



Novidades do QuarkXPress 8

Índice

Avisos legais.....	4
Introdução.....	5
Trabalhar mais rapidamente com o QuarkXPress 8.....	6
Tratamento flexível de conteúdos.....	6
Manipulação directa de rectângulos e imagens.....	6
Duplicação mais fácil de itens.....	7
Redimensionar a partir do centro.....	7
Novas primitivas.....	7
Atalhos de teclado para alternar entre primitivas.....	9
Primitivas antigas e novas.....	9
Primitiva Item.....	9
Primitiva Conteúdo	10
Primitiva Rotação	10
Primitiva Ampliação/Redução	10
Primitivas Rectângulo de Texto e Rectângulo de Imagem	10
Primitiva Tabelas	11
Primitivas Linha	11
Primitivas Percurso de Texto	11
Primitiva Ligação	11
Primitiva Interrupção de Ligação	11
Primitiva Composition Zones	12
Primitiva Tesoura	12
Primitiva Rebentamento de Estrela	12
Seleção de primitivas.....	12
Função de arrastar e largar externo.....	12
Pesquisar/Alterar Item e Estilos de Item.....	12
Campo Resolução Efectiva da Imagem.....	13
Menu de tipos "aquilo que vê é aquilo que obtém".....	13
Tratamento Bézier melhorado.....	13
Quadriculas de desenho.....	13
Controlos de guias melhorados.....	14
Verificação ortográfica melhorada	14
Actualização de folhas de estilos melhorada.....	14
Identificação de páginas melhorada.....	14
Miniaturas de páginas.....	14

Realizar mais tarefas com o QuarkXPress 8.....	16
Apresentações interactivas e exportação de ficheiros Flash.....	16
Melhoramentos de texto para rectângulo.....	16
Formato de ficheiro universal e compatibilidade de edições de língua.....	16
Suporte de ficheiros nativos do Adobe Illustrator.....	17
Suporte de PDF melhorado.....	17
Conjuntos de Caracteres Desviados	17
Reposição de Tipos melhorada	17
Lista de tipos PPD.....	17

Avisos legais

©2022 Quark Inc. relativamente ao conteúdo e disposição deste material. Todos os direitos reservados.

©1986–2022 Quark Inc. e seus licenciadores relativamente à tecnologia. Todos os direitos reservados.

A reprodução não autorizada constitui uma violação da legislação aplicável.

Quark, o logótipo Quark, QuarkXPress, Composition Zones, XTensions, Quark Interactive Designer e Job Jackets são marcas comerciais ou marcas registadas da Quark, Inc. e das suas empresas associadas nos E.U.A. e /ou noutros países.

Adobe, Illustrator e Flash são marcas comerciais da Adobe Systems Incorporated nos Estados Unidos e/ou noutros países. Mac OS é uma marca comercial da Apple, Inc., registada nos E.U.A. e noutros países. Microsoft, Excel, Windows e OpenType são marcas registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Unicode é uma marca comercial da Unicode, Inc. Todas as outras marcas pertencem aos respectivos proprietários.

Introdução

O manual *Novidades do QuarkXPress 8* destina-se aos utilizadores experientes do QuarkXPress® que pretendem trabalhar mais rapidamente com a interface de utilizador actualizada. Este manual também inclui descrições das novas funções. Para mais informações sobre uma função, consulte o *Manual do QuarkXPress 8* ou o ficheiro do auxiliar do QuarkXPress.

Trabalhar mais rapidamente com o QuarkXPress 8

Graças a um conjunto de primitivas otimizado, à função de arrastar e largar externo e aos Estilos de Item, o QuarkXPress 8 ajuda-o a realizar o seu trabalho com maior rapidez e de uma forma mais eficiente do que nunca.

TRATAMENTO FLEXÍVEL DE CONTEÚDOS

Nas versões anteriores do QuarkXPress, era necessário criar um rectângulo de texto para poder importar texto e era necessário criar um rectângulo de imagem para poder inserir uma imagem. Com o QuarkXPress 8, basta desenhar um rectângulo "normal", seleccionar **Ficheiro > Importar** e importar um ficheiro de texto ou imagem. Se desejar alterar um rectângulo de imagem para um rectângulo de texto, basta seleccioná-lo e importar um ficheiro de texto. De facto, nem tem sequer de desenhar um rectângulo — basta seleccionar **Ficheiