontos obtidos num jogo.

➡ Os nomes das variáveis são sensíveis a maiúsculas e minúsculas.

### *Operadores*

Operadores são símbolos (tais como + e -) que lhe permitem somar, subtrair, multiplicar, dividir e realizar outros tipos de operações.

O operador mais importante é o sinal de igual, uma vez que lhe permite atribuir um valor a uma variável. No exemplo anterior, poderíamos ter utilizado a seguinte expressão simples para guardar o número 6 na variável IntVar:

```
IntVar = 6
```

Esta expressão indica a uma exibição interactiva para guardar o valor a seguir ao sinal de igual numa variável denominada "IntVar."

Os outros operadores permitem-lhe combinar ou comparar números e outros valores. Por exemplo:

```
IntVar = 2 + 4
```

Este exemplo utiliza dois operadores: O sinal de igual e o sinal de mais. Quando esta expressão é executada, a exibição interactiva soma 2 + 4 e coloca o resultado em IntVar.

➡ Utilize um único sinal de igual (=) para atribuição e dois sinais de igual (==) para verificar a igualdade de valores.

### *Funções*

As funções são comandos que lhe permitem realizar operações complexas. Existem vários tipos de funções, mas todos eles utilizam o mesmo formato:

```
FunctionName()
```

Algumas funções requerem a colocação de um "argumento" (um parâmetro ou uma variável) entre os parêntesis a seguir ao nome da função; outros requerem que os parêntesis fiquem vazios. Deverá sempre incluir os parêntesis, independentemente do facto de incluírem ou não dados.

### *Funções que requerem parâmetros*

Algumas funções requerem que coloque um parâmetro ou uma variável entre os respectivos parêntesis. Quando insere um parâmetro ou uma variável nos parêntesis de uma função, essa acção designa-se por "passar" esse parâmetro ou variável para a função. Por exemplo:

```
Box1.Append(IntVar)
```

Nesta expressão, o valor da variável IntVar é passado para a função Agrupar (Append). Por sua vez, a função Agrupar opera nesse parâmetro colocando-o no rectângulo de texto denominado "Box1".

### *Funções que apresentam valores*

Algumas funções são concebidas de modo a realizarem um cálculo ou determinarem a condição de um objecto. Essas funções criam informações, tais como o resultado do cálculo ou o estado do objecto. Quando uma destas funções acaba de ser executada, "apresenta" estas informações.

Por exemplo, vejamos a função Number.sqrt(). Esta função calcula a raiz quadrada de qualquer valor que lhe seja indicado. Por exemplo, se pretender encontrar a raiz quadrada do número 25, poderá indicar o seguinte: "Number.sqrt(25)".

Contudo, "Number.sqrt(25)" não é uma expressão completa, porque não indica a uma exibição interactiva o que fazer com o valor apresentado (a raiz quadrada de 25, ou 5). Para criar uma expressão completa, terá de indicar à exibição interactiva onde colocar a informação.

Uma das formas de fazê-lo é colocá-la numa variável:

IntVar = Number.sqrt(25)

Depois desta expressão ser avaliada, IntVar será igual a 5.

➡ Porque é que esta função começa por Number? Neste caso, Number indica simplesmente que esta função é numérica. Para mais informações, consulte "*Objectos*".

### *Objectos*

Algumas funções requerem um "objecto" (algo onde actuarem). Estas funções pode alterar o estado do objecto ou obter informações sobre o mesmo. Estas funções designam-se por "funções de objectos" ou "métodos". Para estas funções, utilizamos a seguinte sintaxe:

objectName.functionName()

As funções de objectos funcionam tal como as outras funções. Já observámos este exemplo:

Box1.Append(IntVar)

Aqui, o rectângulo de texto "Box1" é o objecto no qual pretendemos que a função Agrupar coloque o valor representado por IntVar. Esta função é um exemplo de uma função de objecto que apresenta um valor.

Segue-se um exemplo de uma função de objecto que apresenta um valor:

MyVariable = Box1.IsVisible()

Nesta expressão, a função IsVisible verifica se o objecto "Box1" está visível e, em seguida, coloca o resultado Booleano ("verdadeiro" ou "falso") na variável MyVariable.

Além dos objectos interactivos, algumas funções de objectos permitem-lhe aceder a outros tipos de objectos. Por exemplo:

MyVariable = Number.Sqrt(2)

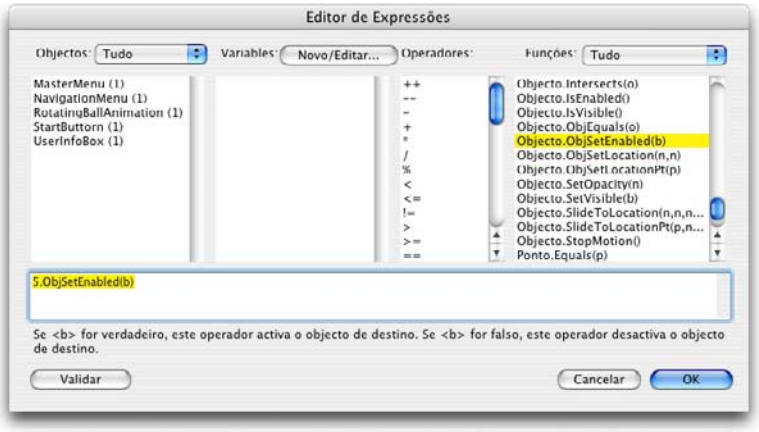
O objecto Number é simplesmente uma biblioteca de funções matemáticas, em vez de um objecto interactivo. Esta expressão indica à função de objecto Number Sqrt para calcular a raiz quadrada de dois e guardar o resultado na variável "MyVariable".

➡ Para consultar um objecto numa expressão, esse objecto tem de respeitar determinadas convenções de nomenclatura. Não pode começar por um número e não pode conter quaisquer símbolos que não o símbolo de dólar ($) ou um traço de sublinhado (_). Se contiver espaços, pode substituir os traços de sublinhado pelos mesmos, quando o consultar numa expressão.

### Utilizar a caixa de diálogo Editor de Expressões

O botão **Editor de Expressões** apresenta a caixa de diálogo **Editor de Expressões**. Pode utilizar esta caixa de diálogo para criar expressões de duas formas:

- Se não tiver experiência na utilização de expressões, pode criá-las clicando duas vezes nos itens das listas situadas na parte superior da caixa de diálogo, pela ordem correcta.
- Se estiver familiarizado com as sintaxes de expressões, pode introduzir as expressões directamente no campo de edição, de grandes dimensões.




A caixa de diálogo **Editor de Expressões** permite-lhe criar e validar expressões.

Pode criar vários tipos de expressões. São apresentados em seguida os tipos de expressões mais comuns:

- *Invocar uma função num objecto interactivo:* Aqui, está basicamente a indicar ao objecto que deve realizar uma acção. Por exemplo, para tornar visível um objecto oculto, pode utilizar a função Definir como Visível (SetVisible) nesse objecto: MyBox.SetVisible(true)
- *Atribuir um valor a uma variável:* Aqui, está a alterar o valor de uma variável. Por exemplo, pode atribuir o conteúdo de um rectângulo de texto a uma variável denominada "UserName": UserName = MyTextBox.GetText()

#### *Invocar uma função num objecto interactivo*

Para criar uma expressão que invoque uma função num objecto interactivo:

1. Para trabalhar num objecto interactivo que já se encontre na apresentação, seleccione o nome do objecto na lista **Objectos**. Utilize o menu pendente, situado na parte superior da lista, para reduzir a lista de objectos por tipo.
2. Faça duplo clique no nome do objecto para adicioná-lo à área de edição.
3. Para ver a lista de funções que podem ser invocadas para este tipo específico de objecto, seleccione o objecto no menu pendente **Funções**. Por exemplo, se estiver a trabalhar com um objecto de animação, seleccione **Animação**.
4. Desloque-se na lista **Funções** até encontrar a função pretendida. Para saber qual a acção realizada pela função, clique no respectivo nome e leia a descrição apresentada na parte inferior da caixa de diálogo. Para este tipo de expressão, é normalmente necessária uma função que não apresente um

valor; por isso, procure descrições de funções que *não* comecem pela palavra "Obter". Por exemplo, para iniciar a reprodução de um objecto de animação, seleccione *Animação.Reproduzir()*.

5 Faça duplo clique no nome da função para adicioná-lo à área de edição.

6 Para verificar que tem uma expressão válida, clique em **Validar**. Note que este botão apenas verifica a sintaxe da expressão; uma expressão válida não é necessariamente uma expressão que realize a acção desejada pelo utilizador.

7 Clique em **OK**.

Quando a expressão for avaliada, a função indicada é invocada para p objecto especificado. Neste caso, a animação é reproduzida.

### *Atribuir um valor a uma variável*

Para criar uma expressão que atribua um valor a uma variável:

1 Se ainda não tiver criado a variável, clique em **Nova/Editar** sobre a lista **Variáveis**, para visualizar a caixa de diálogo **Variáveis**.

2 Clique no botão, introduza um nome para a variável e seleccione um tipo no menu pendente **Tipo**. Se pretender que a variável seja uma matriz, seleccione **Matriz** e introduza o número de elementos no campo **Elementos**. Clique em **OK**.

➡ Os membros de uma matriz podem ser acedidos através do nome e posição da variável na lista de matrizes.

3 Faça duplo clique no nome da variável, na lista **Variáveis**, para adicionar a variável à área de edição. Por exemplo, se pretender obter o texto de um rectângulo de texto e colocá-lo numa variável de cadeia denominada "UserName", faça duplo clique em **UserName**, na lista **Variáveis**.

4 Para inserir um sinal de igual, faça duplo clique no sinal de igual, na área **Operadores**, ou introduza manualmente um sinal de igual.

5 Normalmente, o valor atribuído a uma variável provém de um objecto interactivo ou de algum tipo de cálculo.

- Para atribuir um valor a partir de um objecto interactivo, faça duplo clique no nome do objecto, na lista **Objectos**, e, em seguida, faça duplo clique no nome de uma **função**, na lista **Funções**. Por exemplo, para obter o conteúdo de um rectângulo de texto denominado MyTextBox, faça duplo clique em **MyTextBox**, no menu **Objectos**, e, em seguida, faça duplo clique em **Text Object.GetText()**, na lista **Funções**.
- Para atribuir um valor resultante de um cálculo, utilize as funções apropriadas da lista **Funções** e/ou os operadores apropriados da lista **Operadores**. Por exemplo, para converter para maiúsculas o valor guardado na variáveis de cadeia "UserName", adicione **UserName.ToUpperCase()** à expressão, utilizando a lista **Objectos** e a lista **Funções**. Ou, para calcular o comprimento combinado de duas cadeias, adicione **String1 + String2** à área de edição, utilizando a lista **Variáveis** e a lista **Operadores**.

6 Para verificar que tem uma expressão válida, clique em **Validar**. Note que este botão apenas verifica a sintaxe da expressão; uma expressão válida não é necessariamente uma expressão que realize a acção desejada pelo utilizador.

7 Clique em **OK**.

# Job Jackets

A função Job Jackets dá um passo revolucionário para além do pré-processamento: Ajuda a assegurar que um trabalho de impressão obedece às suas especificações *a partir do momento em que é criado* e que continua a obedecer a essas especificações até ao processamento final. Além disso, as Job Jackets expandem o conceito de aplicação de especificações de trabalho fora do domínio do utilizador individual através da ligação de projectos a especificações de desenho sincronizadas e actualizadas dinamicamente que incluam tudo, desde as folhas de estilos e cores até aos tamanhos das páginas e ao número de páginas.

## Compreender as Job Jackets

As Job Jackets têm dois objectivos principais:

- Permitir a um programador de trabalhos criar especificações detalhadas para apresentações de Impressão ou Web.
- Permitir a um criador de apresentações criar projectos e apresentações com base nessas especificações, partilhar as especificações com outros criadores de apresentações e verificar se uma apresentação respeita as suas especificações.

As Job Jackets foram criadas, porque a produção de uma apresentação e o envio bem sucedido para processamento podem constituir uma tarefa complexa.

Por exemplo, considere algumas das dificuldades que têm assolado os criadores de apresentações de impressão. Algumas impressoras têm capacidades diferentes e as aplicações de composição gráfica modernas têm de ser suficientemente versáteis para suportar todas essas capacidades. Por conseguinte, muita coisa pode correr mal, especialmente quando se inclui a possibilidade inevitável de erros humanos. Seguem-se alguns exemplos:

- Um criador de apresentações pode utilizar cores ou gráficos importados que não possam ser reproduzidos com exactidão na impressora de destino.
- Um documento que tenha sido orçamentado para 100 páginas pode ser enviado para impressão com um comprimento de 112 páginas.
- Um projecto pode ser enviado para o dispositivo de saída sem os ficheiros gráficos ou tipos necessários.

- Uma apresentação com texto pequeno numa cor directa pode ser enviada para uma impressora de quatro cores, tornando o texto ilegível.
- As definições de gestão de cor podem ser configuradas incorrectamente para o dispositivo de saída, conduzindo a resultados inesperados.

Os trabalhos de impressão grandes e complexos aumentam as possibilidades de erro e o custo desses erros torna-se muito maior. As Job Jackets evitam a criação de trabalhos inadequados para impressão ou construídos incorrectamente logo no início.

### O que são Job Jackets?

Tecnicamente, as Job Jackets são estruturas XML que incluem especificações e regras de criação e inspecção de apresentações do QuarkXPress. Do ponto de vista conceptual, uma estrutura de Job Jackets pode ser equiparada a uma pasta que contém fichas de trabalho que descrevem vários tipos de projectos e apresentações, para além de outros tipos de informação.

As Job Jackets baseiam-se na última versão do esquema JDF (Formato de Definições de Trabalho). Para além de lhe permitir controlar as especificações relacionadas com o QuarkXPress, as Job Jackets também lhe permitem definir valores para outras especificações cobertas pelo JDF, tais como as definições de ligação e transposição. Quando envia uma apresentação para processamento, pode optar por incluir as informações JDF da apresentação, de modo a que os sistemas a jusante possam utilizar essas informações para fins de automatização e informação. Além disso, a especificação das Job Jackets é expansível, razão pela qual os programadores de sistemas compatíveis com JDF podem incorporar as suas próprias definições de implementação nas Job Jackets antes de passar as Job Jackets para montante, ao criador de apresentações. Estas definições podem ser preservadas no ficheiro de Job Jackets e utilizadas por suporte lógico XTensions, aplicações compatíveis com JDF ou outros sistemas para automatizar uma grande variedade de processos.

As Job Jackets também podem ajudá-lo a colaborar dentro de um grupo de trabalho. Vários criadores de aplicações a trabalhar em apresentações que partilhem o mesmo conjunto de especificações podem ligar os seus projectos a um ficheiro de Job Jackets partilhadas, de modo a que qualquer alteração efectuada por um dos criadores se reflicta automaticamente nas apresentações dos outros criadores.

### Estrutura das Job Jackets

As Job Jackets são estruturas XML que contêm especificações e regras. Os tópicos abaixo descrevem a forma como estas especificações e regras são organizadas nas Job Jackets.

#### *Recursos*

As Job Jackets contêm *Recursos*, que incluem:

1. *Recursos ao nível do projecto:* Itens que podem ser aplicados a um projecto específico, tais como folhas de estilos, cores, estilos de saída e definições de gestão de cores.
2. *Recursos ao nível da apresentação:* Itens que podem ser aplicados a uma apresentação específica, tais como:

- *Especificações de Apresentação:* Definições que podem ser utilizadas para atribuir um tamanho, uma orientação, etc. a uma apresentação.
- *Especificações de Saída:* Definições que podem ser utilizadas para configurar um projecto de modo a que possa ser enviado correctamente para um dispositivo de saída específico.

- *Regras e Conjuntos de Regras:* Testes que podem ser executados para inspeccionar uma apresentação e confirmar que obedece às especificações.

Para além dos Recursos acima descritos, as Job Jackets podem conter alguns Recursos de informação, incluindo:

- *Descrições de Trabalho:* Esta categoria inclui um número de trabalho, revisão, instruções, notas e palavras-chave.
- *Contactos:* Informações de contacto para programadores de trabalhos e outras pessoas relacionadas com o projecto. A adição de contactos pode tornar fácil saber quem é a pessoa a contactar se algo correr mal.

### *Fichas de Trabalho*

Os Recursos das Job Jackets estão organizados numa ou mais *Fichas de Trabalho.* Cada Ficha de Trabalho contém um conjunto de Recursos específicos que podem ser aplicados a um projecto do QuarkXPress.

Numa Ficha de Trabalho, os Recursos estão agrupados do seguinte modo:

1. *Definições de projecto:* Conjunto de Recursos que podem ser aplicados a um único projecto. As definições do projecto incluem elementos como folhas de estilos, cores, estilos de saída e definições de gestão de cores. Cada Ficha de Trabalho contém um conjunto de definições de projecto.
2. *Definições de apresentação:* Define Recursos ao nível da apresentação, os quais são aplicados a uma única apresentação. Cada Ficha de Trabalho pode conter nenhuma ou várias definições. Cada definição de apresentação pode incluir o seguinte:

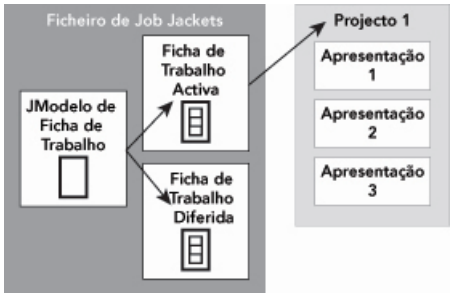
- A Especificação de Apresentação (tamanho de página, orientação, etc.)
- Zero ou mais Especificações de Saída (configurações para um dispositivo de saída específico)
- Zero ou mais Conjuntos de Regras (para inspeccionar a apresentação)
- Um tipo de suporte (Impressão ou Web)
- Definições de gestão de cores (Definir Origem e Configuração de Saída)
- Especificações de prova (Saída para Prova e Destino de Prova)
- Recursos de Informação (Descrição, Descrição de Trabalho e Instruções)

Os recursos são definidos e guardados numa estrutura de Job Jackets. Uma Ficha de Trabalho contém um conjunto de definições de projecto para um tipo específico de projecto e definições de apresentação par zero ou mais apresentações. Note que as definições de recursos não "residem" em Job Jackets; as Fichas de Trabalho referem ou "apontam para" definições de recursos, que residem na estrutura de Job Jackets.

### *Fichas de Trabalho e modelos de Ficha de Trabalho*

Existem três tipos de Fichas de Trabalho:

- Um *Modelo de Ficha de Trabalho* é uma definição de uma Ficha de Trabalho "principal". De algumas formas, um modelo de Ficha de Trabalho é semelhante a uma página principal ou a um ficheiro modelo do QuarkXPress.
- Uma *Ficha de Trabalho activa* é uma cópia de um Modelo de Ficha de Trabalho que está associada a um projecto específico.
- Uma *Ficha de Trabalho diferida* é uma cópia de um modelo de Ficha de Trabalho que foi associada a um projecto, mas já não está associada (por exemplo, se o projecto tiver sido fechado sem guardar).




Um ficheiro de Job Jackets contém modelos de Fichas de Trabalho (as quais contêm definições de Fichas de Trabalho), Fichas de Trabalho activas (associadas a um projecto específico) e Fichas de Trabalho diferidas (que já estiveram associadas a um projecto, mas já não estão).

Cada modelo de Ficha de Trabalho pode ser utilizado para gerar Fichas de Trabalho para um ou mais projectos. Cada Ficha de Trabalho só pode ser aplicada a um projecto. Quando uma Ficha de Trabalho é aplicada a um projecto, os Recursos dessa Ficha de Trabalho passam a estar disponíveis

no projecto (por exemplo, o projecto herda todas as cores, folhas de estilos e definições de apresentação incluídas na Ficha de Trabalho).

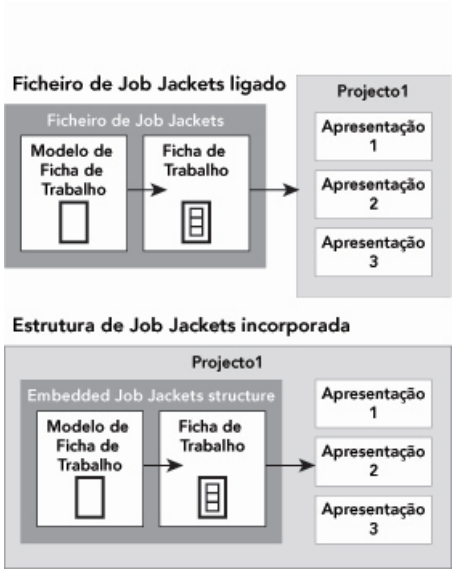
Existem dois métodos para aplicar uma Ficha de Trabalho a um projecto:

- Ao criar o projecto, seleccione **Ficheiro > Novo > Projecto a partir de Ficha** e seleccione um modelo de Ficha de Trabalho. O QuarkXPress copia as informações do modelo de Ficha de Trabalho para uma nova Ficha de Trabalho destinada ao novo projecto. O novo projecto contém automaticamente uma apresentação pré-configurada para cada uma das definições de apresentação no modelo de Ficha de Trabalho, para além de todas as definições de projecto configuradas no modelo de Ficha de Trabalho.
- Crie ou abra um projecto e, em seguida, seleccione **Ficheiro > Job Jackets > Ligar Projecto** e seleccione um modelo de Ficha de Trabalho. Mais uma vez, o QuarkXPress copia as informações do modelo de Ficha de Trabalho para uma nova Ficha de Trabalho destinada a este projecto específico. O projecto adquire todas as definições de projecto configuradas no modelo de Ficha de Trabalho e é criada uma nova apresentação pré-configurada para cada uma das definições de apresentação no modelo de Ficha de Trabalho.

Uma Ficha de Trabalho não mantém qualquer ligação ao modelo de Ficha de Trabalho a partir do qual foi criada. As alterações efectuadas a um modelo de Ficha de Trabalho não são propagadas às Fichas de Trabalho existentes.

### *Job Jackets ligadas e incorporadas*

Todos os projectos do QuarkXPress estão associados a uma estrutura de Job Jackets. A estrutura de Job Jackets de um projecto pode estar incorporada no projecto ou estar guardada num ficheiro XML de Job Jackets, no sistema de ficheiros local. A localização da estrutura de Job Jackets de um projecto depende de como o projecto é criado; para mais informações, consulte "Aplicar um modelo de Ficha de Trabalho a um projecto".




A estrutura das Job Jackets pode existir como um ficheiro XML no sistema de ficheiros ou estar incorporada no ficheiro de projecto.

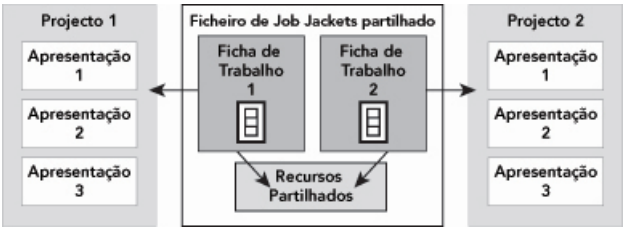
Por predefinição, os ficheiros de Job Jackets não incorporados são guardados na localização especificada no painel **Job Jackets** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**).

No entanto, pode guardar os ficheiros de Job Jackets onde quiser. Por exemplo, se estiver a partilhar um ficheiro de Job Jackets com vários criadores de apresentações num grupo de trabalho (consulte "*Ficheiros de Job Jackets partilhadas*"), pode optar por colocar esse ficheiro de Job Jackets num servidor de ficheiros ao qual todos tenham acesso através da rede.

Para alterar a localização predefinida de armazenamento das **Job Jackets**, abra o painel **Job Jackets** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**), clique em **Seleccionar percurso**, clique no botão **Seleccionar** e navegue até ao directório de destino.

### *Ficheiros de Job Jackets partilhadas*

Uma estrutura incorporada de Job Jackets só pode ser utilizada por um projecto: O projecto em que está incorporada. Contudo, um ficheiro autónomo de Job Jackets pode ser partilhado por mais de um projecto. (Mais precisamente, um ficheiro de Job Jackets pode fornecer definições de Recursos às Fichas de Trabalho utilizadas por mais de um projecto).




Um ficheiro de Job Jackets partilhadas permite a partilha de Recursos por vários projectos.

Quando dois projectos partilham um ficheiro de Job Jackets, podem sincronizar quaisquer recursos nas suas Fichas. Por exemplo, se o proprietário do Projecto 1 alterar uma definição de cor que exista em ambas as Fichas de Trabalho, a definição de cor pode ser actualizada automaticamente no Projecto 2.

### Exemplo de fluxo de Job Jackets

Este tópico descreve um fluxo sugerido para as Job Jackets. Note que este não é o único fluxo de trabalho possível. Trata-se apenas de um exemplo que mostra como as Job Jackets podem ser utilizadas. São utilizadas as seguintes definições:

- *Programador de trabalhos:* Pessoa que sabe o que o trabalho de impressão deve conter — por exemplo, número de páginas, tamanho, cores, etc.
- *Especialista de saída:* Pessoa que sabe como um trabalho de impressão deve ser criado e configurado para ser impresso correctamente na impressora de destino.
- *Criador de apresentações:* Pessoa que cria efectivamente a apresentação no QuarkXPress.

O fluxo pretendido para as Job Jackets é o seguinte:

1. Um especialista de saída e um programador de trabalho colaboram para definir as especificações de saída e as regras apropriadas para um trabalho de impressão (ou conjunto de trabalhos de impressão relacionados), incluindo parâmetros como o tamanho de página, o número de páginas, a lista de cores, as definições de ajustamento, as folhas de estilos, as espessuras das linhas e espaços de cores válidos para imagens importadas.
2. O programador de trabalhos utiliza essas especificações e regras para criar um modelo de Ficha de Trabalho, num ficheiro de Job Jackets. O modelo de Ficha de Trabalho descreve um projecto

específico e pode incluir especificações e regras diferentes para cada apresentação nesse projecto (aqui, parte-se do princípio de que está definida uma apresentação no modelo de Ficha de Trabalho). Quando o ficheiro de Job Jackets estiver concluído, o programador de trabalhos entrega o ficheiro ao criador de apresentações.

3 O criador de apresentações cria um projecto com base no modelo de Ficha de Trabalho, utilizando o comando **Ficheiro > Novo > Projecto a partir de Ficha**. O QuarkXPress cria automaticamente uma Ficha de Trabalho com base no modelo de Ficha de Trabalho e associa a Ficha de Trabalho ao projecto. O QuarkXPress lê a Ficha de Trabalho e insere automaticamente todos os Recursos da Ficha de Trabalho no projecto (tais como cores, folhas de estilo e definições de gestão de cores). O QuarkXPress também cria automaticamente quaisquer apresentações definidas na Ficha de Trabalho.

4 Utilizando a Ficha de Trabalho como um conjunto de directrizes, o criador constrói a apresentação. De tempos a tempos, o criador de apresentações selecciona **Ficheiro > Job Jackets > Avaliar Apresentação** para verificar se está em conformidade com as directrizes definidas na Ficha de Trabalho. Quando o faz, uma caixa de diálogo permite-lhe identificar e navegar para quaisquer elementos de desenho que violem as regras definidas na Ficha de Trabalho. Isto permite ao criador resolver problemas à medida que vão surgindo, em vez de deixar a sua resolução para a fase de pré-impressão.

5 Quando uma apresentação está completa, o criador envia-a para processamento através de qualquer um de vários métodos, incluindo impressão directa, Agrupar para Saída ou exportação para PDF ou PDF/X. Se o ficheiro de Job Jackets incluir Especificações de Saída, essas especificações podem ser utilizadas para enviar o trabalho para ser produzido com um formato específico e com definições específicas. Uma vez que a apresentação foi desenvolvida de acordo com as especificações fornecidas pelo modelo de Ficha de Trabalho, a apresentação está correcta ao chegar à impressora.

## Trabalhar com Job Jackets

As informações das Job Jackets são guardadas no formato XML. No entanto, o QuarkXPress proporciona uma interface completa que facilita a criação e modificação de Job Jackets. Os tópicos seguintes descrevem os conceitos básicos da interface de utilizador de Job Jackets.

### Modo básico e modo avançado

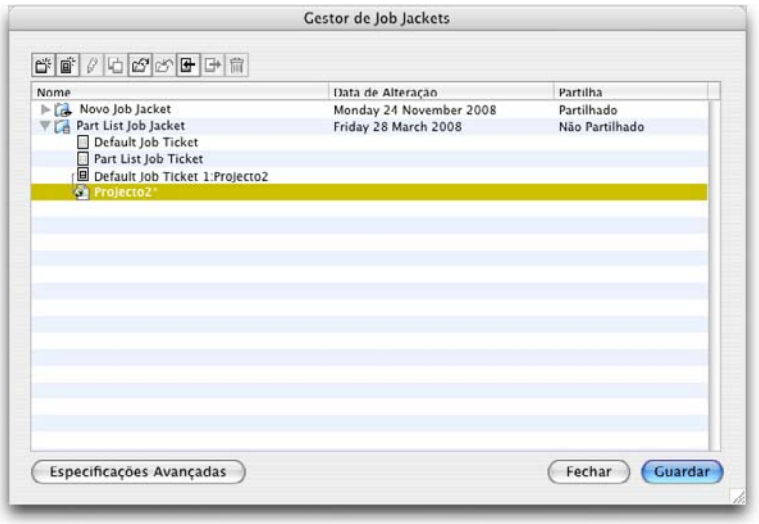
A caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (**Utilitários > Gestor de Job Jackets**) proporciona uma interface unificada em que o programador de um trabalho pode criar e configurar Job Jackets e os componentes que as constituem.

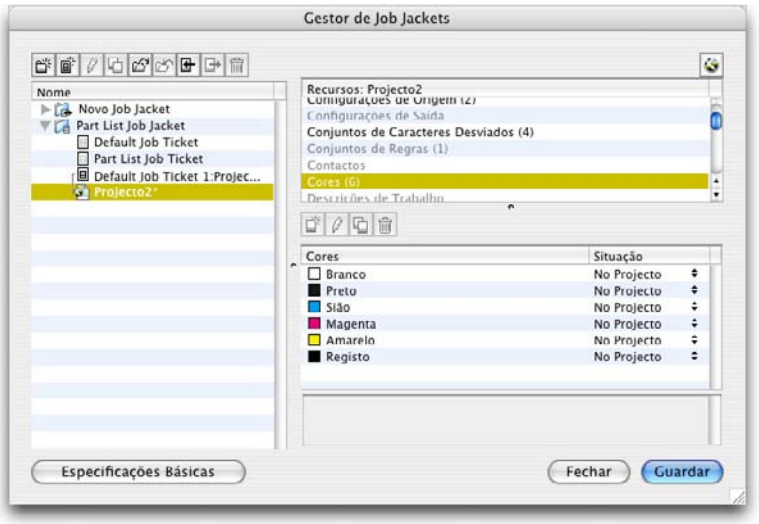
Por predefinição, a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** mostra as Job Jackets na pasta predefinida (consulte "*Ficheiro de Job Jackets predefinidas*"), bem como as Job Jackets associadas a quaisquer projectos abertos. O projecto activo (se for o caso) é apresentado em carregado com um asterisco.

A caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** tem dois modos:

- O *Modo básico* destina-se a criadores de apresentações e programadores de trabalhos que não necessitam de utilizar as capacidades JDF avançadas das Job Jackets. O modo básico proporciona todos os controlos necessários para criar, gerir e partilhar Job Jackets.
- *Modo avançado* destina-se a administradores de produção que pretendem utilizar as funções de JDF para automatizar e integrar partes do fluxo de trabalho. O modo avançado utiliza uma interface de utilizador diferente, que dá acesso a todas as funções do modo básico e, também, a Recursos adicionais como Regras e recursos apenas JDF, tais como especificações de ligação e transposição.

Para utilizar o modo avançado, abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**) e clique no botão **Especificações Avançadas**. Para voltar ao modo básico, clique no botão **Especificações Básicas**.




A caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (**Utilitários > Gestor de Job Jackets**) permite a um programador de trabalhos trabalhar com ficheiros de Job Jackets e com os respectivos componentes. Esta caixa de diálogo tem um modo básico (em cima) e um modo avançado (em baixo).

### Criar ficheiros de Job Jackets

Em primeiro lugar, *quando* e *porque* o programador de um trabalho cria um ficheiro de Job Jackets? Não existem regras fixas que respondam a esta pergunta: Se assim o desejar, pode colocar as Fichas de Trabalho de todos os seus trabalhos de impressão num grande ficheiro de Job Jackets. No entanto, eis algumas directrizes que indicam quando pode ter interesse em ter ficheiros de Job Jackets separados.

- Se tenciona criar vários trabalhos de impressão que partilhem os mesmos Recursos (tais como cores, folhas de estilos, definições de ajustamento, definições de gestão de cores e tamanhos de página), pode ter interesse em criar um ficheiro de Job Jackets para todos esses trabalhos de impressão. Por

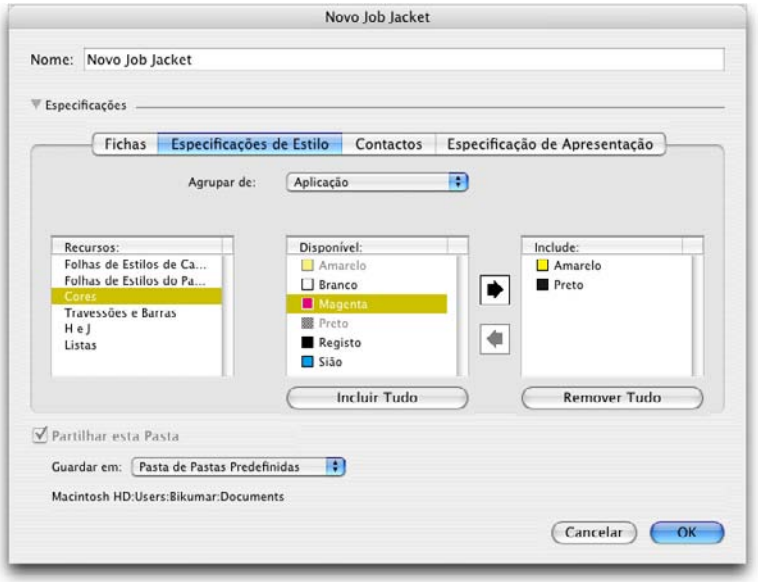
exemplo, uma firma de design que preste serviços a vários clientes com identidades visuais diferentes poderá ter interesse em criar um ficheiro de Job Jackets para cada cliente.

- Se for responsável por um grupo de design e pretender certificar-se de que todos os criadores de apresentações que estão a trabalhar num projecto específico (por exemplo, uma campanha promocional) utilizam exactamente os mesmos Recursos, poderá ter interesse em criar um ficheiro de Job Jackets e um modelo de Fichas de Trabalho que contenham esses Recurso e definir a partilha desse ficheiro de Job Jackets por todos os criadores.
- Se for um fornecedor de impressões e tiver uma impressão específica com requisitos especiais, pode criar um ficheiro de Job Jackets que englobe todos os requisitos de impressão do cliente e, deste modo, ajudá-lo a evitar o incumprimento esses requisitos. Pode, inclusivamente, ser capaz de descarregar um ficheiro de Job Jackets que contenha os requisitos de impressão da gráfica.

### *Criar ficheiros de Job Jackets: Modo básico*

Para criar um ficheiro de Job Jackets utilizando o modo básico:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários > Gestor de Job Jackets**).
2. Se aparecer mais de uma lista na caixa de diálogo, clique em **Especificações Básicas** para abrir o painel básico.
3. Clique no botão **Nova Job Jackets** . É apresentada a caixa de diálogo **Nova Job Jacket**.
4. Introduza um nome para o ficheiro de Job Jackets no campo **Nome**.
5. Se tenciona permitir que vários utilizadores partilhem este ficheiro de Job Jackets, marque **Partilhar esta Pasta**. Se não marcar esta opção, o ficheiro de Job Jackets será incorporado no projecto activo (se existente). Note que se não partilhar o ficheiro de Job Jackets agora, pode fazê-lo mais tarde, através da caixa de diálogo **Definição de Colaboração** (menu **Ficheiro**). Para mais informações, consulte "*Colaborar com Job Jackets partilhadas*".
6. Se tiver marcado **Partilhar esta Pasta** no passo anterior, especifique onde o ficheiro de Job Jackets deve ser guardado, escolhendo uma opção no menu pendente **Guardar em**:
   - Para utilizar a localização predefinida (consulte "*Job Jackets ligadas e incorporadas*"), seleccione **Pasta de Pastas Predefinidas**.
   - Para guardar o ficheiro de Job Jackets partilhadas na mesma pasta que o projecto activo, seleccione **Pasta do Projecto**.
   - Para guardar o ficheiro de Job Jackets partilhadas noutro local, seleccione **Outro** e navegue até um directório de destino (por exemplo, um volume de rede disponível para todos os criadores de apresentações).
7. Clique no controlo **Especificações** para abrir os separadores **Fichas, Especificações de Estilo, Contactos** e **Especificação de Apresentação**.




A caixa de diálogo **Nova Job Jacket** permite adicionar Recursos a um novo ficheiro de Job Jackets.

8 Utilize o separador **Fichas** para adicionar modelos de Ficha de Trabalho ao ficheiro de Job Jackets. Para mais informações, consulte "*Criar um modelo de Ficha de Trabalho: Modo básico*".

9 Utilize o separador **Especificações de Estilo** para adicionar Recursos ao ficheiro de Job Jackets. Pode anexar Recursos ao nível do projecto a partir de uma variedade de origens, utilizando a opção **Agrupar de**:

- Para anexar Recursos a partir das predefinições da aplicação, clique em **Aplicação**.
- Para anexar Recursos a partir de um ficheiro de projecto ou de outro ficheiro de Job Jackets, clique em **Outro** e, em seguida, clique em **Seleccionar** e navegue até ao ficheiro de destino.

Para copiar Recursos para o modelo de Ficha de Trabalho, utilize as três listas na parte de baixo da caixa de diálogo. Escolha um tipo de Recurso na primeira lista e, depois, escolha Recursos específicos na segunda lista e clique no botão para copiar esses Recursos para a terceira lista (que mostra os Recursos deste tipo no modelo de Ficha de Trabalho).

Para remover os Recursos do ficheiro de Job Jackets, escolha um tipo de Recurso na primeira lista, escolha Recursos específicos na terceira lista e clique no botão **Remover**.

10 Os contactos permitem a quem trabalha com um ficheiro QuarkXPress contactar o autor do trabalho se surgirem problemas. Para adicionar as informações de contacto do JDF ao ficheiro de Job Jackets, clique no separador **Contactos** e, depois, clique no botão **Novo Item** para adicionar um contacto. Clique no expansor junto do novo contacto para expor os respectivos campos e introduza as informações em cada um dos campos.

11 Uma Especificação de Apresentação permite definir atributos como o tamanho de página e o número de páginas para as apresentações geradas automaticamente. Para adicionar uma Especificação de Apresentação ao ficheiro de Job Jackets, clique no separador **Especificação de Apresentação** e, em seguida, clique no botão **Novo Item**. Clique no expansor junto da nova Especificação de Apresentação para expor os respectivos campos e introduza as informações em cada um dos campos.

12 Clique em **OK**.

### *Criar ficheiros de Job Jackets: Modo avançado*

Para criar um ficheiro de Job Jackets utilizando o modo avançado:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**).
2. Se aparecer apenas uma lista na caixa de diálogo, clique em **Especificações Avançadas** para abrir o painel avançado.
3. Clique no botão **Nova Job Jackets** . É apresentada a caixa de diálogo **Nova Job Jacket**.
4. Introduza um nome para o ficheiro de Job Jackets, navegue até ao directório de destino e clique em **Guardar**. Se tenciona permitir que vários criadores de apresentações acedam ao mesmo ficheiro de Job Jackets, pode ter interesse em escolher um directório através do qual todos os criadores tenham acesso ao ficheiro de Job Jackets através da rede.
5. Adicione Recursos ao ficheiro de Job Jackets como se descreve em "*Adicionar Recursos a um ficheiro de Job Jackets: Modo avançado*".

### *Adicionar Recursos a um ficheiro de Job Jackets: Modo avançado*

O procedimento seguinte é útil se pretender criar um ficheiro de Job Jackets utilizando os Recursos de um projecto existente. Por exemplo, se tiver a cópia de uma brochura de um ano anterior e pretender colocar todas as folhas de estilos, cores, etc. do projecto num novo ficheiro de Job Jackets, pode fazê-lo com este procedimento. Também pode utilizar este procedimento para copiar Recursos de um ficheiro de Job Jackets para outro.

Para adicionar Recursos a um ficheiro de Job Jackets utilizando o modo avançado:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**).
2. Se aparecer apenas uma lista na caixa de diálogo, clique em **Especificações Avançadas** para abrir o painel avançado.
3. Especifique a origem a partir da qual pretende copiar os Recursos:
   - Para copiar os Recursos a partir de uma estrutura de Job Jackets, de um modelo de Fichas de Trabalho ou de uma Ficha de Trabalho, seleccione o item de origem na lista à esquerda.
   - Para copiar os Recursos a partir de um projecto aberto, seleccione o projecto na lista à esquerda.
   - Para copiar os Recursos a partir das predefinições da aplicação, clique no botão **Ler Recursos de Aplicação** .
4. Seleccione uma categoria de Recursos na lista superior direita.
5. Arraste e largue Recursos individuais da lista inferior direita para o ícone de Job Jackets de destino, na lista da esquerda.

➡ Também pode arrastar Recursos para uma Ficha de Trabalho ou para um projecto.

Para mais informações sobre a alteração das localizações dos Recursos numa Ficha de Trabalho, consulte "*Especificar a localização de Recursos: Modo avançado*".

## Trabalhar com Fichas de Trabalho

Uma Ficha de Trabalho é um conjunto de Recursos (especificações e regras) que podem ser aplicados a um ou mais projectos do QuarkXPress. Cada Ficha de Trabalho tem um nome e está guardada numa estrutura de Job Jackets específica. Uma Ficha de Trabalho contém Recursos de projecto (tais como cores, folhas de estilos e definições de gestão de cores) e Recursos de apresentação (tais como Especificações de Apresentação e definições de apresentação).

Existem três tipos de Fichas de Trabalho:

- Um *Modelo de Ficha de Trabalho* é uma definição de uma Ficha de Trabalho "principal". De algumas formas, um modelo de Ficha de Trabalho é semelhante a uma página principal ou a um ficheiro modelo do QuarkXPress.
- Uma *Ficha de Trabalho activa* é uma cópia de um Modelo de Ficha de Trabalho que está associada a um projecto específico.
- Uma *Ficha de Trabalho diferida* é uma cópia de um modelo de Ficha de Trabalho que foi associada a um projecto, mas já não está associada (por exemplo, se o projecto tiver sido fechado sem guardar).

### Criar um modelo de Ficha de Trabalho

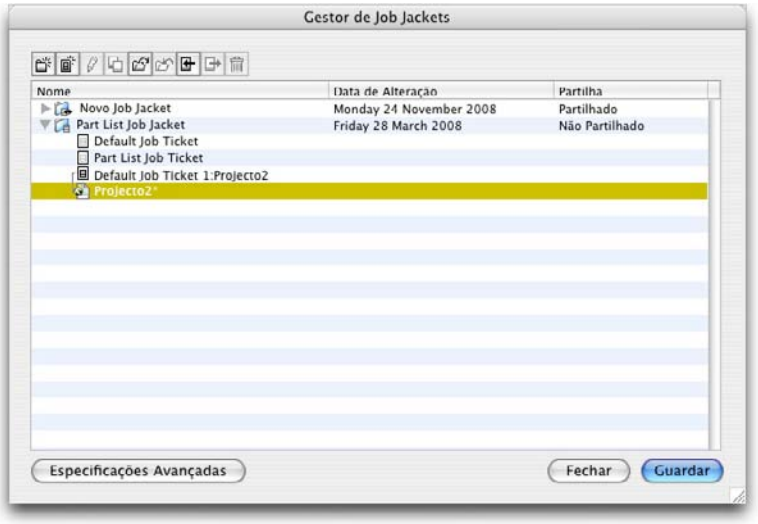
Eis algumas directrizes que indicam quando pode ter interesse em ter modelos de Ficha de Trabalho separados.

- Se tiver um trabalho de impressão recorrente, como uma newsletter ou uma revista, pode ter interesse em criar um modelo de Ficha de Trabalho para esse trabalho.
- Se tenciona criar vários tipos de apresentação (tais como um póster, um postal, um Website e uma apresentação Flash), todos eles baseados num único tema ou campanha, poderá ter interesse em criar um modelo de Ficha de Trabalho para cada apresentação e guardar todos os modelos de Ficha de Trabalho num único ficheiro de Job Jackets. Deste modo, todas as apresentações podem partilhar as mesmas folhas de estilos, cores, etc.
- Se tiver um formato padrão que seja utilizado por várias pessoas, tais como um formato de publicidade, pode ter interesse em utilizar um modelo de Ficha de Trabalho para ajudar os seus clientes a construírem os seus anúncios publicitários de acordo com as directrizes.
- Se um grupo de criadores de apresentações necessitar de garantir que estão todos a utilizar as mesmas folhas de estilos, cores ou outros Recursos e pretender manter esses Recursos sincronizados entre os criadores de apresentações no caso de os Recursos serem alterados, pode ter interesse em guardar esses Recursos num modelo de Ficha de Trabalho, para que os criadores possam aceder aos Recursos através de um ficheiro de Job Jackets partilhadas. Esta abordagem pode ajudá-lo a manter normas de marca empresariais numa grande empresa.

#### *Criar um modelo de Ficha de Trabalho: Modo básico*

Para adicionar um modelo de Ficha de Trabalho a uma estrutura de Job Jackets no modo básico:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários > Gestor de Job Jackets**). Se aparecer mais de uma lista na caixa de diálogo, clique em **Especificações Básicas** para abrir o painel básico.




Pode criar modelos de Ficha de Trabalho no painel básico da caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**).

2 Seleccione a estrutura de Job Jackets que vai conter o modelo de Ficha de Trabalho.

3 Clique no botão de modelo **Nova Ficha**. É apresentada a caixa de diálogo **Nova Ficha de Trabalho**.

Pode atribuir Recursos a um novo modelo de Ficha de Trabalho, na caixa de diálogo **Nova Ficha de Trabalho**.

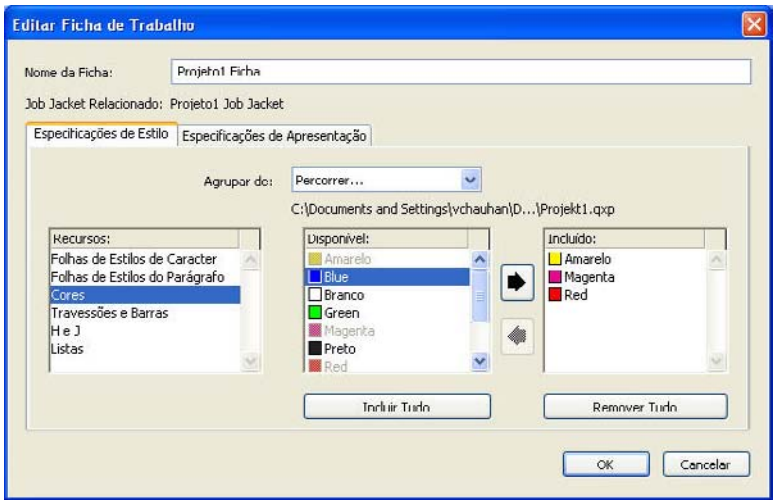
4 Configure o modelo de Ficha de Trabalho como se descreve em "*Trabalhar com Recursos numa Ficha de Trabalho: Modo básico*".

### *Editar uma Ficha de Trabalho: modo básico*

Para editar a Ficha de Trabalho activa de um projecto, abra o projecto e seleccione **Ficheiro > Job Jackets > Alterar Ficha de Trabalho**. É apresentada a caixa de diálogo **Editar Ficha de Trabalho**. Para obter instruções de utilização da caixa de diálogo **Editar Ficha de Trabalho**, consulte "*Trabalhar com Recursos numa Ficha de Trabalho: Modo básico*".

### *Trabalhar com Recursos numa Ficha de Trabalho: Modo básico*

Este tópico descreve como adicionar e remover Recursos numa Ficha de Trabalho ou num modelo de Ficha de Trabalho utilizando a caixa de diálogo **Nova Ficha de Trabalho** ou **Editar Ficha de Trabalho**. Estas duas caixas de diálogo são basicamente iguais, à excepção da caixa de diálogo **Editar Ficha de Trabalho** que é ligeiramente diferente para Fichas de Trabalho e modelos de Fichas de Trabalho.




Pode adicionar Recursos a um modelo de Ficha de Trabalho ou a uma Ficha de Trabalho nas caixas de diálogo **Nova Ficha de Trabalho** e **Editar Ficha de Trabalho**.

Para atribuir Recursos utilizando a caixa de diálogo **Nova Ficha de Trabalho** ou **Editar Ficha de Trabalho**:

1 Para adicionar ou remover Recursos ao nível do projecto, utilize os controlos do separador **Especificações de Estilo** (para modelos de Ficha de Trabalho) ou o separador **Especificações do Projecto** (para Fichas de Trabalho activas e diferidas).

Pode anexar Recursos ao nível do projecto a partir de uma variedade de origens, utilizando o menu pendente **Agrupar de**:

- Para anexar Recursos a partir da estrutura das Job Jackets principais da Ficha de Trabalho, seleccione **Pasta Actual**.
- Para anexar Recursos a partir do projecto activo, seleccione o **Projecto Ligado Actual**.
- Para anexar Recursos a partir das predefinições da aplicação, seleccione **Aplicação**.
- Para anexar Recursos a partir de um ficheiro de projecto ou de um ficheiro de Job Jackets, seleccione **Outro** e, em seguida, clique em **Seleccionar** e navegue até ao ficheiro de destino.

Para copiar Recursos para a Ficha de Trabalho, utilize as três listas na parte de baixo da caixa de diálogo. Escolha um tipo de Recurso na primeira lista e, depois, escolha Recursos específicos na segunda lista e clique na seta para a direita, para copiar esses Recursos para a terceira lista (que mostra os Recursos deste tipo na Ficha de Trabalho).

Para remover os Recursos da Ficha de Trabalho, escolha um tipo de Recurso na primeira lista, escolha Recursos específicos na terceira lista e clique na seta para a esquerda.

2 A presença de uma definição de apresentação significa que o QuarkXPress cria automaticamente uma apresentação quando esta Ficha de Trabalho é aplicada a um projecto. Ao criar uma definição

de apresentação, pode especificar uma Especificação de Apresentação (com informações como o tamanho das páginas e o número de páginas), um Tipo de Suporte (Impressão, Web ou Interactivo), Conjuntos de Regras e Especificações de Saída.

Para adicionar uma definição de apresentação à Ficha de Trabalho, clique no separador **Especificações de Apresentação** e, em seguida, clique no botão +; é adicionada uma definição de apresentação à lista.

Para configurar a definição de apresentação seleccionada, clique no controlo **Propriedades de Apresentação** para ver os controlos de propriedades de apresentação e, em seguida:

- Para dar um nome à definição de apresentação, introduza um nome no campo **Nome da Apresentação**. Este nome será aplicado automaticamente à apresentação gerada.
- Para especificar informações como o tamanho das páginas e o número de páginas para a definição de apresentação, seleccione uma opção no menu pendente **Especificação de Apresentação**. (Note que tem de existir uma Especificação de Apresentação na estrutura de Job Jackets para poder seleccionar uma Especificação de Apresentação aqui; para mais informações, consulte "*Criar ficheiros de Job Jackets*").
- Para indicar o tipo de apresentação que deve ser criado automaticamente para esta definição de apresentação, seleccione uma opção no menu pendente **Tipo de Suporte**.
- Para copiar Conjuntos de Regras e Especificações de Saída da estrutura de Job Jackets principal para a definição de apresentação, utilize as três listas na parte inferior da caixa de diálogo. Escolha um tipo de Recurso na primeira lista e, depois, escolha Recursos específicos na segunda lista e clique no botão para copiar esses Recursos para a terceira lista (que mostra os Recursos deste tipo na definição de apresentação).

Para eliminar uma definição de apresentação, seleccione-a e clique no botão −.

3. Quando acabar de configurar a Ficha de Trabalho, clique em **OK**.

### *Criar um modelo de Ficha de Trabalho: Modo avançado*

Para adicionar um modelo de Ficha de Trabalho a uma estrutura de Job Jackets no modo avançado:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários > Gestor de Job Jackets**). Se aparecer apenas uma lista na caixa de diálogo, clique em **Especificações Avançadas** para abrir o painel avançado.
2. Para indicar onde o novo modelo de Ficha de Trabalho deve ser guardado, crie ou seleccione um ícone de Job Jackets na lista à esquerda.
3. Clique no botão de modelo **Nova Ficha**. É adicionado um modelo de Ficha de Trabalho à estrutura de Job Jackets seleccionada.
4. Configure o modelo de Ficha de Trabalho como se descreve em "*Trabalhar com Recursos numa Ficha de Trabalho: Modo avançado*".

### *Trabalhar com Recursos numa Ficha de Trabalho: Modo avançado*

Pode ser necessário para trabalhar com os Recursos de uma Ficha de Trabalho em várias situações:

- Pode utilizar este procedimento se pretender criar um modelo de Ficha de Trabalho utilizando os Recursos de um projecto existente. Por exemplo, se tiver a cópia de uma brochura de um ano anterior

e pretender colocar todas as folhas de estilos, cores, etc. do projecto num novo modelo de Ficha de Trabalho ou na Ficha de Trabalho activa de um projecto existente, pode fazê-lo com este procedimento.

- Também pode utilizar este procedimento para copiar Recursos de uma Ficha de Trabalho para outra.
- Pode utilizar este procedimento para copiar Recursos de uma estrutura de Job Jackets ou de um projecto para uma Ficha de Trabalho.

Para adicionar Recursos a uma estrutura de Job Jackets utilizando o modo avançado:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**).
2. Se aparecer apenas uma lista na caixa de diálogo, clique em **Especificações Avançadas** para abrir o painel avançado.
3. Especifique a origem a partir da qual pretende copiar os Recursos:
   - Para copiar os Recursos a partir de uma estrutura de Job Jackets, de um modelo de Fichas de Trabalho ou de uma Ficha de Trabalho, seleccione o item de origem na lista superior esquerda.
   - Para copiar os Recursos a partir de um projecto aberto, seleccione o projecto na lista à esquerda.
   - Para copiar os Recursos a partir das predefinições da aplicação, clique no botão **Ler Recursos de Aplicação** .
4. Seleccione uma categoria de Recursos na lista superior direita.
5. Arraste e largue Recursos individuais da lista inferior direita para a Ficha de Destino ou para o modelo de Ficha de Trabalho de destino, na lista da esquerda.

### Adicionar uma definição de apresentação a uma Ficha de Trabalho: Modo avançado

Uma definição de apresentação é um grupo de especificações que são combinadas para descrever uma única apresentação. A definição de apresentação inclui Recursos como o tipo de suporte (saída - Impressão, Web ou Interactiva), as Especificações de Saída e Conjuntos de Regras.

Quando cria um projecto a partir de um modelo de Ficha de Trabalho, o QuarkXPress cria automaticamente uma apresentação para cada definição de apresentação nesse modelo de Ficha de Trabalho. Se uma definição de apresentação não contiver uma Especificação de Apresentação, o QuarkXPress apresenta a caixa de diálogo **Novo Projecto** para que possa especificar o tamanho das páginas, as margens, etc.

Quando adiciona uma definição de apresentação a uma Ficha de Trabalho, é criada uma apresentação com base nessa definição de apresentação, a qual é adicionada automaticamente ao projecto correspondente.

Para adicionar uma definição de apresentação a um modelo de Ficha de Trabalho ou a uma Ficha de Trabalho:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (**Utilitários > Gestor de Job Jackets**) e seleccione a Ficha de Trabalho de destino na lista da esquerda.
2. Para ver os controlos de Recursos, clique no botão **Especificações Avançadas**.
3. Seleccione **Apresentações** na lista superior direita. Quaisquer definições de apresentação da Ficha de Trabalho são apresentadas na lista inferior direita.

4 Clique no botão **Novo Item** acima da lista inferior direita. É adicionada uma definição de apresentação denominada "Apresentações". (O nome que der a uma definição de apresentação é o que será aplicado à apresentação real quando criar um projecto. Para mudar o nome de uma definição de apresentação, clique duas vezes no nome e introduza o novo).

5 Clique no botão de expansão junto do nome da definição de apresentação para ver os campos da definição de apresentação.

6 Especifique ou introduza um valor em quaisquer campos que pretenda utilizar.

7 Clique em **Guardar**.

Para obter informações sobre a utilização das definições de apresentação, consulte "*Aplicar uma definição de apresentação a um projecto*".

### Aplicar um modelo de Ficha de Trabalho a um projecto

Existem dois métodos para aplicar um modelo de Ficha de Trabalho a um projecto:

- Criar um projecto com base num modelo de Ficha de Trabalho.
- Ligar um projecto existente a um modelo de Ficha de Trabalho existente.

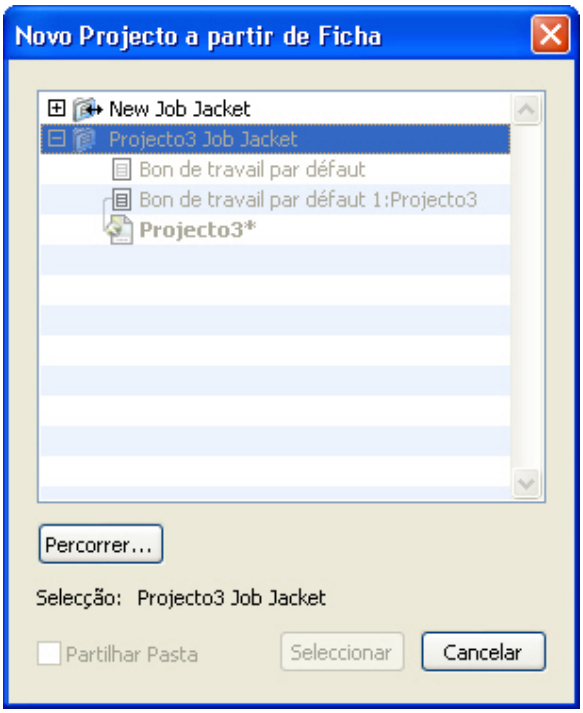
Em qualquer dos casos, é criada uma Ficha de Trabalho com base no modelo e a nova ocorrência de Ficha de Trabalho é aplicada ao novo projecto. Os tópicos abaixo descrevem ambas as abordagens.

#### *Criar um projecto com base num modelo de Ficha de Trabalho*

Quando se cria um projecto com base num modelo de Ficha de Trabalho, o QuarkXPress cria uma Ficha de Trabalho com base nesse modelo de Ficha de Trabalho. Pode especificar onde a Ficha de Trabalho é guardada: Num ficheiro de Job Jackets partilhadas ou numa estrutura de Job Jackets incorporada no ficheiro do projecto.

Para criar um projecto com base num modelo de Ficha de Trabalho:

1 Seleccione **Ficheiro > Novo > Projecto a partir de Ficha**. É apresentada a caixa de diálogo **Novo Projecto a partir de Ficha**.




Utilize a caixa de diálogo **Novo Projecto a partir de Ficha** para seleccionar um modelo de Ficha de Trabalho para um novo projecto.

2 Se a estrutura de Job Jackets que pretende não for apresentada, clique em **Percorrer**, navegue até ao ficheiro de Job Jackets e clique em **Abrir**.

3 Seleccione o modelo de Ficha de Trabalho de destino na lista. (Note que também pode seleccionar uma Ficha de Trabalho diferida).

4 Marque ou desmarque o selector **Partilhar Pasta**, como se segue:

- Para guardar a Ficha de Trabalho activa do projecto num ficheiro de Job Jackets externo, para que a Ficha de Trabalho possa partilhar Recursos com outros utilizadores desse ficheiro de Job Jackets, marque **Partilhar Pasta**. (Para mais informações, consulte "*Colaborar com Job Jackets partilhadas*").
- Para guardar a Ficha de Trabalho numa estrutura de Job Jackets incorporada no ficheiro do projecto, desmarque **Partilhar Pasta**.

5 Clique em **Seleccionar**. O novo projecto herda as definições do projecto a que o modelo de Ficha de Trabalho pertence e o QuarkXPress cria apresentações para quaisquer definições de apresentação existentes no modelo de Ficha de Trabalho.

➡ Não pode guardar uma Ficha de Trabalho na estrutura de Job Jackets predefinida. Por conseguinte, se criar um projecto a partir de um modelo de Ficha de Trabalho que se encontre na estrutura de Job Jackets predefinida e marcar **Partilhar Pasta**, ser-lhe é pedido para guardar o novo ficheiro de Job Jackets no sistema de ficheiros.

### *Ligar um projecto existente a um ficheiro de Job Jackets*

Quando um projecto existente é ligado a um ficheiro de Job Jackets, a Ficha de Trabalho activa é removida e o projecto é ligado a uma nova Ficha de Trabalho criada com base num modelo de Ficha de Trabalho noutro ficheiro de Job Jackets. Pode optar por fazer isto se, por exemplo, quiser ligar um projecto existente a um ficheiro de Job Jackets em que outro criador de apresentações tenha uma

Ficha de Trabalho activa e, desta forma, sincronizar alguns ou todos os Recursos que ambos os criadores estão a utilizar. (Para mais informações, consulte "*Colaborar com Job Jackets partilhadas*").

Para aplicar uma Ficha de Trabalho a um projecto existente:

1. Crie ou abra o projecto.
2. Seleccione **Ficheiro > Job Jackets > Ligar Projecto**. É apresentada a caixa de diálogo **Ligar Projecto**.
3. Se o ficheiro de Job Jackets que pretende não for apresentado, clique em **Percorrer**, navegue até ao ficheiro e clique em **Abrir**.
4. Seleccione o modelo de Ficha de Trabalho de destino na lista.
5. Marque ou desmarque o selector **Partilhar Pasta**, como se segue:
   - Para guardar a Ficha de Trabalho deste projecto no ficheiro de Job Jackets que contém o modelo de Ficha de Trabalho, marque **Partilhar Pasta**.
   - Para guardar a Ficha de Trabalho numa estrutura de Job Jackets incorporada no ficheiro do projecto, desmarque **Partilhar Pasta**.
6. Clique em **Anexar**. O projecto herda as definições do projecto a que o modelo de Ficha de Trabalho pertence e as apresentações são criadas automaticamente para quaisquer definições de apresentação existentes no modelo de Ficha de Trabalho.

➡ Se utilizar um modelo de Ficha de Trabalho na estrutura de Job Jackets predefinida e marcar **Partilhar Pasta**, ser-lhe é pedido para guardar o novo ficheiro de Job Jackets no sistema de ficheiros. Isto deve-se ao facto de não ser possível guardar uma Ficha de Trabalho na estrutura de Job Jackets predefinida.

### *Visualizar relações de Fichas de Trabalho*

Pode ver as relações entre as Job Jackets, os modelos de Ficha de Trabalho, Fichas de Trabalho e projectos na caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**). Os ícones apresentados nesta caixa de diálogo são os seguintes:

- Estrutura de Job Jackets (ligada)
- Estrutura de Job Jackets (incorporada)
- Modelo de Ficha de Trabalho
- Ficha de Trabalho activa ou diferida
- Projecto (um nome de projecto em carregado indica o projecto activo)

Um projecto ligado a uma Ficha de Trabalho activa é apresentado do seguinte modo:

Projecto ligado a uma Ficha de Trabalho activa

Uma Ficha de Trabalho diferida tem um ícone, mas não está ligada a um projecto. Isto pode significar que o projecto foi movido, eliminado ou nunca foi guardado.

### Aplicar uma definição de apresentação a um projecto

Uma definição de apresentação proporciona um grupo de definições que são combinadas para descrever uma apresentação. Estas definições podem incluir um tipo de suporte (Impressão, Web ou Interactivo), Conjuntos de Regras, Configurações de Saída e Definição de Origem de gestão de cores. Uma definição de apresentação também pode incluir uma Especificação de Apresentação, que inclui informações como o tamanho de página e o número de páginas (note que as Especificações de Apresentação têm de ser criadas ao nível das Job Jackets).

Quando associa um projecto a um modelo de Ficha de Trabalho, o QuarkXPress cria automaticamente uma apresentação para cada definição de apresentação nesse modelo de Ficha de Trabalho. Essas apresentações têm os mesmos nomes que as definições de apresentação em que se baseiam.

Existem dois métodos para aplicar uma definição de apresentação a um projecto:

- Criar um projecto com base na Ficha de Trabalho que contém a definição de apresentação, como se descreve em "*Criar um projecto com base num modelo de Ficha de Trabalho*".
- Ligar a Ficha de Trabalho a um projecto activo depois de o projecto ser criado, como se descreve em "*Ligar um projecto existente a um ficheiro de Job Jackets*".

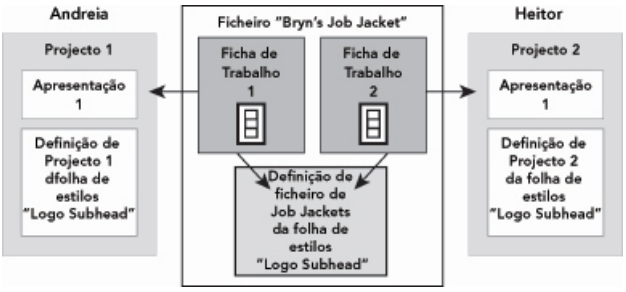
Qualquer que seja a abordagem adoptada, as apresentações definidas são criadas automaticamente.

### Colaborar com Job Jackets partilhadas

Os Recursos de um ficheiro de Job Jackets partilhadas podem ser partilhados por quaisquer projectos que utilizem Fichas de Trabalho nesse ficheiro de Job Jackets. Quando um projecto actualiza um Recurso partilhado, a alteração pode ser transmitida automaticamente para todos os outros projectos que estejam a utilizar esse Recurso.

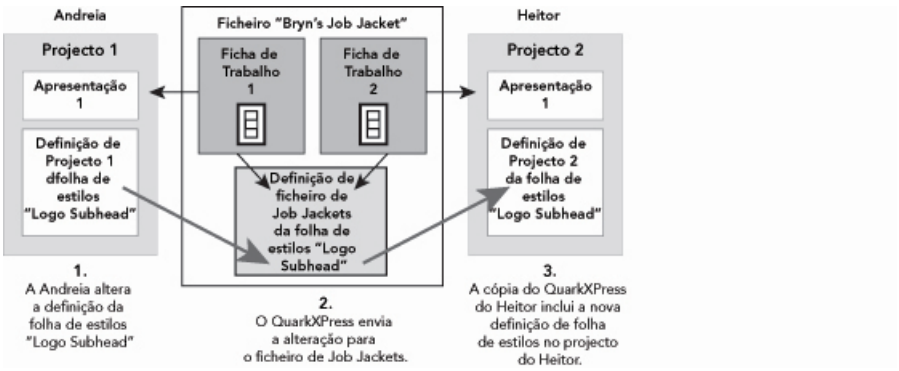
Por exemplo, suponha que dois criadores de apresentações, a Andreia e o Heitor, estão a trabalhar separadamente em dois projectos. Cada projecto utiliza uma Ficha de Trabalho que está localizada num ficheiro de Job Jackets com o nome "Job Jackets do Bryn". (Não importa se as duas Fichas de Trabalho se baseiam ou não no mesmo modelo de Ficha de Trabalho, desde que ambas as Fichas de Trabalho residam em "Job Jackets do Bryn").

Agora, suponha que ambas as Fichas de Trabalho incluem uma folha de estilos com o nome "Subtítulo de Logótipo". Uma vez que esta folha de estilos está incluída numa Ficha de Trabalho, a definição da folha de estilos está guardada num ficheiro de Job Jackets. Além disso, como as Fichas de Trabalho de ambos os criadores incluem esta folha de estilos, ambos os projectos podem utilizar a definição de folha de estilos que está guardada no ficheiro de Job Jackets partilhado. Portanto, se a Andreia, a criadora chefe de apresentações, decidir alterar o tipo utilizado na folha de estilos "Subtítulo de Logótipo", essa alteração pode ser comunicada automaticamente à apresentação em que o Heitor está a trabalhar e o tipo da sua cópia do estilo também muda. Por outras palavras, o Recurso da folha de estilos "Subtítulo de Logótipo" pode ser sincronizado entre os dois projectos.




Dentro de um ficheiro de Job Jackets, pode existir apenas uma definição para qualquer Recurso, independentemente da quantidade de Fichas de Trabalho que utilizem esse Recurso. Portanto, se as Fichas de Trabalho de dois projectos utilizarem o mesmo Recurso (neste caso, uma folha de estilos), esse Recurso pode ser sincronizado automaticamente entre estes projectos.

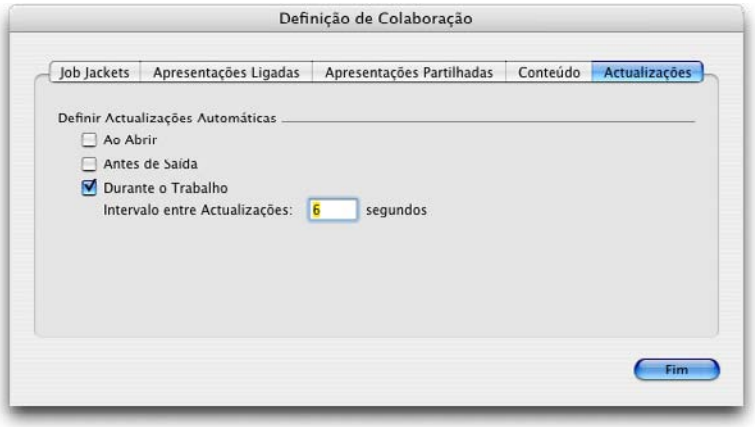
É importante notar que a cópia de um Recurso de um ficheiro de projecto está ligada, mas separada, à cópia desse Recurso na Ficha de Trabalho. Portanto, se a cópia de um Recurso de um projecto mudar — por exemplo, se a Andreia alterar o tipo da folha de estilos "Subtítulo de Logótipo" — o QuarkXPress não actualiza automaticamente a cópia desse recurso no projecto do Heitor, a não ser que a colaboração esteja activada em ambos os projectos (menu **Ficheiro > Definição de Colaboração**). Se a colaboração estiver activada para a Andreia, o QuarkXPress comunica automaticamente a alteração do projecto da Andreia à respectiva Ficha de Trabalho, actualizando automaticamente a cópia do Recurso em "Job Jackets do Bryn". Se a colaboração também estiver activada para o Heitor, a sua cópia do QuarkXPress lê a definição actualizada de "Job Jackets do Bryn" e insere a nova definição no seu projecto.




Quando a Andreia altera a definição o Recurso da folha de estilos partilhada, a sua cópia do QuarkXPress envia essa alteração (através da Ficha de Trabalho activa do projecto) para o ficheiro de Job Jackets partilhadas. Em seguida, a cópia do QuarkXPress do Heitor lê a definição da folha de estilos actualizada no ficheiro de Job Jackets e actualiza a definição no seu projecto.

As definições que controlam quando essas actualizações ocorrem encontram-se na caixa de diálogo **Definição de Colaboração** (menu **Ficheiro**).

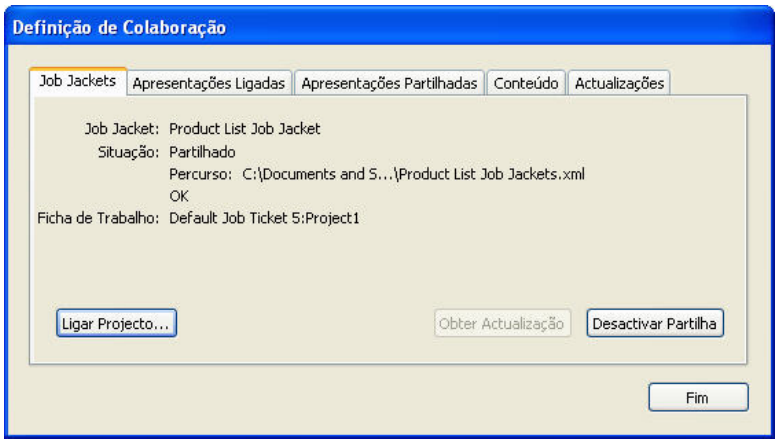
No separador **Actualizações**, os selectores **Ao Abrir, Antes de Saída** e **Durante o Trabalho** controlam a forma como o projecto actualiza as definições do Recurso a partir do ficheiro de Job Jackets partilhadas, quando o projecto é aberto, antes de ser enviado para saída e enquanto o utilizador ainda está a trabalhar no projecto.




Para controlar a frequência com a qual os Recursos partilhados são escritos e lidos num ficheiro de Job Jackets partilhadas, utilize o separador **Actualizações** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração** (menu **Ficheiro**).

O separador **Job Jackets** desta caixa de diálogo mostra o nome da estrutura das Job Jackets do projecto, o estado (partilhado ou não partilhado), o percurso do ficheiro de Job Jackets (se existente) e o nome da Ficha de Trabalho activa do projecto activo. Os botões na parte de baixo do separador são os seguintes:

- **Alterar Pasta**: Utilize este botão para ligar este projecto a uma Ficha de Trabalho noutro ficheiro de Job Jackets.
- **Alterar Ficha**: Utilize este botão para ligar este projecto a outra Ficha de Trabalho.
- **Obter Actualização**: Se as opções de actualização automática na parte de cima desta caixa de diálogo estiverem desactivadas, pode utilizar este botão para executar uma actualização manual.
- **Activar Partilha/Desactivar Partilha**: Utilize este botão para desassociar o projecto activo do ficheiro de Job Jackets partilhadas. A Ficha de Trabalho do projecto é movida para uma estrutura de Job Jackets incorporada no ficheiro do projecto.




Pode controlar a partilha da estrutura de Job Jackets do projecto activo no separador **Job Jackets** da caixa de diálogo **Definição de Colaboração** (menu **Ficheiro**).

É importante notar que uma ligação entre duas Fichas de Trabalho não significa que *todos* os Recursos são sincronizados automaticamente entre os projectos que utilizam essas Fichas de Trabalho. Um Recurso só é sincronizado entre dois projectos se forem reunidas as três condições seguintes:

- O Recurso existe nos dois projectos.
- O Recurso existe nas Fichas de Trabalho dos dois projectos.
- As Fichas de Trabalho dos dois projecto encontram-se no mesmo ficheiro de Job Jackets.

### Exportar e importar Fichas de Trabalho

Podem existir situações em que o programador de um trabalho necessita de copiar um modelo de Ficha de Trabalho ou uma Ficha de Trabalho de um ficheiro de Job Jackets para outro, ou de importar todos os modelos de Ficha de Trabalho e todas as Fichas de Trabalho de uma estrutura de Job Jackets para outra estrutura de Job Jackets. Pode executar qualquer uma destas operações com as funções de exportação e importação de Fichas de Trabalho.

#### *Exportar um modelo de Ficha de Trabalho ou uma Ficha de Trabalho*

Para exportar um modelo de Ficha de Trabalho ou uma Ficha de Trabalho a partir de uma estrutura de Job Jackets:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**) e seleccione a Ficha de Trabalho de destino (ou Fichas de Trabalho) na lista da esquerda.
2. Clique no botão **Exportar Ficha** acima da lista esquerda. É apresentada a caixa de diálogo **Nova Job Jacket**.
3. Especifique um nome e uma localização e clique em **Guardar**. Todas as Fichas de Trabalho seleccionadas são guardadas num ficheiro de Job Jackets com o nome indicado, bem como quaisquer Recursos necessários.

#### *Importar um modelo de Ficha de Trabalho ou uma Ficha de Trabalho*

Para importar um modelo de Ficha de Trabalho ou uma Ficha de Trabalho para uma estrutura de Job Jackets:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**) e seleccione o ícone de Job Jackets à lista da esquerda.
2. Clique no botão **Importar** acima da lista esquerda. É apresentada a caixa de diálogo **Seleccionar Ficheiro de Job Jackets**.
3. Seleccione um ficheiro de Job Jackets e clique em **Abrir**. Todos os modelos de Ficha de Trabalho e todas as Fichas de Trabalho existentes no ficheiro seleccionado são importados para a estrutura de Job Jackets seleccionada, juntamente com quaisquer Recursos necessários.

## Ficheiro de Job Jackets predefinidas

Quando o QuarkXPress é instalado, também é instalado um ficheiro de Job Jackets (que contém um modelo de Ficha de Trabalho predefinidas) com o nome "DefaultJacket.xml" na localização especificada no painel **Job Jackets** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**).

Quando se cria um projecto seleccionando **Ficheiro > Novo > Projecto**, acontece o seguinte:

- O QuarkXPress faz uma cópia deste ficheiro de Job Jackets predefinidas (denominado "Job Jackets Predefinidas") e incorpora-o no novo projecto. A estrutura incorporada de Pastas Partilhadas tem o nome "Job Jackets *[nome_de_ficheiro]*".

- Na estrutura incorporada de Job Jackets, o QuarkXPress cria uma Ficha de Trabalho com base no modelo de Ficha de Trabalho predefinidas (denominado "Ficha de Trabalho Predefinida"). A Ficha de Trabalho nova tem o nome "Ficha [*nome de ficheiro*]".
- O QuarkXPress associa a Ficha de Trabalho da estrutura incorporada de Job Jackets ao projecto novo.

Pode utilizar o ficheiro de Job Jackets predefinidas para controlar os recursos utilizados nos novos projectos do QuarkXPress. Também pode editar o modelo de Fichas de Trabalho predefinidas que é utilizado pelos projectos criados através de **Ficheiro > Novo > Projecto**. Este tópico explica ambos os procedimentos.

➡ Não pode guardar uma nova Ficha de Trabalho no ficheiro de Job Jackets. Para mais informações, consulte "*Criar um projecto com base num modelo de Ficha de Trabalho*".

### Editar o modelo de Ficha de Trabalho predefinido: Menu Ficheiro

O modelo de Ficha de Trabalho predefinido é utilizado pelos projectos criados com **Ficheiro > Novo > Projecto**. Existem dois métodos para editar o modelo de Ficha de Trabalho predefinido.

Para editar o modelo de Ficha de Trabalho predefinido a partir do menu **Ficheiro**:

1. Feche quaisquer projectos abertos.
2. Para abrir o modelo de Ficha de Trabalho predefinido na caixa de diálogo **Alterar Ficha de Trabalho**, seleccione **Ficheiro > Job Jackets > Alterar Ficha de Trabalho**.
3. Utilize os controlos da caixa de diálogo **Alterar Ficha de Trabalho** para configurar o modelo de Ficha de Trabalho predefinido e, em seguida, clique em **OK**.

### Editar o modelo de Ficha de Trabalho predefinido: Menu Utilitários

Para editar o modelo de Ficha de Trabalho predefinido a partir da caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**).
2. Clique no botão **Abrir Pasta**, navegue até ao ficheiro de Job Jackets predefinidas e clique em **Abrir**.
3. Expanda a estrutura de Job Jackets predefinidas e seleccione o modelo de Ficha de Trabalho com o nome **"Ficha de Trabalho Predefinida"**.
4. Clique no botão **Editar**. É apresentada a caixa de diálogo **Editar Ficha de Trabalho**.
5. Utilize os controlos da caixa de diálogo **Editar Ficha de Trabalho** para configurar o modelo de Ficha de Trabalho predefinido.
6. Clique em **OK**.

O próximo projecto criado com **Ficheiro > Novo > Projecto** utilizará o modelo de Ficha de Trabalho predefinido modificado.

### Editar o ficheiro de Job Jackets predefinidas

Pode utilizar o ficheiro de Job Jackets predefinidas para controlar os recursos utilizados nos novos projectos do QuarkXPress. Para editar o ficheiro de Job Jackets predefinidas:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**).
2. Clique no botão **Abrir Pasta**, navegue até ao ficheiro de Job Jackets predefinidas e clique em **Abrir**.
3. Seleccione a estrutura de Job Jackets com o nome "Job Jacket Predefinida" na lista.
4. Utilize os controlos da caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** para configurar a estrutura de Job Jackets predefinidas e, em seguida, clique em **OK**.

Para obter informações sobre a utilização de Recursos, consulte "*Trabalhar com Recursos numa Ficha de Trabalho: Modo avançado*".

## Trabalhar com Recursos: Modo avançado

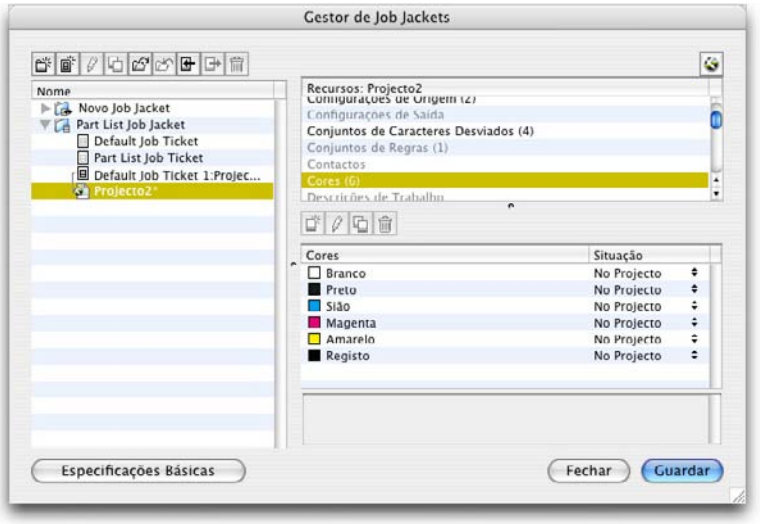
A categoria "Recursos" é uma categoria genérica que descreve muitos dos componentes que formam as Job Jackets e as Fichas de Trabalho. Os recursos incluem tudo, desde desde folhas de estilos até especificações de tamanhos de página. Os tópicos abaixo descrevem como abrir, criar e actualizar Recursos no painel avançado da caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**).

Os autores de trabalhos utilizam estes procedimento frequentemente por vários motivos. Contudo, os criadores de apresentações podem nunca precisar de utilizar este procedimento.

### Aceder aos Recursos: Modo avançado

Antes de poder trabalhar com um Recurso, tem de conseguir obtê-lo. Para aceder a um Recurso:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**).
2. Se aparecer apenas uma lista na caixa de diálogo, clique em **Especificações Avançadas** para abrir o painel **Avançadas**.
3. Na lista à esquerda, abra ou crie um ficheiro de Job Jackets. As categorias de Recursos no ficheiro de Job Jackets são enunciadas por ordem alfabética na lista superior direita.
4. Para trabalhar com Recursos específicos de uma estrutura de Job Jackets, seleccione a estrutura de Job Jackets de destino na lista da esquerda. Note que as categorias de Recursos que não estão disponíveis representam Recursos que têm de ser especificados ao nível da Ficha de Trabalho.
5. Para trabalhar com Recursos, expanda a estrutura de Job Jackets, crie, duplique, ou importe uma Ficha de Trabalho e, em seguida, certifique-se de que a Ficha de Trabalho de destino está seleccionada à esquerda. Note que as categorias de Recursos esbatidas representam Recursos que têm de ser especificados ao nível das Job Jackets.
6. Seleccione um tipo de Recurso na lista superior direita. Os Recursos existentes do tipo seleccionado são enunciados na lista inferior direita.




Utilize a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** para ver, criar, duplicar, eliminar, importar e exportar Recursos.

### Configurar Recursos: Modo avançado

Depois de navegar até um Recurso na caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**, pode configurar esse Recurso. Nesta caixa de diálogo, estão disponíveis opções diferentes para tipos diferentes de Recursos:

- Pode especificar uma localização para mais Recursos.
- Pode eliminar a maior parte dos Recursos.
- Pode criar e modificar alguns tipos de Recursos, mas outros têm de ser criados e modificados utilizando outras partes da interface do utilizador do QuarkXPress.
- Pode criar, duplicar, eliminar e configurar definições de apresentação, Especificações de Saída, Especificações de Apresentação, Descrições de Trabalho, Contactos, Regras e Conjuntos de Regras numa estrutura de Job Jackets.

Se um Recurso o permitir, pode criar e configurar esse Recurso na caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se segue:

1. Para criar um Recurso para o tipo seleccionado na lista superior direita, clique no botão **Novo Item** na lista inferior direita. Para mudar o nome do Recurso, clique no nome.
2. Se um Recurso tiver um ícone de expansão, clique nesse ícone para expandir o Recurso e, depois, configure os campos apresentados. Alguns campos de Recursos incluem menus pendentes, enquanto outras permitem introduzir valores manualmente.
3. Se um recurso tiver um botão , clique nesse botão para criar mais ocorrências do Recurso. Por exemplo, ao criar uma Especificação de Apresentação, pode clicar neste botão do Recurso **Cor Directa** para criar mais cores directas.

### Especificar a localização de Recursos: Modo avançado

Os Recursos podem existir em várias localizações:

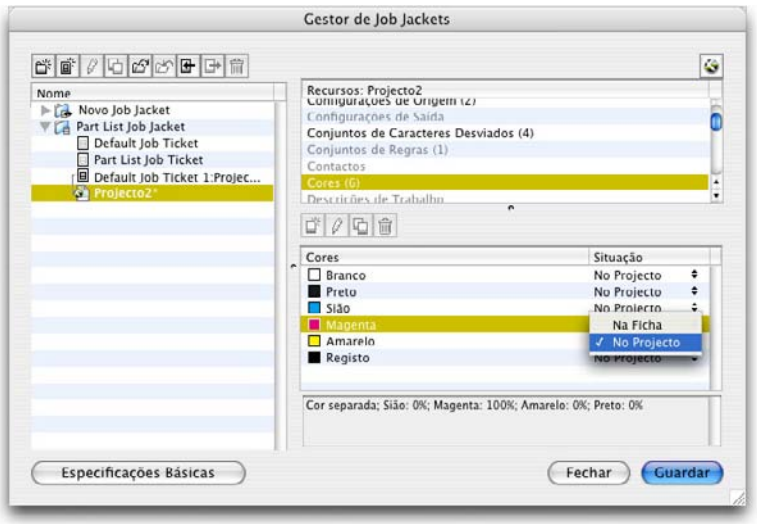
- **Na Pasta**: Guardados numa estrutura de Job Jackets, mas não utilizados em quaisquer Fichas de Trabalho ou modelos de Fichas de Trabalho da estrutura de Job Jackets.

- **Na Ficha**: Guardados numa estrutura de Job Jackets e associados a uma Ficha de Trabalho ou modelo de Fichas de Trabalho. Se um Recurso "Na Ficha" estiver num modelo de Ficha de Trabalho associado a um projecto, esse Recurso também está disponível no projecto.
- **No Projecto**: Guardados num projecto, mas NÃO associados a uma estrutura de Job Jackets ou Ficha de Trabalho.

Pode especificar a localização dos Recursos como se segue:

1. Aceda a um Recurso, utilizando a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se descreve em "*Aceder aos Recursos: Modo avançado*".
2. Seleccione o Recurso na lista inferior direita.
3. Seleccione uma localização no menu pendente, na coluna **Situação**:

- Se o item seleccionado na lista da esquerda for uma estrutura de Job Jackets, pode escolher apenas **Na Pasta**.
- Se o item na lista da esquerda for uma Ficha de Trabalho ou um modelo de Ficha de Trabalho, pode especificar se o Recurso está ou não associado a esse modelo ou ficha, seleccionando **Na Pasta** ou **Na Ficha**.
- Se o item seleccionado na lista da esquerda for um projecto, pode especificar se o Recurso é definido apenas no projecto (**Situação = No Projecto**) ou utiliza a definição na Ficha de Trabalho activa do projecto (**Situação** = **Na Ficha**).




Utilize a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**) para especificar onde os Recursos estão localizados.

## Trabalhar com Especificações de Apresentação

Uma Especificação de Apresentação permite definir informações específicas da apresentação, tais como o tamanho das páginas, o número de páginas, as margens, as informações de área de trabalho, as informações de projecção, as informações de encadernação, etc.

O procedimento padrão para trabalhar com Especificações de Apresentação é:

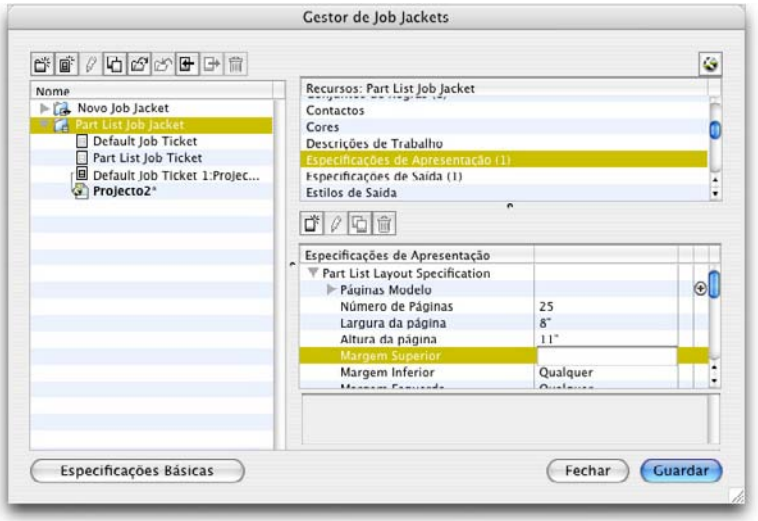
1 Crie uma Especificação de Apresentação (consulte "*Criar uma Especificação de Apresentação: Modo avançado*"). Esta parte do trabalho costuma ser realizada por um programador de trabalhos.

2 Associe a Especificação de Apresentação a uma apresentação, utilizando o modelo de Ficha de Trabalho ou Ficha de Trabalho. Esta tarefa costuma ser executada pelo criador de apresentações.

Os tópicos abaixo descrevem cada um dos procedimentos acima em pormenor.

### Criar uma Especificação de Apresentação: Modo avançado

As Especificações de Apresentação são Recursos e, portanto, têm de ser criadas na caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se descreve em "Trabalhar com recursos: Modo avançado".

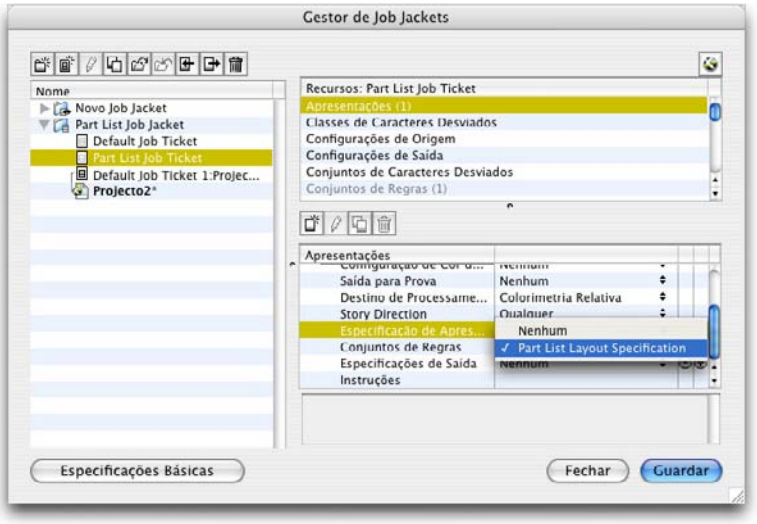



Pode utilizar a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**) para criar Especificações de Apresentação.

### Aplicar uma especificação de apresentação a uma aplicação

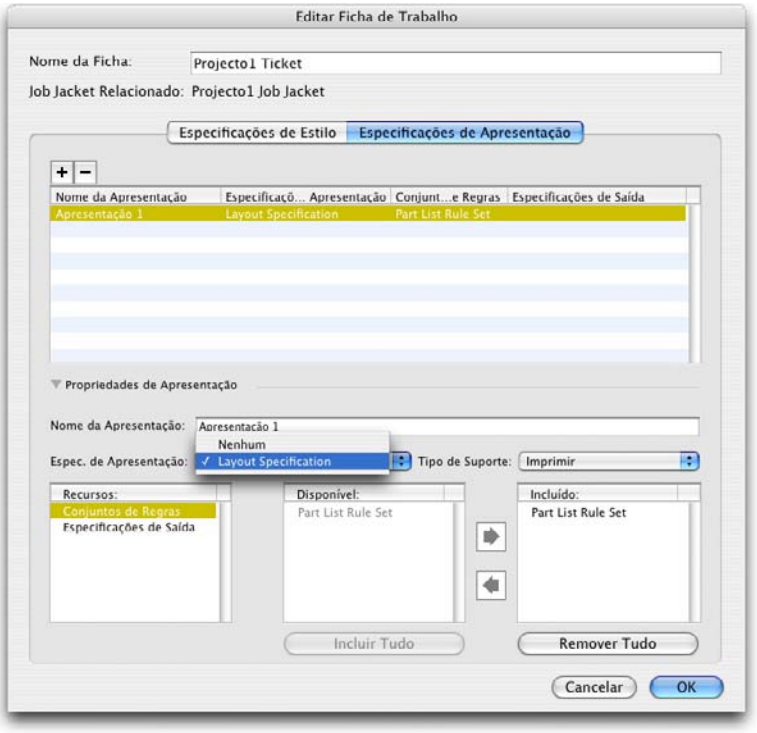
Existem dois métodos para associar uma Especificação de Apresentação a uma apresentação: criar a apresentação com base num modelo de Ficha de Trabalho ou aplicar a Especificação de Apresentação à Ficha de Trabalho activa da apresentação existente.

Um programador de trabalho adiciona normalmente uma Especificação de Apresentação a uma definição de apresentação num ficheiro de Job Jackets *antes* de criar o projecto e a apresentação. Uma vez que uma Especificação de Apresentação é um Recurso, é adicionado a uma definição de apresentação, tal como qualquer outro Recurso (consulte "*Trabalhar com Recursos: Modo avançado*").




Para configurar um modelo de Ficha de Trabalho para criar automaticamente uma apresentação de acordo com uma Especificação de Apresentação específica, associe a Especificação de Apresentação à definição de apresentação, utilizando a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**.

Um criador de apresentações pode aplicar uma Especificação de Apresentação a uma Ficha de Trabalho activa da apresentação, depois de o projecto e a apresentação serem criados utilizando a caixa de diálogo **Editar Ficha de Trabalho** (**Ficheiro > Job Jackets > Alterar Ficha de Trabalho** ). Para adicionar uma Especificação de Apresentação a uma Ficha de Trabalho activa, clique no separador **Especificações de Apresentação**, seleccione a apresentação na lista e escolha uma opção no menu pendente **Espec. de Apresentação**.




Pode utilizar a caixa de diálogo **Editar Ficha de Trabalho** (**Ficheiro > Job Jackets > Alterar Ficha de Trabalho**) para atribuir uma Especificação de Apresentação a uma apresentação no projecto activo.

## Trabalhar com Especificações de Saída

Uma Especificação de Saída permite especificar informações de saída, tais como o espaço de cores, a resolução, o formato de ficheiro gráfico, a cobertura de tinta, a frequência de meios-tons, o nível de PostScript, a conformidade com PDF/X, etc. Tal como as Regras, as Especificações de Saída são testes que são executados na apresentação activa quando um criador de apresentações selecciona **Ficheiro > Job Jackets > Avaliar Apresentação**.

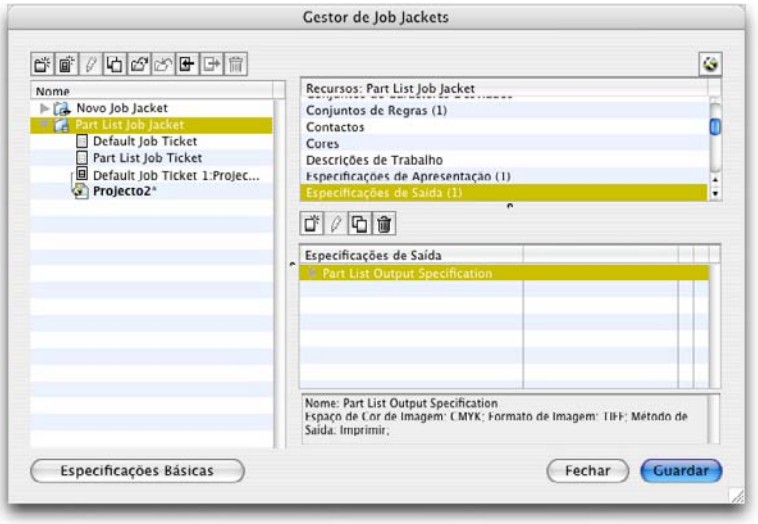
O procedimento padrão para trabalhar com Especificações de Saída é:

1. Crie uma Especificação de Saída (consulte "*Criar uma Especificação de Saída: Modo avançado*"). Esta parte do trabalho é normalmente executada por um programador de trabalhos em colaboração com um especialista de processamento.
2. Associe a Especificação de Saída a uma apresentação, utilizando uma definição de apresentação num modelo de Ficha de Trabalho. Isto pode ser feito pelo programador de trabalhos ou pelo criador de apresentações, mas costuma ser realizado pelo programador de trabalhos.
3. Utilize a Especificação de Saída ao processar (**Ficheiro > Saída de Trabalho**), para assegurar que o trabalho é processado correctamente. Para mais informações, consulte "*Utilizar Especificações de Saída com uma Saída de Trabalho*".

Os tópicos abaixo descrevem cada um dos procedimentos acima em pormenor.

### Criar uma Especificação de Saída: Modo avançado

As Especificações de Saída são Recursos e, portanto, têm de ser criadas na caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se descreve em "*Trabalhar com Recursos: Modo avançado*".

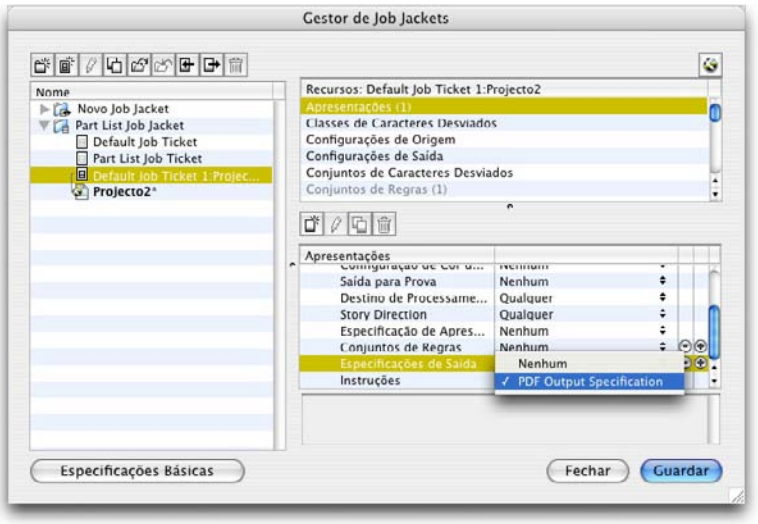



Pode utilizar a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**) para criar Especificações de Saída.

### Aplicar uma Especificação de Saída a uma aplicação

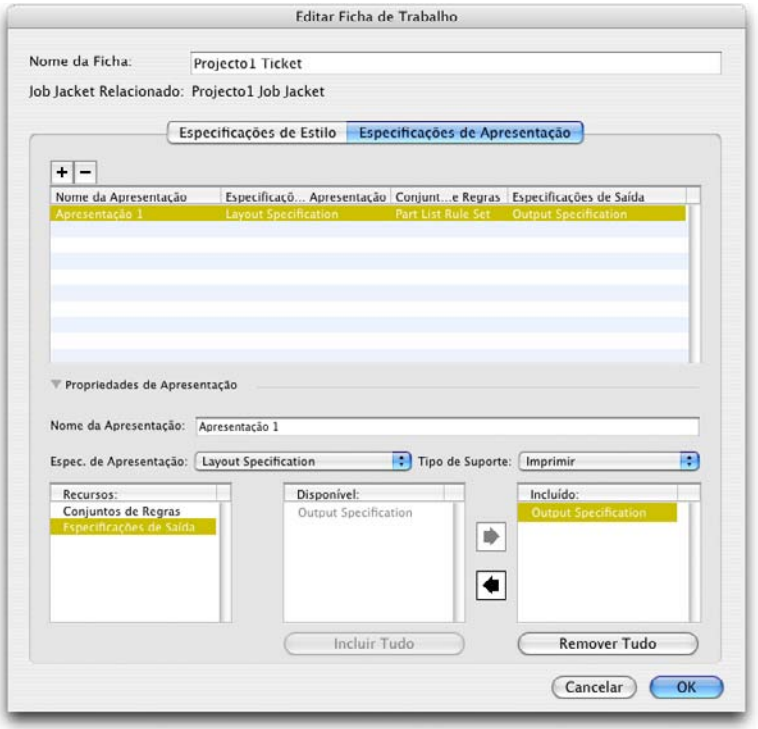
Existem dois métodos para associar uma Especificação de Saída a uma apresentação: Criar a apresentação com base num modelo de Ficha de Trabalho ou aplicar a Especificação de Saída à Ficha de Trabalho activa da apresentação existente.

Um programador de trabalho adiciona normalmente uma Especificação de Saída a uma definição de apresentação num ficheiro de Job Jackets *antes* de criar o projecto e a apresentação. Uma vez que uma Especificação de Saída é um Recurso, é adicionado a uma definição de apresentação, tal como qualquer outro Recurso (consulte "*Trabalhar com Recursos: Modo avançado*").




Para configurar um modelo de Ficha de Trabalho para criar automaticamente uma apresentação de acordo com uma Especificação de Saída específica, associe a Especificação de Saída à definição de apresentação, utilizando a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**.

Um criador de apresentações pode associar uma Especificação de Saída a uma apresentação, depois de o projecto e de a apresentação serem criados. Para obter informações sobre como executar esta operação, consulte "*Editar uma Ficha de Trabalho: modo básico*".



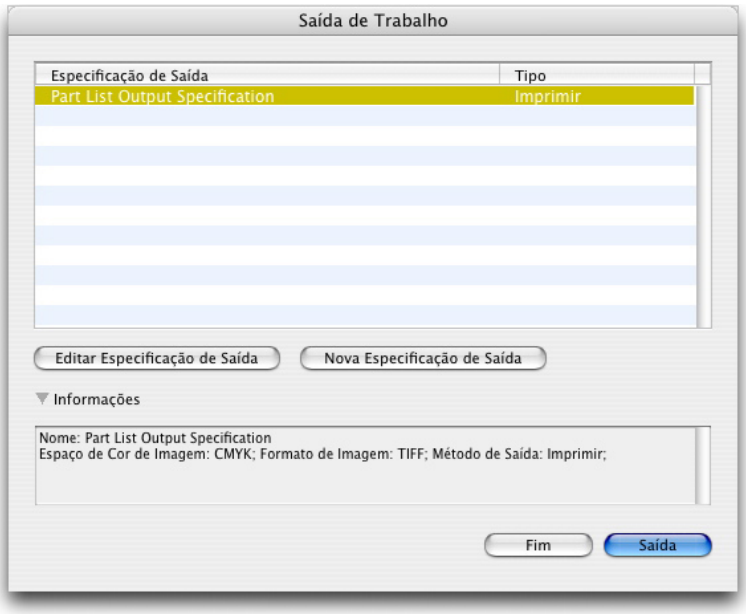

Pode utilizar a caixa de diálogo **Editar Ficha de Trabalho** (**Ficheiro > Job Jackets > Alterar Ficha de Trabalho**) para atribuir uma Especificação de Saída a uma apresentação no projecto activo.

### Utilizar Especificações de Saída com uma Saída de Trabalho

Uma Especificação de Saída pode conter regras exactas de envio de trabalhos para processamento, incluindo regras que têm de ser verificadas e instruções de envio do trabalho para impressão. Por exemplo, uma Especificação de Saída pode especificar que uma apresentação não deve incluir quaisquer imagens com resolução inferior a 150 ppp e que tem de ser produzido em formato PDF.

Se a estrutura de Job Jackets da apresentação activa incluir uma Especificação de Saída (consulte "*Criar uma Especificação de Saída: Modo avançado*"), pode utilizar a Especificação de Saída para enviar o trabalho para processamento. Para o fazer:

1. Seleccione **Ficheiro > Saída de Trabalho**. É apresentada a caixa de diálogo **Saída de Trabalho**.
2. Seleccione uma Especificação de Saída.
3. Clique em **Saída**.




Pode utilizar a caixa de diálogo **Saída de Trabalho** (menu **Ficheiro**) para enviar a apresentação activa para processamento utilizando uma Especificação de Saída incluída na estrutura de Job Jackets da apresentação.

É sempre incluído um ficheiro JDF quando se envia um trabalho para processamento utilizando **Saída de Trabalho**.

## Trabalhar com Regras e Conjuntos de Regras

Uma *Regra* é um teste que é executado numa apresentação activa quando se selecciona **Ficheiro > Job Jackets > Avaliar Apresentação**.

Cada Regra pode testar uma condição. Por exemplo, uma Regra pode indicar que todos os caracteres devem ser definidos para sobreimprimir. As Regras também podem incluir descrições, políticas (para indicar ao criador de apresentações se uma determinada condição é obrigatória, recomendada ou proibida) e instruções para resolver os problemas.

O procedimento padrão para trabalhar com Regras e Conjuntos de Regras é:

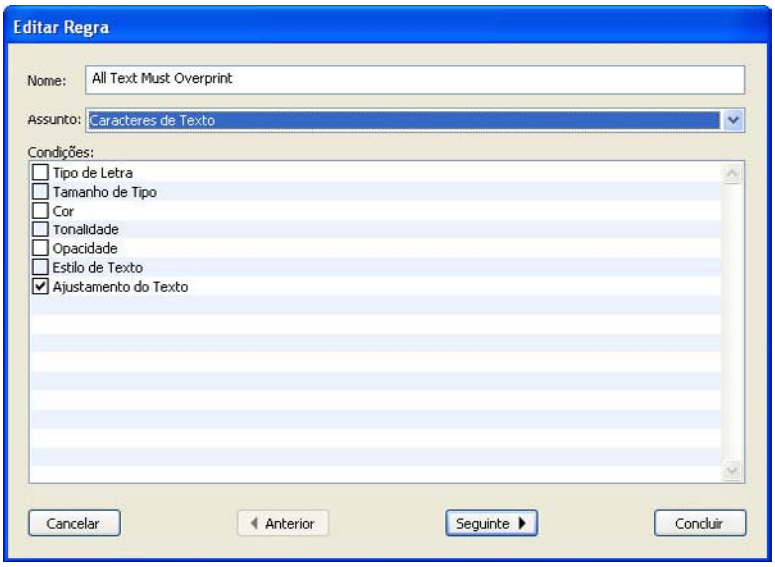
1. Crie Regras (consulte "*Criar Regras: Modo avançado*") e adicione-as a um Conjunto de Regras (consulte "*Adicionar Regras a um Conjunto de Regras: Modo avançado*"). Esta tarefa costuma ser executada por um programador de trabalhos, possivelmente em colaboração com um especialista em saída.
2. Associe o Conjunto de Regras a uma apresentação, utilizando um modelo de Ficha de Trabalho (consulte "*Aplicar um conjunto de regras a uma aplicação*"). Esta tarefa costuma ser executada pelo programador de trabalhos.
3. Utilize o Conjunto de Regras para avaliar a apresentação (consulte "*Avaliar uma apresentação*"). Esta tarefa costuma ser executada por um criador de apresentações.

Os tópicos seguintes descrevem cada um dos procedimentos acima em pormenor.

### Criar Regras: Modo avançado

Para construir uma Regra, navegue até aos Recursos de Regras, na caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se descreve em "Trabalhar com Recursos: Modo avançado". Em seguida, utilize o assistente de Regras, como se segue:

1. Clique no botão **Novo**. É apresentada a caixa de diálogo **Editar Regra** (a primeira parte do assistente de Regras).
2. Introduza um nome para a Regra no campo **Nome**.
3. Para indicar o tipo de objecto ao qual a Regra se deve aplicar, seleccione uma opção no menu pendente **Assunto**. Os assuntos disponíveis incluem todos os rectângulos, rectângulos de texto, rectângulos de imagem, caracteres de texto, linhas, percursos de texto, imagens e tipos.

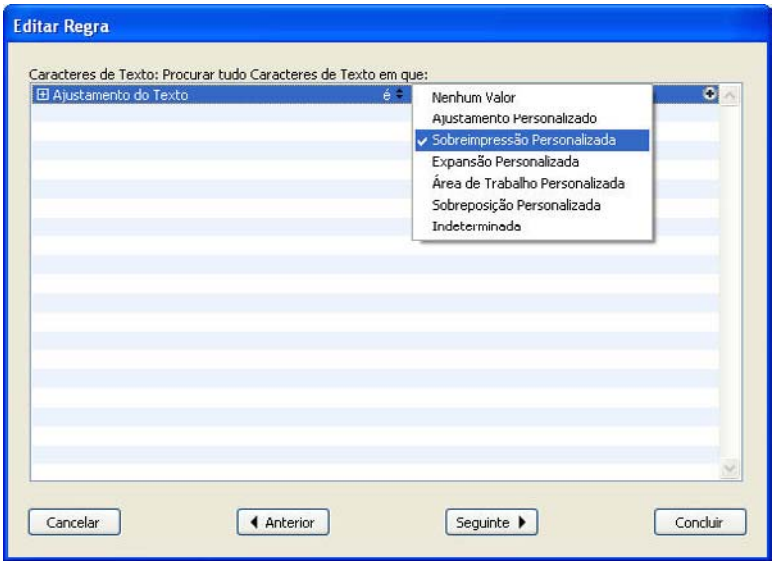



Utilize a caixa de diálogo **Editar Regra** para criar regras.

4. Para indicar o que pretende que a Regra verifique, marque uma opção na área **Condições**. As condições disponíveis dependem do assunto seleccionado.

Repita este passo para cada condição que pretende incluir na Regra. As condições são combinadas com um operador lógico AND. Por exemplo, para criar uma Regra que especifique que um rectângulo de texto deve ter um fundo azul com densidade de 50%, seleccione **Rectângulos de Texto** e, em seguida, marque **Fundo** e **Tonalidade**.

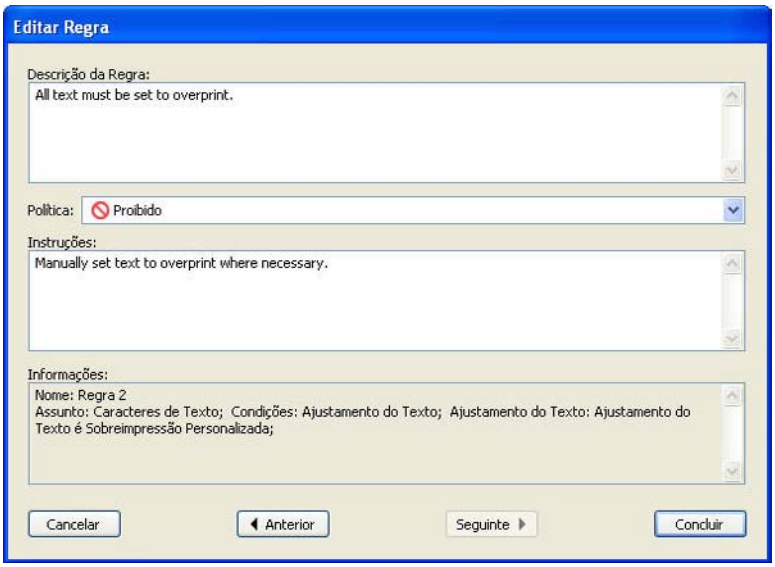
5 Clique em **Seguinte** para visualizar a caixa de diálogo seguinte no assistente de Regras. Nesta caixa de diálogo, tem de especificar as condições que accionam a Regra (por exemplo, "não é Sobreposição" ou "tem menos de 10pt"). Para configurar cada condição, clique no expansor para expandir o item na lista, em seguida seleccione opções e introduza valores nos campos apresentados.




Utilize a segunda caixa de diálogo do assistente de Regras para configurar uma regra.

Se uma condição tiver um botão ⊕, pode clicar neste botão para adicionar cláusulas à condição. As cláusulas são combinadas com um operador lógico OR. Por exemplo, para especificar que o item indicado deve ter uma cor CMYK ou uma cor directa, configure a primeira linha para verificar **CMYK**, em seguida adicione uma segunda linha e configure-a para verificar **Tom Directo**.

6 Clique em **Seguinte** para visualizar a terceira e última caixa de diálogo do assistente de Regras. Utilize esta caixa de diálogo para especificar uma **Descrição** da Regra, uma **Política** (que determina o tipo de ícone apresentado se a Regra for violada) e **Instruções** para resolver o problema. As informações introduzidas em **Instruções** são apresentadas quando um criador de apresentações seleccionar **Avaliar Apresentação** se a Regra for quebrada.




Utilize a terceira caixa de diálogo do assistente de Regras para controlar o que acontece quando uma regra é violada.

### Adicionar Regras a um Conjunto de Regras: Modo avançado

As regras têm de ser colocadas em *Conjuntos de Regras*, os quais são chamados colecções de Regras. O autor do trabalho pode incluir um ou mais Conjuntos de Regras numa definição de apresentação de um modelo de Ficha de Trabalho. Um criador de apresentações que esteja a trabalhar numa apresentação baseada nessa definição pode avaliá-la utilizando as regras desses Conjuntos de Regras (consulte "*Avaliar uma apresentação*"). Para adicionar uma Regra a um Conjunto de Regras:

1. Abra a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**).
2. Se aparecer apenas uma lista na caixa de diálogo, clique em **Especificações Avançadas** para abrir o painel **Avançadas**.
3. Crie ou seleccione uma estrutura de Job Jackets.
4. Seleccione **Conjuntos de Regras** na lista superior direita.
5. Clique no botão **Novo** para criar um Conjunto de Regras. É apresentada a caixa de diálogo **Editar Conjunto de Regras**.

Utilize a caixa de diálogo **Editar Conjunto de Regras** para trabalhar com Conjuntos de Regras.

6 Introduza um nome para o Conjunto de Regras no campo **Nome**.

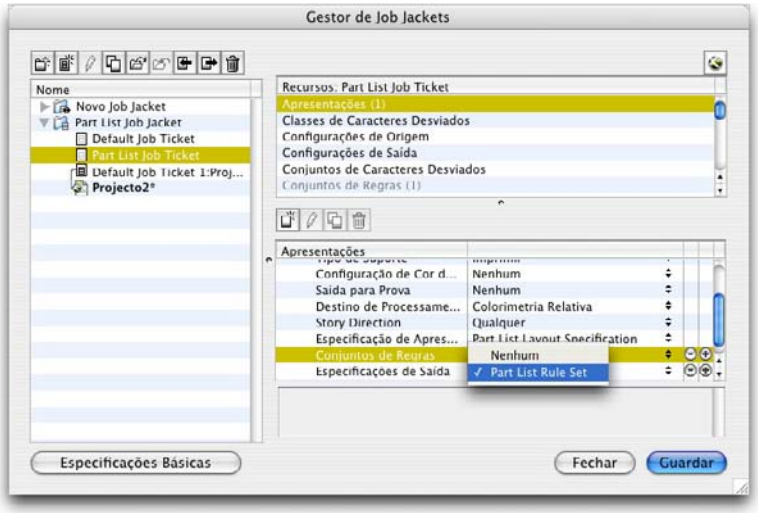
7 Seleccione as Regras que pretende na lista **Disponível** e clique no botão ou em **Incluir Tudo** para adicionar todas as Regras da lista **Disponível** ao Conjunto de Regras.

8 Clique em **OK**.

### Aplicar um conjunto de regras a uma aplicação

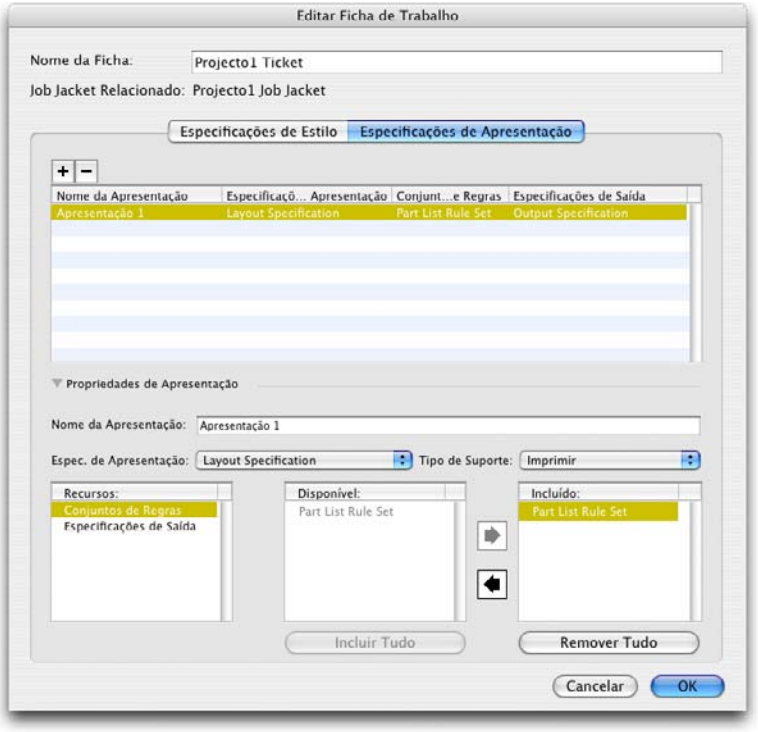
Depois de um conjunto de regras ser associado a uma ocorrência de Ficha de Trabalho, o criador da apresentação pode avaliar a apresentação à luz do conjunto de regras (consulte "*Avaliar uma apresentação*"). Existem dois métodos para associar um conjunto de regras a uma apresentação.

Um programador de trabalho adiciona normalmente um conjunto de regras a uma definição de apresentação num ficheiro de Job Jackets *antes* de criar o projecto e a apresentação. Uma vez que um Conjunto de Regras é um Recurso, é adicionado a uma definição de apresentação, tal como qualquer outro Recurso (consulte "*Trabalhar com Recursos: Modo avançado*").




Para disponibilizar um Conjunto de Regras numa apresentação logo que seja criada, associe o conjunto de regras à definição da apresentação, utilizando a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**.

Um criador de apresentações pode acrescentar um Conjunto de Regras à apresentação *depois* de o projecto e de a apresentação serem criados. Para obter informações sobre como executar esta operação, consulte "*Trabalhar com Recursos numa Ficha de Trabalho: Modo básico*".




Um criador de apresentações pode utilizar a caixa de diálogo **Editar Ficha de Trabalho** (**Ficheiro > Job Jackets > Alterar Ficha de Trabalho**) para atribuir um Conjunto de Regras a uma apresentação no projecto activo.

## Avaliar uma apresentação

Os Conjuntos de Regras, as Especificações de Apresentação e as Especificações de Saída proporcionam testes que podem ser executados para determinar se uma apresentação respeita as

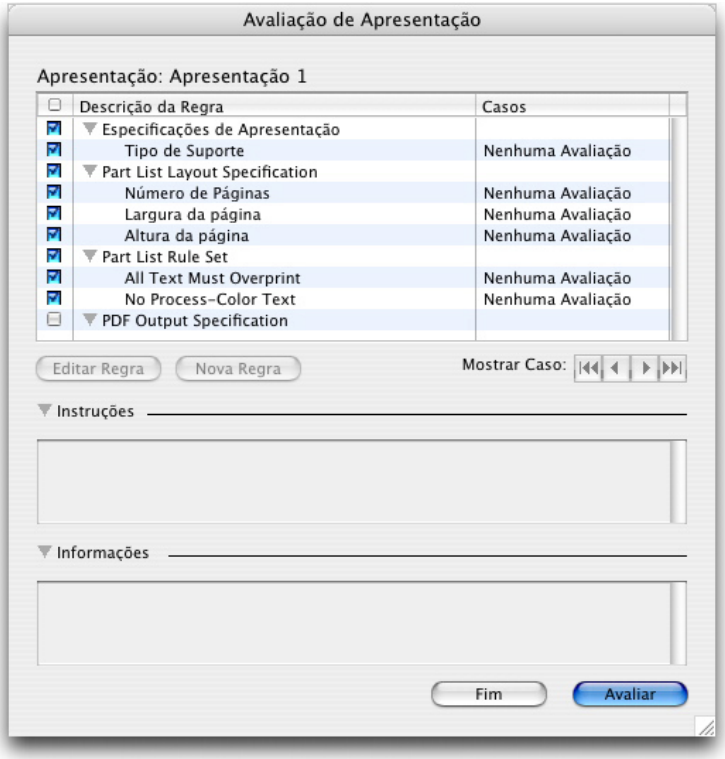
especificações criadas pelo programador do trabalho. O comando **Avaliar Apresentação** permite executar estes testes e determinar se (e onde) existem violações. Este comando também verifica a apresentação relativamente à definição de apresentação, para verificar o tipo de suporte (Impressão, Web ou Interactiva) e as definições de gestão de cores. Uma vez identificadas as violações, um criador de apresentações pode decidir o que fazer, se for o caso.

➡ Antes de tentar avaliar uma apresentação, certifique-se de que o projecto está associado a uma Ficha de Trabalho que define Conjuntos de Regras ou Especificações de Saída para a apresentação activa.

➡ A função **Avaliar Apresentação** foi concebida para destacar problemas nas apresentações e indicar onde podem ser resolvidos. No entanto, não pode impedir um criador de apresentações de efectuar alterações que violem as especificações e Regras definidas numa Ficha de Trabalho.

Para avaliar uma apresentação:

1 Seleccione **Ficheiro > Job Jackets > Avaliar Apresentação**. É apresentada a caixa de diálogo **Avaliação de Apresentação**, com os Conjuntos de Regras, as Especificações de Apresentação e as Especificações de Saída. Para expandir um Conjunto de Regras, uma Especificação de Apresentação ou uma Especificação de Saída e ver as Regras dos seus componentes, clique no ícone de expansão junto das mesmas.



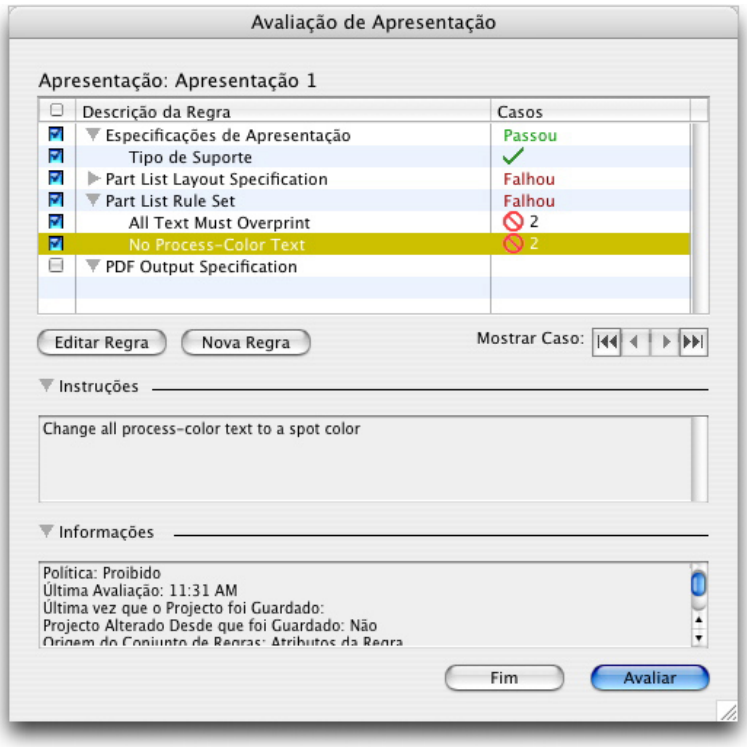

Utilize a caixa de diálogo **Avaliação de Apresentação** para avaliar a apresentação activa no que diz respeito aos Conjuntos de Regras, às Especificações de Apresentação e às Especificações de Saída.

2 Para editar a Regra seleccionada, clique no respectivo nome e, depois, no botão **Editar Regra**. Quaisquer alterações à Regra são escritas no ficheiro de Job Jackets e aplicam-se a quaisquer outros projectos que utilizam esta Ficha de Trabalho.

3 Para indicar que uma Regra deve ser verificada, marque o selector junto dessa Regra. Para indicar que todas as Regras de um Conjunto, de uma Especificação de Apresentação ou de uma Especificação de Saída devem ser verificadas, marque o selector junto do nome do Conjunto de Regras, da Especificação de Apresentação ou da Especificação de Saída.

4 Para confrontar a apresentação activa com as Regras marcadas, clique em **Avaliar**. A coluna **Casos** é actualizada para indicar se o documento passa cada verificação de Regra.

5 Para ver mais informações sobre uma Regra violada, clique no respectivo nome e marque os selectores **Instruções** e **Informações**. O selector **Instruções** mostra quaisquer instruções escritas pelo criador das Regras e o selector **Informações** apresenta informações sobre o projecto (por exemplo, se foi modificado desde a última avaliação).




A caixa de diálogo **Avaliação de Apresentação** mostra as Regras que estão aprovadas e aquelas que violam as Regras.

6 Para ver a apresentação nas localizações onde as Regras são violadas, clique aos botões **Mostrar Caso**. Isto simplifica a resolução de quaisquer violações das Regras.

Pode configurar o QuarkXPress para avaliar automaticamente cada apresentação quando o projecto é aberto, guardado, fechado ou enviado para processamento. Para mais informações, consulte "*Preferências — Aplicação — Job Jackets*".

## Protecção de Job Jackets

Para evitar ter duas pessoas a tentar editar um Recurso ao mesmo tempo, o QuarkXPress protege os ficheiros de Job Jackets partilhadas nas seguintes circunstâncias:

- Quando o utilizador de um projecto que partilha um ficheiro de Job Jackets abre a caixa de diálogo **Editar Ficha de Trabalho** (**Ficheiro > Job Jackets > Alterar Ficha de Trabalho**), o QuarkXPress protege esse ficheiro de Job Jackets.
- Quando um utilizador abre a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**), o QuarkXPress protege todos os ficheiros de Job Jackets apresentados na caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**.
- Quando o utilizador de um projecto que partilha um ficheiro de Job Jackets cria, duplica, edita ou elimina um Recurso que se encontra no ficheiro de Job Jackets partilhadas, o QuarkXPress protege o ficheiro de Job Jackets. Por exemplo, se a Tara estiver a trabalhar num projecto que partilhe o ficheiro de Job Jackets "Lista de Produtos", seleccionar **Editar > Cores** e começar a modificar uma cor que se encontre na Ficha de Trabalho do projecto, o QuarkXPress protege todos os Recursos partilhados no ficheiro de Job Jackets "Lista de Produtos", de modo a que apenas a Tara o possa modificar.

  Quando um ficheiro de Job Jackets está protegido:

- Não é possível criar um projecto com base num modelo de Ficha de Trabalho que se encontre nesse ficheiro de Job Jackets.
- Não é possível ligar um projecto ao ficheiro de Job Jackets.
- Não é possível abrir a caixa de diálogo **Editar Ficha de Trabalho** (**Ficheiro > Job Jackets > Alterar Ficha de Trabalho**) para um projecto que partilhe o ficheiro de Job Jackets.
- Pode abrir a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**), mas não pode editar o ficheiro de Job Jackets protegido nem qualquer uma das suas Fichas de Trabalho.
- Não pode editar um Recurso partilhado existente no ficheiro de Job Jackets. Por exemplo, se a Tara tiver protegido o ficheiro de Job Jackets "Lista de Produtos" e o Samuel seleccionar **Editar > Cores** e tentar modificar uma cor que se encontre na Ficha de Trabalho do projecto, a cor passa a ser apresentada esbatida e fica indisponível até que a Tara desproteja o ficheiro de Job Jackets.
- Não pode adicionar uma apresentação nem alterar o nome de uma apresentação existente num projecto que partilhe as Job Jackets.
- Não pode editar uma regra na caixa de diálogo **Avaliação de Apresentação** (**Ficheiro > Job Jackets > Avaliar Apresentação**).

  Um ficheiro de Job Jackets é desprotegido nas seguintes situações:

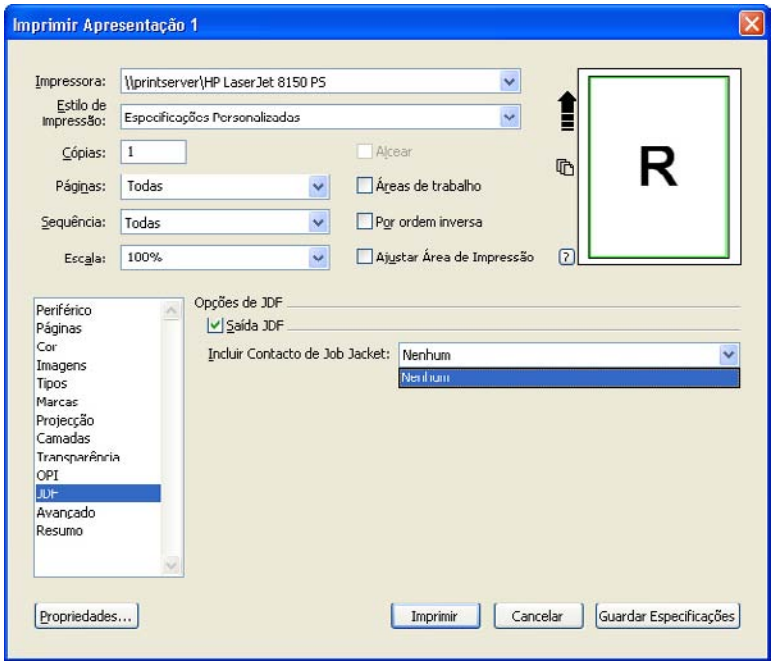
- Quando o utilizador que protegeu o ficheiro fecha a caixa de diálogo **Editar Ficha de Trabalho**.
- Quando o utilizador que protegeu o ficheiro fecha a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets**.
- Quando o utilizador que protegeu o ficheiro acaba de editar um Recurso que se encontra no ficheiro de Job Jackets partilhadas. No exemplo acima, é quando a Tara clica em **Guardar** ou **Cancelar** na caixa de diálogo **Cores**, depois de alterar a cor partilhada.

➡ Por causa da protecção das Job Jackets, é importante abrir as caixas de diálogo **Editar Ficha de Trabalho** e **Gestor de Job Jackets** apenas quando necessário e fechá-las logo que termine qualquer tarefa que necessite de executar.

➡ Se abrir a caixa de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menu **Utilitários**) e constatar que não consegue editar o ficheiro de Job Jackets associado ao projecto, é provável que esse ficheiro de Job Jackets esteja protegido por outro utilizador.

## Imprimir com saída JDF

Quando envia um projecto para processamento, pode indicar que um ficheiro JDF deve ser gerado e guardado sempre que o ficheiro de saída é guardado. (Note que se estiver a imprimir directamente para o dispositivo de saída, não é gerado qualquer ficheiro JDF).




Utilize o painel **JDF** da caixa de diálogo **Imprimir** para especificar a inclusão das informações das Job Jackets no formulário de um ficheiro XML compatível com JDF.

# Apresentações Web

Para além de apresentações de Impressão e Interactivas, o QuarkXPress suporta apresentações Web que pode exportar para criar páginas Web HTML. O QuarkXPress oferece um vasto conjunto de ferramentas de construção de páginas Web, incluindo rollovers, mapas de imagens, formulários, menus e estilos CSS, bem como outros componentes padrão de páginas Web, tais como hiperligações — basicamente, com o QuarkXPress, pode realizar qualquer tarefa que pretenda realizar numa página Web.

## Trabalhar com apresentações Web

Os tópicos abaixo descrevem os conceitos básicos para trabalhar com apresentações Web.

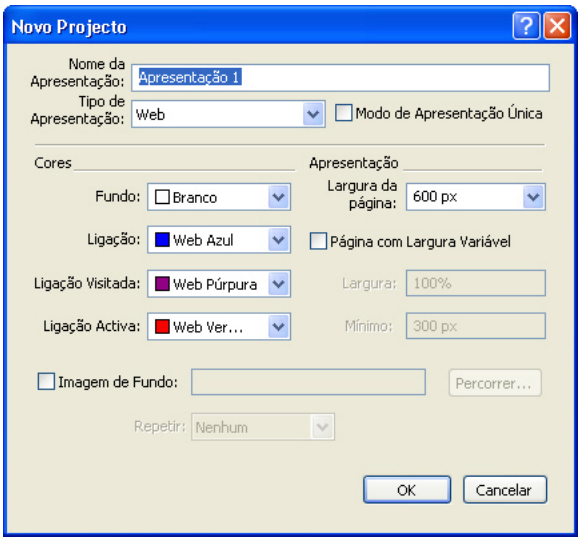
### Criar uma apresentação Web

Os passos seguintes descrevem como criar uma apresentação Web.

1 Para começar a criar uma apresentação Web, execute uma das seguintes acções:

- Para criar uma apresentação Web vazia como primeira apresentação de um projecto, seleccione **Ficheiro > Novo > Projecto**.
- Para criar uma apresentação Web como nova apresentação de um projecto existente, abra esse projecto e seleccione **Apresentação > Nova**.
- Para criar uma apresentação Web baseada numa apresentação existente, abra essa apresentação e seleccione **Apresentação > Duplicar**.

É apresentada a caixa de diálogo **Novo Projecto, Nova Apresentação** ou **Duplicar Apresentação** (todas elas são bastante idênticas).




Pode configurar uma nova apresentação Web na caixa de diálogo **Novo Projecto**.

2 Seleccione **Web** no menu pendente **Tipo de Apresentação**.

3 Para utilizar itens diferentes do texto e cores de fundo predefinidos para uma página Web, seleccione opções no menu pendente da área **Cores**.

4 Especifique uma largura de página, utilizando um dos seguintes métodos:

- Para criar uma página com uma largura fixa (qualquer que seja o tamanho da janela do browser), introduza um valor no campo **Largura da página** e deixe a opção **Página com Largura Variável**.
- Para basear a largura da página na largura da janela do browser, marque **Página com Largura Variável** e introduza valores em **Largura** (que controla a posição da guia vertical que indica o fim da página) e **Mínimo** (que controla a largura mínima permitida para a página). Ao construir a página, tem de indicar os rectângulos de texto que são redimensionados para caber na janela do browser, marcando **Item > Alterar > Texto > Usar Espessura Variável** para esses rectângulos.

5 Para indicar uma imagem de fundo para a página, marque **Imagem de Fundo**, clique em **Seleccionar** para especificar o ficheiro da imagem de fundo e seleccione uma opção no menu pendente **Repetir**.

6 Clique em **OK**.

➡ Pode expandir rectângulos para a área cinzenta, além da guia de página, independentemente do tamanho de página especificado. O conteúdo além da guia não será cortado.

### Rectângulos de texto nas apresentações Web

As apresentações Web suportam dois tipos de rectângulos de texto:

- *Rectângulos de texto raster:* Os rectângulos de texto raster têm o selector **Converter para Imagem ao Exportar** marcado na caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**). Os rectângulos de texto raster têm um aspecto sensacional numa página exportada, porque são convertidos em imagens ao serem exportados (como indicado pelos pequenos ícones de câmara nos respectivos cantos superiores direitos), mas o respectivo conteúdo não pode ser editado nem procurado pelo utilizador final. Utilize rectângulos de texto raster quando a fidelidade do desenho for importante.

- *Rectângulos de texto HTML:* Os rectângulos de texto HTML têm o selector **Converter para Imagem ao Exportar** desmarcado na caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**). Os rectângulos de texto HTML continuam a poder ser seleccionados e procurados numa página Web exportada, mas só podem utilizar tipos que estejam instalados no computador do utilizador final. Ao desenhar a página, pode utilizar qualquer tipo que pretenda utilizar num rectângulo de texto HTML, mas não existe qualquer garantia de que o tipo vai aparecer no browser do utilizador final. Utilize rectângulos de texto HTML quando a possibilidade de procurar e seleccionar texto for mais importante do que a aparência.

  Os rectângulos de texto HTML têm as limitações seguintes:

- Os rectângulos de texto HTML têm de ser rectangulares. Um rectângulo de texto HTML não rectangular é convertido em gráfico durante a exportação.
- Os rectângulos de texto HTML não podem ser rodados.
- Os rectângulos de texto HTML podem conter colunas, mas estas são convertidas numa tabela HTML quando a apresentação é exportada.
- Não é possível redimensionar um rectângulo de texto HTML (esticar) desproporcionalmente.
- Não pode utilizar tamanhos de ponto fraccionais num rectângulo de texto HTML.
- O texto num rectângulo de texto HTML contorna um item à frente desse rectângulo na página exportada, mas apenas se o item à frente não cobrir completamente o rectângulo de texto HTML. Se o rectângulo de texto HTML estiver totalmente coberto, funciona como se o item à sua frente tivesse um contorno do tipo **Nenhum**.
- Não pode ligar rectângulos de texto HTML entre páginas.

  As funções seguintes não estão disponíveis nas caixas de texto HTML:

- Justificar Tudo ou Alinhamento Justificado
- Especificações de hifenização e justificação (H&Js)
- Indentar Primeira Linha
- Ajustar à base da linha
- Tabulações
- Definições de **Primeira base de linha** e **Máximo Entre Parágrafos**
- Ajustar à Base da Linha
- Ajustamento ao par e ajustamento
- Escala horizontal e vertical
- **Contorno, Sombreado, Versaletes, Superior** e **Sublinhado Sob Palavra**
- Inverter na horizontal e na vertical

  Se pretender utilizar qualquer uma destas definições num rectângulo HTML, seleccione **Item > Alterar** e marque **Converter para Imagem ao Exportar** para converter o rectângulo de texto HTML num rectângulo raster.

### *Trabalhar com famílias de tipos CSS*

A norma CSS (Folhas de Estilos em Cascata) permite criar famílias de tipos, que são grupos de tipos que podem ser associados a rectângulos de texto HTML. Tipicamente, uma família de tipos começa

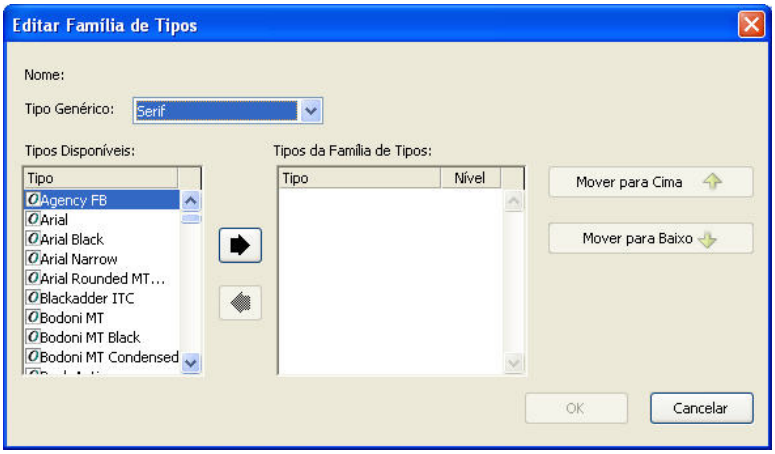
com um tipo muito específico (por exemplo, Agency FB); em seguida, enuncia alguns tipos semelhantes mas mais comuns que estão normalmente disponíveis na maior parte das plataformas (por exemplo, Arial e Helvetica); por fim, define um tipo "genérico": Serif, Sans-serif, Cursivo, Fantasy ou Espaço fixo.

Para criar uma família de tipos CSS:

1 Seleccione **Editar > Famílias de Tipos CSS**. É apresentada a caixa de diálogo **Famílias de Tipos**.

Configure famílias de tipos na caixa de diálogo **Famílias de Tipos**.

2 Clique em **Novo**. É apresentada a caixa de diálogo **Editar Família de Tipos**.




Pode indicar os tipos que fazem parte de uma família de tipos, utilizando a caixa de diálogo **Editar Família de Tipos**.

3 Escolha um tipo genérico no menu pendente **Tipo Genérico**.

4 Para adicionar tipos à família, utilize os botões de seta. Utilize os botões **Mover para Cima** e **Mover para Baixo** para alterar as prioridades dos tipos da família (quanto mais acima estiverem na lista, maior será a sua prioridade).

5 Clique em **OK**.

Para utilizar uma família de tipos, aplique o primeiro tipo da família ao texto, num rectângulo de texto HTML.

### Elementos gráficos em apresentações Web

Quando uma apresentação Web é exportada, os objectos seguintes são convertidos em imagens, num formato adequado para ser visualizado na Web:

- Rectângulos com imagens importadas
- Linhas
- Texto num percurso
- Rectângulos "Nenhum" (**Item > Conteúdo > Nenhum**)
- Rectângulos vazios
- Tabelas em que a opção **Item > Alterar > Tabela > Converter Tabela em Imagem ao Exportar** está seleccionada

Pode controlar esta conversão no separador **Exportar** da caixa de diálogo **Alterar**.

Pode controlar as opções de exportação de imagens, rectângulos de texto e outros elementos gráficos no separador **Exportar** da caixa de diálogo **Alterar**.

Para configurar um elemento gráfico para exportação:

1. Seleccione **Item > Alterar** e, em seguida, abra o separador **Exportar**.
2. Escolha uma opção no menu pendente **Exportar como**. As opções incluem **GIF**, **JPEG**, **SWF** e **PNG**. As opções deste menu mudam de acordo com o formato seleccionado.
3. Para indicar um directório de destino para o ficheiro de imagem exportado, introduza um valor no campo **Exportar para**.
4. Introduza uma descrição curta ou um nome para a imagem, no campo **Texto Alternativo**.

### *Importar um ficheiro no formato Flash (SWF)*

Para além de importar imagens em todos os formatos suportados nas apresentações de Impressão, também pode importar ficheiros no formato Flash (SWF). Ao exportar uma apresentação que contém um ficheiro flash importado, o ficheiro Flash é copiado para a localização de exportação e aparece como parte da página HTML exportada.

### Converter para e de apresentações Web

Para converter uma Apresentação de impressão em Apresentação Web, abra a apresentação e escolha **Apresentação > Duplicar** e seleccione **Web** no menu pendente **Tipo de Apresentação**.

Ao converter uma Apresentação de impressão em Apresentação Web, ocorrem as seguintes alterações:

- O selector **Converter para Imagem ao Exportar** está marcado para todos os rectângulos de texto. Se desmarcar esta opção e converter o rectângulo em rectângulo de texto HTML, todas as tabulações são convertidas em espaços.
- Os rectângulos de texto nas páginas opostas são apresentados como rectângulos de texto separados na mesma página.

➡ Os atributos da folha de estilos que não são suportados nos rectângulos de texto HTML estão assinalados com um asterisco (*) na caixa de diálogo **Editar Folhas de Estilos** (**Editar > Folhas de Estilos**).

Ao converter uma Apresentação Web em Apresentação de impressão, ocorrem as seguintes alterações:

- Os rectângulos de texto HTML e raster são apresentados como rectângulos de texto.
- Os rectângulos de formulário e os formulários HTML são removidos.
- Os rollovers e os mapas de imagens são convertidos em imagens normais.

### Limitações de apresentações Web

As funções seguintes não estão disponíveis para rectângulos de texto em aplicações Web:

- Caracteres desviados
- Envio, ajustamento, ajustamento ao par e especificações H e J
- Caracteres inquebráveis
- Estilos de OpenType
- Ajustar à quadrícula
- Marcas de ênfase
- Direcção vertical do texto

➡ Para manter estas funções em apresentações Web, especifique o rectângulo de texto e seleccione **Converter para Imagem ao Exportar** na caixa de diálogo **Alterar** (**Item > Alterar**).

## Hiperligações

Na maior parte das ferramentas HTML, pode criar uma hiperligação seleccionando um texto ou uma imagem e introduzindo o URL num campo. O QuarkXPress funciona de uma forma ligeiramente diferente.

Paleta **Hiperligações**

### Destinos

Um *destino* é um "contentor" para um URL específico. Tal como um projecto QuarkXPress pode conter uma lista de cores e folhas de estilos, também pode conter uma lista de destinos. Cada destino contém um dos seguintes tipos de URL:

- **URL**: Aponta para um recurso específico na Web.
- **Página**: Aponta para uma página específica na mesma apresentação.
- **Posicionamento**: Aponta para uma parte específica de uma página na apresentação.

Embora a interface do utilizador faça a diferenciação entre URLs, páginas e posicionamentos, a ligação real incluída no ficheiro HTML exportado é sempre um URL.

Tal como as cores e as folhas de estilos, cada destino tem um nome. Pode dar qualquer nome que deseje a um destino. Por exemplo, se tiver um destino para o URL http://www.quark.com, pode dar-lhe o nome "Website Quark".

Tal como pode ver uma lista de cores do projecto na paleta **Cores**, pode ver a lista de destinos do projecto na paleta **Hiperligações**. E, tal como pode aplicar uma cor a partir da paleta **Cores**, também pode "aplicar" um destino ao texto ou item seleccionado, clicando na hiperligação, na paleta **Hiperligações**.

Pode editar a lista de destinos na caixa de diálogo **Hiperligações** (menu **Editar**). Note que, à semelhança do que acontece com as cores, a lista de destinos de um projecto pode conter destinos que não são efectivamente utilizados no projecto.

Se preferir criar hiperligações seleccionando um objecto e introduzindo um URL, também o pode fazer no QuarkXPress. No entanto, deve ter em mente que, se o fizer, estará a criar um destino e que esse destino será adicionado à lista de destinos do projecto e enunciado na paleta **Hiperligações**.

### Posicionamentos

Um *posicionamento* é simplesmente um marcador que associou a um objecto, algures na apresentação. Pode associar posicionamentos aos seguintes itens:

- Uma palavra, carácter ou cadeia num rectângulo de texto HTML ou no texto de um percurso
- Um rectângulo de imagem
- Uma área específica num mapa de imagens
- Uma célula específica numa tabela
- Um rectângulo vazio
- Uma linha

No QuarkXPress, os indicadores de âncora têm este aspecto: ou .

### Alvos

Pode utilizar *alvos* para controlar a janela em que um destino é aberto. Os tipos de alvos disponíveis são os seguintes:

- **Nenhum**: O destino deve aparecer na mesma janela que a hiperligação.
- **_branco**: O destino deve aparecer numa nova janela do browser.
- **_auto**: O destino deve aparecer na mesma janela que a hiperligação.
- **_principal**: O destino deve aparecer na janela principal da página que contém a hiperligação.
- **_superior**: O destino deve remover todas as molduras da página e ocupar a totalidade da janela do browser.

Um alvo está associado a uma hiperligação individual (algo em que o utilizador clique), em vez de um destino (o URL aberto ao clicar). Por conseguinte, não pode especificar um alvo se estiver a criar apenas um destino.

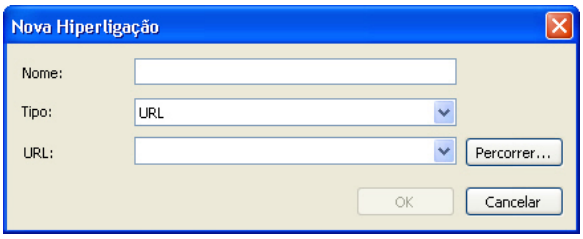
### Criar um destino

Um destino contém um URL para o qual uma hiperligação pode apontar. Para criar um destino:

1 Seleccione **Janela > Hiperligações**. É apresentada a paleta **Hiperligações**.

- Para especificar o URL manualmente, seleccione **URL** e, em seguida, escreva o URL no campo **URL** ou utilize o botão **Seleccionar** para criar um percurso para um ficheiro específico. (Tenha em mente que tem de se certificar de que o percurso ainda é válido na página HTML exportada). Pode escolher um de quatro protocolos comuns, utilizando o menu pendente junto do campo **URL**.
- Para estabelecer uma ligação a outra página da mesma apresentação, seleccione **Página** no campo **Tipo** e, em seguida, escolha uma página no menu pendente **Página**.
- Para estabelecer uma ligação a um posicionamento específico da mesma apresentação, seleccione **Posicionamento** no campo **Tipo** e, em seguida, escolha um posicionamento no menu pendente **Posicionamento**.

2 Clique em **OK**. (Se está a adicionar vários destinos, prima Shift enquanto clica em **OK**. A caixa de diálogo **Nova Hiperligação** permanece aberta).




Crie um destino utilizando a caixa de diálogo **Nova Hiperligação**.

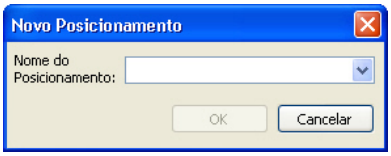
### Criar um posicionamento

Um posicionamento é simplesmente um apontador para um local específico numa apresentação. Para criar um posicionamento:

1. Seleccione **Janela > Hiperligações**. É apresentada a paleta **Hiperligações**.

- Clique no botão **Novo Posicionamento**, na paleta **Hiperligações**.
- Escolha **Estilo > Posicionamento > Novo**.
- Abra o menu da paleta **Hiperligações** e seleccione **Novo Posicionamento**.
- Abra o menu contextual do texto ou item seleccionado e escolha **Posicionamento > Novo**.

2. Introduza um nome para o posicionamento no campo **Nome do Posicionamento** ou seleccione um nome de posicionamento no menu pendente.
3. Clique em **OK**.




Configure um novo posicionamento utilizando a caixa de diálogo **Novo Posicionamento**.

Para criar um posicionamento "vazio", desmarque tudo e, em seguida, clique no botão **Novo Posicionamento**, na paleta **Hiperligações**. Utilize este método para criar hiperligações que apontam para posicionamentos em partes da apresentação à qual não tem acesso ou que ainda não tenha criado.

### Criar uma hiperligação utilizando um destino existente

Uma hiperligação é uma cadeia de texto, um rectângulo ou linha que aponta para um destino específico. Para criar uma hiperligação utilizando um destino existente, seleccione o intervalo de rectângulos de texto ou imagem que pretende utilizar como hiperligação e, em seguida, proceda de um dos seguintes modos:

- Clique num destino, na paleta **Hiperligações**.
- Escolha **Estilo > Hiperligação > [destino]**.
- Abra o menu contextual do texto ou item seleccionado e escolha **Hiperligação > [destino]**.

### Criar uma hiperligação inteiramente nova

Uma hiperligação é uma cadeia de texto, um rectângulo ou linha que aponta para um destino específico. Para criar uma hiperligação e um destino ao mesmo tempo:

1 Seleccione o intervalo de texto ou o item que pretende utilizar como hiperligação.

- Clique no botão **Nova Hiperligação**, na paleta **Hiperligações**.
- Escolha **Estilo > Hiperligação > Nova**.
- Abra o menu contextual do texto ou rectângulo seleccionado e escolha **Hiperligação**.
- Para especificar o URL manualmente, seleccione **URL** e, em seguida, escreva o URL no campo **URL** ou utilize o botão **Seleccionar** para criar um percurso para um ficheiro específico. (Tenha em mente que tem de se certificar de que o percurso ainda é válido na página HTML exportada). Pode escolher um de quatro protocolos comuns, utilizando o menu pendente junto do campo **URL**.
- Para estabelecer uma ligação a outra página da mesma apresentação, seleccione **Página** e, em seguida, escolha uma página no menu pendente **Página**.
- Para estabelecer uma ligação a um posicionamento específico da mesma apresentação, seleccione **Posicionamento** e, em seguida, escolha um posicionamento no menu pendente **Posicionamento**.

2 Clique em **OK**.

### Mostrar ligações na paleta Hiperligações

Os botões **Mostrar** e o menu pendente da paleta **Hiperligações** permitem-lhe controlar o que é apresentado na lista deslizante da paleta:

- Clique no botão **Mostrar Destinos** para ver os destinos.
- Clique no botão **Mostrar Posicionamentos** para ver os posicionamentos.
- Clique no botão **Mostrar Ligações de Páginas** para ver as ligações a páginas desta apresentação.
- Escolha **Nome** para mostrar os itens na lista por nome ou seleccione **Ligação** para mostrar os itens da lista pelo URL.

### Formatar hiperligações

Por omissão, o texto hiperligado é sublinhado e colorido de acordo com as cores predefinidas na caixa de diálogo **Propriedades de Apresentação** (**Apresentação > Propriedades de Apresentação**). Pode sobrepor a aparência predefinida das hiperligações individuais, seleccionando a(s) palavra(s) específica(s) na hiperligação e aplicando a formatação pretendida (cor, tamanho e tipo).

Se alterar a formatação de um parágrafo que contenha texto hiperligado, as hiperligações reflectirão as alterações de de tipo e tamanho de tipo do parágrafo e manterão a formatação predefinida de cor e texto sublinhado.

### Editar e eliminar destinos

Para editar o nome ou o URL de um destino, seleccione o destino na paleta **Hiperligações** e clique no botão **Editar** . Quaisquer alterações efectuadas aplicam-se a todas as hiperligações desta apresentação que utilizam o destino.

Para eliminar um destino, seleccione-o na paleta **Hiperligações** e clique no botão **Eliminar** . Todas as hiperligações a este destino são removidas da apresentação.

Em alternativa, pode editar e eliminar destinos, utilizando a caixa de diálogo **Hiperligações** (menu **Editar**).

### Editar e eliminar posicionamentos

Para editar o nome de um posicionamento, seleccione o posicionamento na paleta **Hiperligações** e clique no botão **Editar** . Pode editar o nome do posicionamento e o próprio posicionamento. Se um posicionamento não tiver um nome, apenas o posicionamento é apresentado na paleta **Hiperligações**.

Para eliminar um posicionamento, seleccione-o na paleta **Hiperligações** e clique no botão **Eliminar** . Todas as hiperligações a este posicionamento são removidas da apresentação.

Em alternativa, pode editar e eliminar posicionamentos, utilizando a caixa de diálogo **Hiperligações** (menu **Editar**).

### Editar e eliminar hiperligações

Para editar o destino de uma hiperligação, seleccione-a na apresentação, clique no botão **Editar** na paleta **Hiperligações** e introduza um novo valor no campo **URL** ou escolha uma opção no menu pendente junto do campo **URL**.

Para remover o destino de uma hiperligação, seleccione a hiperligação na apresentação e clique em **Nenhuma Hiperligação** na paleta **Hiperligações** ou escolha **Estilo > Hiperligação > Eliminar**.

### Navegar utilizando a paleta Hiperligações

Pode utilizar a paleta **Hiperligações** para criar hiperligações e para navegar para hiperligações e posicionamentos da apresentação activa do QuarkXPress. Para navegar utilizando a paleta **Hiperligações**:

- Para ver um destino que seja um URL, faça duplo clique nesse destino, na paleta **Hiperligações**. O URL é passado para o Web browser designado.
- Para navegar para um posicionamento na apresentação activa, faça duplo clique na paleta **Hiperligações**.

## Rollovers

Um *rollover* é uma imagem numa página HTML que muda quando se coloca o ponteiro do rato sobre o mesmo. Os rollovers costumam ser utilizados como "botões" que estabelecem uma ligação a uma página diferente ou descarregam um ficheiro. Embora sejam visualmente atractivos, os rollovers representam um peso adicional em termos de tamanho de ficheiro e tempo de descarregamento. Além disso, os rollovers não são suportados por todas as versões de todos os Web browsers (embora sejam suportados pelas versões 3.x e superiores do Microsoft Internet Explorer e Netscape Navigator, bem como pelas versões actuais do Safari e do Firefox).

O QuarkXPress oferece dois tipos de rollovers:

- *Rollover básico:* Muda a imagem quando o ponteiro do rato se encontra sobre o rectângulo de rollover.

- *Rollover de duas posições:* Muda a imagem num ou mais outros rectângulos quando o ponteiro do rato se encontra sobre o rectângulo de rollover.

Um rollover muda de aparência quando um utilizador final "passa" o ponteiro do rato sobre ele.

### Criar um rollover básico

Pode criar um rollover básico com rectângulos de imagem ou rectângulos de texto. Se utilizar rectângulos de texto, estes são convertidos automaticamente em imagens durante a exportação. Para criar um rollover básico:

1. Seleccione um rectângulo de imagem ou de texto na apresentação Web.
2. Seleccione **Item > Rollover Básico > Criar Rollover**. É apresentada a caixa de diálogo **Rollover**.
3. Especifique o que deve aparecer quando o ponteiro do rato não se encontrar sobre o rollover:
   - Para um rollover de imagem, introduza o percurso e o nome de um ficheiro de imagem no campo **Imagem Predefinida** ou clique em **Seleccionar/Percorrer** para localizar o ficheiro manualmente.
   - Para um rollover de texto, introduza e formate o texto.
4. Especifique o que deve aparecer quando o utilizador final colocar o ponteiro do rato sobre o rollover:
   - Para um rollover de imagem, introduza o percurso e o nome de um ficheiro de imagem no campo **Imagem Rollover** ou clique em **Seleccionar/Percorrer** para localizar o ficheiro manualmente.
   - Para um rollover de texto, introduza e formate o texto.
5. Para adicionar uma hiperligação ao rollover, introduza um URL no campo **Hiperligação** ou escolha um URL no menu pendente **Hiperligação**. Também pode clicar em **Seleccionar/Percorrer** para localizar o ficheiro de destino manualmente, mas note que isto cria uma ligação absoluta. Para criar uma ligação relativa, introduza manualmente o percurso relativo do ficheiro de destino.
6. Clique em **OK**. O rectângulo de rollover apresenta um ícone para indicar que contém imagens substituíveis, um ícone para indicar que é sensível a rollovers e (se tiver adicionado uma hiperligação) um ícone para indicar uma hiperligação.

### Editar e eliminar rollovers básicos

Para editar um rollover, seleccione um rectângulo de imagem que contenha o rollover e escolha **Item > Rollover Básico > Editar Rollover**. É apresentada a caixa de diálogo **Rollover**. Pode alterar a imagem ou editar a hiperligação.

Para remover o comportamento de rollover de um rollover, seleccione o rectângulo de imagem que contém o rollover e escolha **Item > Rollover Básico > Eliminar Rollover**.

### Criar um rollover de duas posições

Num rollover de duas posições, o utilizador final coloca o ponteiro do rato sobre um rectângulo e é apresentado um rectângulo diferente na imagem rollover. O rectângulo sobre o qual o utilizador final coloca o rato é denominado *rectângulo de origem* e o rectângulo que mostra a imagem rollover é denominado *rectângulo de destino*. Para criar um rollover de duas posições:

1. Crie um rectângulo de texto ou de imagem para ser utilizado como *rectângulo de origem* — o rectângulo sobre o qual o ponteiro do rato é colocado para invocar o rollover. Se o rectângulo for um rectângulo de texto, seleccione **Item > Alterar** e marque **Converter para Imagem ao Exportar**.
2. Crie outro rectângulo de texto ou de imagem para ser utilizado como *rectângulo de destino* — o rectângulo cujo conteúdo muda quando o ponteiro do rato é colocado sobre o rectângulo de origem. Se o rectângulo for um rectângulo de texto, seleccione **Item > Alterar** e marque **Converter para Imagem ao Exportar**.
3. Importe uma imagem ou introduza texto no rectângulo de destino. Este é o conteúdo predefinido do rectângulo de destino.
4. Com o rectângulo de destino seleccionado, escolha **Item > Rollovers > Criar um destino de 2 posições**. É apresentado um ícone no rectângulo de origem.
5. Para especificar a imagem rollover, importe uma nova imagem ou introduza um novo texto no rectângulo de destino.
6. Para ligar o rectângulo de origem ao de destino, seleccione a primitiva **Ligação de Rollover de 2 Posições** na paleta **Primitivas Web**, clique no rectângulo de origem e clique no rectângulo de destino. É apresentado um ícone no rectângulo de destino.
7. Para criar mais rectângulos de destino, repita os passos 2 a 6.

### Alternar entre imagens de rollover na apresentação

Um alvo de rollover básico ou de duas posições é um rectângulo de imagem para o qual foram importadas duas imagens: Um para o estado predefinido e outro para o estado de rollover. No entanto, apenas uma dessas imagens pode ser mostrada de cada vez na apresentação. Para alternar entre as duas imagens da apresentação, seleccione o rectângulo que contém um alvo de rollover básico ou rollover de duas posições e execute uma das seguintes acções:

- Para um rollover básico, escolha **Item > Rollover Básico > Imagem Predefinida** para a imagem predefinida ou **Item > Rollover Básico > Imagem Rollover** para ver a imagem rollover.
- Para um rollover de duas posições, seleccione **Item > Rollovers de 2 posições > Mostrar** e, depois, escolha um dos itens do menu.

### Remover um alvo de um rectângulo de rollover de duas posições

Para remover um único alvo de um rectângulo de duas posições, seleccione o rectângulo que contém o rollover de duas posições, escolha **Item > Rollovers de 2 posições > Remover Destino** e, em seguida, seleccione a imagem que pretende remover.

### Desligar um rollover de duas posições

Para desligar um rollover de duas posições, seleccione a primitiva **Desligação de Rollover de 2 Posições** na paleta **Ferramentas Web**, clique no rectângulo de origem e, em seguida, no rectângulo alvo.

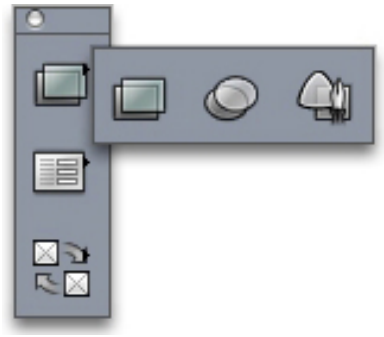
## Mapas de Imagens

Um *mapa de imagens* é uma função HTML que permite a um utilizador final ligar URLs diferentes clicando em partes diferentes de uma imagem numa página Web. Para criar um mapa de imagens, importe uma imagem, desenhe "áreas de ligação" (formas) nas partes da imagem que pretende utilizar como hiperligações e associe hiperligações às áreas de ligação. As áreas de ligação são invisíveis ao exportar, mas as hiperligações funcionam quando o utilizador clica nas diversas partes da imagem.

### Criar um mapa de imagens

Para criar um mapa de imagens, seleccione um rectângulo de imagem e desenhe uma ou mais áreas de ligação no rectângulo de imagem. Para desenhar áreas no rectângulo de imagem activo:

1. Seleccione uma primitiva **Mapa de Imagens** na paleta **Primitivas Web**. Pode seleccionar a primitiva **Mapa de Imagens Rectangulares**, **Mapa de Imagens Ovais** e **Mapa de Imagens Bézier**.



Primitivas **Mapa de Imagens Rectangulares**, **Mapa de Imagens Ovais** e **Mapa de Imagens Bezier**

2. Se estiver a utilizar a primitiva **Mapa de Imagens Rectangulares** ou **Mapa de Imagens Ovais**, arraste o ponteiro em forma de cruz, começando dentro do rectângulo de imagem.
3. Se estiver a utilizar a primitiva **Mapa de Imagens Bézier**, clique (ou clique e arraste) na nos pontos do polígono. Certifique-se de que clica primeiro dentro do rectângulo de imagem. Quando acabar o desenho, clique duas vezes para fechar o contorno da área de ligação.
4. Para converter uma área de ligação em hiperligação, clique num destino ou posicionamento, na paleta **Hiperligações**.
5. Seleccione **Visualizar > Guias** e certifique-se de que as áreas de ligação se encontram onde pretende.

➡ As áreas de ligação aparecem apenas quando o rectângulo de imagem que as contém está seleccionado. As áreas de ligação não são impressas.

➡ Pode criar áreas de ligação para além dos limites de um rectângulo de imagem. No entanto, na exportação, essas áreas são cortadas no contorno do rectângulo (à excepção das áreas de ligação circulares).

### Editar um mapa de imagens

Depois de criar um mapa de imagens, pode mover as áreas de ligação, alterar o tamanho das áreas de ligação e eliminar áreas de ligação. Para editar um mapa de imagens:

1. Seleccione um rectângulo de imagem que contenha um mapa de imagens.

2. Se as áreas de ligação não estiverem visíveis, seleccione **Visualizar > Guias**.
3. Para redimensionar uma área de ligação, seleccione a área de ligação e arraste uma das respectivas asas.
4. Para mover uma área de ligação, arraste-a com o ponteiro dentro dos respectivos limites.
5. Para eliminar uma área de ligação, seleccione-a e prima a tecla Eliminar/Retrocesso.

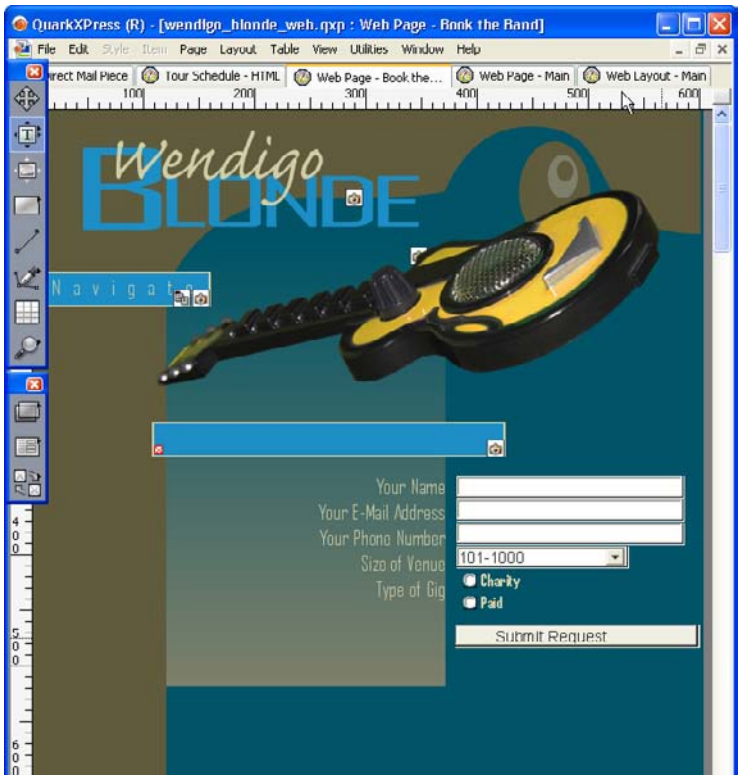
As áreas de ligação são guardadas com a imagem em que são criadas. Se uma imagem for duplicada, movida, redimensionada, inclinada ou rodada, os mapas de imagens são incluídos.

## Formulários

Os formulários HTML permitem aos utilizadores juntar listas de envio, comprar produtos e enviar comentários através da Internet ou de uma Intranet. Os formulários podem conter campos de texto, botões, selectores, menus pendentes e listas; os utilizadores podem utilizar estes controlos para introduzir texto, submeter palavras-passe de forma segura e, inclusivamente, carregar ficheiros.

O facto mais importante a saber acerca dos formulários é não podem existir no vazio. Quando cria um formulário, também tem de criar um script ou aplicação baseado em servidor para processar os dados submetidos a partir desse formulário. Esses scripts e aplicações utilizam frequentemente, mas não sempre, o protocolo CGI (Common Gateway Interface) e podem ser escritos em linguagens como o Perl, C, Java e AppleScript®. Os protocolos e as linguagens que pode utilizar dependem do suporte lógico do servidor Web e da plataforma sobre a qual o suporte lógico do servidor Web é executado.

Se pretender utilizar os formulários HTML como parte do seu Website, tem de utilizar uma ferramenta de um terceiro para construir o script ou aplicação do lado do servidor. Para obter informações sobre como abordar esta tarefa, consulte o seu responsável pela Web.




Pode utilizar um formulário para reunir informações sobre os visitantes do seu Website.

### Criar um rectângulo de formulário

Um *rectângulo de formulário* define os limites de um formulário HTML. Um rectângulo de formulário deve conter um ou mais controlos de formulário e também pode conter campos ocultos. Para criar um rectângulo de formulário:

1 Seleccione a primitiva **Rectângulo de Formulário** na paleta **Primitivas Web**.

- Seleccione **Obter** se pretender que o Web browser insira os dados do formulário no fim do URL do script ou aplicação de destino.
- Seleccione **Publicar** se pretender que o Web browser envie os dados do formulário para o script ou aplicação de destino como uma transacção HTTP separada.
- Seleccione **Nenhum** ou **Restringir auto** para especificar a mesma moldura ou janela como formulário.
- Seleccione **Branco** para especificar uma janela nova sem nome como destino.
- Seleccione **Principal** para especificar o destino como moldura ou janela principal do formulário. Se não existir uma janela principal, os dados do formulário aparecem na mesma janela que o formulário (como se **Nenhum** ou **Restringir auto** tivesse sido especificado no campo **Destino**).
- Seleccione **Superior** para especificar o destino como primeira janela que não contém molduras — costuma ser a página que introduz o formulário.
- Seleccione **Página de Erros** para especificar que deve ser apresentada uma página HTML diferente e, em seguida, introduza o URL dessa página. Também pode clicar em **Seleccionar/Percorrer** para localizar a página de destino manualmente, mas note que isto cria uma ligação absoluta. Para criar uma ligação relativa, introduza manualmente o percurso relativo do ficheiro de destino.

- Seleccione **Mensagem de Diálogo** para especificar que deve ser apresentado um alerta numa caixa de diálogo e, em seguida, insira uma mensagem de alerta no rectângulo de texto. Para incluir o nome do primeiro campo requerido vazio no alerta, utilize <campo inexistente>. Quando o alerta for apresentado, esta etiqueta será substituída pelos nomes dos campos requeridos que estejam vazios.

2 Clique em **OK**.

Também pode criar um formulário desenhando um controlo de formulário numa área vazia da Apresentação Web.

➡ Os rectângulos de formulário não se podem sobrepor uns aos outros.

➡ Os controlos de formulário têm de estar inteiramente dentro de um rectângulo de formulário.

### Adicionar um controlo de texto, palavra-passe ou campo escondido

Um *controlo de texto* permite aos utilizadores introduzir texto simples. Um *controlo de palavra-passe* permite aos utilizadores introduzir texto simples, mas apresenta esse texto apenas como uma série de asteriscos (ou de outros caracteres especiais). Um *controlo de campo escondido* submete um valor quando o formulário é submetido, mas não apresenta esse valor ao utilizador. Para adicionar um controlo de texto, palavra-passe ou campo escondido a um formulário:

1 Utilize a primitiva **Campo de Texto** para desenhar o controlo de texto no rectângulo de formulário. Note que enquanto os campos escondidos se podem sobrepor uns aos outros num rectângulo de formulário, os controlos de formulário visíveis não podem.

2 Seleccione **Item > Alterar** e, em seguida, clique no separador **Formulário**.

3 Introduza um nome para o controlo de texto no campo **Nome**.

4 Seleccione uma opção no menu pendente **Tipo**, para especificar o tipo de campo:

- Seleccione **Texto - Linha Única** para um controlo que possa conter apenas uma linha de texto.
- Seleccione **Texto - Várias Linhas** para um controlo que possa conter várias linhas de texto.
- Seleccione **Palavra-Chave** para um controlo em que todos os caracteres sejam apresentados como asteriscos ou marcas.
- Seleccione **Campo Escondido** para um controlo que será submetido com o formulário mas não será apresentado no Web browser do utilizador final. Pode utilizar um campo escondido para enviar dados que o utilizador final não consegue ver. Normalmente, os campos escondidos são utilizados para guardar informações de ID de sessão, variáveis, códigos de validação, etc. Se seleccionar **Campo Escondido**, as opções **Máx de Caract., Translinear Texto, Apenas Leitura** e **Requerido** não estão disponíveis.

5 Introduza um número no campo **Máx de Caract**. para especificar o número máximo de caracteres que o controlo aceita.

6 Marque o selector **Translinear Texto** para especificar que as linhas de texto múltiplas no controlo devem ser translineadas automaticamente. (Este selector só está disponível se a opção **Texto - Várias Linhas** estiver seleccionada no menu pendente **Tipo**).

7 Para impedir que o utilizador final edite o conteúdo do controlo, marque **Apenas Leitura**.

8 Para indicar que o controlo deve conter um valor para o formulário poder ser submetido, marque **Requerido**.

9 Clique em **OK**.

### Adicionar um controlo de botão

Um *controlo de botão de submissão* permite aos utilizadores submeter um script ou aplicação alvo num servidor. Um *controlo de botão de reposição* repõe todas as predefinições de todos os campos e botões do formulário. Para criar um controlo de botão de submissão ou reposição:

1 Utilize a primitiva **Botão** para desenhar o controlo de botão no rectângulo de formulário.

- Se seleccionar **Reiniciar**, o controlo de botão é configurado para repor as predefinições dos campos e botões do formulário.
- Se seleccionar **Submeter**, o controlo de botão é configurado para submeter os dados do formulário ao script ou aplicação CGI alvo indicado pelo rectângulo de formulário.

2 Clique em **OK**.

3 Para adicionar texto a um botão, clique no botão com a primitiva **Conteúdo de Texto** e introduza o texto que deverá aparecer no botão.

➡ Os botões são redimensionados automaticamente para se adaptarem ao tamanho dos seus nomes.

### Adicionar um controlo de botão de imagem

Pode criar *controlos de botão de imagem* que submetem um formulário. Para criar um controlo de botão de imagem:

1 Utilize a primitiva **Botão de Imagem** para desenhar o controlo de botão de imagem no rectângulo de formulário.

2 Seleccione **Importar Imagem (Ficheiro > Importar Imagem)** para abrir a caixa de diálogo **Importar Imagem**. Seleccione o ficheiro de imagem a visualizar no controlo de botão de imagem e clique em **Abrir**.

3 Seleccione **Item > Alterar** e, em seguida, clique no separador **Formulário**.

4 Introduza um nome para o controlo de botão no campo **Nome**.

5 Clique no separador **Exportar** (**Item > Alterar**) para ver as opções de exportação do controlo de botão de imagem seleccionado.

6 Clique em **OK**.

### Adicionar controlos de menu de sobreposição e de lista

Os *controlos de menu de sobreposição* permitem aos utilizadores finais escolher um item num menu. Os *controlos de lista* permitem aos utilizadores finais escolher um ou mais itens num menu. Para adicionar um controlo de menu pendente ou de lista a um formulário:

1 Utilize a primitiva **Menu de Sobreposição** ou **Rectângulo de Lista** para desenhar o controlo de lista no rectângulo de formulário.

- Seleccione **Menu de Sobreposição** para um menu de sobreposição.
- Seleccione **Lista** para uma lista deslizante.
- Para especificar um menu que já tenha criado, seleccione o nome desse menu no menu pendente **Menu**.
- Para criar um menu, clique em **Novo**.

2 *(Apenas controlos de lista)* Para indicar que é possível seleccionar um ou mais dos itens do controlo, marque **Permitir Selecções Múltiplas**.

3 Para indicar que pelo menos um dos itens do controlo tem de ser seleccionado para poder submeter o formulário, marque **Requerido**.

4 Clique em **OK**.

### Adicionar um grupo de controlos de botões de opção

Um grupo de *controlos de botão de opção* permite a um utilizador final escolher um valor entre uma selecção de valores. Quando um utilizador final clica num botão de opção, são desmarcados todos os outros botões de opção do grupo. Para adicionar um grupo de controlos de botão de rádio a um formulário:

1 Utilize a primitiva **Botão de Opção** para desenhar vários controlos de botão de opção no rectângulo de formulário.

2 Seleccione um dos controlos de botão de opção e, em seguida, escolha **Item > Alterar** e clique no separador **Formulário**.

3 Seleccione **Botão de Opção** no menu pendente **Tipo**, se necessário.

4 Os controlos de botão de opção com o mesmo nome são considerados parte do mesmo grupo. Dê um nome ao grupo de botões de opção e introduza esse nome no campo **Agrupar**.

5 Para especificar um valor para o botão de opção seleccionado, introduza um valor no campo **Valor**.

6 Repita os passos 2–5 até ter criado e configurado todos os controlos de botão de opção do grupo.

7 Para configurar um dos controlos de botão de opção como predefinido, seleccione esse botão, escolha **Item > Alterar**, clique no separador **Formulário** e marque **Usar como Predefinição**.

8 Para indicar que um dos botões de opção do grupo tem de ser seleccionado antes de o formulário poder ser submetido, seleccione qualquer um dos controlos de botão de opção e marque **Requerido**. Se marcar **Requerido** para um controlo de botão de opção, são marcados os selectores de todos os controlos de botão de opção do grupo.

9 Clique em **OK**.

➡ Um controlo de botão de opção não pode ter o mesmo nome que um controlo de selector no mesmo formulário.

### Adicionar um controlo de selector

Um *controlo de selector* pode ser marcado ou desmarcado pelo utilizador final. Para adicionar um controlo de selector a um rectângulo de formulário:

1. Utilize a primitiva **Rectângulo de Verificação** para desenhar o controlo de selector no rectângulo de formulário.
2. Seleccione **Item > Alterar** e, em seguida, clique no separador **Formulário**.
3. Seleccione **Selector** no menu pendente **Tipo**.
4. Introduza um nome para o controlo de selector no campo **Nome**.
5. Introduza um valor para o controlo de selector no campo **Valor**.
6. Para indicar que o controlo de selector deve estar marcado quando a página Web for apresentada inicialmente, marque **Verificado Inicialmente**.
7. Para indicar que um controlo de selector deve ser marcado para o formulário poder ser submetido, marque **Requerido**.
8. Clique em **OK**.

O separador **Formulário** não permite adicionar texto a um controlo de selector; no entanto, pode especificar texto para ser apresentado junto de um selector quando um controlo de selector for seleccionado com a primitiva **Conteúdo de Texto** T.

Um controlo de selector não pode ter o mesmo nome que um controlo de botão de opção no mesmo formulário.

### Adicionar um controlo de submissão de ficheiro

Um *controlo de submissão de ficheiro* permite aos utilizadores finais especificar o percurso para um ficheiro local que vai ser carregado quando o formulário for submetido. O utilizador final pode introduzir o percurso do ficheiro ou clicar no botão **Percorrer** (criar com o controlo de formulário) e navegar até ao ficheiro. Para adicionar um controlo de submissão de ficheiro a um rectângulo de formulário:

1. Utilize a primitiva **Selecção de Ficheiros** para desenhar o controlo de submissão de ficheiro no rectângulo de formulário.
2. Seleccione **Item > Alterar** e, em seguida, clique no separador **Formulário**.
3. Introduza o nome do controlo de submissão de ficheiro no campo **Nome**.
4. Também pode especificar uma lista de tipos MIME aceitáveis, separados por vírgulas, no campo **Aceitar**.
5. Marque o selector **Requerido** para especificar que é necessário submeter um ficheiro com os dados do formulário.
6. Clique em **OK**.

## Menus

Um *menu* é uma lista de itens que pode apresentar um controlo de lista ou um controlo de menu de sobreposição dentro de um rectângulo de formulário. Pode utilizar os menus para permitir que os utilizadores escolham um item numa lista de opções ou pode criar menus de navegação em que cada item tem um URL correspondente.

### Trabalhar com menus padrão

Os menus padrão são listas de opções simples que podem ser utilizadas num formulário HTML. Um menu padrão pode incluir valores a serem inseridos no formulário ou ser utilizados para a navegação.

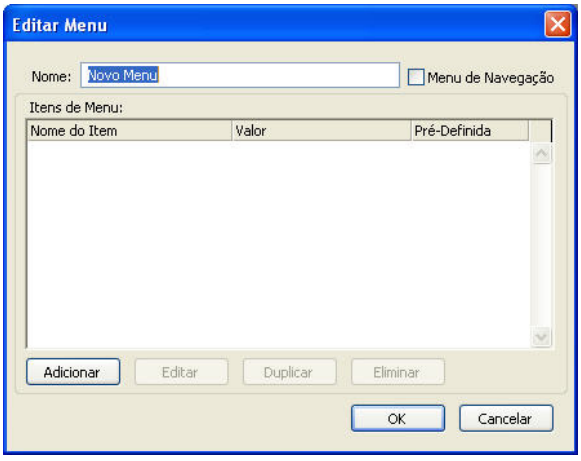
#### *Criar um menu padrão*

Para criar um menu padrão:

1 Seleccione **Editar > Menus** para abrir a caixa de diálogo **Menus**.

Pode trabalhar com menus padrão na caixa de diálogo **Menus**.

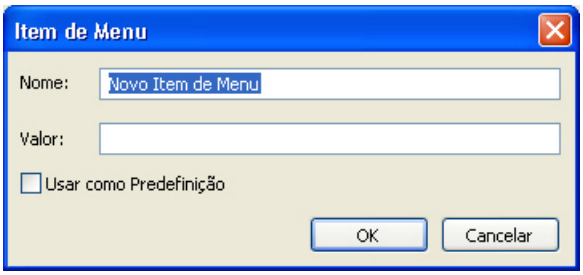
2 Para criar um menu, clique em **Novo**. É apresentada a caixa de diálogo **Editar Menu**.




Utilize a caixa de diálogo **Editar Menu** para configurar um menu padrão.

3 Para configurar um menu como um menu de navegação, marque **Menu de Navegação**. Quando um utilizador final selecciona um item num menu de navegação, o Web browser tenta abrir o URL especificado como valor para esse item.

4 Para adicionar um item ao menu seleccionado, clique em **Adicionar**. É apresentada a caixa de diálogo **Item de Menu**.




A caixa de diálogo **Item de Menu** inclui controlos para configurar um item de menu padrão.

5 Introduza um nome no campo **Nome**. O nome é apresentado como um item no menu pendente.

6 Introduza um valor no campo **Valor**. A forma como o valor é utilizado varia consoante o menu seja ou não um menu de navegação:

- Se o menu for um menu de navegação, ao seleccionar um item, o Web browser tenta abrir o URL especificado no campo **Valor**. Por conseguinte, se o menu for um menu de navegação, certifique-se de que o valor inserido no campo **Valor** é um URL válido.
- Se o menu *não* for um menu de navegação, ao seleccionar o item, o valor inserido no campo **Valor** é enviado para o servidor Web em conjunto com os restantes dados do formulário, quando o formulário é submetido.

7 Para especificar que o item de menu deve ser seleccionado por omissão, marque **Usar como Predefinição**.

8 Clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo **Item de Menu**.

9 Clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo **Editar Menu**.

10 Clique em **Guardar** para fechar a caixa de diálogo **Menus**.

➡ Se não for especificado nenhum item predefinido, o primeiro item do menu ou lista aparece normalmente seleccionado no formulário (este comportamento pode depender do browser).

### *Utilizar um menu padrão*

Para adicionar um menu padrão a uma apresentação Web, tem de adicionar um rectângulo de formulário.

- Se está a utilizar o menu para fornecer valores para um formulário HTML, desenhe o menu no rectângulo de formulário como se descreve em "Adicionar controlos de menu de sobreposição e de lista".
- Se está a utilizar o menu para navegação, desenhe o menu na página utilizando as **Ferramentas Web**, nomeadamente a primitiva **Menu de Sobreposição** ou a primitiva **Lista**. O QuarkXPress cria automaticamente um formulário para conter o menu de sobreposição ou a lista, mas utiliza o formulário apenas como contentor para o menu pendente ou lista.

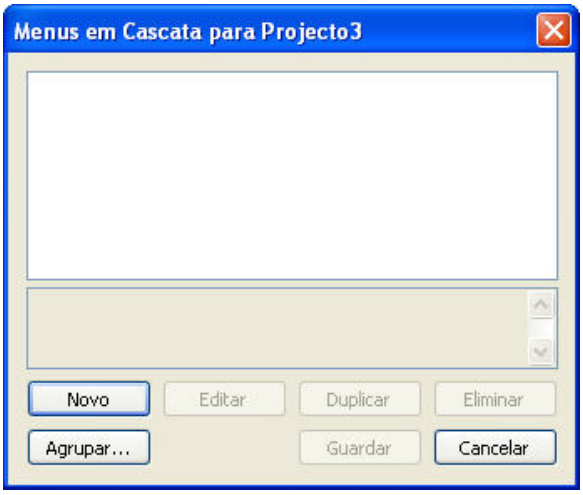
### Trabalhar com menus em cascata

Com a função *Menus em Cascata*, pode criar apresentações optimizadas para a Web que proporcionam uma interface de utilizador fantástica com o aspecto apelativo. Os menus em cascata simplificam o seu desenho, "ocultando" os itens do menu até que o utilizador desloque o ponteiro do rato para cima de um item específico.

### *Criar um menu em cascata*

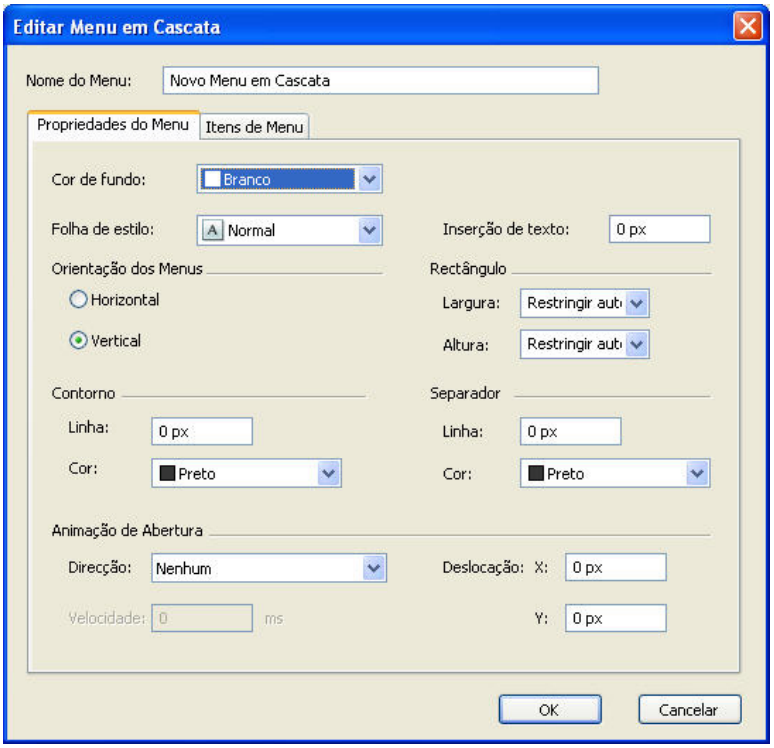
Antes de poder aplicar um menu em cascata, tem de o criar. Para o fazer:

1 Seleccione **Editar > Menus em Cascata**. É apresentada a caixa de diálogo **Menus em Cascata**.




Pode trabalhar com menus em cascata na caixa de diálogo **Menus em Cascata**.

2 Clique em **Novo**. É apresentada a caixa de diálogo **Editar Menu em Cascata**.



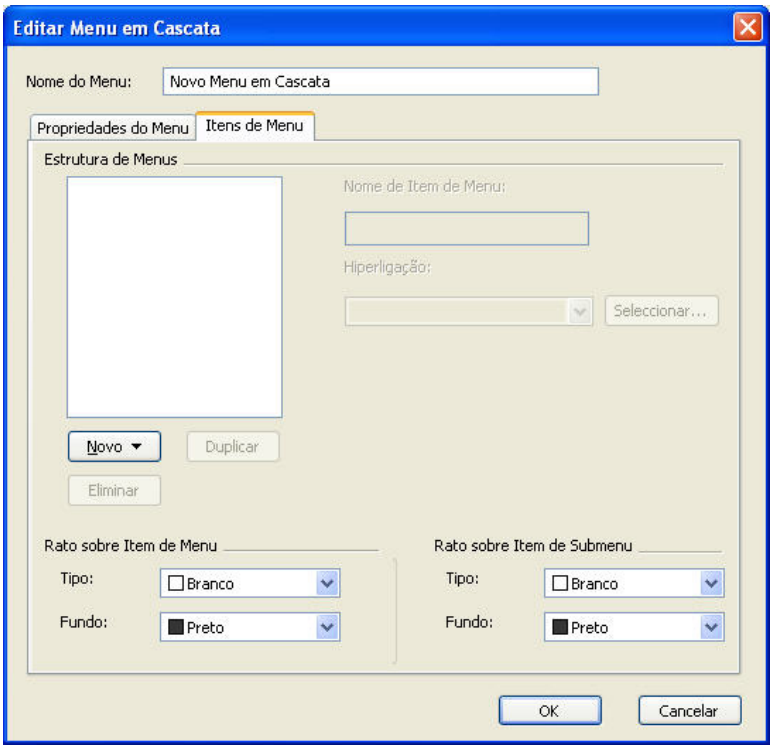

Utilize a caixa de diálogo **Editar Menu em Cascata** para configurar menus em cascata.

3 Introduza um nome para o menu em cascata no campo **Nome do Menu**.

4 No separador **Propriedades do Menu**, configure as propriedades gerais do menu em cascata, como se segue:

- Seleccione uma cor para o menu em cascata, no menu pendente **Cor de Fundo**.
- Seleccione uma folha de estilos para o menu em cascata, no menu pendente **Folha de Estilos**.
- Introduza um valor no campo **Inserção de texto** para especificar a distância entre a margem do rectângulo de menu em cascata e o menu.
- Na área **Orientação dos Menus**, clique em **Horizontal** ou **Vertical** para especificar a direcção em que o menu deve ser lido.
- Na área **Rectângulo**, especifique uma largura e uma altura para o menu em cascata. O valor **auto** é calculado com base no número de caracteres do nome do item de menu ou submenu e no tamanho de tipo.
- Na área **Contorno**, especifique uma espessura de linha no campo **Linha** e uma cor para a linha no menu pendente **Cor**. Esta linha e cor será aplicada a todo o rectângulo de menu em cascata.
- Na área **Separador**, especifique uma espessura de linha no campo **Linha** e uma cor para os separadores no menu pendente **Cor**. Esta espessura e cor de linha será aplicada aos separadores entre os itens do menu.
- Na área **Animação de Abertura**, escolha uma opção no menu pendente **Direcção** para determinar como o menu deve ser aberto.
- Se escolher uma opção diferente de **Nenhuma** no menu pendente **Animação de Abertura**, o campo **Velocidade** está disponível. Introduza um valor entre 0 e 10.000. A velocidade é medida em milissegundos.
- Nos campos **Deslocação**, introduza valores em **X** e **Y** para especificar a que distância os itens do menu se devem afastar do menu.

5 O separador **Itens de Menu** permite especificar os itens de menu e submenu. Na área **Estrutura de Menus**, seleccione **Item de Menu** no botão **Novo** para criar um item de menu.




Pode criar itens de menu e submenu no separador **Item de Menu** da caixa de diálogo **Editar Menu em Cascata**.

6 No campo **Nome de Item de Menu**, introduza um nome para o item de menu.

7 Para especificar uma hiperligação para o item de menu, escolha uma hiperligação no menu pendente **Hiperligação** ou introduza uma hiperligação no campo **Hiperligação**. As outras hiperligações associadas a URLs apresentam apenas o menu pendente **Hiperligação**.

8 Para especificar um item de submenu, seleccione o menu na lista **Estrutura de Menus**, escolha **Item de Submenu** no botão pendente **Novo** e configure o item de submenu como se descreve acima.

9 Nas áreas **Rato sobre Item de Menu** e **Rato sobre Item de Submenu**, escolha cores para os itens de menu e submenu no menu pendente **Tipo** e escolha cores para os fundos no menu pendente **Fundo**.

10 Clique em **OK** e, em seguida, em **Guardar**, na caixa de diálogo **Menus em Cascata**.

### *Aplicar um menu em cascata a um rectângulo*

Depois de criar um menu em cascata, pode aplicar esse menu a qualquer item que tenha sido especificado para ser exportado como um gráfico (**Item > Alterar > Converter para Imagem ao Exportar**). Para o fazer, seleccione o item e, depois, escolha **Item > Menu em Cascata > [Nome do Menu em Cascata]**.

### *Remover um menu em cascata de um rectângulo*

Para remover um menu em cascata de um rectângulo, seleccione o rectângulo e escolha **Item > Menu em Cascata > Remover Menu em Cascata**. O menu em cascata é removido do rectângulo e o conteúdo do rectângulo permanece intacto.

A remoção de um menu em cascata de um rectângulo não elimina o menu em cascata do projecto. Para eliminar um menu em cascata de um projecto, utilize a caixa de diálogo **Menus em Cascata** (menu **Editar**).

## Tabelas em apresentações Web

Pode criar tabelas em apresentações Web tal como em apresentações de Impressão. No entanto, as funções de tabela seguintes estão disponíveis apenas em apresentações de Impressão; as funções podem ser diferentes ou estar indisponíveis em apresentações Web:

- Combinações nos fundos das células.
- Percentagens de tonalidade para fundos quando são escolhidas cores Web seguras.
- Travessões e barras em linhas de quadrícula.
- Várias espessuras para linhas de quadrícula.
- **Primeira base de linha, Mínimo, Deslocação** e **Máximo Entre Parágrafos**.
- Valores de inserções de texto **Múltiplas**.
- **Contornar completamente**.
- **Inverter na Horizontal/Inverter na Vertical** aplicada ao texto.
- Texto rodado ou inclinado nas células.

Se pretender utilizar estas funções numa apresentação Web, tem de rasterizar a tabela ou algumas das suas células:

- Para rasterizar uma tabela inteira, seleccione **Item > Alterar** e marque **Converter Tabela em Imagem ao Exportar**. Para obter informações sobre as opções deste separador, consulte "Trabalhar com elementos gráficos" anteriormente neste capítulo.
- Para rasterizar apenas uma célula, seleccione a célula com a primitiva **Conteúdo** ; seleccione **Item > Alterar;** clique no separador **Células** e seleccione **Converter Célula em Imagem ao Exportar**.

## Meta-etiquetas

As *meta-etiquetas* contêm informações sobre uma página Web. Não aparecem num Web browser, mas a adição de meta-etiquetas às apresentação Web podem facilitar a indexação das suas páginas pelos motores de pesquisa.

As meta-etiquetas são guardadas em *conjuntos de meta-etiquetas*. Pode associar um conjunto de meta-etiquetas a uma página da apresentação Web e, quando essa página é exportada para HTML, a página exportada inclui todas as etiquetas do conjunto de meta-etiquetas.

Uma meta-etiqueta é um elemento HTML, como <title> ou <body>. As meta-etiquetas mais utilizadas têm dois atributos: nome e conteúdo. O atributo "nome" identifica o tipo da meta-etiqueta; o atributo "conteúdo" inclui os valores exclusivos da meta-etiqueta.

Pode utilizar uma grande variedade de meta-etiquetas. No entanto, duas das meta-etiquetas mais utilizadas são as seguintes:

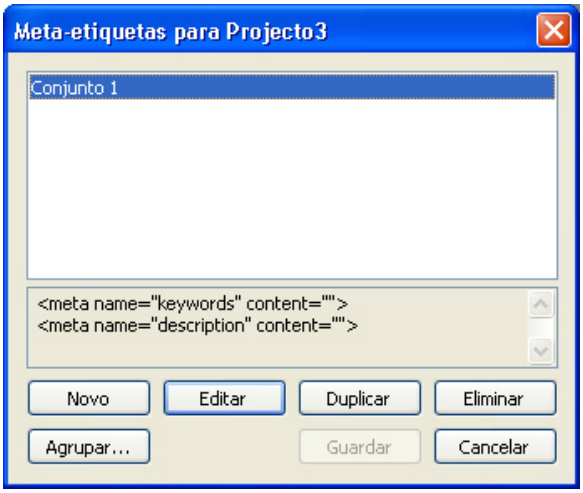
- <nome meta ="descrição">: O atributo conteúdo desta meta-etiqueta é lido e apresentado por alguns motores de pesquisa.
- <nome meta ="palavras-chave">: O atributo conteúdo desta meta-etiqueta é utilizado por alguns motores de pesquisa para ajudar a classificar as páginas e pode ser utilizado em procuras de palavras-chave.

Para mais informações sobre meta-etiquetas específicas e os respectivos valores, consulte o manual de referência de HTML.

### Criar um conjunto de meta-etiquetas

Para criar um conjunto de meta-etiquetas:

1. Seleccione **Editar > Meta-etiquetas**. É apresentada a caixa de diálogo **Meta-etiquetas**.
2. Clique em **Novo**. É apresentada a caixa de diálogo **Editar Conjunto de Meta-etiquetas**.
3. Introduza um nome para o conjunto de meta-etiquetas no campo **Nome**.
4. Clique em **Adicionar**. É apresentada a caixa de diálogo **Nova Meta-etiqueta**.
5. Utilize os controlos da caixa de diálogo para configurar os novos meta-dados, do seguinte modo:
   - Utilize o menu pendente **Meta-etiqueta** para escolher um tipo de atributo para a meta-etiqueta ou introduza um atributo no campo **Meta-etiqueta**.
   - Utilize o menu pendente e o campo **Nome** para especificar um valor a ser associado ao tipo de atributo seleccionado para a meta-etiqueta no menu **Meta-etiqueta**.
   - Introduza o conteúdo da meta-etiqueta no campo **Conteúdo**. Separe os blocos de conteúdo do campo **Conteúdo** com vírgulas.
6. Clique em **OK** para guardar a nova meta-etiqueta.
7. Depois de adicionar todas as meta-etiquetas pretendidas, clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo **Editar Conjunto de Meta-etiquetas**.
8. Clique em **Guardar** para guardar as alterações e fechar a caixa de diálogo **Meta-etiquetas**.




Pode trabalhar com conjuntos de meta-etiquetas na caixa de diálogo **Meta-etiquetas**.

Para criar um conjunto de meta-etiquetas predefinido que possa ser reutilizado e personalizado para cada projecto Web, crie um conjunto de meta-etiquetas sem nenhum projecto aberto.

### Especificar um conjunto de meta-etiquetas para uma página Web

Para associar um conjunto de meta-etiquetas a uma página Web, seleccione **Página > Propriedades da Página**, escolha um conjunto de meta-etiquetas no menu pendente **Conjunto de Meta-etiquetas** e clique em **OK**.

## Pré-visualizar páginas Web

As apresentações Web podem parecer diferentes no QuarkXPress e num Web browser. Também podem ter um aspecto diferente em Web browsers diferentes ou no mesmo browser mas em plataformas diferentes. Felizmente, com o QuarkXPress, é fácil pré-visualizar uma página HTML no(s) browser(s) pretendidos antes de exportar o ficheiro.

Existem dois métodos para pré-visualizar a apresentação Web activa num browser:

- Clique no botão **Pré-visualizar HTML** na parte inferior da janela de apresentação.
- Seleccione uma opção no menu pendente **Pré-visualizar HTML**, na parte inferior da janela da apresentação.

### Especificar browsers adicionais para pré-visualização

Quando o QuarkXPress é instalado, o browser HTML predefinido é seleccionado automaticamente para pré-visualizar as apresentações Web. Pode especificar outros browsers HTML para os disponibilizar num menu pendente, na parte inferior da janela da apresentação, o que lhe permite pré-visualizar facilmente as suas páginas Web em browsers diferentes. Para criar uma lista de browsers para pré-visualizar páginas Web:

1. Abra a caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) e clique em **Browsers** na lista situada à esquerda para abrir o painel **Browsers**.
2. Clique em **Adicionar** para ver a caixa de diálogo **Seleccionar Browser**.
3. Navegue até um Web browser, seleccione-o na lista e clique em **Abrir**. O browser é adicionado à lista de browsers, no painel **Browsers**.
4. Se pretender configurar este browser como browser predefinido para pré-visualizar as apresentações Web no QuarkXPress, clique na coluna esquerda para o browser que acaba de adicionar e certifique-se de que aparece uma marca nessa coluna.
5. Clique em **OK**.

## Exportar páginas Web

Pode criar uma página Web sensacional como uma Apresentação Web do QuarkXPress. No entanto, antes de poder disponibilizar a página Web ao mundo, terá de exportar a apresentação Web para o formato HTML.

### Preparar uma exportação

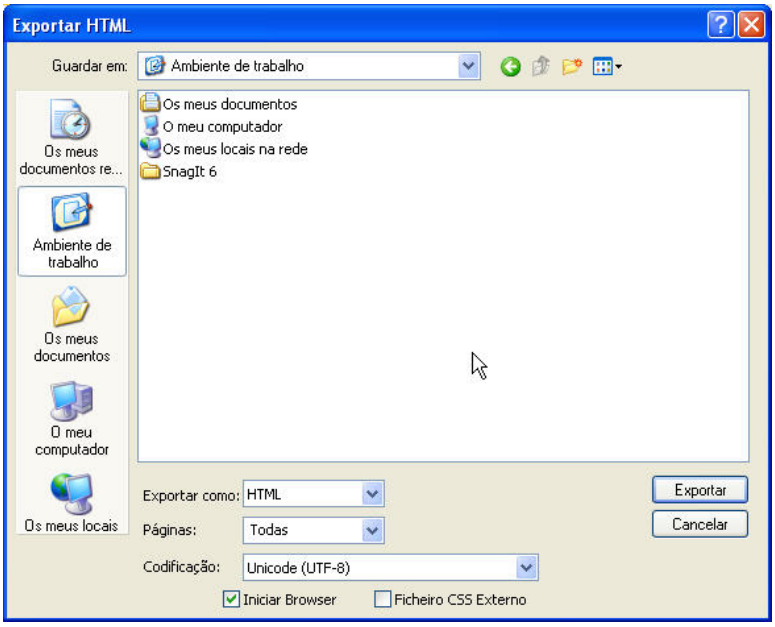
Antes de exportar uma página, faça o seguinte:

1. Abra o painel **Apresentação Web > Gerais** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**).
2. Para indicar o destino para o qual os ficheiros devem ser exportados, introduza um percurso para um directório no sistema de ficheiros local no campo **Directório Raiz do Site** ou clique em **Seleccionar/Percorrer** para localizar manualmente a pasta de destino.
3. Ao exportar uma apresentação Web, os ficheiros de imagem a incluir as páginas HTML exportadas são colocadas automaticamente num subdirectório do **Directório Raiz do Site**. Para indicar o nome deste subdirectório, introduza um valor no campo **Directório de Exportação de Imagens**.
4. Pré-visualize a apresentação para se certificar de que tem o aspecto que pretende (consulte "*Pré-visualizar páginas Web*").

### Exportar uma página Web

Para exportar a apresentação Web activa como uma página HTML:

1. Seleccione **Ficheiro > Exportar > Apresentação como HTML, Apresentação como XHTML 1.1** ou **Apresentação como XSLT 1.0**. É apresentada a caixa de diálogo **Exportar HTML**.




Utilize a caixa de diálogo **Exportar HTML** para controlar as opções de formatação de apresentações Web.

2. Navegue até à pasta onde pretende guardar os ficheiros exportados. Esta pasta não tem de ser necessariamente a mesma que a especificada no campo **Directório Raiz do Site** no painel **Apresentação Web > Gerais** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**).
3. Escolha uma opção no menu pendente **Exportar como**:

- **HTML**: Exporta a página para o formato HTML 4.0 Transitional. Esta é uma boa opção para assegurar a máxima compatibilidade com os browsers existentes.

- **XHTML 1.1**: Exporta a página para o formato XHTML 1.1. Seleccione esta opção se pretender aderir ao formato XHTML 1.1 e criar um ficheiro HTML que também seja um ficheiro XML válido. Note que este formato não é suportado actualmente por todos os browsers.
- **XSLT**: Gera transformações XSL num ficheiro XSL que contém nós XML. Estas transformações XSL, quando aplicadas a XML utilizando um processador XSLT, podem produzir um ficheiro HTML (compatível com XHTML 1.1), que representa os dados XML na janela do Web browser.

4 Introduza um intervalo de páginas no campo **Páginas** ou seleccione uma opção no menu pendente **Páginas**.

5 Escolha uma opção no menu pendente **Codificação**:

- Se estiver a exportar uma página que contenha caracteres com várias codificações (tais como idiomas diferentes com tipos de idioma diferentes), seleccione **Unicode (UTFx)**.
- Se estiver a exportar uma página que utilize apenas uma codificação (ou seja, um único idioma com um único tipo de idioma), seleccione a codificação correspondente no menu pendente.

6 Marque **Ficheiro CSS Externo** para especificar que a informação de estilo na apresentação Web exportada será guardada como um ficheiro CSS (Folha de Estilos em Cascata) na pasta de exportação.

7 Marque **Iniciar Browser** para abrir a primeira página exportada no browser predefinido.

8 Clique em **Exportar**.

# Trabalhar com várias línguas

O QuarkXPress está disponível em várias línguas. Caso seja suportado pela sua edição de língua, pode:

- Abrir e editar projectos que utilizem qualquer *língua de caracteres* suportada. A língua de caracteres é um atributo que pode ser aplicado ao texto, para indicar quais a regras de hifenização e verificação ortográfica que devem ser utilizadas com esse texto. Pode aplicar a língua de caracteres ao nível dos caracteres. Deste modo, mesmo que uma frase utilize palavras em duas línguas diferentes, cada palavra pode ser hifenizada e verificada correctamente. Para mais informações, consulte "*Aplicar uma língua de caracteres*".
- Altere a interface de utilizador e os comandos do teclado para qualquer *língua de programa* suportada. A língua do programa refere-se ao idioma utilizado nos menus e caixas de diálogo da aplicação. A língua do programa afecta apenas a interface de utilizador; não afecta a verificação ortográfica nem a hifenização. Para mais informações, consulte "*Alterar a língua do programa*".

➡ Todas as edições de língua do QuarkXPress podem abrir, apresentar e imprimir um projecto que utilize funções de Asiático Oriental. No entanto, apenas uma edição em Asiático Oriental do QuarkXPress permite editar texto que utilize funções de Asiático Oriental.

## Aplicar uma língua de caracteres

O atributo de língua de caracteres determina qual o dicionário que é utilizado para a verificação ortográfica, assim como quais as regras e excepções que são utilizadas para a hifenização. Quando é realizada a verificação ortográfica de um texto em diferentes línguas, cada palavra é verificada utilizando o dicionário da língua atribuída. Quando a hifenização automática é activada num projecto que utiliza diferentes línguas de caracteres, cada palavra é hifenizada de acordo com as regras e excepções de hifenização específicas dessa língua.

Para aplicar uma língua de caracteres ao texto, utilize o menu pendente **Língua** na caixa de diálogo **Atributos de Carácter** (**Estilo** > **Carácter**). Também pode aplicar uma língua de caracteres utilizando folhas de estilos e o painel **Atributos de Carácter** da paleta **Medidas**.

## Alterar a língua do programa

Para especificar a língua do programa, seleccione uma opção no submenu **Editar** > **Língua**. Os menus, caixas de diálogo e paletas são alterados para a língua seleccionada. Os comandos de teclado baseiam-se na língua do programa.

- Algumas edições de língua do QuarkXPress podem não incluir a função Língua.
- A língua do programa não tem qualquer efeito sobre a hifenização e a verificação ortográfica.

# Suporte lógico XTensions

Pode utilizar módulos XTensions para adicionar funções, tais como paletas, comandos, primitivas e menus, que irão auxiliá-lo em quase todas as actividades que realizar.

## Trabalhar com módulos XTensions

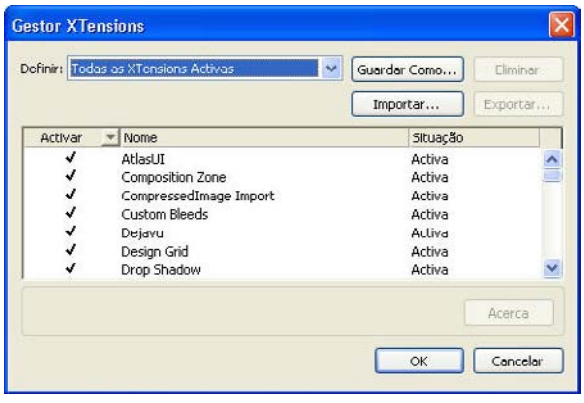
O QuarkXPress é fornecido com um conjunto predefinido de módulos XTensions, descritos neste capítulo. Também pode instalar suporte lógico XTensions adicional, desenvolvido pela Quark ou por outras empresas.

### Instalar módulos XTensions

Para instalar módulos XTensions, coloque-os na pasta "XTensions", dentro da pasta da aplicação. Os módulos XTensions recém-instalados são carregados da próxima vez que iniciar a aplicação.

### Activar e desactivar módulos XTensions

Pode desactivar módulos XTensions para libertar espaço em memória ou para efeitos de resolução de problemas. Para activar ou desactivar um módulo XTension, seleccione primeiro **Utilitários > Gestor XTensions** para visualizar a caixa de diálogo **Gestor XTensions**.




Pode utilizar a caixa de diálogo **Gestor XTensions** para activar e desactivar módulos XTensions.

Para activar um módulo, marque o selector junto do nome correspondente, na coluna **Activar**. Para desactivar um módulo, desmarque o respectivo selector. A alteração tem efeito da próxima vez que iniciar a aplicação.

### Trabalhar com conjuntos de XTensions

Se considera que activa e desactiva frequentemente grupos específicos de módulos XTensions, pode criar um conjunto de XTensions, que irá facilitar a alternância entre esses grupos.

Para criar um grupo de XTensions, aceda primeiro à caixa de diálogo **Gestor XTensions** (menu **Utilitários**) e active os módulos XTensions que pretende incluir no grupo. Em seguida, clique em **Guardar Como** e introduza um nome para o grupo. Quando pretender passar para este grupo, basta aceder à caixa de diálogo **Gestor XTensions** e seleccionar o nome do grupo no menu pendente **Conjunto**.

Também pode importar e exportar conjuntos de XTensions utilizando os botões **Importar** e **Exportar**, em situações em que pretenda partilhá-los com outros utilizadores.

## Suporte lógico Custom Bleeds XTensions

*Projecção* é o termo utilizado para descrever itens que são impressos na margem de uma página terminada. O suporte lógico Custom Bleeds XTensions proporciona uma funcionalidade de projecção melhorada ao QuarkXPress, permitindo um maior controlo sobre a forma como os itens serão projectados.

Para criar uma projecção no QuarkXPress, basta criar itens que ultrapassem a margem da página na mesa de colagem e, em seguida, especificar a área além da margem da página que deverá ser impressa. Existem três tipos de projecções:

- Uma *projecção simétrica* ultrapassa a mesma distância de cada margem da página da apresentação.
- Uma *projecção assimétrica* especifica quantidades de projecção diferentes para cada margem da página.
- Uma *projecção de item de página* imprime na íntegra todos os itens que ultrapassam a margem da página.

O *rectângulo de projecção* é a distância que a projecção ultrapassa os limites da página e é definido pelos valores de projecção introduzidos pelo utilizador. Por exemplo, se criar uma projecção simétrica com um valor de 2 picas, o rectângulo de projecção incluirá tudo o que se encontrar dentro de 2 picas de cada margem da página. É importante notar que a função Projecções Personalizadas cria automaticamente o rectângulo de projecção, mas não expande automaticamente os itens para essa área. É necessário posicionar os itens de modo a que ultrapassem a margem da página da apresentação, a fim de criar a projecção.

➡ Antes de imprimir uma apresentação para um filme, pré-visualize a apresentação, para se certificar de que a projecção será impressa conforme pretendido. Seleccione **Ficheiro > Imprimir > Resumo**. O ícone de página gráfica, situado no canto superior direito, apresenta a área de projecção da primeira página da apresentação e indica se existe alguma parte da apresentação ou projecção fora da área útil. Lembre-se de adicionar a área de projecção às dimensões da apresentação, quando comparar o tamanho da apresentação com a área útil.

### Utilizar o suporte lógico Custom Bleeds

Pode utilizar o suporte lógico Custom Bleeds XTensions para criar projecções ao imprimir, guardar uma página como um ficheiro EPS, exportar uma apresentação como um ficheiro PDF e exportar

uma apresentação em formato PPML. O procedimento é semelhante para todas estas opções de saída, embora algumas opções de projecção só estejam disponíveis para determinados métodos de saída.

- *Imprimir*: O menu pendente **Tipo de Projecção** encontra-se no painel **Projecções** da caixa de diálogo **Imprimir**.
- *EPS*: O menu pendente **Tipo de Projecção** encontra-se na caixa de diálogo **Guardar Página Como EPS**. Quando guarda uma página como um ficheiro EPS, as opções **Itens de Página** e **Recortar na Margem de Projecção** não estão disponíveis. Isto deve-se ao facto destas opções criarem um rectângulo de ligação que inclui qualquer item que ultrapasse os limites da página. Consequentemente, pode ser criado um rectângulo de ligação diferente para cada página de uma apresentação, originando imprecisões na saída.
- *PDF*: O menu pendente **Tipo de Projecção** encontra-se na caixa de diálogo **Exportar como PDF**.

### Utilizar a função Recortar na Margem de Projecção

Quando criar uma projecção simétrica ou assimétrica, pode utilizar o selector **Recortar na Margem de Projecção** para definir se o QuarkXPress utiliza o valor de projecção para cortar itens:

- Se o selector **Recortar na Margem de Projecção** estiver activado, o QuarkXPress imprime todos os itens das páginas da apresentação e itens da mesa de colagem que se encontrem, pelo menos, parcialmente dentro do rectângulo de projecção e utiliza os valores de projecção para cortar os itens.
- Se o selector **Recortar na Margem de Projecção** não estiver activado, o QuarkXPress imprime todos os itens das páginas da apresentação e itens da mesa de colagem que se encontrem, pelo menos, parcialmente dentro do rectângulo de projecção e não corta os itens, a menos que ultrapassem os limites da área útil do periférico de impressão. Os itens da mesa de colagem que não se encontrarem dentro do rectângulo de projecção não são impressos.

➡ Se guardar itens na mesa de colagem, certifique-se de que são colocados fora do rectângulo de projecção, quando utilizar uma projecção simétrica ou assimétrica. Se se encontrarem dentro do rectângulo de projecção, os itens da mesa de colagem podem ser impressos na saída final.

## Suporte lógico DejaVu XTensions

O suporte lógico DejaVu XTensions adiciona uma lista de projectos recentemente abertos ao menu **Ficheiro**, na parte inferior ou sob a forma de um menu hierárquico do submenu **Ficheiro > Abrir**. A lista permite-lhe aceder aos projectos de uma forma mais rápida e simples. Também pode utilizar o suporte lógico DejaVu para indicar pastas predefinidas, para obter texto e imagens, bem como para abrir e guardar projectos.

A função Lista de Ficheiros adiciona uma lista de projectos recentemente abertos ao menu **Ficheiro**, na parte inferior ou sob a forma de um menu hierárquico do submenu **Ficheiro > Abrir**. Pode optar por visualizar entre três e nove projectos recentemente editados e guardados. Para alterar as definições da Lista de Ficheiros, utilize os controlos do painel **Lista de Ficheiros** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**).

Utilize a função Percurso Padrão para indicar as pastas predefinidas para os seguintes comandos do menu **Ficheiro**: **Abrir**, **Importar**, **Guardar** e **Guardar Como**.

➡ A função Percurso Padrão só funciona depois de especificar percursos predefinidos. Para tal, aceda ao painel **Percurso Padrão** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**). Depois

de especificar um percurso padrão para um comando do menu **Ficheiro**, a aplicação utilizará esse percurso sempre que executar esse comando.

## Suporte lógico Drop Shadow XTensions

O suporte lógico Drop Shadow XTensions permite-lhe aplicar sombras de capitular de pena automáticas a itens e a texto de uma apresentação.

Existem duas formas de aplicar efeitos de sombras de capitular a itens activos: Utilizando o separador **Sombra de Capitular** da paleta **Medidas** e utilizando o painel **Sombra de Capitular** da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**). Em ambos os casos, as opções são as seguintes:

- Campo **Ângulo**: Introduza um valor entre 180° e -180° em incrementos de .001 para especificar o ângulo da "fonte de luz" que causa a sombra de capitular.
- Selector **Sincronizar Ângulo**: Marque este selector para sincronizar o ângulo com outras sombras de capitular da apresentação para a qual esta função foi seleccionada. Se alterar o valor do **Ângulo** de quaisquer sombras de capitular para as quais o selector **Sincronizar Ângulo** tenha sido marcado, a alteração afectará todas as sombras de capitular para as quais o selector tenha sido marcado.
- Campo **Distância**: Introduza um valor de deslocação para o item; a deslocação da sombra de capitular é medida desde o canto superior esquerdo do rectângulo de ligação do item.
- Campo **Escala**: Introduza um valor de 0 a 1,000% para especificar o tamanho da sombra de capitular em relação ao item original.
- Campo **Desfocar**: Introduza um valor para especificar a desfocagem das margens da sombra de capitular, sendo que os valores mais elevados criam margens mais imprecisas.
- Campo **Inclinação**: Introduza um valor entre -75° e 75° para inclinar a sombra de capitular num determinado ângulo.
- **Cor**, **Tonalidade** e **Opacidade**: Seleccione uma cor no menu pendente e introduza valores nos campos para especificar a cor, tonalidade e opacidade da sombra de capitular.
- **Multiplicar Sombra de Capitular**: Esta definição controla a forma como a sombra é combinada com o respectivo fundo. Quando este selector está marcado, a cor da sombra é combinada com a cor (ou cores) de fundo utilizando um modo de combinação de "multiplicação", produzindo um resultado mais escuro (semelhante a uma sobreimpressão). Quando este selector está desmarcado, a cor do fundo é combinada com a cor da sombra, para criar as tonalidades intermédias apresentadas no ecrã. Em geral, este selector dever ser marcado quando a sombra é preta (independentemente da tonalidade ou opacidade), e desmarcado quando a sombra tem uma cor mais clara.
- **Herdar Opacidade do Item**: Seleccione esta opção para que a sombra de capitular reflicta opacidades diferentes no item, tais como diferenças no fundo e na moldura dos rectângulos.
- **Item Desactiva Sombra de Capitular**: Seleccione esta opção para evitar que uma sombra seja apresentada em áreas semi-opacas de um item — por exemplo, para evitar que uma sombra ultrapasse o respectivo rectângulo.
- **Contornar Sombra de Capitular**: Seleccione esta opção para incluir uma sombra de capitular com um contorno de translineação de texto especificado no painel **Contorno** (**Item > Alterar**). O valor **Do texto** de contorno é medido desde as margens da sombra de capitular. Por exemplo, se o texto for translineado em aspas rectangulares com uma sombra de capitular, o texto não se irá sobrepor à sombra de capitular quando a opção **Contornar Sombra de Capitular** estiver seleccionada.

➡ Para criar texto com uma sombra de capitular, coloque o texto num rectângulo com o fundo definido como Nenhum e aplique a sombra de capitular ao rectângulo.

➡ Quando aplicar sombras de capitular a vários itens não agrupados, os itens podem emitir sombras uns para os outros, se estiverem sobrepostos. No entanto, quando aplicar uma sombra de capitular a um grupo, todo o grupo emite uma sombra única.

## Suporte lógico Full Resolution Preview XTensions

Graças ao suporte lógico Full Resolution Preview XTensions, o QuarkXPress tem capacidade para apresentar imagens no ecrã utilizando a resolução total do ficheiro de imagem. Isto permite o dimensionamento ou a ampliação da imagem sem pixelagem (desde que a imagem original tenha uma resolução suficientemente alta para permitir a ampliação).

➡ O suporte lógico Full Resolution Preview XTensions não tem qualquer efeito na saída. Afecta apenas as pré-visualizações em ecrã.

Pode aplicar a função Pré-visualização em Resolução Total a imagem individuais, uma a uma. Também pode activar e desactivar a Pré-visualização em Resolução Total numa apresentação em esta função tenha sido aplicada a uma ou mais imagens.

Para aplicar a função Pré-visualização em Resolução Total à imagem dos rectângulos de imagem activos, seleccione **Item > Resolução de Pré-visualização > Resolução Total**.

Para activar e desactivar a Pré-visualização em Resolução Total numa apresentação, seleccione **Ver > Pré-visualizações Res. Total**. Quando a função está activada, as imagens definidas para visualização em resolução total são apresentadas neste tipo de resolução. Quando a função está desactivada, todas as imagens são apresentadas na respectiva resolução de pré-visualização normal, independentemente da função Pré-visualização em Resolução Total ter sido ou não aplicada.

Se especificar **Baixa Resolução** na caixa de diálogo **Imprimir** (**Ficheiro > Imprimir > Imagens > Saída**), todas as imagens da apresentação, incluindo quaisquer imagens definidas para visualização em resolução total, serão impressão com baixa resolução.

➡ A função Pré-visualização em Resolução Total não se destina aos formatos de ficheiro BMP, PCX, GIF, PICT e WMF.

➡ Para desactivar a Pré-visualização em Resolução Total enquanto está a trabalhar numa apresentação, seleccione **Ver > Pré-visualizações Res. Total**.

## Suporte lógico Guide Manager Pro XTensions

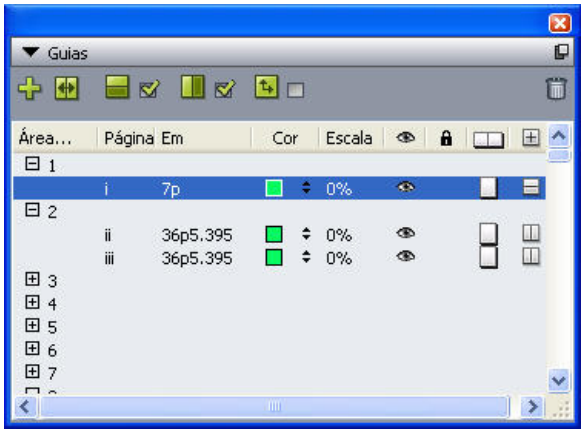
O Gestor de Guias Pro inclui controlos de precisão para a criação e edição de guias no ecrã. Pode especificar uma localização para uma guia, se é horizontal ou vertical, se se aplica a uma página ou a uma área de trabalho completa, uma cor de visualização e uma escala de visualização à qual a guia é apresentada. Pode editar, copiar e colar guias; reflectir guias; criar quadrículas, linhas e colunas de guias; criar guias a partir de um rectângulo; e adicionar guias de projecção e segurança.

Este suporte lógico XTensions adiciona a paleta **Guias** ao QuarkXPress (menu **Janela**).

Consulte "*Trabalhar com guias*".

### Utilizar a paleta Guias

A paleta **Guias** inclui controlos extremamente úteis para a manipulação de guias.




A paleta **Guias**

A paleta **Guias** funciona da seguinte forma:

- Os controlos ao longo da parte superior da paleta, da esquerda para a direita, permitem-lhe crias novas guias, reflectir guias, mostrar guias horizontais, mostrar guias verticais, mostrar apenas as guias actuais e eliminar guias.
- Para ordenar guias por um atributo, clique no título da coluna desse atributo.
- Para adicionar colunas de informação à paleta, seleccione uma opção com o botão **Selector de Colunas**, no lado direito da lista de colunas.
- A coluna **Área de Trabalho** apresenta um número para cada página ou área de trabalho da apresentação. Para visualizar uma página ou área de trabalho, clique na área de trabalho, na coluna **Área de Trabalho**. Para visualizar as guias de uma área de trabalho na paleta, clique na seta junto à área de trabalho. Para editar uma guia, faça duplo clique na mesma.
- Para visualizar um menu de contexto de opções de edição, prima Control+clique/Clique com o botão direito do rato em cada coluna. Por exemplo, o menu de contexto da coluna **Guia** inclui as seguintes opções: **Cortar Guia, Copiar Guia, Colar Guia, Eliminar Guia** e **Seleccionar Todas as Guias**.

Para informações sobre as opções do menu da paleta, consulte "*Menu da paleta Guias*".

Independentemente do facto das guias serem ou não apresentadas no ecrã, pode trabalhar com as mesmas na paleta **Guias** (menu **Janela**), do seguinte modo:

- Para ver guias de uma página ou área de trabalho, clique na seta junto dessa página ou área de trabalho, na coluna **Guia**.
- Para ver guias em todas as páginas ou áreas de trabalho, prima Opção/Alt+clique numa seta junto de uma área de trabalho.
- Para visualizar apenas as guias verticais ou horizontais, seleccione **Mostrar Guias Verticais** ou **Mostrar Guias Horizontais** no menu da paleta. Para visualizar todas as guias, seleccione ambas as opções.

- Para visualizar apenas guias de páginas (guias horizontais limitadas a uma única página) ou apenas guias de áreas de trabalho (guias horizontais que englobam todas as páginas de uma área de trabalho), seleccione **Mostrar Guias de Página** ou **Mostrar Guias da Área de Trabalho** no menu da paleta. Para visualizar todas as guias, seleccione ambas as opções.
- Para visualizar apenas as guias da página ou área de trabalho apresentada na janela do projecto, seleccione **Mostrar Apenas Actual** no menu da paleta.

### Menu da paleta Guias

O menu da paleta **Guias** inclui as seguintes opções.

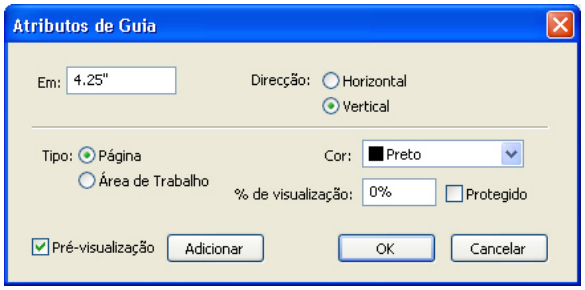
- **Nova Guia**: Permite-lhe criar uma nova guia. Consulte "*Criar guias como o Gestor de Guias Pro*".
- **Cortar Guia**: Corta a guia seleccionada.
- **Copiar Guia**: Copia a guia seleccionada para o Clip.
- **Colar Guia**: Cola a guia actualmente guardada no Clip para a página ou área de trabalho activa.
- **Seleccionar Tudo**: Selecciona todas as guias da página ou área de trabalho activa.
- **Reflectir Guia**: Copia a guia seleccionada para o lado oposto da página ou área de trabalho.
- **Eliminar Guia**: Elimina a guia seleccionada.
- **Criar Quadrícula**: Permite-lhe criar uma quadrícula. Consulte "*Criar quadrículas como o Gestor de Guias Pro*".
- **Criar Linhas e Colunas**: Permite-lhe criar linhas e colunas de guias. Consulte "Criar linhas e colunas de guias".
- **Criar Guias a partir de Rectângulo**: Permite-lhe criar guias a partir de um rectângulo. Consulte "*Criar guias como o Gestor de Guias Pro*".
- **Criar Guias de Projecção e Segurança**: Permite-lhe criar guias de projecção e segurança. Consulte "*Criar guias de projecção e segurança*".
- **Mostrar/Ocultar Guias Verticais**: Mostra ou oculta guias verticais.
- **Mostrar/Ocultar Guias Horizontais**: Mostra ou oculta guias horizontais.
- **Mostrar/Ocultar Guias de Página**: Mostra ou oculta guias na página activa.
- **Mostrar/Ocultar Guias da Área de Trabalho**: Mostra ou oculta guias na área de trabalho activa.
- **Guias à Frente**: Coloca, alternadamente, as guias e as quadrículas da página à frente do conteúdo da página e atrás do conteúdo da página.
- **Ajustar às Guias**: Activa e desactiva a função de ajustamento de guias.
- **Zona de Ajustamento**: Permite-lhe controlar a zona de ajustamento da função Ajustar às Guias.
- **Editar Cores**: Permite-lhe editar as cores disponíveis para as guias criadas com o Gestor de Guias Pro.
- **Importar**: Permite-lhe importar guias de um ficheiro de guias exportado.
- **Exportar**: Permite-lhe exportar guias para um ficheiro em separado.

Consulte também "*Trabalhar com guias*".

### Criar guias como o Gestor de Guias Pro

O Gestor de Guias Pro proporciona dois métodos de criação de guias.

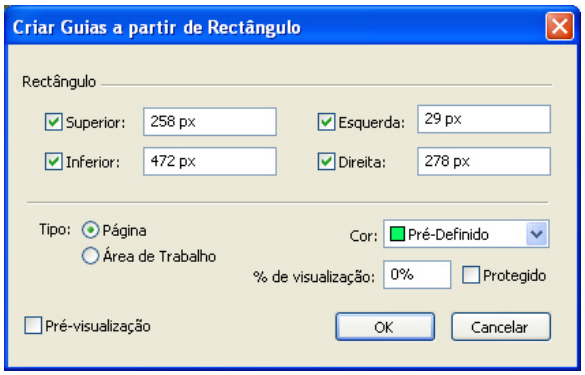
- Para criar guias numericamente, utilizando o Gestor de Guias Pro, clique no botão **Criar Nova Guia**, situado na parte superior da paleta **Guias**, ou seleccione **Nova** no menu da paleta. Utilize a caixa de diálogo **Atributos de Guia** para especificar a **Localização**, **Direcção** e **Tipo** de guia. Também pode especificar a **% de visualização** à qual a guia é apresentada (no valor predefinido, 0%, a guia é sempre apresentada). Seleccione a **Cor da Guia** e especifique se fica **Protegida**, de modo a não poder ser deslocada com o rato. Clique em **Pré-visualização** para ver a guia no ecrã, antes de criá-la; em seguida, clique em **OK**.




A caixa de diálogo **Atributos de Guia**

Também pode visualizar a caixa de diálogo **Atributos de Guia** fazendo duplo clique numa guia existente na apresentação.

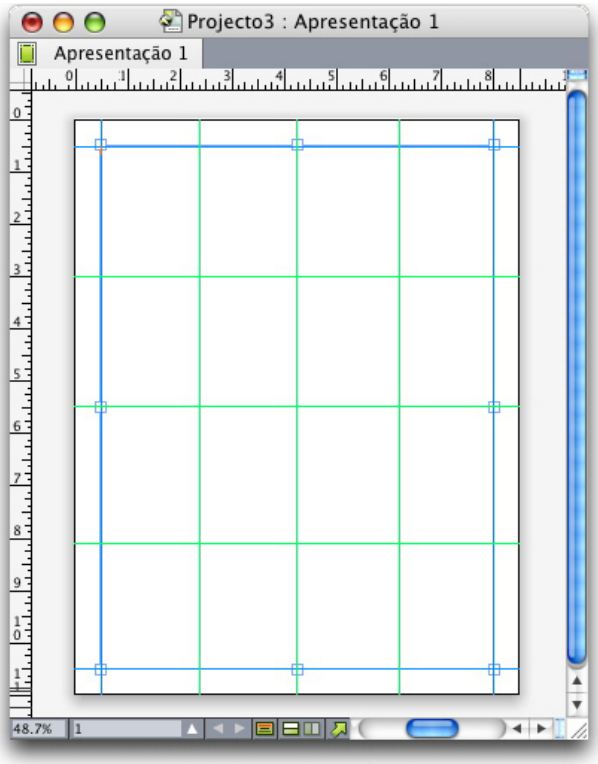
- Para criar guias automaticamente a partir dos limites de um rectângulo, especifique o rectângulo e seleccione **Criar Guias a partir de Rectângulo** no menu da paleta. Utilize os controlos da janela **Criar Guias a partir de Rectângulo** para ajustar as posições das guias que serão posicionadas nas partes **Superior, Inferior, Esquerda** e **Direita** do rectângulo. Os restantes controlos funcionam da mesma forma que os controlos da caixa de diálogo **Atributos de Guia**.




As opções da janela **Criar Guias a partir de Rectângulo**, para a criação de guias à volta dos limites rectangulares de um rectângulo com qualquer forma.

### Criar quadrículas como o Gestor de Guias Pro

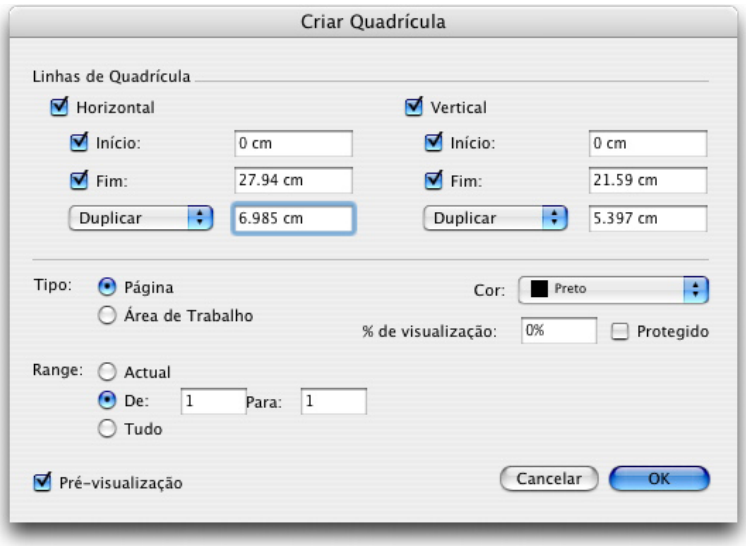
O Gestor de Guias Pro constitui um método rápido para a criação de uma quadrícula de guias regularmente espaçadas, em páginas e áreas de trabalho.




O Gestor de Guias Pro facilita a criação de uma quadrícula como esta

Para criar uma quadrícula na página ou área de trabalho activa:

1 Seleccione **Criar Quadrícula** no menu da paleta **Guias**.




Controlos de **Criar Quadrícula**

2 Na área **Linhas de Quadrícula**, seleccione **Horizontais** e/ou **Verticais**.

3 Se pretender que as guias comecem numa localização específica, por exemplo, dentro das margens, seleccione os campos **Início** e/ou **Fim** e, em seguida, introduza a distância desde os limites da página, para começar e terminar as guias.

4 Para criar guias regularmente espaçadas, seleccione **Número** e introduza o número de guias pretendido no campo. Para criar guias a uma determinada distância entre si, seleccione **Incremento** e introduza a distância no campo.

5 Utilize os controlos **Tipo, Intervalo, Cor, % de visualização** e **Protegido** da mesma forma que utiliza os controlos da caixa de diálogo **Atributos de Guia** (consulte "*Criar guias como o Gestor de Guias Pro*").

6 Clique em **Pré-visualização** para ver a quadrícula no ecrã; em seguida, clique em **OK**.

### Criar linhas e colunas

O Gestor de Guias Pro permite-lhe criar linhas e colunas regularmente espaçadas de guias com espaço entre si. Para criar linhas e colunas de guias na página ou área de trabalho activa:

1 Seleccione **Criar Linhas e Colunas** no menu da paleta **Guias**.

A caixa de diálogo **Criar Linhas e Colunas**

2 Introduza o número de linhas horizontais no campo **Linhas**. Se pretender inserir espaço entre as linhas, introduza um valor no campo **Esp. entre colunas**.

3 Introduza o número de colunas verticais no campo **Colunas**. Se pretender inserir espaço entre as colunas, introduza um valor no campo **Esp. entre colunas**.

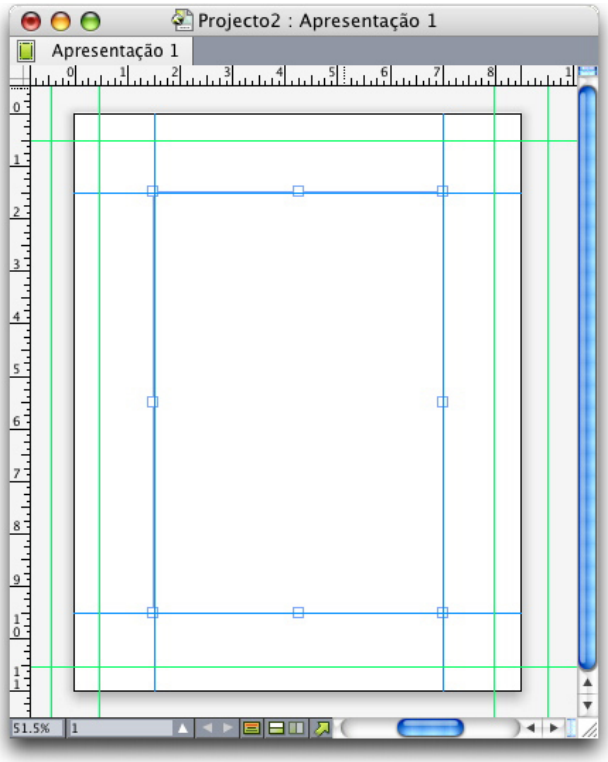
4 Para criar guias no interior das guias modelo, clique em **Margens**. Caso contrário, deixe a opção **Limite de Página** seleccionada.

5 Utilize os controlos **Tipo, Intervalo, Cor, % de visualização** e **Protegido** da mesma forma que utiliza os controlos da caixa de diálogo **Atributos de Guia** (consulte "*Criar guias como o Gestor de Guias Pro*").

6 Clique em **Pré-visualização** para ver as guias no ecrã; em seguida, clique em **OK**.

### Criar guias de projecção e segurança

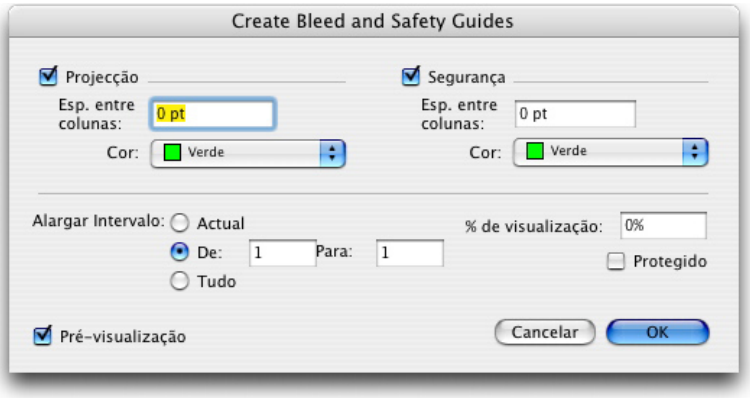
Se precisar de utilizar guias de projecção e/ou segurança, pode adicioná-las com o Gestor de Guias Pro, em vez de alterar o tamanho de página ou desenhar guias.




Aqui, as guias de projecção vermelhas estão posicionadas 9 pts fora da página, enquanto as guias de segurança verdes estão posicionadas 9 pts dentro da página.

Para criar guias de projecção e/ou segurança na página activa:

1. Seleccione **Criar Guias de Projecção e Segurança** no menu da paleta **Guias**.
2. No caso das guias de projecção, seleccione **Projecção**, introduza um valor no campo **Esp. entre colunas** para especificar a distância de colocação das guias no exterior da página e, em seguida, seleccione uma opção no menu **Cor**.
3. No caso das guias de segurança, seleccione **Segurança**, introduza um valor no campo **Esp. entre colunas** para especificar a distância de colocação das guias no interior da página e, em seguida, seleccione uma opção no menu **Cor**.
4. Utilize os controlos **% de visualização** e **Protegido** da mesma forma que utiliza os controlos da caixa de diálogo **Atributos de Guia** (consulte "*Criar guias como o Gestor de Guias Pro*").
5. Para aplicar as guias de projecção e segurança em múltiplas páginas, utilize os controlos **Alargar Intervalo**.




Pode adicionar guias de projecção e segurança a páginas modelo e a páginas de apresentações.

6 Clique em **Pré-visualização** para ver as guias no ecrã; em seguida, clique em **OK**.

## Suporte lógico HTML Text Import XTensions

Pode utilizar o suporte lógico HTML Text Import XTensions para importar texto HTML para uma apresentação de Impressão ou Web e converter a formatação do texto HTML em formatação QuarkXPress.

Para utilizar o HTML Text Import:

1 Seleccione um rectângulo.

2 Seleccione **Ficheiro > Importar**. É apresentada a caixa de diálogo **Importar**.

3 Seleccione o ficheiro de texto HTML que pretende importar.

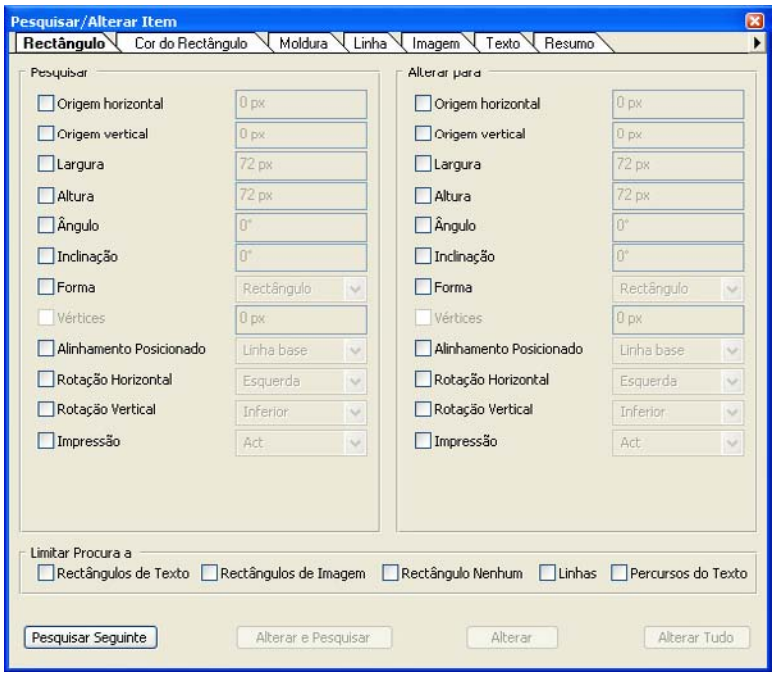
4 O QuarkXPress tenta automaticamente determinar a codificação do ficheiro HTML. Se souber que a codificação do ficheiro é diferente da opção apresentada no menu pendente **Codificação**, seleccione essa opção.

5 Clique em **Abrir**.

➡ Para importar um ficheiro HTML como texto simples e manter as etiquetas HTML não interpretadas, prima Comando/Ctrl enquanto clica em **Abrir**.

## Suporte lógico Item Find/Change XTensions

Este suporte lógico XTensions adiciona a paleta **Pesquisar/Alterar Item** ao QuarkXPress (**Editar > Pesquisar/Alterar Item**). Pode utilizar esta paleta para realizar opções de pesquisa-alteração em rectângulos de texto, rectângulos de imagem, rectângulos sem conteúdo, linhas e percursos de texto. Pode localizar e alterar atributos, incluindo a localização, forma, cor, opacidade, estilo de moldura, escala de imagem, número de colunas, etc.




A paleta **Pesquisar/Alterar Item**

➡ Procurar/Alterar Estilos não suportam tabelas.

A paleta **Pesquisar/Alterar Item** funciona da seguinte forma:

- Os separadores situados ao longo da parte superior apresentam o tipo de atributos que pode procurar: **Rectângulo, Cor do Rectângulo, Moldura, Linha, Imagem**, **Texto** e **Sombra de Capitular**. Os atributos de cada painel correspondem aos atributos da caixa de diálogo **Alterar** (menu **Item**) para cada tipo de item.
- Cada painel contém dois lados: **Pesquisar** e **Alterar para**. Os atributos que pretende procurar são especificados no lado **Pesquisar** e os atributos que pretende alterar são especificados no lado **Alterar para** da paleta. Pode procurar atributos em múltiplos painéis em simultâneo.
- O menu da paleta permite-lhe colocar os atributos de item seleccionados no lado **Pesquisar** da paleta. Pode especificar opções em todos os painéis da paleta **Pesquisar/Alterar Item**, seleccionando **Obter Todos os Atributos**, ou preencher um painel de cada vez, seleccionando **Obter Atributos de Painel**. Pode utilizar as opções **Apagar Todos os Atributos** e **Apagar Atributos de Painel** para limpar os painéis.
- O painel **Resumo** apresenta um resumo das definições de todos os painéis.
- Os selectores situados na parte inferior da paleta permitem-lhe limitar a procura a tipos de itens específicos. Para pesquisar e alterar todos os tipos de itens, deixe todos estes selectores desmarcados.
- Quando clicar em **Pesquisar Seguinte**, a função Pesquisar/Alterar Item realizará a procura em toda a apresentação, do início ao fim. Para limitar uma procura à área de trabalho activa, prima Opção/Alt+clique no botão **Pesquisar Seguinte**.

## Suporte lógico Item Styles XTensions

A função Estilos de Item permite-lhe guardar conjuntos de atributos de itens, incluindo cor, estilo de moldura, espessura de linha, escala de imagem e inserção de texto, como estilos que pode aplicar a partir de uma paleta.

O suporte lógico Item Styles XTensions adiciona a paleta **Estilos de Item** (**Janela** > **Estilos de Item**), a caixa de diálogo **Editar Estilos de Item** (**Editar** > **Estilos de Item**) e a caixa de diálogo **Utilização de Estilos de Item** (**Utilitários** > **Utilização de Estilos de Item**).

➡ Os Estilos de Item não afectam os atributos protegidos dos itens (posição, texto ou imagem). Por exemplo, se aplicar um Estilo de Item a um item cuja posição está protegida (**Item** > **Proteger** > **Posição**), o item não se deslocará em função de quaisquer valores **X, Y** especificados no Estilo de Item. Quando o item é seleccionado, o nome do respectivo Estilo de Item é apresentado com um + junto do nome.

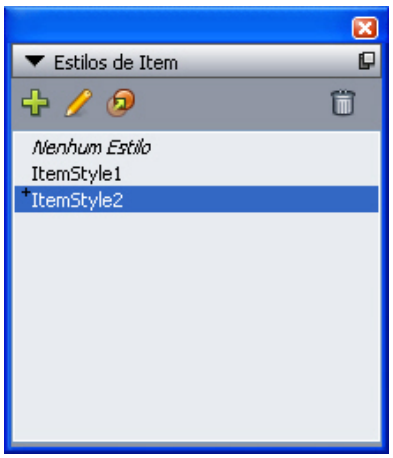
➡ Não utilize Estilos de Item com as funções Conteúdo Partilhado e Composition Zones.

➡ Os Estilos de Item não suportam tabelas.

### Utilizar a paleta Estilos de Item

Para aplicar um Estilo de Item a todos os itens seleccionados, clique no nome do Estilo de Item na paleta **Estilos de Item**. Os botões **Novo** e **Eliminar** permitem-lhe adicionar e eliminar Estilos de Item. O botão **Actualizar** permite-lhe actualizar uma definição de estilo de item com base nas alterações locais ao estilo de item aplicado.

➡ Também pode aplicar um Estilo de Item a itens seleccionados, especificando o nome do Estilo de Item no submenu **Estilo > Estilos de Item**.




A paleta **Estilos de Item**

Para aplicar um Estilo de Item, seleccione os itens pretendidos e clique no nome do Estilo de Item, na paleta **Estilos de Item**. Também pode premir o comando de teclado apresentado à direita do nome do Estilo de Item.

O Estilo de Item aplicado ao item seleccionado (caso exista) é apresentado no estilo carregado, na paleta **Estilos de Item**. Se for apresentado um sinal de + junto do nome, o item utiliza formatação

local diferente da definida no Estilo de Item. Para remover formatação local de um item, seleccione o item, clique em **Nenhum Estilo**, na parte superior da paleta **Estilos de Item** e, em seguida, clique de novo no nome do Estilo de Item. Também pode remover formatação local premindo Opção+clicando/Alt+clicando no nome do Estilo de Item.

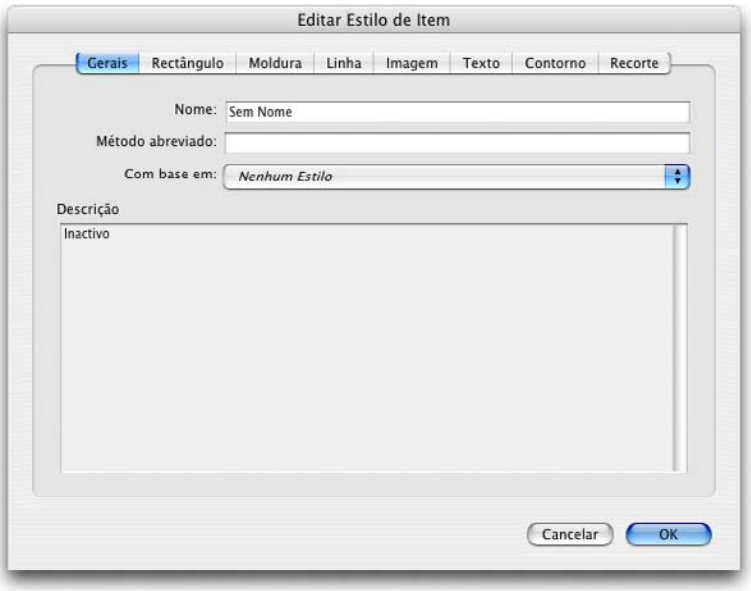
Para criar, editar, duplicar, eliminar, importar ou exportar Estilos de Item, utilize a caixa de diálogo **Estilos de Item** (**Editar > Estilos de Item**). Também pode editar Estilos de Item premindo Opção+clicando/Alt+clicando no nome do Estilo de Item, na paleta **Estilos de Item**, ou especificando o Estilo de Item e seleccionando **Editar** no menu da paleta **Estilos de Item**.

Consulte também "*Criar Estilos de Item*" e "*Verificar a utilização de Estilos de Item*".

### Criar Estilos de Item

Pode basear um Estilo de Item num item formatado ou criar um Estilo de Item inteiramente novo. Para criar um Estilo de Item:

1. Para começar com um item formatado, seleccione-o. Para começar de novo, certifique-se de que não está seleccionado qualquer item.
2. Clique no botão **Novo**, na paleta **Estilos de Item**. Também pode seleccionar **Novo** no menu da paleta ou seleccionar **Editar** > **Estilo de Item** e, em seguida, clicar na caixa de diálogo **Novo**.




Caixa de diálogo **Editar Estilo de Item**

3. No separador **Gerais**, introduza um nome descritivo no campo **Nome**.
4. Se pretender especificar um atalho de teclado, introduza-o no campo **Método Abreviado**. No Mac OS, pode utilizar qualquer combinação de Comando, Opção, Control e Shift com os números do teclado numérico ou com as teclas de função. No Windows, pode utilizar qualquer combinação e Control e Alt com os números do teclado numérico ou qualquer combinação de Control, Alt e Shift com as teclas de função.

➡ Se optar por utilizar as teclas de função, irá sobrepor quaisquer comandos de QuarkXPress e comandos ao nível do sistema.

5 Se pretender basear este Estilo de Item noutro Estilo de Item, seleccione uma opção no menu pendente **Com base em**.

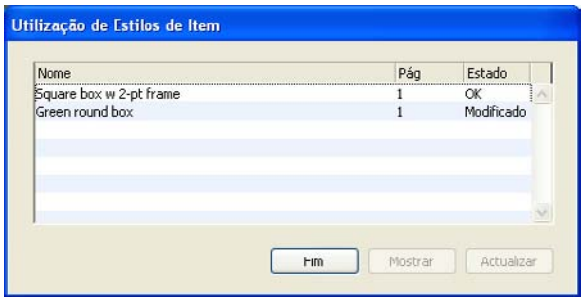
6 Se estiver a começar com um item seleccionado, reveja os atributos listados na área **Descrição** ou clique nos separadores, para rever as respectivas definições.

7 Para efectuar alterações no Estilo de Item, clique primeiro num separador e, em seguida:

- Seleccione **Aplicar** para incluir atributos de um separador no Estilo de Item. Em seguida, marque cada atributo que pretender incluir e efectue as alterações necessárias.
- Desmarque **Aplicar** se não pretender incluir quaisquer atributos de um separador completo.
- Desmarque um atributo individual, para removê-lo do Estilo de Item.

### Verificar a utilização de Estilos de Item

Para ver onde são utilizados **Estilos de Item** e onde ocorrem sobreposições locais, seleccione **Utilização** no menu da paleta **Estilos de Item**. A caixa de diálogo **Utilização de Estilos de Item** apresenta uma lista de cada utilização de um **Estilo de Item**, bem como do respectivo número de página e estado.




A caixa de diálogo **Utilização de Estilos de Item**

As opções da caixa de diálogo **Utilização de Estilos de Item** funcionam da seguinte forma:

- Para seleccionar um item que utilize um Estilo de Item, clique na coluna **Nome** e, em seguida, clique em **Mostrar**.
- Se um item seleccionado for listado como **Modificado**, possui sobreposições locais. Clique em **Actualizar** para remover todas as sobreposições locais.
- Se a utilização do Estilo de Item contiver erros, clique em **Mostrar Erros**.

## Suporte lógico OPI XTensions

O suporte lógico OPI XTensions proporciona melhoramentos para as funções de Open Prepress Interface (OPI) integradas no QuarkXPress.

Num sistema de OPI, o utilizador manipula versões de baixa resolução de imagens no QuarkXPress e, em seguida, a versão de alta resolução de cada imagem é trocada por um sistema de sistema de pré-impressão ou por um servidor de OPI, na saída. As funções de OPI requerem que uma apresentação seja enviada para impressão, para um sistema de pré-impressão ou servidor com capacidade para interpretar comentários de OPI e possua acesso às versões de alta resolução de imagens destinadas a OPI.

### Definir uma imagem importada para troca OPI

Pode activar a função OPI numa base de imagem a imagem, quando importar uma imagem, modificar uma imagem importada ou utilizar o separador **OPI** da caixa de diálogo **Utilização** (menu **Utilitários**):

- Quando importar uma imagem (**Ficheiro > Importar Imagem**), seleccione **Usar OPI** para permitir a substituição OPI na imagem.
- Escolha uma imagem que já tenha sido importada para a apresentação e, em seguida, seleccione **Item > Alterar** e clique no separador **OPI**. Seleccione **Usar OPI** para permitir a substituição OPI na imagem.
- Seleccione **Utilitários > Utilização > OPI** para visualizar uma lista de todas as imagens da apresentação. Se uma imagem estiver marcada na coluna **OPI**, significa que está definida para troca.

É importante evitar a alteração dos nomes dos ficheiros de imagem, quando estiver a trabalhar com imagens que serão substituídas utilizando a opção OPI.

### Activar opções de OPI para uma apresentação

Quando uma apresentação de impressão que contém comentários de OPI atinge a fase de saída final, tem de certificar-se de que as opções de OPI estão activas, para que o QuarkXPress escreva comentários de OPI no fluxo de saída. Mesmo que todas as imagens apropriadas estejam especificadas para OPI, o QuarkXPress só escreverá comentários de OPI se as opções de OPI estiverem activas para a apresentação. No entanto, num ambiente de ficheiros de proxy, em que os próprios ficheiros proxy contêm as informações OPI e não dependem dos seus comentários, não é necessário activar as opções de OPI.

Para activar as opções de OPI para uma apresentação:

1. Seleccione **Ficheiro > Imprimir**. É apresentada a caixa de diálogo **Imprimir**.
2. Clique em **OPI** para visualizar o painel **OPI**.
3. Seleccione **OPI Activo**.
4. Clique em **Imprimir**.

Quando a função OPI Activo está seleccionada, o QuarkXPress escreve comentários de OPI para todas as imagens da apresentação. No entanto, apenas as imagens especificadas, utilizando um dos métodos descritos em "*Definir uma imagem importada para troca OPI*", serão trocadas por uma versão de alta resolução.

### Criar comentários de OPI para impressão, EPS e PDF

O suporte lógico OPI XTensions adiciona um painel **OPI** às caixas de diálogo **Imprimir**, **EPS** e **Opções de Exportação de PDF**. Pode utilizar este painel para especificar se é necessário incluir informações adicionais na cadeia de PostScript, para uma correcta substituição de OPI.

## Suporte lógico PDF Filter XTensions

Pode utilizar o suporte lógico PDF Filter XTensions para dois efeitos:

- Guardar uma página ou um intervalo de páginas de uma apresentação do QuarkXPress como um ficheiro PDF (Portable Document Format). Para mais informações, consulte "*Exportar uma apresentação em formato PDF*".
- Importar uma página de um ficheiro PDF para um rectângulo de imagem. Para mais informações, consulte "*Importar um ficheiro PDF para um rectângulo de imagem*".

### Importar um ficheiro PDF para um rectângulo de imagem

Para importar um ficheiro PDF para o rectângulo de imagem activo:

1. Seleccione **Ficheiro > Importar Imagem**.

- **ApararRectângulo**: Utiliza o tamanho da página depois de aparar o rectângulo. Esta opção não inclui marcas de corte e não é afectada por quaisquer projecções no espaço da apresentação, quando o PDF é criado.
- **CortarRectângulo**: Utiliza o tamanho da página, além do espaço destinado a projecções específicas e a marcas de corte. **CortarRectângulo** equivale ao tamanho do espaço da apresentação, relativamente ao suporte lógico PDF Boxer XT.
- **Rectângulo de Projecção**: Utiliza o tamanho da página e o espaço destinado a projecções.
- **RectânguloMultimédia**: Utiliza o tamanho da página, não incluindo o espaço para projecções ou marcas de corte.

2. Clique em **Abrir**.

➡ A pré-visualização de uma página PDF é apresentada com a profundidade de cor especificada no menu pendente **TIFFs a Cores**, no painel **Visualizar** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**).

➡ Para pré-visualizar uma página diferente de um ficheiro PDF na caixa de diálogo **Importar Imagem**, marque o selector **Pré-visualização** e, em seguida, introduza o número da página no campo **Página de PDF**.

➡ Para saber qual a página de um ficheiro PDF que foi importada para uma apresentação, aceda ao painel **Imagens** da caixa de diálogo **Utilização** (menu **Utilitários**) e, em seguida, seleccione **Informação Adicional**.

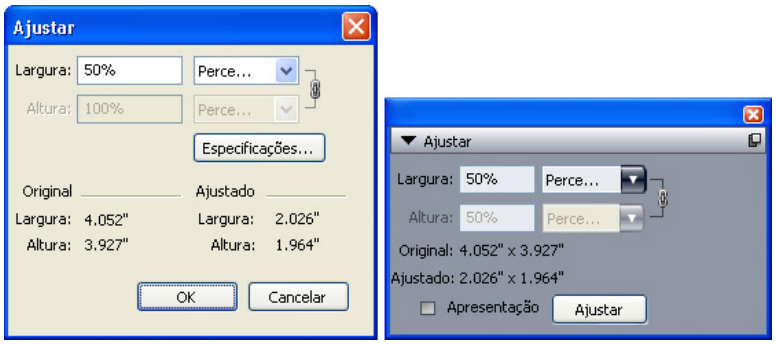
## Suporte lógico Scale XTensions

O suporte lógico Scale XTensions permite-lhe definir de forma rápida escalas de apresentações do QuarkXPress, itens, grupos e conteúdos de forma semelhante à utilizada para definir a escala de objectos em programas de desenho. Através da caixa de diálogo **Definições de Escala**, poderá especificar os itens sujeitos à escala — texto, molduras, desvios, pesos de linhas e mais.

O suporte lógico Scale XTensions adiciona o seguinte ao QuarkXPress:

- **Item** > **Escala** permite-lhe especificar uma nova largura, uma nova altura ou ambas para o item, itens ou grupo seleccionado.

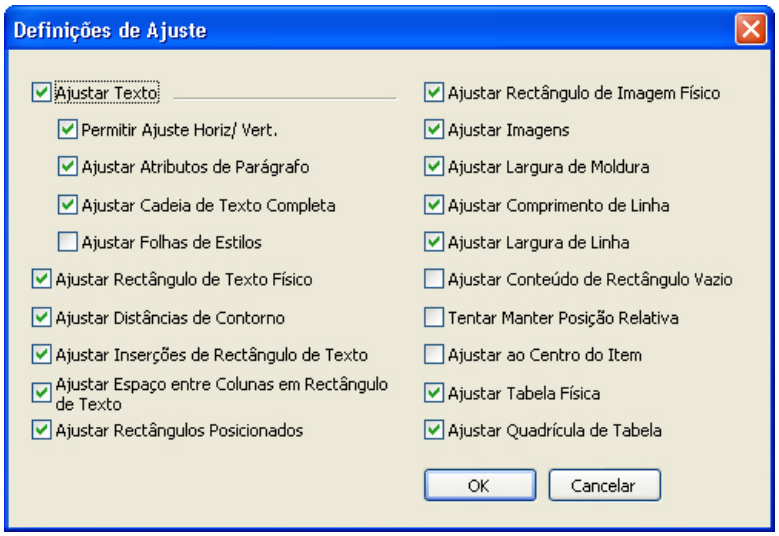
- **Janela** > **Escala** apresenta a paleta **Escala**, que disponibiliza os mesmos controlos que o comando **Escala**. Adicionalmente, a paleta **Escala** permite-lhe definir a escala de toda a apresentação. Também pode definir a escala do item, itens ou grupos seleccionados ou aumentar ou diminuir a escala da apresentação em 5% seleccionando **Aumentar Tamanho** ou **Diminuir Tamanho** no menu da paleta.




Caixa de diálogo **Escala** e paleta **Escala**

A caixa de diálogo **Escala** e a paleta **Escala** disponibilizam as seguintes funcionalidades:

- Pode definir a escala em termos de percentagens do tamanho actual do item (percentagem) ou introduzindo novas dimensões (nas unidades de medida actuais). Comece por seleccionar **Percentagem** ou **Unidades** nos menus à direita dos campos **Largura** e **Altura** e, em seguida, introduza os valores adequados nos campos.
- Para definir a escala dos itens de forma proporcional, clique no botão Restringir. Quando restringir a escala, a opção **Altura** não está disponível e a escala dos itens será definida de forma igual vertical e horizontalmente, de acordo com as introduções efectuadas no campo **Largura**.
- As dimensões **Originais** e de **Escala** do rectângulo de ligação do item ou do grupo são apresentadas (nas unidades de medida actuais). Estes valores são actualizados sempre que mudar um valor nos campos **Largura** ou **Altura**.
- Para alterar as definições de escala, clique no botão **Definições** na caixa de diálogo **Escala** ou seleccione **Definições de Escala** no menu da paleta **Escala**. É apresentada a caixa de diálogo **Definições de Escala**. Cada rectângulo de verificação controla se é definida a escala de um item ou atributo em particular.




Caixa de diálogo **Definições de Escala**

Na paleta **Escala**, pode seleccionar **Apresentação** para definir a escala de toda a apresentação e todos os itens nela contidos.

➡ O Scale XT permite-lhe definir a escala de um item de modo a este ser mais pequeno ou maior do que o permitido pelo QuarkXPress. Um item deste tipo será impresso correctamente, mas se tentar modificá-lo com as primitivas ou comandos do QuarkXPress, será apresentada uma mensagem de erro.

➡ O Scale XT não foi concebido para trabalhar com todos os itens sincronizados através da paleta **Conteúdo Partilhado Janela > Conteúdo Partilhado**). As ocorrências do item partilhado vão herdar apenas as alterações de largura e de altura do Scale XT. Adicionalmente, não defina a escala de apresentações inteiras que incluam Composition Zones.

➡ A escala dos itens rodados é definida de acordo com a respectiva geometria original. Por exemplo, se definir a escala apenas da largura de um rectângulo quadrado que tenha sido rodado em 45 graus, é produzido um rectângulo rodado (em alternativa a, como poderia pretender, um losango mais largo).

## Suporte lógico Scissors XTensions

O suporte lógico Scissors XTensions adiciona a primitiva **Tesoura** à paleta **Primitivas**. Pode utilizar a primitiva **Tesoura** para cortar o contorno de um rectângulo e transformá-lo numa linha, ou para cortar uma linha ou percurso de texto em dois.

Quando o suporte lógico Scissors XTensions está instalado, a primitiva **Tesoura** é apresentada na paleta **Primitivas** do QuarkXPress. Para utilizar a primitiva **Tesoura**:

1 Seleccione a primitiva **Tesoura** .

- Quando um rectângulo de imagem é cortado, é convertido numa linha Bézier. Consequentemente, o conteúdo do rectângulo deixa de estar retido, após a realização do corte.
- Quando um rectângulo de texto é cortado, é convertido num percurso de texto.

- Quando um percurso de texto é cortado, é convertido em dois percursos de texto ligados.

2 Seleccione a primitiva **Seleccionar Ponto** e clique e arraste o ponto, para ajustá-lo.

## suporte lógico Script XTensions

Quando o suporte lógico Script XTensions está instalado, o menu Scripts está disponível na barra de menus do QuarkXPress. A partir deste menu, pode executar qualquer script AppleScript incluído na pasta "Scripts" da pasta de aplicações do QuarkXPress. O suporte lógico Script XTensions disponibiliza um conjunto de scripts AppleScript a partir deste menu, por predefinição, além de poder adicionar os seus próprios scripts AppleScript ao menu, colocando-os na pasta "Scripts".

Para utilizar o suporte lógico Script XTensions, basta seleccionar um script no menu Scripts; o script começa a ser executado. Os scripts predefinidos disponibilizados estão organizados em submenus.

Note que apesar destes scripts se destinarem a ser utilizados em tantos fluxos de trabalho quanto possível, as definições específicas do seu fluxo de trabalho podem impedi-los de funcionar correctamente. Por este motivo, é aconselhável guardar as suas apresentações antes de executar quaisquer scripts que as afectem.

➡ O suporte lógico Script XTensions destina-se apenas a Mac OS.

➡ O suporte lógico Script XTensions tem de ser instalado antes de poder executar quaisquer scripts AppleScript que afectem o QuarkXPress, quer os scripts sejam lançados a partir do QuarkXPress ou de qualquer outra localização (por exemplo, o ambiente de trabalho).

Outros componentes necessários incluem:

- Standard Additions Scripting Addition
- AppleScript Extension

### Submenu Primitivas de Rectângulo

Este tópico descreve os scripts AppleScript disponíveis no menu **Primitivas de Rectângulo** do menu Scripts, quando está instalado suporte lógico Script XTensions.

- Utilize a opção **Adicionar Marcas de Recorte** para colocar marcas de recorte à volta do rectângulo seleccionado.
- Utilize a opção **Banner Fácil** para criar um "banner" (rectângulo de texto) no canto superior esquerdo de um rectângulo seleccionado; o utilizador especifica o texto do "banner".
- Utilize a opção **Criar Rectângulo de Legenda** para criar um rectângulo de legenda (rectângulo de texto) por baixo do rectângulo seleccionado.
- Utilize a opção **Reduzir ou Aumentar no Centro** para redimensionar um rectângulo a partir do centro, em vez de a partir da respectiva origem (coordenadas 0,0).

### Submenu Quadrícula

Este tópico descreve os scripts AppleScript disponíveis no menu **Quadrícula** do menu Scripts , quando está instalado suporte lógico Script XTensions.

Utilize a opção **Dividindo um Rectângulo** para criar uma quadrícula de rectângulos com base nas dimensões do rectângulo seleccionado.

### Submenu Imagens

Este tópico descreve os scripts AppleScript disponíveis no menu **Imagens** do menu Scripts , quando está instalado suporte lógico Script XTensions.

- Utilize a opção **Conteúdo para Ficheiro PICT** para guardar a pré-visualização PICT da imagem seleccionada num ficheiro.
- Utilize a opção **Copiar para Pasta** para guardar uma cópia da imagem do rectângulo de imagem seleccionado numa pasta especificada.
- Utilize a opção **Pasta para Rectângulos de Imagem Seleccionados** para importar ficheiros de imagem de uma pasta especificada para rectângulos de imagem seleccionados. As imagens são importadas por ordem alfabética.

### Submenu Rectângulo de Imagem

Este tópico descreve os scripts AppleScript disponíveis no menu **Rectângulo de Imagem** do menu Scripts , quando está instalado suporte lógico Script XTensions.

- Utilize a opção **Marcas de Recorte e Nome** para colocar marcas de recorte à volta do rectângulo de imagem activo e introduzir o nome do ficheiro de imagem num rectângulo de texto, por baixo do rectângulo de imagem.
- Utilize a opção **Colocar Nome** para introduzir um nome de uma imagem num rectângulo de texto, por baixo do rectângulo de imagem que contém a imagem.
- Utilize a opção **Definir Fundo como Nenhum** para alterar a cor de fundo de todos os rectângulos de imagem da apresentação para **Nenhum**.
- Utilize a opção **Definir Fundo** para alterar o fundo de todos os rectângulos de imagem da apresentação para a cor e tonalidade especificadas.

### Submenu Imprimir

Este tópico descreve os scripts AppleScript disponíveis no menu **Imprimir** do menu Scripts , quando está instalado suporte lógico Script XTensions.

- Utilize a opção **OPI - Mudar Imagem** para activar a propriedade de troca OPI para os rectângulos de imagem seleccionados. Este script requer a instalação do suporte lógico OPI XTensions.
- Utilize a opção **OPI - Não Mudar Imagem** para desactivar a propriedade de troca OPI para os rectângulos de imagem seleccionados. Este script requer a instalação do suporte lógico OPI XTensions.

### Submenu Guardar

Este tópico descreve os scripts AppleScript disponíveis no menu **Guardar** do menu Scripts , quando está instalado suporte lógico Script XTensions.

Utilize a opção **Cada Página como EPS** para guardar cada página da apresentação como um ficheiro EPS individual com uma pré-visualização TIFF a cores.

- Para guardar as páginas da apresentação activa como ficheiros EPS, clique em **Activa**.
- Para guardar as páginas de uma apresentação num projecto diferente, clique em **Escolher** para ver a caixa de diálogo **Escolher um Ficheiro**, navegue para o projecto de destino e clique em **Escolher**. O script guarda as páginas da apresentação que estava activa da última vez que o projecto foi guardado.

### Submenu Especial

Este tópico descreve os scripts AppleScript disponíveis no menu **Especial** do menu Scripts, quando está instalado suporte lógico Script XTensions.

- Utilize a opção **Mover para a Pasta de Scripts** para copiar ou mover um script AppleScript seleccionado para uma pasta especificada, dentro da pasta "Scripts".
- Utilize a opção **Abrir PDF de Script de Eventos Apple** para abrir o ficheiro "A Guide to Apple Events Scripting.pdf". Este ficheiro PDF contém informações detalhadas sobre como escrever scripts AppleScript para QuarkXPress.
- Utilize a opção **Abrir Pastas do QuarkXPress** para abrir pastas especificadas dentro da pasta do QuarkXPress.

### Submenu Textos

Este tópico descreve os scripts AppleScript disponíveis no menu **Textos** do menu Scripts, quando está instalado suporte lógico Script XTensions.

- Utilize a opção **Ligar Rectângulos de Texto Seleccionados** para ligar rectângulos de texto seleccionados. A ordem da cadeia de texto baseia-se na ordem de sobreposição dos rectângulos de texto.
- A opção **De/Para Etiquetas XPress** converte o texto do rectângulo seleccionado em códigos de "XPress Tags", ou de códigos de "XPress Tags" em texto formatado (o texto é formatado utilizando códigos de "XPress Tags"). Este script requer a instalação do filtro de "XPress Tags".
- A opção **Desligar Rectângulos Seleccionados** quebra as ligações entre rectângulos de texto seleccionados, mantendo a posição do texto na cadeia de texto.

### Submenu Tabelas

Este tópico descreve os scripts AppleScript disponíveis no menu **Tabelas** do menu Scripts, quando está instalado suporte lógico Script XTensions.

- Utilize a opção **Cor de Linha ou Coluna** para aplicar uma cor e tonalidade especificada a cada uma das linhas ou colunas de uma tabela.

### Submenu Tipografia

Este tópico descreve os scripts AppleScript disponíveis no menu **Tipografia** do menu Scripts, quando está instalado suporte lógico Script XTensions.

- Utilize **Quadrícula +1pt** para aumentar o tamanho da quadrícula de base de linha (o espaço entre quadrículas) 1 ponto.

- Utilize **Quadrícula –1pt** para reduzir o tamanho da quadrícula de base de linha (o espaço entre quadrículas) 1 ponto.
- Utilize **Largura da Coluna e Espa. entre col**. para definir a largura das colunas e o espaço entre colunas para um rectângulo de texto seleccionado.
- Utilize **Criar Fracção** para converter todas as ocorrências de números em ambos os lados de uma barra (por exemplo, 1/2) em fracções formatadas.
- Utilize **Definir Inserções de Rectângulo de Texto** para especificar os valores de inserção do rectângulo de texto em ambos os lados do rectângulo de texto seleccionado.

## Suporte lógico Shape of Things XTensions

O suporte lógico Shape of Things XTensions adiciona a primitiva **Rectângulo em Estrela** ao QuarkXPress. Pode utilizar esta primitiva para criar fácil e rapidamente rectângulos em forma de estrela.

### Utilizar a primitiva Rectângulo em Estrela

Pode criar um rectângulo em forma de estrela de duas maneiras.

1 Seleccione a primitiva **Rectângulo em Estrela** e, em seguida, clique e arraste.

2 Seleccione a primitiva **Rectângulo em Estrela** e, em seguida, posicione o ponteiro em forma de cruz no local onde pretende colocar o rectângulo em forma de estrela e clique uma vez. Quando for apresentada a caixa de diálogo **Rectângulo em Estrela**, introduza valores nos campos seguintes e clique em **OK**:

- **Largura da Estrela**
- **Altura da Estrela**
- **Número de Cristais**
- **Profundidade do Cristal**: Introduza a distância pretendida desde a extremidade até à base do cristal, em percentagem.
- **Cristais Aleatórios**: Introduza um valor entre 0 e 100, em que 0 corresponde a nenhuma aleatoriedade e 100 à aleatoriedade máxima.

## Suporte lógico Super Step and Repeat XTensions

O suporte lógico Super Step and Repeat XTensions proporciona uma alternativa versátil à função **Duplicar e Repetir** do QuarkXPress. Pode utilizar a função Super-duplicar e Repetir para transformar itens à medida que os duplica, dimensionando, rodando e inclinando os itens.

### Utilizar a opção Super-duplicar e Repetir

Utilize a opção Super-duplicar e Repetir para duplicar itens, de uma forma rápida e simples, enquanto os roda, dimensiona ou inclina. Para utilizar a opção Super-duplicar e Repetir:

1 Seleccione um rectângulo de imagem, um rectângulo de texto, um percurso de texto ou uma linha.

- Para especificar quantas vezes pretende que o item seja duplicado, introduza um número entre 1 e 100 no campo **Número de repetições**.
- Para especificar o posicionamento horizontal das cópias em relação ao item original, introduza um valor no campo **Deslocação horizontal**. Um valor negativo coloca as cópias à esquerda do original; um valor positivo coloca as cópias à direita do original.
- Para especificar o posicionamento vertical das cópias em relação ao item original, introduza um valor no campo **Deslocação vertical**. Um valor negativo coloca as cópias por cima do original; um valor positivo coloca as cópias por baixo do original.
- Para rodar cada item duplicado, especifique o valor de rotação para cada item, em graus, no campo **Ângulo**. Por exemplo, se especificar 10, o primeiro item duplicado será rodado 10 graus em relação ao item original; o segundo item duplicado será rodado 20 graus em relação ao item original, e assim sucessivamente. A rotação é realizada para a esquerda, relativamente ao item original.
- Para especificar a espessura da moldura duplicada final (para um rectângulo de imagem ou de texto), ou da linha duplicada final (para um percurso de texto ou linha), introduza um valor de ponto no campo **Largura de Moldura/Linha Final** ou **Espessura de Linha Final**.
- Quando duplicar um rectângulo ou uma linha, introduza um valor entre 0% e 100% no campo **Tonalidade de Rectângulo Final** ou **Tonalidade de Linha Final**, para especificar a tonalidade da cor de fundo do rectângulo duplicado final ou a tonalidade da cor da linha ou do percurso de texto duplicado final.
- Quando duplicar um rectângulo que possua um fundo combinado, o campo **Tonalidade de Rectângulo Final 2** está activado. Introduza um valor entre 0% e 100% no campo **Tonalidade de Rectângulo Final 2**, para especificar a segunda tonalidade de fundo para a combinação no rectângulo duplicado final.
- Para especificar a escala do rectângulo de imagem, rectângulo de texto, percurso de texto ou linha duplicado final, introduza um valor entre 1% e 1000% no campo **Escala de Item Final** ou **Escala de Linha Final**.
- Para inclinar um rectângulo duplicado, introduza um valor entre 75° e –75° no campo **Inclinação de Item Final**, para especificar a inclinação do rectângulo duplicado final.
- Para dimensionar o conteúdo de um rectângulo de imagem, rectângulo de texto, percurso de texto, de modo a caber nos rectângulos duplicados, seleccione **Conteúdo da Escala**.
- Para especificar o ponto em torno do qual será realizada a rotação ou o dimensionamento do item, seleccione uma opção no menu pendente **Rotação e Escala Relativamente a**. Note que a opção **Ponto Seleccionado** só está disponível no menu pendente **Rotação e Escala Relativamente a** quando está seleccionando um ponto num item Bézier.

2 Clique em **OK**.

## Suporte lógico Table Import XTensions

Pode utilizar o suporte lógico Table Import XTensions para criar uma tabela no QuarkXPress utilizando um ficheiro de Microsoft Excel como a fonte de dados; pode também actualizar essa mesma tabela de QuarkXPress quando os dados forem alterados no ficheiro Excel. Este módulo XTensions também pode ser utilizado para importar e actualizar gráficos e imagens do Microsoft Excel.

Quando o suporte lógico Table Import XTensions está activo e instalado, são apresentadas as seguintes adições na interface do QuarkXPress:

- O selector **Ligar a Dados Externos** é adicionado à caixa de diálogo **Propriedades da Tabela**.
- O separador **Tabelas** é adicionado à caixa de diálogo **Utilização**.
- O separador **Inserir Gráfico** é adicionado à caixa de diálogo **Importar Imagem** e apresenta todos os gráficos existentes no livro.

## Type Tricks

Type Tricks é um suporte lógico XTensions que inclui as seguintes opções tipográficas: Criar Fracção, Criar Preço, Ajustamento do Espaço em Palavras, Verificação de Linha e Sublinhado Personalizado.

### Criar Fracção

O comando **Criar Fracção** (**Estilo > Estilo**) permite-lhe formatar fracções automaticamente. Este comando fica activo quando é seleccionada uma fracção ou quando o cursor é colocado junto (e na mesma linha) dos caracteres que compõem a fracção. Alguns exemplos de fracções que podem ser formatadas são: 11/42, 131/416 e 11/4x.

Para converter caracteres numa fracção, especifique os caracteres e seleccione **Estilo > Estilo > Criar Fracção**.

Os caracteres da fracção são convertidos utilizando a opção Ajustar à Base da Linha e a formatação especificada no separador **Fracção/Preço** da caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências > Aplicação > Fracção/Preço**).

### Criar Preço

O comando **Criar Preço** (**Estilo > Estilo**) permite-lhe formatar preços automaticamente. Este comando está disponível quando texto que pode ser formatado como preço (por exemplo, $1.49, £20.00 e a.bc) está seleccionado ou o cursor está junto a (e na mesma linha) qualquer dos caracteres. Um preço tem de conter um símbolo decimal, representado por um ponto ou por uma vírgula. Os caracteres situados antes e depois do símbolo decimal só podem ser compostos por letras ou números.

Para converter caracteres num preço, especifique os caracteres e seleccione **Estilo > Estilo > Criar Preço**.

Quando utiliza o comando **Criar Preço**, o QuarkXPress aplica automaticamente o estilo superior aos caracteres que se seguem ao símbolo decimal.

O aspecto de fracções e preços convertidos é determinado pelos valores e selecções introduzidos no separador **Fracção/Preço** da caixa de diálogo **Preferências** ( **QuarkXPress /Editar > Preferências > Aplicação > Fracção/Preço**).

### ajustamento do espaço em palavras

A função de Ajustamento do espaço em palavras permite-lhe aplicar o ajustamento apenas aos espaços das palavras. (Normalmente, os valores de ajustamento são aplicados entre caracteres e palavras). Esta função só pode ser acedida através de comandos de teclado.

**Mac OS**

| Valor de ajustamento | Comando |
|---|---|
| Aumentar o espaço 05 em | Comando+Control+Shift+] |
| Aumentar o espaço em .005 em | Comando+Control+Opção+Shift+] |
| Reduzir o espaço em .05 em | Comando+Control+Shift+[ |
| Reduzir o espaço em .005 em | Comando+Control+Opção+Shift+[ |

**Windows**

| Valor de ajustamento | Comando |
|---|---|
| Aumentar o espaço em .05 em | Control+Shift+@ |
| Aumentar o espaço em .005 em | Control+Alt+Shift+@ |
| Reduzir o espaço em .05 em | Control+Shift+! |
| Reduzir o espaço em .005 em | Control+Alt+Shift+! |

A função de Ajustamento do espaço em palavras é aplicada através do ajustamento ao par manual, após cada espaço seleccionado. Para remover o Ajustamento do espaço em palavras, especifique o texto e seleccione **Utilitários > Remover Ajustamento ao Par Manual**.

### Verificação de Linha

Utilize a função **Verificação de Linha** para localizar linhas viúvas, órfãs, parcialmente justificadas, que terminam com um hífen e excessos de rectângulo de texto. A **Verificação de Linha (Utilitários > Verificação de Linha)** desloca-se por um documento, destacando as linhas duvidosas.

Para especificar o que a Verificação de Linha deve procurar, abra a caixa de diálogo **Critérios de Procura** (**Utilitários > Verificação de Linha > Critérios de Procura**) e seleccione as categorias de tipografia indesejada que pretende procurar.

Para procurar no documento completo, coloque o cursor em qualquer parte do texto e seleccione **Utilitários > Verificação de Linha > Primeira Linha**. Para procurar a partir do local onde se encontra o cursor até ao fim do documento, coloque o cursor no local onde pretende começar a procura e seleccione **Utilitários > Verificação de Linha > Linha Seguinte** ou prima Comando+;/Ctrl+;. Para prosseguir com a procura, prima Comando+;/Ctrl+;.

### Sublinhado Personalizado

A função Sublinhado Personalizado permite-lhe personalizar a cor, tonalidade, espessura e deslocação dos sublinhados. Os sublinhados personalizados funcionam de forma muito idêntica aos sublinhados de estilo, mas podem ser personalizados com um maior controlo sobre os atributos de sublinhado.

Os estilos de sublinhado personalizado funcionam de uma forma muito idêntica às folhas de estilos. Para criar, editar ou eliminar um estilo de sublinhado, seleccione **Editar > Estilos de Sublinhado**. Para aplicar um estilo de sublinhado personalizado, seleccione o nome correspondente no submenu **Estilo > Estilos de Sublinhado**.

Para aplicar um sublinhado personalizado, especifique o texto que pretende sublinhar e seleccione **Estilo > Estilos de Sublinhado > Personalizar**. Na caixa de diálogo **Atributos de Sublinhado**, pode especificar a cor, tonalidade, espessura e deslocação do sublinhado.

Para remover um sublinhado personalizado, especifique o texto e seleccione **Estilo > Estilo > Remover Sublinhado Personalizado**.

### Filtro Word 6-2000

O Filtro Word 6–2000 permite que os documentos sejam importados dos ou exportados para os formatos Word 97/98/2000 (Word 8), Word 2003 e Word 2007 (.docx). Também pode importar documentos do Microsoft Word 6.0/95 (Word 6 e Word 7).

➡ Para evitar problemas de importação, desmarque **Guardar os ficheiros rapidamente** (no separador **Guardar** da caixa de diálogo **Opções**), no Microsoft Word, ou utilize o comando **Guardar Como** para criar uma cópia do ficheiro Word que pretende importar.

### Filtro WordPerfect

O Filtro WordPerfect permite que os documentos sejam importados do WordPerfect 3.0 e 3.1 (Mac OS) e do WordPerfect 5.x e 6.x (Windows). O Filtro WordPerfect também permite guardar texto em formato de WordPerfect 6.0.

➡ O WordPerfect 3.1 para Mac OS tem capacidade para ler documentos do WordPerfect 6.0 para Windows, pelo que não existe uma opção de exportação do WordPerfect 3.1 para Mac OS.

### Suporte lógico XSLT Export XTensions

Pode utilizar o suporte lógico XSLT Export XTensions para gerar um ficheiro XSL (Extensible Stylesheet Language) que contenha transformações XSL do conteúdo de uma apresentação Web. Em seguida, pode utilizar um processador XSLT para aplicar as transformações XSL resultantes a um ficheiro XML e produzir um ficheiro HTML compatível com XHTML–1.1.

### Outros módulos XTensions

Este tópico apresenta a lista de módulos XTensions adicionais que estão instalados com o QuarkXPress.

- Composition Zones: Activa a função Composition Zones (consulte "*Trabalhar com Composition Zones*").
- Compressed Image Import: Permite a importação de ficheiros TIFF comprimidos LZW, que utilize compressão de imagens.
- Design Grid: Activa a função Quadrícula de Desenho (consulte "Quadrículas de desenho").
- EA Text: Permite que o QuarkXPress abra projectos que utilizam funções de tipografia da Ásia Oriental, como texto rubi, caracteres agrupados, alinhamento de caracteres da Ásia Oriental, marcas de ênfase e números de caracteres da Ásia Oriental.
- Editar original: Permite abrir imagens com uma aplicação predefinida e actualizar imagens modificadas utilizando os comandos **Editar Original** e **Actualizar**, em rectângulos de imagem e células de imagem. Quando o suporte lógico Edit Original XTensions está instalado, pode visualizar

a caixa de diálogo **Editar Original**, utilizando a primitiva **Conteúdo de Imagem** , para fazer duplo clique num rectângulo de imagem que inclua uma imagem importada.

- Error Reporting: Permite que o QuarkXPress envie relatórios para a Quark, quando a aplicação é terminada inesperadamente.
- GlyphPalette: Activa a paleta **Glifos** (consulte "*Trabalhar com a paleta Glifos*").
- HyphDieckmann *(Mac OS apenas):* Activa e utiliza os recursos de hifenização Dieckmann, na pasta "Recursos".
- Hyph_CNS_1, Hyph_CNS_2, Hyph_CNS_3 *(Mac OS apenas):* Activa os recursos Circle Noetics.
- ImageMap: Activa a função Mapa de Imagens em apresentações Web (consulte "*Mapas de Imagens*").
- Index: Activa a função Índice (consulte "*Trabalhar com índices remissivos*").
- Interactive Designer: Activa a função Apresentações Interactivas (consulte "*Apresentações interactivas*").
- Jabberwocky: Gera texto aleatório. Para criar texto aleatório, seleccione um rectângulo de texto com a primitiva **Conteúdo de Texto** e, em seguida, seleccione **Utilitários > Jabber**.
- Kern-Track: Activa tabelas de ajustamento ao par personalizadas e conjuntos de ajustamento (consulte "*Ajustamento ao par automático*" e "*Editar tabelas de ajustamento*").
- Mojigumi: Activa a função Mojigumi em projectos em Asiático Oriental.
- PNG Filter: Permite-lhe importar imagens no formato Portable Network Graphics (PNG).
- PSD Import: Activa a função PSD Import (consulte "*Trabalhar com imagens PSD*").
- QuarkVista: Activa a função Efeitos de Imagem (consulte "*Utilizar efeitos de imagem*").
- RTF Filter: Permite-lhe importar e exportar texto no formato Rich Text Format (RTF).
- Special Line Break: Activa a função **Espaço entre CJK e R** em projectos em Asiático Oriental (consulte "*Preferências — Apresentação — Carácter*").
- SWF Filter: Permite-lhe importar imagens em formato SWF.
- SWF Toolkit: Activa a funcionalidade de importação e exportação, para apresentações interactivas e Web.
- Importação de XML: Permite importar e formatar automaticamente conteúdo em formato XML. Para obter mais informações, consulte *Um guia para a Importação XML*.

# Preferências

As Preferências permitem-lhe controlar o comportamento predefinido do QuarkXPress.

## Compreender as preferências

O comando **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**) apresenta a caixa de diálogo **Preferências**. A caixa de diálogo **Preferências** contém vários painéis que lhe permitem especificar predefinições para as diversas funções da aplicação. Para visualizar um painel, clique no respectivo nome, na lista situada à esquerda. Existem três tipos de preferências:

- *Preferências da aplicação* aplicam-se à aplicação e afectam a forma como os projectos são tratados.
- *Preferências do projecto* afectam todas as apresentações do projecto activo. Contudo, se alterar as preferências do projecto sem nenhum projecto aberto, as novas preferências passam a ser as predefinidas para todos os novos projectos.
- *Preferências da apresentação* afectam apenas a apresentação activa. Contudo, se alterar as preferências da apresentação sem nenhum projecto aberto, as novas preferências passam a ser as predefinidas para todas as novas apresentações.

São apresentados painéis e opções adicionais no submenu **Preferências**, quando é instalado determinado suporte lógico XTensions.

### Alerta Preferências sem Correspondência

O alerta **Preferências sem Correspondência** é apresentado quando abre um projecto que foi guardado pela última vez com informações de tabela de ajustamento ao par, informações de tabela de ajustamento ou excepções de hifenização diferentes das definições contidas nos ficheiros de preferências actuais. Tem a opção de utilizar as definições no projecto ou as definições nos ficheiros de preferências.

- Se clicar em **Usar Preferências do XPress**, as informações de preferências guardadas com o projecto são ignoradas e todas as apresentações são alteradas para as definições dos ficheiros de preferências. O texto pode ser repaginado devido às diferentes informações de ajustamento ao par ou ajustamento automático, ou às diferentes excepções de hifenização. As alterações realizadas nestas definições, enquanto o projecto está activo, são guardadas no projecto e nos ficheiros de preferências. A vantagem de utilizar a função **Usar Preferências do XPress** prende-se ao facto do projecto se basear nas mesmas informações de tabela de ajustamento ao par, informações de tabela de ajustamento e excepções de hifenização que os outros projectos.
- Se clicar em **Usar Espec. do Documento**, o projecto conservará as preferências previamente especificadas para cada apresentação. O texto não será repaginado. As alterações ao ajustamento ao

par automático, ao ajustamento ou às excepções de hifenização realizadas quando o projecto está activo serão guardadas apenas com esse mesmo projecto. A funcionalidade Usar Especificações do Documento é útil se pretender abrir e imprimir uma apresentação sem correr o risco de repaginação do texto.

### Alterações às preferências do QuarkXPress

As alterações às preferências do QuarkXPress são tratadas dos seguintes modos:

- Se efectuar alterações nas preferências da aplicação, na caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**), com ou sem projectos abertos, as alterações são guardadas nos ficheiros de preferências e terão efeito imediato em todos os projectos abertos e abertos posteriormente.
- Se efectuar alterações nas definições do **Gestor XTensions** (menu **Utilitários**), com ou sem projectos abertos, as alterações são guardadas nos ficheiros de preferências e terão efeito em todos os projectos após a reinicialização do QuarkXPress.
- Se efectuar alterações nas definições do **Gestor de PPD** (menu **Utilitários**), com ou sem projectos abertos, as alterações são guardadas nos ficheiros de preferências e terão efeito imediato em todos os projectos abertos e abertos posteriormente.
- Se efectuar alterações nas preferências de uma apresentação, na caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**), com um projecto aberto, as alterações são guardadas apenas com o projecto activo.
- Se seleccionar um dicionário auxiliar diferente, com um projecto aberto, a alteração é guardada apenas com o projecto activo.
- Se efectuar alterações nas informações da tabela de ajustamento ao par, informações da tabela de ajustamento e excepções de hifenização, num projecto novo, essas alterações são guardadas com o projecto activo e nos ficheiros de preferências.

  Se for apresentado o alerta **Preferências sem Correspondência** quando abrir um projecto e clicar em **Usar Preferências do XPress**, as alterações realizadas nas informações da tabela de ajustamento ao par, informações da tabela de ajustamento e excepções de hifenização serão guardadas com esse projecto e nos ficheiros de preferências.

### Conteúdo dos ficheiros de preferências

O conteúdo dos ficheiros de preferências é apresentado em seguida. A lista está dividida em três grupos, de acordo com a forma como as várias preferências são guardadas.

### Grupo A

O Grupo A contém as seguintes informações:

- Tabelas de ajustamento ao par (**Utilitários > Editar Tabela de Ajustamento ao Par**)
- Tabelas de ajustamento (**Utilitários > Edição de Rastreio**)
- Excepções de hifenização (**Utilitários > Excepções de Hifenização**)

  Todas as alterações efectuadas nas definições do Grupo A, quando não estiver aberto qualquer projecto, são guardadas nos ficheiros de preferências e utilizadas em todos os projectos criados posteriormente.

Se o alerta **Preferências sem Correspondência** for apresentado ao abrir um projecto e clicar em **Usar Preferências do XPress**, as alterações posteriores realizadas nas definições do Grupo A são guardadas tanto no projecto como nos ficheiros de preferências. (As definições do Grupo A originais do projecto são eliminadas quando clica em **Usar Preferências do XPress**).

Se o alerta **Preferências sem Correspondência** for apresentado ao abrir um projecto e clicar em **Usar Espec. do Documento**, as alterações posteriores realizadas nas definições do Grupo A são guardadas apenas com o projecto.

#### Grupo B

O Grupo B contém as seguintes informações:

- Folhas de estilos, cores, travessões e molduras, listas e especificações de hifenização e justificação predefinidas (menu **Editar**)
- Definições dos painéis **Projecto** da caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**)
- Informações sobre o percurso para o dicionário auxiliar predefinido (**Utilitários > Dicionário Auxiliar**)

Todas as alterações efectuadas nas definições do Grupo B, quando não estiver aberto qualquer projecto, são guardadas nos ficheiros de preferências e utilizadas em todos os projectos criados posteriormente. Todas as alterações efectuadas nas definições do Grupo B, quando estiver aberto um projecto, são guardadas apenas com esse projecto.

#### Grupo C

O Grupo C contém as seguintes informações:

- Estilos de saída (**Editar > Estilos de Saída**)
- Definições das caixas de diálogo **Gestor XTensions** e **Gestor de PPD** (menu **Utilitários**)
- Definições dos painéis **Aplicação** da caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**)

Todas as alterações efectuadas nas definições do Grupo C são sempre guardadas nas preferências, quer esteja ou não aberto um projecto.

## Preferências da aplicação

Os controlos dos painéis **Aplicação** da caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**) afectam a forma como o QuarkXPress trabalha com todos os projectos, incluindo a forma como os projectos são apresentados e guardados. Estas definições são guardadas com a aplicação e nunca com os projectos.

### Preferências — Aplicação — Visualizar

Utilize o painel **Visualizar** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar a forma como a mesa de colagem e outros elementos da aplicação são apresentados no ecrã, para todos os projectos.

As definições da área **Mesa de Colagem** incluem:

- Utilize o campo **Largura da mesa de colagem** para especificar a largura da mesa de colagem em ambos os lados da página ou área de trabalho, numa apresentação de impressão. A largura da mesa de colagem é medida como uma percentagem da largura da apresentação.
- Utilize o controlo **Cor** para especificar uma cor para a mesa de colagem.
- Para visualizar a mesa de colagem da área de trabalho activa numa cor diferente, seleccione **Alterar Cor da Mesa de Colagem para Indicar Área de Trabalho Activa** e escolha uma cor utilizando o controlo **Cor** correspondente.

As definições da área **Visualizar** incluem:

- Seleccione **Edição de Rectângulo de Texto Opaco** para tornar os rectângulos de texto temporariamente opacos, enquanto os edita.
- Utilize a lista pendente **TIFFs a Cores** para especificar a profundidade de cor das pré-visualizações em ecrã criadas para TIFFs a cores, quando estes são importados.
- Utilize a lista pendente **TIFFs a Cinzento** para especificar a resolução das pré-visualizações em ecrã criadas para TIFFs de níveis de cinzento, quando estes são importados.
- *Windows apenas:* Utilize o campo **Mostrar Valor PPP** para ajustar o monitor de modo a apresentar no ecrã a melhor representação possível do seu documento.
- Seleccione um perfil que corresponda ao monitor, no menu pendente **Perfil de Monitor**, ou seleccione **Automático**. Os perfis podem ser guardados na pasta "Configurações", dentro da pasta da aplicação QuarkXPress. (Para mais informações sobre as preferências de gestão de cores, consulte "*Preferências — Apresentação — Gestor de Cores*").

### Preferências — Aplicação — Especificações de Entrada

Utilize o painel **Especificações de Entrada** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para personalizar o deslocamento e outras acções de movimento.

- Utilize a área **Percorrer** para especificar a rapidez de deslocamento nas apresentações e a forma como as apresentações são actualizadas no ecrã. Seleccione **Tempo Real** para actualizar a vista da apresentação à medida que arrasta as caixas de deslocamento nas barras de deslocamento da janela da apresentação. Para activar e desactivar a função **Tempo Real** durante o deslocamento, prima Opção/Alt enquanto arrasta uma caixa de deslocamento.
- Utilize o menu pendente **Formato** e o selector **Aspas Duplas** para especificar um estilo para a conversão e introdução de aspas. Para especificar os caracteres predefinidos a utilizar com a função **Aspas duplas** e com a opção **Converter aspas** da caixa de diálogo **Importar** (**Ficheiro > Importar**), seleccione uma opção no menu pendente **Aspas**. Seleccione **Aspas duplas** para forçar a aplicação a substituir automaticamente as marcas de pés e polegadas (' e ") pelas aspas seleccionadas, à medida que vai escrevendo.
- Os hífenes e as vírgulas são os separadores predefinidos para indicar intervalos sequenciais e não sequenciais no campo **Páginas** da caixa de diálogo **Imprimir**, no caso de uma apresentação de impressão. Se tiver especificado vírgulas ou hífenes como parte dos números de página, na caixa de diálogo **Secção** (menu **Página**), é necessário alterar aqui os separadores predefinidos. Por exemplo, se os números de página forem "A–1, A–2," não poderá especificar intervalos no campo **Páginas** utilizando hífenes. Para editar os separadores, introduza novos caracteres nos campos **Sequencial** e **Não sequencial**.

- *Mac OS apenas:* Utilize a área **Premir a Tecla Activa** para controlar as acções da tecla Control. Clique em **Ampliação/Redução** para definir a tecla Control de modo a invocar temporariamente a primitiva **Ampliação/Redução** 🔎. Clique em **Menu Contextual** para definir a tecla Control de modo a invocar um menu de contexto. (Control+Shift realiza qualquer função não seleccionada).
- Utilize o campo **Atraso Antes de Deslocamento em Tempo Real** para definir o intervalo de tempo entre clicar e arrastar, para o deslocamento em tempo real. O deslocamento em tempo real apresenta alterações de contornos causadas pelo item em movimento em tempo real. Se esta opção estiver seleccionada, pode activar o deslocamento em tempo real premindo o botão do rato até as asas de redimensionamento desaparecerem, arrastando o item em seguida.
- Seleccione **Deslocar e soltar texto** para cortar, copiar e colar texto utilizando o rato, em vez de utilizar os comandos do menu ou do teclado. Em Mac OS, pode activar temporariamente esta função mantendo premido Control+Comando antes de começar a arrastar. Para cortar e colar, seleccione o texto e arraste-o para uma nova localização. Para copiar e colar, seleccione o texto e prima Shift enquanto o arrasta para uma nova localização.
- Seleccione **Mostrar notas p/ primitivas** para visualizar os nomes das primitivas ou os ícones das paletas, quando coloca o ponteiro sobre os mesmos.
- Seleccione **Manter Atributos de Rectângulo de Imagem** para que um rectângulo de imagem mantenha a sua escala e outros atributos, por predefinição, quando importar uma nova imagem para o rectângulo.

### Preferências — Aplicação — Reposição de Tipos

Utilize o painel **Reposição de Tipos** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para controlar o que acontece quando a aplicação abre um projecto que utiliza fontes inexistentes.

Seleccione **Reposição de Tipos** para activar a função Reposição de Tipos. Quando esta função está activa, se a aplicação detectar um carácter que não consegue apresentar no tipo actual, tenta encontrar um tipo com capacidade para apresentar esse carácter.

Se a aplicação detectar um tipo inexistente ao abrir um projecto, utiliza as preferências deste painel para determinar quais os tipos de substituição a utilizar.

➡ Se adicionar caracteres a um projecto existente e o tipo não suportar esses caracteres, a aplicação procura no sistema um tipo com capacidade de apresentar esses caracteres.

Seleccione **Procurar** para que a aplicação procure um tipo adequado, que seja utilizado no texto activo. Para limitar a procura a um intervalo específico, seleccione **Última** e introduza um número no campo **Parágrafos**. Para alargar a procura a todo o texto onde foi detectado um tipo inexistente, seleccione **Texto Activo**.

Para indicar quais os tipos de reposição que devem ser utilizados, quando não é possível encontrar outro tipo (tendo em conta as definições do campo **Procurar**), seleccione uma opção na coluna **Tipo**, para cada script/idioma listado na coluna **Script/Idioma**.

Para indicar o tipo que deve ser utilizado para a linha descritiva, quando uma apresentação é impressa com as marcas de corte activadas, seleccione uma opção no menu pendente **Tipo da Linha Descritiva**.

### Preferências — Aplicação — Desfazer

Utilize o painel **Desfazer** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para controlar as opções de **Desfazer Múltiplo**.

- Utilize o menu pendente **Refazer Comando de Tecla** para especificar o comando de teclado que invoca o comando **Refazer**.
- Utilize o campo **Máximo de Acções do Histórico** para especificar o número de acções que pode guardar no histórico de desfazer. O histórico de desfazer tem capacidade para 30 acções; o valor predefinido é 20.

### Preferências — Aplicação — Abrir e Guardar

Utilize o painel **Abrir e Guardar** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para personalizar a forma como a aplicação guarda os ficheiros e realiza cópias.

- Seleccione **Guardar Auto** para proteger o seu trabalho contra falhas do sistema ou de energia. Quando esta opção está seleccionada, a aplicação grava as alterações num ficheiro temporário, na pasta do projecto, após um intervalo de tempo especificado. Introduza o intervalo (em minutos) no campo **Após minutos**. Pode especificar um intervalo mínimo de .25 minutos. Quando a opção **Guardar Auto** está seleccionada, a predefinição é **Após 5 minutos**. A aplicação só sobrepõe o ficheiro original depois de o guardar manualmente (**Ficheiro > Guardar**). Quando abre o projecto após uma interrupção do sistema, a aplicação apresenta um alerta indicando que o projecto será restaurado com a última versão guardada automaticamente.
- Seleccione **Cópia Automática** e introduza um valor no campo **Manter revisões**, para manter até 100 revisões de um projecto. De cada vez que guardar o ficheiro manualmente (**Ficheiro > Guardar**), a aplicação copia a versão previamente guardada manualmente para a pasta de **Destino** especificada. Por predefinição, a opção **Cópia Automática** está desmarcada. Clique em **Pasta do Projecto** para guardar as revisões na mesma pasta do projecto. Clique em **Outra Pasta** e, em seguida, em **Percorrer**, para escolher uma pasta diferente para guardar as revisões. Em cada cópia, são adicionados ao nome do ficheiro números consecutivos. Quando é criada a última revisão (por exemplo, 5 de 5), a revisão mais antiga é eliminada da pasta. Para obter uma cópia da pasta de destino, basta abrir o ficheiro de revisão.
- Seleccione **Guardar Posição da Apresentação** se pretender que a aplicação registe automaticamente o tamanho, a posição e as proporções da janela do projecto.
- Em **Suporte Não Unicode**, seleccione uma opção no menu pendente **Codificação**, para indicar a forma como a aplicação deve apresentar os caracteres em texto não Unicode.

### Preferências — Aplicação — Gestor XTensions

Utilize o painel **Gestor XTensions** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar quando é apresentada a caixa de diálogo **Gestor XTensions**.

### Preferências — Aplicação — Partilha

Utilize o painel **Partilha** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para configurar as opções predefinidas de novo conteúdo partilhado. Para informações sobre o significado destas opções, consulte "*Partilhar e sincronizar conteúdo*".

Para utilizar sempre as opções especificadas neste painel, quando adicionar múltiplos itens ao espaço de conteúdo partilhado, seleccione **Não mostrar este diálogo ao partilhar vários itens**.

### Preferências — Aplicação — Tipos

Utilize o painel **Tipos** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar as preferências seguintes.

Na área **Pré-visualizações de Tipos**, seleccione **Mostrar no Menu de Tipos** para ver o nome de cada tipo no tipo correspondente.

Na área **Mapa de Tipos**:

- Para não visualizar a caixa de diálogo **Tipos Inexistentes**, seleccione **Não Mostrar Diálogo Tipos Inexistentes**. Os botões de opção situados por baixo deste selector determinam o que acontece quando abrir um projecto que inclua um tipo inexistente, para o qual não definiu um tipo de substituição.
- Para especificar um tipo de substituição predefinido, seleccione **Especificar Tipo de Substituição Predefinido** e escolha um tipo de substituição no menu pendente **Tipo de Substituição Predefinido**.
- Para especificar tipos de substituição predefinidos, seleccione **Especificar Tipo de Substituição Predefinido** e escolha as opções nos menus pendentes **Romano** e **Asiático Oriental**.

### Preferências — Aplicação — Lista de Ficheiros

Utilize o painel **Lista de Ficheiros** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para personalizar a visualização de ficheiros recentemente abertos e guardados, no menu **Ficheiro**:

- Utilize o campo **Número de Ficheiros Recentes a Mostrar** para especificar o número de ficheiros recentemente abertos e guardados a apresentar.
- Utilize a área **Localização da Lista de Ficheiros** para especificar qual o menu que apresenta a lista de ficheiros recentemente abertos.
- Seleccione **Alfabetizar Nomes** para visualizar a lista de ficheiros por ordem alfabética.
- Seleccione **Mostrar Percurso** para visualizar a localização dos ficheiros.

### Preferências — Aplicação — Percurso Padrão

Utilize o painel **Percurso Padrão** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar uma localização predefinida, no sistema de ficheiro ou na rede, para os comandos **Abrir**, **Guardar/Guardar Como** e **Importar**.

### Preferências — Aplicação — EPS

Utilize o painel **EPS** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar opções relacionadas com imagens EPS importadas.

- Para especificar se o QuarkXPress deve gerar uma pré-visualização de um ficheiro EPS ou utilizar a pré-visualização (caso exista) incorporada no ficheiro, seleccione uma opção na lista pendente **Pré-visualização**. A opção especificada neste painel só é utilizada quando a pré-visualização EPS está a ser criada. Se alterar as preferências, terá de reimportar o ficheiro EPS.
- *Mac OS apenas:* Para aumentar a quantidade de memória virtual disponível para o processamento de ficheiros EPS grandes, durante uma operação **Guardar Página Como EPS**, aumente o valor no campo **Memória Virtual**.

### Preferências — Aplicação — Pré-visualização em Resolução Total

Utilize o painel **Pré-vis. Res. Total** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para controlar o funcionamento do módulo Full Res Preview XTensions.

Para especificar o local onde a aplicação coloca em cache imagens de alta resolução para visualização, clique em **Pasta de Preferências da Aplicação** ou em **Outra Pasta** e, em seguida, indique um a localização diferente. Para indicar o tamanho máximo da pasta da cache de pré-visualização, introduza um valor no campo **Tamanho Máximo de Pasta Cache**.

Na área **Mostrar Pré-visualizações na Resolução Total para**:

- Quando a opção **Todas as Pré-visualizações na Resolução Total** está seleccionada, são apresentadas na resolução total todas as imagens do projecto que estiverem definidas para esse tipo de resolução.
- Quando a opção **Pré-visualizações na Resolução Total Seleccionadas** está seleccionada, as imagens definidas para visualização na resolução total apenas o são quando forem seleccionadas.

Pode desactivar a função Pré-visualização em Resolução Total se tiver problemas de desempenho que considere estarem relacionados com este módulo XTensions. Para desactivar a função Pré-visualização em Resolução Total ao abrir um projecto, seleccione **Desactivar Pré-visualizações na Resolução Total**. Se a função Pré-visualização em Resolução Total tiver sido especificada para uma imagem, a imagem conserva essa definição; no entanto, a imagem não é apresentada na resolução total se não activar a Pré-visualização em Resolução Total, seleccionando **Ver > Pré-visualizações Res. Total**. Quando a opção **Desactivar Pré-visualizações na Resolução Total** não está seleccionada, as imagens definidas para visualização na resolução total serão apresentadas na resolução total quando o projecto for aberto (se a opção **Ver > Pré-visualizações Res. Total** estiver seleccionada).

### Preferências — Aplicação — Browsers

Utilize o painel **Browsers** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar os Web browsers que devem ser utilizados para pré-visualizar apresentações Web, bem como para visualizar ficheiros HTML, depois de exportados.

- Utilize a coluna **Predefinido** para especificar o browser que deve ser utilizado quando não indicar um browser específico para a pré-visualização. Este será também o browser utilizado quando a opção **Iniciar Browser** estiver seleccionada na caixa de diálogo **Exportar HTML** (**Ficheiro > Exportar > HTML**). Clique na coluna **Predefinido** para colocar uma marca junto do browser predefinido.
- A coluna **Browser** apresenta a lista de Web browsers disponíveis no QuarkXPress.
- A coluna **Nome a Visualizar** mostra a forma como o nome de cada browser é apresentado no QuarkXPress.

### Preferências — Aplicação — Índice

O painel **Índice** permite-lhe personalizar a cor do marcador de índice e a pontuação em índices remissivos criados.

Para alterar a cor dos marcadores de índice, clique no botão **Cor do Marcador de Índice**.

Utilize as definições de **Caracteres Separadores** para controlar a pontuação do índice:

- Introduza caracteres no campo **Entrada Seguinte** para especificar a pontuação que se segue imediatamente a cada entrada de um índice.
- Introduza caracteres no campo **Entre Números de Página** para especificar as palavras ou a pontuação que separam uma lista de números de página num índice.
- Introduza caracteres no campo **Entre Intervalo de Páginas** para especificar as palavras ou a pontuação que separam um intervalo de páginas num índice.

- Introduza caracteres no campo **Antes de Referência Cruzada** para especificar as palavras ou a pontuação que antecedem uma referência cruzada (normalmente um ponto, um ponto e virgula ou um espaço).
- Utilize a lista pendente **Estilo de Referência Cruzada** para seleccionar uma folha de estilos de caracteres para aplicar às referências cruzadas. Esta folha de estilo só é aplicada a "Ver", "Ver também" ou "Ver aqui", e não à entrada ou referência.
- Introduza caracteres no campo **Entre Entradas** para especificar as palavras ou a pontuação que são inseridas entre entradas, num índice corrido ou no final de um parágrafo de um índice imbricado.

### Preferências — Aplicação — Job Jackets

Utilize o painel **Job Jacket** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar as preferências para a avaliação automática de apresentações, assim como para indicar a localização predefinida para ficheiros de Job Jackets.

Utilize as opções da área **Avaliação de Apresentação** para controlar quando o QuarkXPress executa automaticamente o comando **Ficheiro > Avaliar Apresentação**. Por exemplo, seleccionando **Na Saída**, pode certificar-se de que avalia sempre uma apresentação antes de a enviar para processamento. As opções são:

- **Ao Abrir**
- **Ao Guardar**
- **Ao Processar**
- **Ao Fechar**

Utilize as opções da área **Localização** para especificar o local onde os ficheiros de Job Jackets são guardados, por predefinição. Para guardar ficheiros de Job Jackets na localização predefinida, clique em **Usar Percurso Predefinido para Jackets Partilhados**. A localização predefinida é a pasta "Documentos", no Mac OS, e a pasta "Os Meus Documentos", no Windows.

### Preferências — Aplicação — PDF

Utilize o painel **PDF** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para definir as preferências para exportação PDF.

Utilize as opções da área **Fluxo de Trabalho de PDF** para determinar forma como os ficheiros PDF são destilados:

- Clique em **Directo para PDF** para que o QuarkXPress destile o ficheiro PDF.
- Clique em **Criar Ficheiro PostScript para Destilação Posterior**, para exportar um ficheiro PostScript com marcas PDF. Utilizando esta opção, pode gerar posteriormente o ficheiro PDF utilizando uma aplicação de destilação PDF de outro fornecedor. Se seleccionar esta opção, também pode seleccionar **Usar Pasta Vigiada** e especificar o directório onde devem ser colocados os ficheiros PostScript (presumivelmente para processamento por um utilitário de destilação de PDF). Se não seleccionar **Usar Pasta Vigiada**, ser-lhe-á pedido que indique uma localização para o ficheiro PostScript.

*Mac OS apenas:* Para aumentar a quantidade de memória virtual disponível para o processamento de ficheiros PDF grandes, durante uma operação de exportação PDF, aumente o valor no campo **Memória Virtual**.

Utilize o menu pendente **Nome Predefinido** para seleccionar um nome predefinido para os ficheiros PDF exportados.

Seleccione **Registar Erros** para criar um registo dos erros (caso existam) durante a criação de ficheiros PDF. Quando esta opção está seleccionada, pode seleccionar **Usar Pasta de Registo** para especificar o local onde pretende guardar o ficheiro de registo. Se a opção **Usar Pasta de Registo** não estiver seleccionada, o ficheiro de registo é criado no mesmo directório do ficheiro PDF exportado.

### Preferências — Aplicação — PSD Import

Quando importa uma imagem PSD, a função PSD Import cria uma pré-visualização, de acordo com as suas definições actuais, no painel **Visualizar** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**). Para visualizar imagens de Adobe Photoshop, a função PSD Import utiliza uma cache para acelerar a velocidade de visualização. Para ajudar a controlar a utilização de memória e a velocidade de actualização, pode optimizar o ambiente PSD Import através das definições de visualização, bem como alterar as definições da cache por meio do painel **PSD Import** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**).

Para criar a cache na pasta de preferências, clique em **Pasta de Preferências da Aplicação**. Para criar a cache numa pasta diferente, clique em **Outra Pasta** e seleccione uma pasta diferente. Para definir o tamanho da pasta da cache, introduza um valor no campo **Tamanho Máximo de Pasta Cache**.

Pode limpar a cache da função PSD Import, se as pré-visualizações estiverem incorrectas. Para limpar esta cache, clique em **Limpar Cache**.

### Preferências — Aplicação — Marcadores de Posição

Utilize o painel **Marcadores de Posição** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para definir as preferências de visualização de marcadores de posição de texto.

- Utilize o botão **Cor** da área **Marcador de Posição de Texto** para especificar a cor dos marcadores de posição de texto na apresentação. Seleccione uma percentagem de tonalidade para a cor, no menu pendente **Tonalidade**.
- Utilize o botão **Cor** da área **Marcador de Posição de Nó de Texto** para especificar a cor dos marcadores de posição de nó de texto na apresentação. Seleccione uma percentagem de tonalidade para a cor, no menu pendente **Tonalidade**.

### Preferências — Aplicação — Verificar Ortografia

Utilize o painel **Verificar Ortografia** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para definir as preferências de verificação ortográfica.

Na área **Excepções para a Verificação Ortográfica**:

- Para excluir da verificação ortográfica as palavras que incluem número, seleccione **Ignorar palavras com números**.
- Para excluir da verificação ortográfica os endereços de e-mail e URL, seleccione **Ignorar endereços de ficheiros e da Internet**.
- Para excluir as verificações de utilização de letra maiúscula e de espaçamento para palavras definidas para idiomas de Alemão — Alemão, Alemão (Suíça), Alemão (Revisto) e Alemão (Suíço Revisto)

— quando efectuar a verificação ortográfica, seleccione **Ignorar utilização de letras maiúsculas para idiomas de Alemão**.

- Para excluir a verificação da utilização de letras maiúsculas e do espaçamento para palavras definidas para idiomas diferentes do Alemão quando efectuar a verificação ortográfica, seleccione **Ignorar utilização de letras maiúsculas para idiomas que não sejam o Alemão**.

Na área **Idiomas Revistos**, seleccione **Usar Alemão Revisto 2006** para utilizar as regras do Alemão revisto ao realizar a verificação ortográfica em texto identificado com a língua de caracteres Alemão.

### Preferências — Aplicação — Fracção/Preço

Utilize o painel **Fracção/Preço** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para formatar fracções e preços automaticamente.

- Na área **Numerador**, a opção **Deslocação** posiciona o numerador em relação à base da linha; a opção **Escala V** determina a altura do numerador como uma percentagem do tamanho do tipo; a opção **Escala H** determina a largura do numerador como uma percentagem da largura normal do carácter; e a opção **Ajustamento ao Par** ajusta o espaço entre os caracteres e a barra.
- Na área **Denominador**, a opção **Deslocação** posiciona o denominador em relação à base da linha; a opção **Escala V** determina a altura do denominador como uma percentagem do tamanho do tipo; a opção **Escala H** determina a largura do denominador como uma percentagem da largura normal do carácter; e a opção **Ajustamento ao Par** ajusta o espaço entre os caracteres e a barra.
- Na área **Barra**, a opção **Deslocação** posiciona a barra em relação à base da linha; a opção **Escala V** determina a altura da barra como uma percentagem do tamanho do tipo; a opção **Escala H** determina a largura da barra numerador como uma percentagem da largura normal do carácter; e a opção **Ajustamento ao Par** ajusta o espaço entre os caracteres e a barra. Seleccione **Barra de Fracção** para manter o tamanho do estilo quando seleccionar **Estilo > Estilo > Criar Fracção**.
- Na área **Preço**, a opção **Cêntimos Sublinhados** sublinha os caracteres de cêntimos e a opção **Eliminar Raiz** remove o carácter ou a vírgula decimal do preço.

### Preferências — Aplicação — Efeitos de Imagem

Por vezes, pode aumentar o desempenho especificando uma pasta de cache localizada numa unidade diferente da unidade ou unidades onde se situam a aplicação e o projecto de QuarkXPress. Utilize o painel **Efeitos de Imagem** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar a localização da pasta de cache para a edição de imagens.

## Preferências do projecto

Os painéis **Projecto** da caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**) afectam todas as apresentações do projecto activo. Contudo, se alterar as preferências do projecto sem nenhum projecto aberto, as novas preferências passam a ser as predefinidas para todos os novos projectos.

### Preferências — Projecto — Gerais

Utilize a versão **Projecto** do painel **Gerais** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar as predefinições da importação automática de imagens, o modo de apresentação única e o ajustamento ao par OpenType (para tipos OpenType).

Utilize o menu pendente **Import. auto de imagens** para especificar se a aplicação deve actualizar automaticamente as imagens que foram modificadas desde a última vez que abriu uma apresentação.

- Para activar a função **Import. auto de imagens**, seleccione **Ligado**. Quando abrir um projecto, a aplicação reimportará automaticamente as imagens modificadas.
- Para desactivar a função **Import. auto de imagens**, seleccione **Desligado**.
- Para visualizar um alerta antes da aplicação importar imagens modificadas, seleccione **Verificar**.

A selecção da opção **Modo de Apresentação Única** quando não está aberto qualquer projecto activa automaticamente o selector **Modo de Apresentação Única**, na caixa de diálogo **Novo Projecto**.

Seleccione **Usar Ajustamento ao Par OpenType** para activar os valores predefinidos de ajustamento ao par para tipos OpenType. Quando o ajustamento ao par OpenType está activo, substitui qualquer ajustamento ao par especificado através da opção **Editar Tabela de Ajustamento ao Par** (menu **Utilitários**), para tipos OpenType.

## Preferências da apresentação

Os painéis **Apresentação** da caixa de diálogo **Preferências** (**QuarkXPress/Editar > Preferências**) afectam a forma como determinadas funções do QuarkXPress funcionam com os documentos, incluindo se inseridas páginas automaticamente quando ocorrem excessos de texto e a forma de ajustamento das cores.

### Preferências — Apresentação — Gerais

Utilize as versões **Apresentação** do painel **Gerais** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar várias predefinições para apresentações de página como, por exemplo, a zona de ajustamento das guias e as cores das hiperligações e dos posicionamentos.

Na área **Visualizar**:

- Quando selecciona a opção **Texto Grego Abaixo** e introduz um valor no campo, o QuarkXPress acelera a actualização do ecrã "simulando" — apresentando barras cinzentas em vez de texto mais pequeno do que um tamanho especificado. Esta simulação não afecta a impressão nem a exportação. A simulação é afectada pela percentagem de visualização.
- Seleccione **Imagens Simuladas** para permitir que o QuarkXPress apresente imagens importadas como rectângulos cinzentos. A selecção de um rectângulo que contém uma imagem simulada apresenta a imagem normalmente. Esta opção está desmarcada, por predefinição.

Utilize a área **Hiperligações** para seleccionar uma cor para ícones de posicionamento e hiperligações. As cores dos ícones de posicionamento estão disponíveis para todas as apresentações, enquanto as cores das hiperligações estão disponíveis apenas para apresentações de impressão e interactivas. Pode optar por escolher cores de posicionamento e hiperligações para uma apresentação de impressão se tencionar exportar essa apresentação como um ficheiro PDF.

Utilize a área **Itens da Página Modelo** para controlar o que acontece aos itens modelo quando são aplicadas páginas modelo. As novas páginas modelo são aplicadas às páginas da apresentação quando (1) arrasta e larga um ícone de página modelo de uma área de página modelo da paleta **Apresentação** para um ícone de página de apresentação da paleta **Apresentação** (**Janela > Mostrar Apresentação**); (2) elimina uma página modelo que está aplicada a páginas de uma apresentação, utilizando a paleta

**Apresentação**; ou (3) adiciona, elimina ou move um número ímpar de páginas numa apresentação de página face-a-face.

- Clique em **Manter Alterações** se pretender que os itens modelo alterados nas páginas da apresentação sejam mantidos quando for aplicada uma nova página modelo. Os itens que são mantidos deixam de ser itens modelo.
- Clique em **Eliminar Alterações** se pretender que os itens modelo alterados nas páginas da apresentação sejam eliminados quando for aplicada uma nova página modelo.

Utilize a área **Moldura** para especificar se são colocadas molduras dentro ou fora de rectângulos de texto e imagem.

- Quando clica em **Interior**, a distância entre o texto e a moldura é determinada pelos valores de **Inserção de Texto** do rectângulo (**Item > Alterar**). Quando coloca uma moldura dentro de um rectângulo de imagem, a moldura sobrepõe-se à imagem.
- Quando clica em **Exterior**, a moldura é colocada fora do rectângulo, aumentando a largura e a altura do mesmo. A moldura não pode ultrapassar o respectivo rectângulo ou a mesa de colagem.

*Apresentações de impressão apenas:* Utilize as opções **Inser. auto de páginas** para determinar se as páginas são inseridas automaticamente, de modo a conter excesso de texto de um rectângulo de texto automático ou uma cadeia de rectângulos de texto (numa página associada a uma página modelo que contém um rectângulo de texto automático). O menu pendente também lhe permite determinar o local onde as páginas são inseridas.

*Apresentações Web apenas:* Utilize o campo **Directório de Exportação de Imagens** para especificar o nome da pasta onde são guardados todos os ficheiros de imagem, quando é exportada uma apresentação Web. A pasta é criada no mesmo nível da apresentação exportada (ou na pasta raiz do site, caso esteja especificada). Se deixar este campo em branco, os ficheiros de imagem são guardados na mesma pasta da apresentação exportada (ou na pasta raiz do site, caso esteja especificada). Por predefinição, é criada uma pasta denominada "image" no mesmo nível da apresentação exportada e as imagens exportadas são guardadas nessa pasta.

*Apresentações Web apenas:* Utilize o campo **Directório Raiz do Site** para especificar o nome e a localização da pasta que deve ser utilizada como raiz, para a versão exportada da apresentação Web activa. Clique no botão **Seleccionar/Percorrer**, situado do lado direito do campo, para localizar a pasta raiz do site através de uma caixa de diálogo.

### Preferências — Apresentação — Medidas

Utilize o painel **Medidas** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar as unidades de medida predefinidas para réguas de apresentação e para a paleta **Medidas**:

- Utilize os menus pendentes **Horizontal** e **Vertical** para especificar o sistema de medida para as réguas apresentadas ao longo da parte superior e esquerda da janela da apresentação. **Horizontal** corresponde à régua superior; **Vertical** corresponde à régua da esquerda.
- Muitos outros aspectos da interface de utilizador são afectados por estes dois menus pendentes, incluindo as coordenadas predefinidas **X** e **Y** da paleta **Medidas**. O QuarkXPress converte automaticamente o tamanho do tipo, a largura da moldura, a entrelinha e a espessura de linha nos pontos, independentemente do sistema de medida escolhido.
- Utilize o campo **Pontos/polegada** para substitui o valor predefinido de 72 pontos por polegada. O QuarkXPress utiliza este valor como base para todas as medidas de ponto e pica, assim como para

todas as conversões de ponto e pica em polegadas. A norma de edição electrónica para pontos por polegada é 72. No entanto, a norma tipográfica tradicional utilizada na maioria das réguas tipográficas metálicas é 72,27 ou 72,307 pontos por polegada (intervalo = 60 a 80 pt, sistema de medida = pontos, incremento mais pequeno = .001).

- Utilize o campo **Cíceros/cm** para especificar um valor de conversão de cíceros em centímetros diferente do valor standard de 2,1967 (intervalo = 2 a 3 c, sistema de medida = cíceros, incremento mais pequeno = .001).
- *Apresentações de impressão apenas:* Utilize os botões **Coordenadas do item** para especificar se os incrementos da régua horizontal se repetem a partir de zero para cada **Página** ou são contínuos ao longo de uma **Área de Trabalho**. Esta definição determina as coordenadas dos itens apresentados nos campos. A opção predefinida é **Página**.
- Utilize o menu pendente **Unidades de Medição** para definir a unidade de medida predefinida para novas apresentações.

### Preferências — Apresentação — Parágrafo

Utilize o painel **Parágrafo** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar diversas definições relacionadas com parágrafos.

Utilize a função **Entrelinha auto** para definir automaticamente o espaçamento das linhas. Pode aplicar esta definição a um parágrafo, introduzindo "auto" ou "0" no campo **Entrelinha** da caixa de diálogo **Atributos do Parágrafo** (**Estilo > Entrelinha**). Ao contrário dos parágrafos com entrelinha absoluta (espaçamento de linhas idêntico por cima de cada linha), os parágrafos com entrelinha automática podem incluir linhas com entrelinha diferente, quando o mesmo parágrafo combinar vários tipos e tamanhos de tipos.

A entrelinha automática começa com um valor de base de entrelinha, que o QuarkXPress calcula examinando os valores ascendente e descendente incorporados nos tipos utilizados numa linha com entrelinha automática e na linha acima desta; contudo, o tamanho de texto especificado pelo utilizador (**Estilo > Tamanho**) é fundamental para a determinação deste valor de base. Por fim, um valor especificado pelo utilizador no campo **Entrelinha auto** é adicionado ao valor de base, para chegar ao valor total de entrelinha.

Para especificar uma entrelinha automática baseada numa percentagem, introduza um valor de 0% a 100% em incrementos de 1%. Esta definição determina o valor de entrelinha entre duas linhas de texto, do seguinte modo: O tamanho de tipo maior da linha de cima é multiplicado pelo valor de percentagem. Este resultado é adicionado ao valor de base de entrelinha automática entre as duas linhas. Embora o desenho de certos tipos complique o processo, apresentamos em seguida um exemplo simplificado: Um texto de 10 pontos com estilo consistente num tipo "standard", com um valor de **Entrelinha auto** definido como 20% tem 12 pontos de entrelinha (10 pts + [20% de 10] = 12 pts). Para especificar a entrelinha automática com incrementos, introduza um valor precedido de um sinal de mais (+) ou menos (–), de –63 pontos a +63 pontos, utilizando qualquer sistema de medida. Se introduzir "+5", irá adicionar 5 pontos de entrelinha ao valor de base de entrelinha automática; se introduzir "+5 mm", irá adicionar 5 milímetros.

Utilize o selector **Manter entrelinha** para controlar o posicionamento de uma linha de texto que fica imediatamente por baixo de uma obstrução, numa coluna ou num rectângulo. Se o selector **Manter entrelinha** estiver activado, a base da linha é posicionada de acordo com o respectivo valor de entrelinha. Se o selector **Manter entrelinha** não estiver activado, o ascendente da linha será posicionado junto da parte inferior da obstrução ou de qualquer valor de contorno aplicado (**Item > Contorno**).

Na área **Ajuste à Quadrícula Base Ligado**:

- Clique em **Ascendente e Descendente** para ajustar o texto à quadrícula, com base nos ascendentes e descendentes de caracteres.
- Clique em **Tamanho de Tipo (Rectângulo Longo)** para alinhar o texto à quadrícula, com base no tamanho dos rectângulos longos dos caracteres.

Para cada língua na lista **Hifenização**, utilize o menu pendente **Método** da área **Hifenização** para especificar o método utilizado pelo QuarkXPress para hifenizar automaticamente os parágrafos, quando não é encontrada uma entrada correspondente no dicionário de Excepções de Hifenização. A definição seleccionada afecta apenas os parágrafos para os quais está activada a **Hifenização Automática** (**Editar > H e J**):

  - Seleccione **Standard** para hifenizar utilizando o algoritmo incorporado nas versões anteriores ao QuarkXPress 3.1. Os documentos criados com versões anteriores ao QuarkXPress 3.1 são predefinidos como **Standard**, quando são abertos na versão 3.1 ou posterior.
  - Seleccione **Melhorado** para hifenizar utilizando o algoritmo incorporado no QuarkXPress 3.1 e posterior.
- **Alargado 2** utiliza o mesmo algoritmo que **Melhorado** mas verifica todos os dicionários de hifenização incorporados, antes de utilizar o algoritmo. **Alargado 2** utiliza o algoritmo e os recursos de excepção Dieckmann para a hifenização. Esta opção foi introduzida inicialmente no QuarkXPress 4.11 em Alemão Revisto e foi alargada para outras línguas em versões mais recentes. Se disponível para uma língua, este é o método predefinido para projectos criados no QuarkXPress.

### Preferências — Apresentação — Carácter

Utilize o painel **Partilha** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para configurar as opções predefinidas de novo conteúdo partilhado. Utilize o painel **Carácter** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar a forma como o QuarkXPress cria estilos tipográficos, como Expoente e Índice:

- Utilize a área **Expoente** para definir o posicionamento e a escala (tamanho) de caracteres de expoente. O valor **Deslocação** determina a distância, abaixo da base da linha, a que o QuarkXPress coloca um carácter de expoente. O valor **Deslocação** é medido como uma percentagem do tamanho do tipo. O valor predefinido é 33%. O valor **Escala V** determina o tamanho vertical do carácter e é uma percentagem do tamanho do tipo. O valor **Escala H** determina a largura e é uma percentagem da largura normal do carácter (conforme especificado pelo designer do tipo). O valor predefinido para ambas as escalas é de 60% (intervalo = 0 a 100%, sistema de medida = percentagem, incremento mais pequeno = .1).
- Utilize a área **Índice** para definir o posicionamento e a escala (tamanho) de caracteres de índice. O valor **Deslocação** determina a distância, acima da base da linha, a que o QuarkXPress coloca um carácter de índice. O valor **Deslocação** é medido como uma percentagem do tamanho do tipo. O valor predefinido é 33%. O valor **Escala V** determina o tamanho vertical do carácter e é uma percentagem do tamanho do tipo. O valor **Escala H** determina a largura e é uma percentagem da largura normal do carácter (conforme especificado pelo designer do tipo). The default value for both scales is 100% (range = 0 to 100%, measurement system = percentage, smallest increment = .1).
- Utilize a área **Versaletes** para especificar a escala dos caracteres aos quais está aplicado o estilo **Versaletes**. O valor **Escala V** determina o tamanho vertical do carácter e é medido como uma percentagem do tamanho do tipo. O valor **Escala H** determina a largura e é medido como uma

percentagem da largura normal do carácter (conforme especificado pelo designer do tipo). O valor predefinido para ambas as escalas é de 75% (intervalo = 0 a 100%, sistema de medida = percentagem, incremento mais pequeno = .1).

- Utilize a área **Superior** para especificar a escala de caracteres superiores. O valor **Escala V** determina o tamanho vertical do carácter e é medido como uma percentagem do tamanho do tipo. O valor **Escala H** determina a largura e é medido como uma percentagem da largura normal do carácter (conforme especificado pelo designer do tipo). O valor predefinido para ambas as escalas é de 60% (intervalo = 0 a 100%, sistema de medida = percentagem, incremento mais pequeno = .1).
- Utilize a área **Ligações** para utilizar ligações incorporadas num tipo. Uma ligação é uma convenção tipográfica em que determinados caracteres são combinados num único glifo. A maioria dos tipos contém ligações para os caracteres "f" seguidos de "i" e "f" seguidos de "l". O campo **Dividir Após** permite-lhe especificar o valor de ajustamento ao par ou de ajustamento (medido em incrementos de espaço quadratim de 1/200) após o qual os caracteres não são combinados em ligações. Por exemplo, é provável que um título com um valor de ajustamento grande não contenha ligações. O valor predefinido é 1 (intervalo = 0 a 10, sistema de medida = espaço quadratim .005 [1/200], incremento mais pequeno = .001). Para evitar que as segundas duas letras de "ffi" e "ffl" (como em "office" e "waffle") sejam combinadas em ligações, seleccione **Nem "ffi" nem "ffl"**. As ligações de três caracteres para estas combinações, comuns em sistemas tradicionais de fotocomposição, não são normalizadas em tipos destinados a Mac OS, pelo que alguns tipógrafos preferem manter as três letras separadas, em vez de combinar apenas duas delas. Note que diversos tipos PostScript não possuem ligações "ffi" e "ffl", ao contrário da maioria dos tipos OpenType. Esta opção está desmarcada, por predefinição.
- Seleccione **Auto ajust. ao par após** para especificar que o QuarkXPress utiliza tabelas de ajustamento ao par, incorporadas na maioria dos tipos, para controlar o espaçamento entre caracteres. O campo **Auto ajust. ao par após** permite-lhe especificar o tamanho de ponto acima do qual é necessário utilizar o ajustamento ao par automático. A função **Auto ajust. ao par após** também implementa informações de ajustamento personalizadas, especificadas na caixa de diálogo **Valores de Ajustamento**, para um tipo seleccionado (**Utilitários > Edição de Rastreio**). Por predefinição, esta opção está seleccionada, com um valor simples de 4 pontos (intervalo = 0 a 72 pt, sistema de medida = vários [", pt, cm, etc.], incremento mais pequeno = .001).
- Seleccione **Espaço em Standard** para especificar um espaço quadratim equivalente ao tamanho de ponto do texto (por exemplo, um texto de 24 pt tem um espaço quadratim de 24 pt). Se a opção **Espaço em Standard** não estiver seleccionada, o QuarkXPress utiliza a largura dos dois zeros do tipo actual como largura de espaço quadratim. Esta opção está seleccionada, por predefinição. Pode inserir um espaço quadratim no texto premindo Opção+espaço/Ctrl+Shift+6.
- Utilize o campo **Largura de espaço flexível** para alterar a largura predefinida de 50% de um espaço flexível. Para criar um espaço flexível quebrável, prima Opção+Shift+espaço/Ctrl+Shift+5; para criar um espaço flexível inquebrável, prima Comando+Opção+Shift+espaço/Ctrl+Alt+Shift+5. O valor **Largura de espaço flexível** é expresso como uma percentagem do espaço quadratim normal para um determinado tipo e tamanho de tipo (intervalo = 0 a 400%, sistema de medida = percentagem, incremento mais pequeno = .1).
- Utilize o selector **Acentuar Maiúsculas** para especificar se pretende colocar acentos em caracteres acentuados, quando está aplicado o estilo de Maiúsculas. Esta opção está seleccionada, por predefinição.

### Preferências — Apresentação — Primitivas

Utilize os painéis **Primitivas** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar características predefinidas para a primitiva **Ampliação/Redução** e para a primitiva **Item**, bem como para especificar as predefinições dos itens criados com as primitivas de criação de itens.

- Para configurar as opções da primitiva **Item**, seleccione a primitiva **Item** e clique em **Alterar**. Utilize a área **Shift + Aumentar Deslocação** para especificar a quantidade de pixels que a primitiva **Item** desloca um item. Utilize os botões de opção **Duplo Clique Num Rectângulo** para determinar o que acontece quando faz duplo clique num rectângulo: Pode seleccionar mudar da primitiva **Item** para a primitiva de conteúdo apropriada ou abrir a caixa de diálogo **Modificar**.
- Para controlar o intervalo e o incremento da alteração de vista da primitiva **Ampliação/Redução**, seleccione a primitiva **Ampliação/Redução** e clique em **Alterar**.
- Para configurar as opções para arrastar para as primitivas **Conteúdo de Texto** e **Conteúdo de Imagem**, seleccione a primitiva de conteúdo combinada e, em seguida, clique em **Modificar**. Clique em **Criar Rectângulos** para criar um novo rectângulo quando arrastar com uma primitiva de conteúdo seleccionada. Clique em **Seleccionar Rectângulos** para seleccionar rectângulos quando arrastar com uma primitiva de conteúdo seleccionada.
- Para alterar os atributos predefinidos dos itens criados com uma ou mais primitivas de criação de itens relacionadas, seleccione as primitivas e clique em **Alterar**.
- Se tiver alterado as preferências de uma primitiva e pretender repor as definições de origem, seleccione a(s) primitiva(s) na lista e clique em **Restaurar**. Se tiver alterado as preferências de várias primitivas e pretender repor todas as definições de origem, clique em **Restaurar Tudo**.

### Preferências — Apresentação — Ajustamento

Utilize o painel **Ajustamento** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar os valores predefinidos de ajustamento de apresentações de impressão.

Seleccione um **Método de Ajustamento**:

- Clique em **Absoluto** para realizar o ajustamento utilizando os valores dos campos **Valor Auto** e **Indeterminada**, de acordo com as cores do objecto e de fundo. Se a cor do objecto for mais escura, o objecto é sobreposto pelo fundo, utilizando o **Valor Auto**. Se a cor do objecto for mais clara, o objecto é alastrado até ao fundo, utilizando o **Valor Auto**.
- Clique em **Proporcional** para realizar o ajustamento utilizando o valor do campo **Valor Auto** multiplicado pela diferença entre a luminescência (claridade ou brilho) da cor do objecto e da cor de fundo.
- Clique em **Expandir Tudo** para desactivar o ajustamento e imprimir objectos com um valor de ajustamento de zero.
- Seleccione **Processar Ajustamento** para ajustar cada chapa de separação de processamento individualmente, quando uma página contém cores processadas sobrepostas.
- Seleccione **Ignorar Branco** para especificar que a cor de um objecto à frente de múltiplas cores de fundo (incluindo branco) não toma o branco em consideração durante o ajustamento.

Introduza um valor de ajustamento no campo **Valor Auto** ou seleccione **Sobreposição**:

- Introduza um valor no campo **Valor Auto** para especificar a quantidade de ajustamento que o QuarkXPress aplica às cores do objecto e de fundo que têm um **Valor Auto** especificado na caixa de diálogo **Especificações de Ajustamento** (**Editar > Cores > Editar Ajustamento**), e para especificar a quantidade de ajustamento aplicada aos itens com um **Valor Auto (+)  Informação de Ajustamento** ou **(–)** definido na paleta **Informações de Ajustamento** (**Janela > Informações de Ajustamento**).
- Seleccione **Sobreposição** para especificar a sobreposição das cores do objecto e de fundo com um **Valor Auto** definido na caixa de diálogo **Especificações de Ajustamento** (**Editar > Cores > Editar Ajustamento**), assim como para os itens com um **Valor Auto (+)** ou **(–)** definido na paleta **Informações de Ajustamento** (**Janela > Informações de Ajustamento**).

Introduza um valor de ajustamento no campo **Indeterminada** ou seleccione **Sobreposição**:

- Introduza um valor no campo **Indeterminada** para especificar a quantidade de ajustamento que o QuarkXPress aplica às cores de um objecto à frente de fundos indeterminados (múltiplas cores com relações de ajustamento conflituosas).
- Seleccione **Sobreposição** para especificar a sobreposição da cor do objecto num fundo indeterminado.

Introduza um valor **Limite de Expansão**. O limite de expansão é o valor (expresso numa percentagem de escuridão da cor do objecto) que lhe permite controlar o ponto no qual a cor de um objecto desactiva uma cor de fundo.

Introduza um valor **Limite de sobreposição**. O limite de sobreposição é uma definição de ajustamento que permite a sobreposição de um objecto de modo a ser ajustado em função do **Valor Auto**, se a tonalidade do objecto for inferior a uma determinada percentagem.

### Preferências — Apresentação — Guias e Quadrículas

Utilize o painel **Guias e Quadrículas** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar várias predefinições para guias e quadrículas de desenho.

O campo **Zona de Ajustamento** permite-lhe alterar a distância predefinida de 6 pixels, à qual os objectos são ajustados às guias da página, quando está seleccionada a opção **Ajustar às Guias** (menu **Ver**) (intervalo = 1 a 216, sistema de medida = pixels, incremento mais pequeno = 1).

Na área **Guias**:

- Para especificar as cores predefinidas das margens e guias, utilize os botões **Cor da Margem** e **Cor da Guia**.
- Clique em **À Frente do Conteúdo** ou **Atrás do Conteúdo** para especificar se as réguas e as guias de página são posicionadas à frente ou atrás de todos os itens de uma página.

Na área **Quadrícula de Página**:

- Para controlar o valor de ampliação/redução mínimo ao qual a quadrícula da página modelo e as quadrículas de rectângulo de texto se tornam visíveis, introduza um valor no campo **Visibilidade de Ampliação/Redução**.
- Clique em **À Frente do Conteúdo** ou **Atrás do Conteúdo** para especificar se a quadrícula da página modelo é posicionada à frente ou atrás de todos os itens de uma página. Se clicar em **À Frente do Conteúdo**, também pode especificar se a quadrícula da página modelo é posicionar à frente ou atrás das guias.

### Preferências — Apresentação — Gestor de Cores

Utilize os painéis **Gestor de Cores** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para definir as cores de modo a serem apresentadas ou impressas de forma coerente, em todos os dispositivos.

Na área **Método de Transformação**:

- Para especificar um motor para a transformação de cores, seleccione uma opção no menu pendente **Motor de Cores**.
- Para conseguir os pretos mais escuros possíveis em todos os métodos de saída, seleccione **Compensação de Pontos Pretos**.

Na área **Opções de Origem**:

- Utilize o menu pendente **Definir Origem** para especificar o espaço de cores de origem das imagens e cores utilizadas no QuarkXPress.
- Para activar o comando **Informações do Perfil** no menu **Janela** e o separador **Gestão de Cores** na caixa de diálogo **Importar Imagem**, seleccione **Activar acesso a perfis e imagem**. Esta opção permite-lhe ver informações sobre perfis.

*Apresentações de impressão apenas:* Para especificar a forma como as apresentações são apresentadas quando utiliza o submenu **Ver > Saída para Prova**, utilize as opções da área **Prova Electrónica**:

- Para especificar uma configuração predefinida de saída de provas, seleccione uma opção no menu pendente **Saída para Prova**.
- Para especificar um destino de processamento para prova electrónica, seleccione uma opção na lista pendente **Destino de Processamento**. A opção **Perceptivo** dimensiona todas as cores do gamut de origem de modo a caberem no gamut de destino. **Colorimetria Relativa** retém as cores que se encontram tanto no gamut de origem como no gamut de destino. As únicas cores de origem que são alteradas são as que não se encontram no gamut de destino. **Saturação** considera a saturação das cores de origem e altera-as para cores com a mesma saturação relativa, no gamut de destino. **Colorimetria Absoluta** retém as cores que se encontram tanto no gamut de origem como no gamut de destino. As cores que estão fora do gamut de destino são ajustadas em relação ao aspecto que teriam quando impressas em papel branco. **Definido por Origens** utiliza os destinos de processamento definidos na configuração de origem de todas as cores e imagens.

*Apresentações de impressão apenas:* Na área **Ficheiros EPS/PDF Vectoriais**:

- Para realizar a gestão de cores em conteúdos vectoriais de ficheiros EPS e PDF importados, seleccione **Gestão de Cores Vectoriais EPS/PDF**. Note que esta preferência apenas se aplica a ficheiros EPS e PDF importados após a activação deste selector.
- Para realizar a gestão de cores em conteúdos vectoriais de ficheiros EPS e PDF que já tinham sido importados para o projecto activo, seleccione **Incluir EPS/PDF Vectorial Existente na Apresentação**.

*Apresentações Web apenas:* Para especificar um perfil de saída para exportação HTML, seleccione uma opção no menu pendente **Exportar HTML**.

*Apresentações interactivas apenas:* Para especificar um perfil de saída para exportação SWF, seleccione uma opção no menu pendente **Exportar SWF**.

### Preferências — Apresentação — Camadas

Utilize o painel **Camadas** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) para especificar as definições utilizadas quando é criada uma nova camada.

- Para tornar as novas camadas visíveis, por predefinição, seleccione **Visível**.
- Para desactivar a impressão de novas camadas, por predefinição, seleccione **Desactivar Saída**.
- Para proteger as novas camadas, por predefinição, seleccione **Protegida**.
- Para manter o contorno em novas camadas, de modo a que o texto de camadas visíveis seja paginado à volta dos itens, em camadas ocultas, seleccione **Manter Contorno**.

### Preferências — Apresentação — Exibição

*Apresentações interactivas apenas:* O painel **Exibição** da caixa de diálogo **Preferências** (menu **QuarkXPress/Editar**) permite-lhe controlar transições de página predefinidas, configurar cursores predefinidos, configurar o intervalo de avanço automático predefinido e controlar se os projectos que utilizam avanço automático se repetem através das respectivas páginas.

- Para configurar uma transição de página predefinida, seleccione uma opção no menu pendente **Efeito** e introduza uma duração para essa transição no campo **Tempo**, situado abaixo do menu pendente.
- Para especificar cursores predefinidos, seleccione opções nos menus pendentes da área **Cursores**.
- Para especificar o cursor que é apresentado quando o utilizador final move o cursor do rato sobre um item interactivo, seleccione uma opção no menu pendente **Utilizador**.
- Para fazer o projecto activo (caso exista) avançar automaticamente de página em página sem a interacção do utilizador, clique em **Avançar automaticamente cada** e introduza um valor de avanço automático no campo **segundos**.
- Para fazer o projecto mover-se automaticamente da última para a primeira página, quando é executada uma acção **Apresentar a Página Seguinte** (e vice versa), seleccione **Repetir**.

### Preferências — Apresentação — SWF

*Apresentações interactivas apenas:* O painel **SWF** permite-lhe configurar opções de exportação predefinidas para apresentações interactivas. Para ver e configurar estas opções, clique em **Opções Predefinidas** neste painel; é apresentada a caixa de diálogo **Definições de Exportação**. Para mais informações sobre a utilização deste painel, consulte "*Configurar definições de exportação*".

# Avisos legais

©2009 Quark, Inc. relativamente ao conteúdo e disposição deste material. Todos os direitos reservados.

©1986–2009 Quark, Inc. e seus licenciadores relativamente à tecnologia. Todos os direitos reservados.

Protegido por um ou mais números de patente dos E.U.A. 5,541,991, 5,907,704, 6,005,560, 6,052,514, 6,081,262, 6,947,959, 6,940,518, 7,116,843, 7,463,793 e outras patentes pendentes.

Os produtos e materiais da Quark estão sujeitos a direitos de autor e a outros direitos de propriedade intelectual dos Estados Unidos e outros países. É proibida a utilização ou reprodução não autorizada, sem o consentimento da Quark.

A QUARK NÃO É O FABRICANTE DE SUPORTE LÓGICO OU HARDWARE DE TERCEIROS (DORAVANTE DENOMINADOS "PRODUTOS DE TERCEIROS") E TAIS PRODUTOS DE TERCEIROS NÃO FORAM CRIADOS, REVISTOS NEM TESTADOS PELA QUARK, PELA EMPRESAS ASSOCIADAS DA QUARK OU PELOS SEUS LICENCIADORES. (POR EMPRESAS ASSOCIADAS DA QUARK ENTENDE-SE QUALQUER PESSOA, SUCURSAL OU ENTIDADE QUE CONTROLE, SEJA CONTROLADA POR OU ESTEJA SOB O MESMO CONTROLO QUE A QUARK OU SUA EMPRESA-MÃE OU DE UMA MAIORIA DE ACCIONISTAS DA QUARK, QUER JÁ EXISTA QUER VENHA A SER FORMADA FUTURAMENTE, BEM COMO QUALQUER PESSOA, SUCURSAL OU ENTIDADE QUE POSSA ADQUIRIR TAL ESTATUTO FUTURAMENTE). A QUARK, AS EMPRESAS ASSOCIADAS DA QUARK E/OU OS SEUS LICENCIADORES NÃO DÃO GARANTIAS DE QUALQUER ESPÉCIE, EXPLÍCITAS OU IMPLÍCITAS, NO QUE DIZ RESPEITO AOS PRODUTOS/SERVIÇOS QUARK E/OU A PRODUTOS/SERVIÇOS DE TERCEIROS, À SUA VIABILIDADE DE COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A UM FIM ESPECÍFICO. A QUARK, AS EMPRESAS ASSOCIADAS DA QUARK E OS SEUS LICENCIADORES EXCLUEM QUAISQUER GARANTIAS RELACIONADAS COM OS PRODUTOS/SERVIÇOS QUARK E QUAISQUER PRODUTOS/SERVIÇOS DE TERCEIROS. TODAS AS OUTRAS GARANTIAS E CONDIÇÕES, QUER EXPLÍCITAS QUER IMPLÍCITAS OU COLATERAIS, E QUER SEJAM OU NÃO DADAS POR DISTRIBUIDORES, VENDEDORES, CRIADORES DE XTENSIONS OU TERCEIROS SÃO EXCLUÍDAS PELA QUARK, PELAS EMPRESAS ASSOCIADAS DA QUARK E PELOS RESPECTIVOS LICENCIADORES, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, QUALQUER GARANTIA DE NÃO INFRACÇÃO, COMPATIBILIDADE, INEXISTÊNCIA DE ERROS NO SUPORTE LÓGICO OU CORRECÇÃO DE ERROS. OS TERCEIROS PODERÃO DAR GARANTIAS LIMITADAS PARA OS SEUS PRODUTOS E/OU SERVIÇOS E OS UTILIZADORES DEVERÃO CONSULTAR OS REFERIDOS TERCEIROS NO QUE DIZ RESPEITO A EVENTUAIS GARANTIAS. ALGUMAS JURISDIÇÕES, ESTADOS OU PROVÍNCIAS NÃO PERMITEM A LIMITAÇÃO DE GARANTIAS IMPLÍCITAS, RAZÃO PELA QUAL A LIMITAÇÃO ACIMA PODE NÃO SE APLICAR A ALGUNS UTILIZADORES ESPECÍFICOS. EM NENHUM CASO

SERÃO A QUARK, AS EMPRESAS ASSOCIADAS DA QUARK E/OU OS SEUS LICENCIADORES RESPONSÁVEIS POR QUAISQUER DANOS ESPECIAIS, INDIRECTOS, ACIDENTAIS, CONSEQUENTES OU PUNITIVOS, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, QUAISQUER PERDAS DE LUCROS, PERDAS DE TEMPO, PERDAS DE POUPANÇAS, PERDAS DE DADOS, PERDAS DE HONORÁRIOS OU DESPESAS DE QUALQUER TIPO DECORRENTES DA INSTALAÇÃO OU UTILIZAÇÃO DE PRODUTOS/SERVIÇOS QUARK, DE QUALQUER FORMA, INDEPENDENTEMENTE DA CAUSA E DE QUALQUER TEORIA DE RESPONSABILIDADE. SE, SEM PREJUÍZO DO EXPOSTO, FOR CONSIDERADO QUE A QUARK, AS EMPRESAS ASSOCIADAS DA QUARK E/OU OS SEUS LICENCIADORES SÃO RESPONSÁVEIS RELATIVAMENTE A PRODUTOS/SERVIÇOS QUARK OU PRODUTOS/SERVIÇOS DE TERCEIROS, TAL RESPONSABILIDADE ESTARÁ LIMITADA AO MONTANTE QUE O UTILIZADOR PAGOU À QUARK PELO SUPORTE LÓGICO/SERVIÇOS EM CAUSA (EXCLUINDO PRODUTOS/SERVIÇOS DE TERCEIROS), SE EXISTENTES, OU AO MONTANTE MAIS BAIXO ESTIPULADO PELA LEI APLICÁVEL, OU SEJA, O QUE FOR MENOR. ESTAS LIMITAÇÕES APLICAR-SE-ÃO MESMO QUE A QUARK, AS EMPRESAS ASSOCIADAS DA QUARK, OS SEUS LICENCIADORES E/OU OS SEUS AGENTES TENHAM SIDO AVISADOS DA POSSIBILIDADE DE OCORRÊNCIA DE TAIS DANOS. ALGUMAS JURISDIÇÕES, ESTADOS OU PROVÍNCIAS NÃO PERMITEM A EXCLUSÃO NEM A LIMITAÇÃO DE DANOS ACIDENTAIS OU CONSEQUENTES, RAZÃO PELA QUAL ESTA LIMITAÇÃO OU EXCLUSÃO PODE NÃO SER APLICÁVEL. TODAS AS OUTRAS LIMITAÇÕES PREVISTAS NA LEI APLICÁVEL, INCLUINDO ESTATUTOS DE LIMITAÇÃO, CONTINUARÃO A SER APLICÁVEIS. NO CASO DE QUALQUER UMA DESTAS CLÁUSULAS SER OU SE TORNAR INAPLICÁVEL AO ABRIGO DA LEI VIGENTE, TAL CLÁUSULA SERÁ MODIFICADA OU LIMITADA NOS SEUS EFEITOS, APENAS O NECESSÁRIO PARA A TORNAR APLICÁVEL. A UTILIZAÇÃO DOS PRODUTOS DA QUARK ESTÁ SUJEITA AOS TERMOS DO CONTRATO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL OU A OUTROS CONTRATOS APLICÁVEIS A TAIS PRODUTOS/SERVIÇOS. EM CASO DE CONFLITO ENTRE ESSES CONTRATOS E ESTAS CLÁUSULAS, PREVALECERÃO OS CONTRATOS RELEVANTES.

Quark, o logótipo Quark, QuarkXPress, XTensions, QuarkXTensions, Job Jackets, Composition Zones e outras marcas relacionadas com a Quark, que a Quark possa adoptar ocasionalmente, são marcas comerciais da Quark, Inc. e de todas as empresas associadas aplicáveis.

Microsoft, OpenType, Excel, Internet Explorer e Windows são marcas registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países.

Mac, Mac OS, TrueType, Safari, Apple, AppleScript e Macintosh são marcas comerciais ou marcas registadas da Apple, Inc. nos E.U.A. e noutros países. QuickTime é uma marca comercial utilizada sob licença. QuickTime é uma marca registada nos E.U.A e noutros países.

Adobe, PostScript, Photoshop, Acrobat, Reader, o logótipo Adobe, Flash e Macromedia são marcas registadas ou marcas comerciais da Adobe Systems Incorporated nos Estados Unidos e/ou noutros países.

As cores PANTONE ® apresentadas na aplicação de suporte lógico ou na documentação do utilizador podem não coincidir com as normas identificadas pela PANTONE. Para ver as cores exactas, consulte as actuais publicações sobre cores da PANTONE. PANTONE® e outras marcas comerciais da Pantone, Inc. são propriedade da Pantone, Inc. © Pantone, Inc., 2008.

Os dados a cores são produzidos sob licença da Dainippon Ink and Chemicals, Inc.

FOCOLTONE e FOCOLTONE Colour System são marcas registadas da FOCOLTONE. O conceito, a estrutura e a forma do material e da propriedade intelectual da FOCOLTONE estão protegidos pela legislação de patentes e direitos de autor. É estritamente proibida qualquer reprodução, de qualquer forma, na íntegra ou parcialmente, para uso privado ou para venda. Para informações específicas sobre patentes, contacte a FOCOLTONE, Ltd.

Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. é o proprietário dos direitos de autor do SISTEMA E SUPORTE LÓGICO TOYO INK COLOR FINDER™, licenciado à Quark, Inc. para distribuição, destinado exclusivamente a utilização relacionada com o QuarkXPress. O SISTEMA E SUPORTE LÓGICO TOYO INK COLOR FINDER™ não pode ser copiado para outro disco ou memória, a menos no âmbito da execução do QuarkXPress. SISTEMA E SUPORTE LÓGICO TOYO INK COLOR FINDER™ © TOYO INK MFG. CO., LTD., 1991. COLOR FINDER está no processo de registo como a marca registada da Toyo Ink Mfg. Co., Ltd. A simulação de vídeo em computador COLOR FINDER™ utilizada no produto pode não coincidir com a documentação COLOR FINDER™; de igual modo, alguma cor de impressora utilizada no produto pode não coincidir. Utilize a documentação COLOR FINDER™ para obter a cor exacta.

TRUMATCH, TRUMATCH Swatching System e TRUMATCH System são marcas comerciais da TRUMATCH, Inc.

Netscape Navigator é uma marca registada da Netscape nos Estados Unidos e noutros países.

WordPerfect é uma marca registada da Corel Corporation.

Unicode é uma marca comercial da Unicode, Inc.

Firefox é uma marca comercial da Mozilla Foundation.

Em conformidade com a tecnologia tt2pt1, Direitos de Autor ©1997–2003 pelos AUTORES: Andrew Weeks <ccsaw@bath.ac.uk> Frank M. Siegert <fms@this.net> Mark Heath <mheath@netspace.net.au> Thomas Henlich <thenlich@rcs.urz.tu-dresden.de> Sergey Babkin <babkin@users.sourceforge.net>, <sab123@hotmail.com> Turgut Uyar <uyar@cs.itu.edu.tr> Rihardas Hepas <rch@WriteMe.Com> Szalay Tamas <tomek@elender.hu> Johan Vromans <jvromans@squirrel.nl> Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz> Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn> Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn> Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org> Rigel <rigel863@yahoo.com> Todos os direitos reservados. A redistribuição e a utilização em formatos de fonte e binário, com ou sem modificações, são é permitida desde que sejam cumpridas as seguintes condições: 1. As redistribuições do código fonte têm de fonte incluir o aviso de direitos de autor anterior, esta lista de condições e a renúncia seguinte. 2. A redistribuições em formato binário têm de incluir o aviso de direitos de autor anterior, esta lista de condições e a renúncia seguinte na documentação e/ou outros materiais associados. 3. Todos os materiais publicitários que mencionem funcionalidades ou a utilização deste suporte lógico têm de apresentar o seguinte reconhecimento: Este produto inclui suporte lógico desenvolvido pelo Projecto TTF2PT1 e respectivos colaboradores. ESTE SUPORTE LÓGICO É FORNECIDO PELOS AUTORES E COLABORADORES "TAL COMO ESTÁ" E SÃO REJEITADAS QUAISQUER GARANTIAS EXPLÍCITAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, GARANTIAS IMPLÍCITAS DE VIABILIDADE DE COMERCIALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO A UM FIM ESPECÍFICO. EM NENHUM CASO SERÃO OS AUTORES OU COLABORADORES RESPONSÁVEIS POR QUAISQUER DANOS DIRECTOS, INDIRECTOS, ACIDENTAIS, ESPECIAIS, PUNITIVOS OU CONSEQUENTES (INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, AQUISIÇÃO DE BENS OU SERVIÇOS DE SUBSTITUIÇÃO; PERDA DE UTILIZAÇÃO, DADOS OU LUCROS; OU INTERRUPÇÃO DA ACTIVIDADE), INDEPENDENTEMENTE DA CAUSA E DE QUALQUER TEORIA DE RESPONSABILIDADE, QUER SEJA POR VIA CONTRATUAL, RESPONSABILIDADE

OBJECTIVA OU ACTOS ILÍCITOS (INCLUINDO NEGLIGÊNCIA OU OUTROS), RESULTANTES DE QUALQUER TIPO DE UTILIZAÇÃO DESTE SUPORTE LÓGICO, AINDA QUE TENHAM SIDO ADVERTIDOS PARA A POSSIBILIDADE DE OCORRÊNCIA DESSES DANOS. Para obter uma lista aproximada das responsabilidades dos AUTORES, consulte o histórico do projecto. Outras contribuições para o projecto são: Turgut Uyar <uyar@cs.itu.edu.tr> A tabela de tradução Unicode para o idioma turco. Rihardas Hepas <rch@WriteMe.Com> A tabela de tradução Unicode para os idiomas bálticos. Szalay Tamas <tomek@elender.hu> A tabela de tradução Unicode para os idiomas da Europa Central. Johan Vromans <jvromans@squirrel.nl> O ficheiro RPM. Petr Titera <P.Titera@sh.cvut.cz> O formato do mapa Unicode com nomes, a opção de Unicode forçado. Frank M. Siegert <frank@this.net> Porta para Windows Lei Wang <lwang@amath8.amt.ac.cn> Chen Xiangyang <chenxy@sun.ihep.ac.cn> Mapas de tradução para tipos de letra chineses. Zvezdan Petkovic <z.petkovic@computer.org> As tabelas de tradução Unicode para o alfabeto Cirílico. Rigel <rigel863@yahoo.com> Generação dos ficheiros de codificação dvips, modificação dos mapas chineses. I. Lee Hetherington <ilh@lcs.mit.edu> O assemblador Type1 (do pacote 't1utils'), o respectivo aviso de direitos de autor completo: Direitos de Autor ©1992 por I. Lee Hetherington, todos os direitos reservados. É concedida autorização para utilizar, modificar e distribuir este programa para qualquer efeito descrito neste aviso de direitos de autor e no seguinte permanecem intactos.

Relativamente à tecnologia Apache, direitos de autor ©1999–2008 The Apache Software Foundation. Todos os direitos reservados. Todo o suporte lógico Apache distribuído com este suporte lógico é desenvolvido pela Apache Software Foundation (http://www.apache.org/). Licença da Apache, Versão 2.0 (a "Licença"); estes ficheiros só podem ser utilizados em conformidade com a Licença. Pode obter uma cópia da Licença em http://www.apache.org/licenses/LICENSE–2.0. Salvo exigência de qualquer legislação aplicável ou acordado por escrito, o suporte lógico distribuído nos termos da Licença é distribuído "TAL COMO ESTÁ", SEM GARANTIAS OU CONDIÇÕES DE QUALQUER ESPÉCIE, tanto explícitas como implícitas. Consulte a Licença, para conhecer as autorizações e limitações da língua específica, nos termos da Licença.

Relativamente ao suporte lógico MoreFiles, ©1992–2002 by Apple, Inc., todos os direitos reservados. Este suporte lógico Apple é disponibilizado pela Apple, Inc. (“Apple”) mediante acordo com os seguintes termos e a sua utilização, instalação, modificação ou redistribuição deste suporte lógico Apple constitui a aceitação destes termos. Se não concordar com estes termos, não utilize, instale, modifique ou redistribua este suporte lógico Apple. Mediante o acordo de cumprimento e sujeição aos seguintes termos, a Apple concede-lhe uma licença pessoal e não exclusiva, ao abrigo dos direitos de autor da Apple neste suporte lógico Apple original (o “Suporte lógico Apple”), para utilizar, reproduzir, modificar e redistribuir o Suporte lógico Apple, com ou sem modificação, nos formatos de fonte e/ou binário; desde que redistribua o Suporte lógico Apple na sua totalidade e sem modificações, deverá manter este aviso, o texto e as renúncias que se seguem em todas essas redistribuições do Suporte lógico Apple. O nome, as marcas comerciais, marcas de serviço ou logótipos da Apple, Inc. não podem ser utilizados para dar garantias ou promover produtos derivados do Suporte lógico Apple sem uma autorização específica prévia por escrito por parte da Apple. Excepto se indicado de forma expressa neste aviso, não são aqui concedidos quaisquer outros direitos ou licenças, expressas ou implícitas, por parte da Apple, incluindo, mas não estando limitado, a quaisquer direitos de patentes que possam ser violados pelos seus trabalhos derivados ou por outros trabalhos nos quais o Suporte lógico Apple possa ser incorporado. O Suporte lógico Apple é disponibilizado pela Apple “TAL COMO ESTÁ”. A APPLE NÃO DÁ QUAISQUER GARANTIAS, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, AS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE NÃO INFRACÇÃO, COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A UM FIM ESPECÍFICO, RELATIVAMENTE AO SUPORTE LÓGICO APPLE OU À SUA UTILIZAÇÃO E OPERAÇÃO ISOLADA OU EM COMBINAÇÃO COM OS SEUS PRODUTOS. EM NENHUM CASO SERÁ A APPLE RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS ESPECIAIS, DIRECTOS, INDIRECTOS,

ACIDENTAIS, OU CONSEQUENTES (INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, AQUISIÇÃO DE BENS OU SERVIÇOS DE SUBSTITUIÇÃO; PERDA DE UTILIZAÇÃO, DADOS OU LUCROS; OU INTERRUPÇÃO DA ACTIVIDADE) QUE POSSAM SURGIR DA UTILIZAÇÃO, REPRODUÇÃO, MODIFICAÇÃO E/OU DISTRIBUIÇÃO DO SUPORTE LÓGICO APPLE, INDEPENDENTEMENTE DA CAUSA E DE QUALQUER TEORIA DE RESPONSABILIDADE, QUER SEJA POR VIA CONTRATUAL, ACTOS ILÍCITOS (INCLUINDO NEGLIGÊNCIA), RESPONSABILIDADE OBJECTIVA OU OUTROS, AINDA QUE A APPLE TENHA SIDO ADVERTIDA PARA A POSSIBILIDADE DE OCORRÊNCIA DESSES DANOS.

Partes deste produto incluem tecnologia utilizada sob licença da Global Graphics.

Em conformidade com a tecnologia ICU4J, licença ICU4J — ICU4J 1.3.1 e posterior, DIREITOS DE AUTOR E AVISO DE AUTORIZAÇÃO, Direitos de Autor ©1995–2006 International Business Machines Corporation e outros. Todos os direitos reservados. É concedida autorização, sem quaisquer encargos, a qualquer pessoa que obtenha uma cópia deste suporte lógico e ficheiros de documentação associados (o "Suporte lógico"), para utilizar o Suporte lógico sem restrições, incluindo, mas não se limitando a, direitos de utilização, cópia, modificação, fusão, publicação, distribuição e/ou venda de cópias do Suporte lógico, bem como para autorizar ao mesmo as pessoas a quem o Suporte lógico é fornecido, desde que o(s) aviso(s) de direitos de autor anterior(es) e este aviso de autorização sejam incluídos na documentação de suporte. O SUPORTE LÓGICO É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ", SEM GARANTIAS DE QUALQUER ESPÉCIE, EXPLÍCITAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO MAS NÃO SE LIMITANDO A, GARANTIAS DE VIABILIDADE DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UM FIM ESPECÍFICO E NÃO VIOLAÇÃO DE DIREITOS DE TERCEIROS. EM NENHUM CASO SERÁ O DETENTOR (OU DETENTORES) DOS DIREITOS DE AUTOR, INCLUÍDO NO PRESENTE AVISO, RESPONSÁVEL POR QUALQUER RECLAMAÇÃO OU QUAISQUER DANOS ESPECIAIS, INDIRECTOS OU CONSEQUENTES, OU POR OUTROS DANOS, QUAISQUER QUE SEJAM, RESULTANTES DA PERDA DE UTILIZAÇÃO, DADOS OU LUCROS, QUER SEJA POR VIA CONTRATUAL, NEGLIGÊNCIA OU OUTROS ACTOS ILÍCITOS, DECORRENTES OU RELACIONADOS COM A UTILIZAÇÃO OU COM O DESEMPENHO DESTE SUPORTE LÓGICO. À excepção do estabelecido no presente aviso, o nome do detentor dos direitos de autor não deve ser utilizado em publicidade, ou de qualquer outra forma, para promover a venda, utilização ou outros procedimentos com este Suporte lógico, sem autorização prévia, por escrito, do detentor dos direitos de autor.

Este suporte lógico baseia-se, parcialmente, no trabalho desenvolvido pelo Independent JPEG Group.

Relativamente à tecnologia Microsoft, ©1988–2008 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Relativamente ao suporte lógico Nodeka, ©1999–2002 Justin Gottschlich. Todos os direitos reservados.

Relativamente à tecnologia STLport, Direitos de autor 1999,2000 Boris Fomitchev. Este material é fornecido "tal como está", sem qualquer garantia, explícita ou implícita. Qualquer utilização é por conta e risco do utilizador. É concedida autorização para utilizar ou copiar este suporte lógico, para qualquer efeito, sem quaisquer encargos, desde que os avisos anteriores sejam mantidos em todas as cópias. É concedida autorização para alterar o código e distribuir o código alterado, desde que os avisos anteriores sejam mantidos, bem como incluído um aviso de que o código foi alterado, juntamente com o aviso de direitos de autor anterior. O Detentor da Licença pode distribuir binários compilados com STLport (originais ou modificados) sem quaisquer pagamentos ou restrições. O Detentor da Licença pode distribuir fontes STLport originais ou modificadas, desde que: Sejam respeitadas as condições indicadas no aviso de autorização anterior; sejam mantidos os avisos de direitos de autor seguintes, quando presentes, e sejam respeitadas as condições dos avisos de

autorização: Direitos de autor 1994 Hewlett-Packard Company. Direitos de autor 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Direitos de autor 1997 Moscow Center for SPARC Technology.

É concedida autorização para utilizar, copiar, modificar, distribuir e vender este suporte lógico e respectiva documentação, para qualquer efeito, sem quaisquer encargos, desde que o aviso de direitos de autor anterior seja incluído em todas as cópias e que tanto o aviso de direitos de autor como este aviso de autorização sejam incluídos na documentação de suporte. A Hewlett-Packard Company não apresenta qualquer garantia acerca da adequação deste suporte lógico a qualquer efeito. O suporte lógico é fornecido "tal como está", sem garantias explícitas ou implícitas. É concedida autorização para utilizar, copiar, modificar, distribuir e vender este suporte lógico e respectiva documentação, para qualquer efeito, sem quaisquer encargos, desde que o aviso de direitos de autor anterior seja incluído em todas as cópias e que tanto o aviso de direitos de autor como este aviso de autorização sejam incluídos na documentação de suporte. A Silicon Graphics não apresenta qualquer garantia acerca da adequação deste suporte lógico a qualquer efeito. O suporte lógico é fornecido "tal como está", sem garantias explícitas ou implícitas. É concedida autorização para utilizar, copiar, modificar, distribuir e vender este suporte lógico e respectiva documentação, para qualquer efeito, sem quaisquer encargos, desde que o aviso de direitos de autor anterior seja incluído em todas as cópias e que tanto o aviso de direitos de autor como este aviso de autorização sejam incluídos na documentação de suporte. A Moscow Center for SPARC Technology não apresenta qualquer garantia acerca da adequação deste suporte lógico a qualquer efeito. O suporte lógico é fornecido "tal como está", sem garantias explícitas ou implícitas.

Relativamente ao suporte lógico Dr. Brian Gladman, Direitos de autor ©2001, Dr. Brian Gladman <brg@gladman.uk.net>, Worcester, UK. Todos os direitos reservados. TERMOS DA LICENÇA A distribuição gratuita e a utilização deste suporte lógico, tanto no formato fonte como binário, são autorizadas (com ou sem alterações), desde que: 1. as distribuições deste código fonte incluam o aviso de direitos de autor anterior, esta lista de condições e a renúncia seguinte; 2. a distribuições em formato binário incluam o aviso de direitos de autor anterior, esta lista de condições e a renúncia seguinte na documentação e/ou outros materiais associados; 3. o nome do detentor dos direitos de autor não seja utilizado para dar garantias sobre produtos criados utilizando este suporte lógico, sem autorização específica, por escrito. RENÚNCIA Este suporte lógico é fornecido 'tal como está', sem quaisquer garantias explícitas ou implícitas relativamente a quaisquer propriedades, incluindo, mas não se limitando a, exactidão e adequação a um fim específico.

Em conformidade com a tecnologia Wei Dai, Direitos de Autor de Compilação ©1995–2003 pela Wei Dai. Todos os direitos reservados. Estes direitos de autor aplicam-se apenas a este pacote de distribuição de suporte lógico como aplicação e não implica direitos de autor sobre qualquer ficheiro em particular no pacote.

Os ficheiros que se seguem estão sujeitos a direitos de autor detidos pelos respectivos autores originais e a sua utilização está sujeita a licenças adicionais incluídas nestes ficheiros. mars.cpp — Direitos de Autor 1998 Brian Gladman.

Todos os restantes ficheiros nesta compilação são colocados no domínio público por Wei Dai e por outros contribuidores.

Gostaria de agradecer aos seguintes autores por colocarem os respectivos trabalhos no domínio público:

Joan Daemen –3way.cpp

Leonard Janke — cast.cpp, seal.cpp

Steve Reid — cast.cpp

Phil Karn — des.cpp

Michael Paul Johnson — diamond.cpp

Andrew M. Kuchling — md2.cpp, md4.cpp

Colin Plumb — md5.cpp, md5mac.cpp

Seal Woods — rc6.cpp

Chris Morgan — rijndael.cpp

Paulo Baretto — rijndael.cpp, skipjack.cpp, square.cpp

Richard De Moliner — safer.cpp

Matthew Skala — twofish.cpp

Kevin Springle — camellia.cpp, shacal2.cpp, ttmac.cpp, whrlpool.cpp, ripemd.cpp

A autorização para utilizar, copiar, modificar e distribuir esta compilação para qualquer fim, incluindo aplicações comerciais, é aqui concedida sem qualquer pagamento, sujeita às seguintes restrições:

1. Qualquer cópia ou modificação desta compilação em qualquer formato, excepto em formato de código de objecto como parte de um suporte lógico de uma aplicação, tem de incluir o aviso de direitos de autor anterior e esta licença.

2. Os utilizadores deste suporte lógico concordam que qualquer modificação ou extensão que disponibilizem a Wei Dai pode ser considerado de domínio público e não sujeito a direitos de autor, excepto se incluir um aviso de direitos de autor explícito.

3. Wei Dai não efectua qualquer garantia ou representação de que a operação do suporte lógico nesta compilação esteja livre de erros e Wei Dai não é obrigado a disponibilizar quaisquer serviços, na forma de manutenção, actualizações ou outros. O SUPORTE LÓGICO E QUALQUER DOCUMENTAÇÃO É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ" E SÃO REJEITADAS QUAISQUER GARANTIAS EXPLÍCITAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, GARANTIAS IMPLÍCITAS DE VIABILIDADE DE COMERCIALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO A UM FIM ESPECÍFICO EM NENHUM CASO IRÁ WEI DAI OU QUALQUER OUTRO COLABORADOR SER RESPONSÁVEL POR DANOS DIRECTOS, ACIDENTAIS OU CONSEQUENTES, MESMO QUE QUE TENHAM SIDO ADVERTIDOS PARA A POSSIBILIDADE DE OCORRÊNCIA DESSES DANOS.

4. Os utilizadores não irão usar o nome de Wei Dai ou de qualquer outro colaborador em artigos publicitários ou de propaganda sem a autorização prévia por escrito necessária para cada caso.

5. A exportação deste suporte lógico a partir dos Estados Unidos pode requerer uma licença específica por parte do Governo dos Estados Unidos. A obtenção de tal licença antes da exportação é da responsabilidade de qualquer pessoa ou organização que contemple a exportação.

6. Algumas partes deste suporte lógico podem estar protegidas por patentes. A obtenção das licenças apropriadas antes da utilização dessas partes é da responsabilidade do utilizador.

Se esta compilação for utilizada no formato de código de objecto num suporte lógico de aplicação, não é requerido o reconhecimento do autor, mas seria apreciado. A contribuição de quaisquer modificações ou extensões úteis a Wei Dai não é requerida, mas também seria apreciada.

Relativamente aos menus em cascata baseados em menu.js. de Gary Smith, Julho 1997, Direitos de autor ©1997–1999 Netscape Communication Corp., a Netscape concede-lhe uma licença gratuita de utilização ou modificação do suporte lógico de menus em cascata, desde que este aviso de direitos

de autor seja incluído em todas as cópias. Este suporte lógico é fornecido "TAL COMO ESTÁ," sem qualquer espécie de garantia.

No que diz respeito à tecnologia HTML Parser, Direitos de Autor ©1998 World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique, Keio University). Todos os direitos reservados.

Autor(es) contribuinte(s):

Dave Raggett <dsr@w3.org>

O(s) autor(es) contribuinte(s) gostaria(am) de agradecer a todos aqueles que ajudaram nos testes, na resolução de erros e agradecer a sua paciência. Este projecto não seria possível sem a vossa ajuda.

AVISO DE DIREITOS DE AUTOR:

Este suporte lógico e documentação é fornecido "tal como está" e os detentores dos direitos de autor e autores contribuidores não fazem qualquer representação ou garantias, expressas ou implícitas, incluindo, mas não estando limitadas a, de capacidade de comercialização, de adequação a um determinado fim ou que a utilização do suporte lógico ou da documentação não irão violar patentes, direitos de autor, marcas comerciais ou outros de terceiros.

Os detentores dos direitos de autor e autores contribuintes não serão responsáveis por quaisquer danos directos, indirectos, especiais ou consequentes que decorram de qualquer utilização do suporte lógico ou da documentação, mesmo que tenham sido avisados para a possibilidade da ocorrência de tais danos.

É aqui concedida autorização para utiliza, copiar, modificar e distribuir este código de fonte, ou porções do mesmo, da documentação e dos executáveis para qualquer objectivo, sem pagamentos, sujeita ás seguintes restrições:

1. A origem deste código fonte não deve ser representada de forma incorrecta.

2. As versões alteradas têm de ser claramente marcadas como tal e não podem ser representadas de forma incorrecta como sendo a fonte original.

3. Este aviso de Direitos de Autor não pode ser alterado ou removido de qualquer fonte ou de qualquer distribuição de fonte alterada.

Os detentores dos direitos de autor e os autores contribuintes permitem especificamente, sem qualquer pagamento, e encorajam a utilização deste código fonte como um componente de suporte de Hypertext Markup Language em produtos comerciais. Se utilizar este código fonte num produto, não é necessário o reconhecimento, mas seria apreciado.

Partes deste suporte lógico baseiam-se no trabalho desenvolvido por Jean-loup Gailly e Mark Adler ©1995–1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler [Biblioteca ZIP].

Relativamente à tecnologia Sun, Direitos de autor 2003–2008, Sun Microsystems, Inc. Todos os direitos reservados. A utilização está sujeita aos termos da licença.

Em conformidade com a tecnologia Apple, ©1997–2004 Apple, Inc. Todos os direitos reservados. Este suporte lógico Apple é disponibilizado pela Apple, Inc. (“Apple”) mediante acordo com os seguintes termos e a sua utilização, instalação, modificação ou redistribuição deste suporte lógico Apple constitui a aceitação destes termos. Se não concordar com estes termos, não utilize, instale, modifique ou redistribua este suporte lógico Apple. Mediante o acordo de cumprimento e sujeição aos seguintes termos, a Apple concede-lhe uma licença pessoal e não exclusiva, ao abrigo dos direitos de autor da Apple neste suporte lógico Apple original (o “Suporte lógico Apple”), para utilizar,

reproduzir, modificar e redistribuir o Suporte lógico Apple, com ou sem modificação, nos formatos de fonte e/ou binário; desde que redistribua o Suporte lógico Apple na sua totalidade e sem modificações, deverá manter este aviso, o texto e as renúncias que se seguem em todas essas redistribuições do Suporte lógico Apple. O nome, as marcas comerciais, marcas de serviço ou logótipos da Apple, Inc. não podem ser utilizados para dar garantias ou promover produtos derivados do Suporte lógico Apple sem uma autorização específica prévia por escrito por parte da Apple. Excepto se indicado de forma expressa neste aviso, não são aqui concedidos quaisquer outros direitos ou licenças, expressas ou implícitas, por parte da Apple, incluindo, mas não estando limitado, a quaisquer direitos de patentes que possam ser violados pelos seus trabalhos derivados ou por outros trabalhos nos quais o Suporte lógico Apple possa ser incorporado. O Suporte lógico Apple é disponibilizado pela Apple "TAL COMO ESTÁ". A APPLE NÃO DÁ QUAISQUER GARANTIAS, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, AS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE NÃO INFRACÇÃO, COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A UM FIM ESPECÍFICO, RELATIVAMENTE AO SUPORTE LÓGICO APPLE OU À SUA UTILIZAÇÃO E OPERAÇÃO ISOLADA OU EM COMBINAÇÃO COM OS SEUS PRODUTOS. EM NENHUM CASO SERÁ A APPLE RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS ESPECIAIS, DIRECTOS, INDIRECTOS, ACIDENTAIS, OU CONSEQUENTES (INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, AQUISIÇÃO DE BENS OU SERVIÇOS DE SUBSTITUIÇÃO; PERDA DE UTILIZAÇÃO, DADOS OU LUCROS; OU INTERRUPÇÃO DA ACTIVIDADE) QUE POSSAM SURGIR DA UTILIZAÇÃO, REPRODUÇÃO, MODIFICAÇÃO E/OU DISTRIBUIÇÃO DO SUPORTE LÓGICO APPLE, INDEPENDENTEMENTE DA CAUSA E DE QUALQUER TEORIA DE RESPONSABILIDADE, QUER SEJA POR VIA CONTRATUAL, ACTOS ILÍCITOS (INCLUINDO NEGLIGÊNCIA), RESPONSABILIDADE OBJECTIVA OU OUTROS, AINDA QUE A APPLE TENHA SIDO ADVERTIDA PARA A POSSIBILIDADE DE OCORRÊNCIA DESSES DANOS.

Em conformidade com a tecnologia de Loki-lib, Direitos de Autor ©2006 Peter Kummel. É aqui concedida autorização, sem quaisquer encargos, a qualquer pessoa que obtenha uma cópia deste suporte lógico e ficheiros de documentação associados (o "Suporte lógico"), para utilizar o Suporte lógico sem restrições, incluindo, mas não se limitando a, direitos de utilização, cópia, modificação, fusão, publicação, distribuição e/ou venda de cópias do Suporte lógico, bem como para autorizar ao mesmo as pessoas a quem o Suporte lógico é fornecido, sujeita às seguintes condições:

O aviso de direitos de autor anterior e este aviso de autorização têm de incluir todas as cópias ou as partes substanciais do Suporte lógico. ESTE SUPORTE LÓGICO É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ", SEM GARANTIAS DE QUALQUER ESPÉCIE, EXPLÍCITAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO MAS NÃO SE LIMITANDO A, GARANTIAS DE VIABILIDADE DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UM FIM ESPECÍFICO E NÃO VIOLAÇÃO DE DIREITOS DE TERCEIROS. EM NENHUM CASO SERÃO OS AUTORES OU DETENTORES DOS DIREITOS DE AUTOR RESPONSÁVEIS POR QUALQUER RECLAMAÇÃO, DANOS OU OUTRAS RESPONSABILIDADES CONTRATUAL, NEGLIGÊNCIA OU OUTROS ACTOS ILÍCITOS, DECORRENTES OU RELACIONADOS COM A UTILIZAÇÃO OU COM O DESEMPENHO DESTE SUPORTE LÓGICO.

Em conformidade com a tecnologia Netscape, o conteúdo deste ficheiro está sujeito à Licença Pública Netscape .Versão 1.1 (a "Licença"); não poderá utilizar este ficheiros, excepto em conformidade com a Licença. Pode obter uma cópia da Licença em http://www.mozilla.org/NPL/. O Suporte lógico distribuído ao abrigo da Licença é distribuído "TAL COMO ESTÁ", SEM GARANTIAS DE QUALQUER TIPO, expressas ou implícitas. Consulte a Licença, para conhecer os direitos e limitações da língua específica, nos termos da Licença. O Código Original é o código mozilla.org. O Programador Inicial do Código Original é a Netscape Communications Corporation. As porções criadas pelo

Programador Inicial estão sujeitas a Direitos de Autor ©1998 o Programador Inicial. Todos os direitos reservados.

Em conformidade com a tecnologia SunSoft, Direitos de Autor ©1994–1996 SunSoft, Inc. Direitos Reservados. É aqui concedida autorização, sem quaisquer encargos, a qualquer pessoa que obtenha uma cópia deste suporte lógico e ficheiros de documentação associados (o "Suporte lógico"), para utilizar o Suporte lógico sem restrições, incluindo, mas não se limitando a, direitos de utilização, cópia, modificação, fusão, publicação, distribuição e/ou venda de cópias do Suporte lógico, bem como para autorizar ao mesmo as pessoas a quem o Suporte lógico é fornecido, sujeita às seguintes condições: O aviso de direitos de autor anterior e este aviso de autorização têm de incluir todas as cópias ou as partes substanciais do Suporte lógico. ESTE SUPORTE LÓGICO É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ", SEM GARANTIAS DE QUALQUER ESPÉCIE, EXPLÍCITAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO MAS NÃO SE LIMITANDO A, GARANTIAS DE VIABILIDADE DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UM FIM ESPECÍFICO E NÃO VIOLAÇÃO DE DIREITOS. EM NENHUM CASO SERÁ A SUNSOFT OU A SUA EMPRESA MÃE RESPONSÁVEL POR QUALQUER RECLAMAÇÃO, DANOS OU OUTRAS RESPONSABILIDADES CONTRATUAL, NEGLIGÊNCIA OU OUTROS ACTOS ILÍCITOS, DECORRENTES OU RELACIONADOS COM A UTILIZAÇÃO OU COM O DESEMPENHO DESTE SUPORTE LÓGICO. À excepção do estabelecido no presente aviso, o nome da SunSoft, Inc. não deve ser utilizado em publicidade, ou de qualquer outra forma, para promover a venda, utilização ou outros procedimentos com este Suporte lógico, sem autorização prévia, por escrito, da SunSoft, Inc.

O QuarkXPress contém suporte lógico Adobe® Flash® Player da Adobe Systems Incorporated, Direitos de Autor ©1995–2007 Adobe Systems Incorporated. Todos os direitos reservados. Adobe e Flash são marcas registadas ou marcas comerciais da Adobe Systems Incorporated nos Estados Unidos e/ou noutros países. QuarkXPress Exporter para Adobe Flash e Adobe Flash Video.

O QuarkXPress licenciado utiliza informação Wildform Flix, consulte: http://www.wildform.com.

Em conformidade com a tecnologia CIP4, Direitos de Autor ©2001–2006 The International Cooperation for the Integration of Processes in Prepress, Press e Postpress (CIP4). Todos os direitos reservados.

Todas as outras marcas pertencem aos respectivos proprietários.

# Índice Remissivo


## A

abrir 389
acções 227, 259, 260
acentuar maiúsculas 398
adicionar ruído 139
agrupar 60, 65, 167
Agrupar para Saída 198
ajustamento 38, 93, 200, 201, 400
ajustamento ao par 91
ajustamento ao par automático 91
ajustamento ao par manual 91
ajustamento ao par OpenType 394
ajustamento do espaço em palavras 380
ajustamento manual 93
ajustar à quadrícula 397
ajustar às guias 123
ajuste à base da linha 86
ajustes 140
Alemão revisto 2006 393
alinhamento 87
alinhamento de margens 123
alinhamento vertical de texto 99
alinhar 66
alisamento 202
alterar forma 58, 63
alternar página modelo 43
alto-relevo 139
ampliação/redução 43
AppleScript 375, 376, 377
apresentação de composição externa 217
apresentações 29, 46, 48, 49, 186, 195, 213, 215
apresentações de botão 249
Apresentações de botão 228
apresentações de composição 209, 212, 217, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226
Apresentações de exibição 228, 235
apresentações de impressão 46
apresentações de sequência de imagens 240, 241, 243, 249
Apresentações de sequência de imagens 228
apresentações interactivas 227, 228, 229, 235, 236, 237, 239, 240, 241, 243, 245, 248, 249, 250, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 259, 260, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 382, 403
apresentações partilhadas 225
apresentações Web 21, 46, 323, 324, 325, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 347, 348, 349, 350, 351
asas 53
asas de imagens 53
asas de itens 53
aspas duplas 387
atributos de caracteres 83, 84, 86
atributos de parágrafo 87, 104
auto ajustamento ao par após 398
auxiliar 33
avançado 192

## B

base da linha 111
Bézier 54, 58, 60, 61, 63
biblioteca de conteúdo partilhado 203
bibliotecas 182, 183, 184, 185
brilho 140
browsers 391

## C

cabeçalhos 76
cache 393, 394
caixa de diálogo imprimir 186
camadas 41, 135, 136, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 190, 403
canais 136, 137
capitulares 104
capítulo principal 180
capítulos 177, 178, 179, 180
caracteres desviados 123, 125, 126
caracteres especiais 109
chapas de impressão 144
chapas de separação 144
classes de caracteres desviados 123, 125
CMYK 146
colaboração 203

colar 64, 105
comandos de teclas 18
comandos do teclado 257
combinação 148
combinações 59, 148, 149
Composition Zones 208, 209, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 382
compressão 403
Compressed Image Import 382
configurações de origem 150, 151, 152, 153
configurações de saída 150, 151, 152, 153, 154
conjuntos de caracteres desviados 123, 126
conjuntos de paletas 42
conjuntos de regras 313, 316, 317, 318
conjuntos de XTensions 356
conteúdo partilhado 37, 203, 204, 206, 207, 215, 217, 218, 219, 225, 226, 249, 389
conteúdos 52
contorno 100, 101, 102, 103, 137, 163
contorno de traço 139
contraste 140
copiar 64, 105
cor 85, 130, 148, 190
cor das hiperligações 395
cor dos posicionamentos 395
cor selectiva 140
cores 37, 59, 144, 145, 146, 147, 148
cores de fundo 131
cores de processamento 144
cores directas 144
cores indexadas 137
Cores Indicadas Web 146
cores multi-ink 146
Cores Segurança Web 146
cortar 64, 130
criador de apresentações 287
Criar Fracção 380
Criar Preço 380
curvas 140

## D

Definição de Colaboração 207, 220, 224, 225, 226
definições de apresentação 284, 297, 301
definições de projecto 284
DejaVu 357
desfazer 51, 388
desfocagem gaussiana 139
Design Grid 382
deslocar e soltar texto 78, 387
destino de processamento 150
destinos 329, 330, 331, 332
detecção de margem 139
DIC 144
dicionários auxiliares 82
difundir 139
dimensões 127
directórios de exportação 395
dividir 60
dividir ecrã 43
dividir janelas 44
docx 382
duplicar 66
duplicar e repetir 378

## E

EA Text 382
edição de imagens 41
Edit Original 382
editar 78
editor Kern-Track 382
efeitos de alto-relevo 139
efeitos de imagem 41, 138, 139, 140, 142, 382, 394
eliminar 105
entrelinha 89, 397
entrelinha automática 397
EPS 195, 201, 390
equilíbrio de cores 140
Error Reporting 382
escala horizontal 85
escala vertical 85
espaçamento de parágrafos 89
espaçar 66
espaço quadratim, standard 398
espaços 109
especialista de saída 287
especificações de apresentação 309
especificações de entrada 387
especificações de saída 311, 313
estilos 84
Estilos de Item 368, 369, 370
estilos de OpenType 105
estilos de quadrícula 119, 121
estilos de saída 199
eventos 227, 268, 269
eventos de utilizador 268, 269
excepções de hifenização 93
exibições 403
expoente 398

exportar 78, 79, 110, 274, 275, 276, 350, 351, 403
exportar apresentações 48
expressões 276, 277, 278, 279, 280, 281
expressões se 271
extremos 63

## F

Família de tipos CSS 325
Fichas de Trabalho 284, 285, 287, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 300, 301, 304
ficheiros Photoshop 135, 136, 137, 138, 382, 393
filmes 239
Filtro Word 6-2000 382
Filtro WordPerfect 382
filtros 139
Flash 328
FOCOLTONE 144
folhas de cálculo do Excel 379
folhas de estilos 36, 94, 98
folhas de estilos de caracteres 96
folhas de estilos de parágrafos 94
folhas de estilos em cascata 325
formas 53, 54
formatação de texto 24
formatos de ficheiro de imagem 327
formulários 337, 338, 340, 341, 342
fracções 394
Full Resolution Preview (Pré-visualização em Resolução Total) 359
funções 278, 279, 280

## G

gestão de cores 39, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 402
gestão de cores, EPS 150
gestão de cores, imagens 154
gestão de cores, legada 152
gestão de cores, PDF 150
Gestor de Guias Pro 359, 360, 361, 362, 364
glifos 108
gráficos do Excel 379
Gráficos do Excel 71
grupos 66, 75, 149
grupos de botões 249
grupos de paletas 42
guardar 389
guardar imagens 142
guias 50, 51, 359, 360, 361, 362, 364, 401

## H

hífenes discricionários 93
hifenização 92
hiperligações 40, 329, 330, 331, 332, 333
HSB 146
HTML Text Import 366
Hyph_CNS_1 382
Hyph_CNS_2 382
Hyph_CNS_3 382
HyphDieckmann 382

## I

imagens 25, 101, 127, 129, 130, 131, 216, 390
imagens de bitmaps 127
imagens orientadas para objectos 127
imagens raster 127
imagens vectoriais 127
importação automática de imagens 394
importação de Photoshop 42
importação Ichitaro 382
importar 78, 79, 110, 129, 131
imprimir 138, 181
inclinar 67, 130
indentação 88
indexação 391
inserção automática de páginas 395
inserção de texto 99
inverter 140
invisíveis 109
itens 52, 53, 56, 63, 64, 65, 66, 67, 100
itens de Composition Zones 208, 209, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222
itens de página modelo 395

## J

Jabberwocky 382
janelas 44
JDF 192, 283, 322
Job Jackets 151, 152, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 304, 305, 306, 307, 309, 311, 313, 314, 316, 317, 318, 320, 322, 392
Job Jackets, partilhadas 301, 304
justificação 92

## L

LAB 146
largura de espaço flexível 398

ligações 107, 398
língua de caracteres 109
linha central 111
linha inferior 111
linha superior 111
linhas 26, 52, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 101, 148
linhas de quadrícula 73
linhas não posicionadas 105
linhas posicionadas 104
lista de ficheiros 390
listas 38, 166, 167, 168, 169, 182
livros 169, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182
localizar margens 139

## M

maior rapidez 387
mapas de imagens 336, 382
mapeamento de tipos 110, 389
marcadores de posição 393
marcas 190
máscara de refocagem 139
máscaras alfa 134
mediano 139
medidas 396
menus de contexto 34
menus, em cascata 342, 344, 345, 347
menus, padrão 342, 343, 344
meta-etiquetas 348, 349, 350
métodos de hifenização 397
Microsoft Word 79
modelos 48
Modelos de Ficha de Trabalho 285, 293, 294, 296, 298, 299, 300, 301, 304, 305
modo de apresentação única 46, 394
modo de cor 127
modos de combinação 136
Mojikumi 382
moldura 395
molduras 59, 148
motor de cores 150
mover 64

## N

negativo 140
níveis 140
notas para primitivas 387
numeração de páginas 179

## O

objectos 227, 228, 236, 279
objectos de animação 240, 241, 243
objectos de botão 245, 248, 249
objectos de janela 253
objectos de menu 249, 250, 252
objectos de rectângulo de texto 254
objectos de vídeo 239
objectos SWF 237
opacidade 85, 136, 149
operadores 278
OPI 192, 370, 371
ordem de sobreposição 64
origem única 203

## P

páginas 28, 255, 256
páginas modelo 35, 165
paleta Apresentação de Página 35
paleta Glifos 39
Paleta Glifos 382
paleta Medidas 34
Paleta Primitivas 18, 34
Paleta Primitivas Web 21
paletas 34
PANTONE 144
parâmetros 277, 278
partilha 389
passar para a frente 64
passar para primeiro plano 64
passar para trás 64
passar para último plano 64
PDF 196, 392
PDF Filter 371, 372
PDFs 371, 372
percurso padrão 390
percursos 137
percursos de imagens 186
percursos de recorte 131, 132, 133, 134, 137
percursos de texto 101, 103
perfil de monitor 150
perfis 39, 155
Perfis ICC 150
pesquisar/alterar 80
Pesquisar/Alterar Item 366
pontas 62
ponto de inserção de texto 78
pontos 54
pontos intermédios 62

pontuação desviada 123
posicionamento de texto 98
posicionamentos 329, 331, 332, 333
posterizar 140
PostScript 198
pré-processamento 318
Pré-vis. Res. Total 390
pré-visualização 193, 350
pré-visualizar 274
preços 394
predefinições 142
preferências 259, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 400, 401, 402, 403
preferências da aplicação 384, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394
preferências da apresentação 384, 395, 396, 397, 398, 400, 401, 402, 403
preferências do projecto 384, 394
preferências sem correspondência 384
pretos 201
Primitiva Adicionar Ponto 18
Primitiva Ampliação/Redução 18
Primitiva Bézier 18
primitiva Botão 21
primitiva Botão de Imagem 21
primitiva Botão de Opção 21
primitiva Campo de Texto 21
Primitiva Conteúdo de Imagem 18
Primitiva Conteúdo de Texto 18
Primitiva Converter Ponto 18
primitiva Desligação de Rollover 21
Primitiva Deslocamento 18
Primitiva Interrupção de Ligação 18
Primitiva Item 18
Primitiva Ligação 18
primitiva Ligação de Rollover 21
Primitiva Linha 18
Primitiva Linha Livre 18
primitiva Mapa de Imagens Rectangulares 21
primitiva Menu de Sobreposição 21
Primitiva Rectângulo 18
primitiva Rectângulo de Formulário 21
primitiva Rectângulo de Lista 21
primitiva Rectângulo de Verificação 21
primitiva Rectângulo em Estrela 18, 378
Primitiva Rectângulo Oval 18
Primitiva Remover Ponto 18
Primitiva Seleccionar Ponto 18
Primitiva Tabelas 18
Primitiva Tesoura 18
primitivas 21, 34, 400
profundidade de bits 127
programador de trabalhos 287
projecção 191
projecções 356, 357, 364
projectos 46, 48, 49
proteger 67, 165, 206
prova electrónica 152
PSD Import 42, 135, 136, 137, 138, 382, 393

## Q

quadrícula de base de linha 98
quadrículas 362
quadrículas de desenho 111, 112, 113, 114, 116, 117, 119, 121, 122, 123, 401
quadrículas de página 119, 122
quadrículas de páginas modelo 111, 113, 119, 122
quadrículas de rectângulo de texto 111, 114, 121
QuarkVista 382

## R

rectângulos 52, 53, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67
rectângulos Bézier 57, 100
rectângulos de imagem 57, 60
rectângulos de texto 57, 60, 98, 101
rectângulos de texto HTML 324
rectângulos de texto raster 324
rectângulos não posicionados 105
rectângulos posicionados 67, 104
recursos 49
Recursos 283, 284, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 305, 306, 307, 309, 311, 313
redimensionar 58, 62, 66
reduzir ruído 139
refazer 51
referências cruzadas 172
regras 313, 314, 316, 318
regras por baixo 104
regras por cima 104
repetições 271, 272
reposição de tipos 109, 387, 388
resolução 34, 127
resolução efectiva 127
resolução efectiva da imagem 34
resumo 192
RGB 146
rodapés 76
rodar 66, 130

rollovers 333, 334, 335
RTF Filter 382

## S

saída 186, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 195, 196, 198, 199, 200, 201, 202
saturação 140
Scissors (Tesoura) 374
scripts 270, 271, 272, 273, 274
secções 179
segmentos de linha 54
seleccionar 63
separações de cores 144
separadores de página 387
Shape of Things (Forma dos objectos) 378
simples 140
simular 395
sincronização 203, 204, 206, 207, 217, 223, 389
sincronizar 180
solarizar 139
sombras de capitular 155, 156, 358
Special Line Break 382
Sublinhado Personalizado 381
Super Step and Repeat (Super-duplicar e Repetir) 378
Super-duplicar e Repetir 378
superior 398
suporte lógico Script XTensions 375, 376, 377
SWF 274, 275, 276, 328, 403
SWF Import 382
SWF Toolkit 382

## T

tabelas 29, 52, 67, 68, 69, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 348
tabelas de ajustamento 94
Tabelas do Excel 69
Table Import 379
tabulações 90
tamanho de tipo 84
teclas 257, 274
tempo real 387
texto 78, 79, 80, 81, 82, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 110
texto aleatório 382
texto para rectângulo 100
tipografia 78, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 96, 98, 99, 104, 105, 107, 108, 109, 110
tipos 83, 99, 189
tipos inexistentes 388, 389
tipos OpenType 105
tonalidade 85, 130, 140, 148
TOYO 144
transições 255
transparência 191
TRUMATCH 144
Type Tricks 380, 381

## U

Unicode 39
unir 63
utilização 131, 142, 216, 219, 275
utilização de imagens 131

## V

variáveis 277, 281
Verificação de Linha 381
verificação ortográfica 81, 82, 393
versaletes 398
visualizar 386
viúvas 90
voltar 130

## W

Word 382
WordPerfect 79

## X

XML Import 382
XSLT Export 382
XTensions 355, 356, 382, 389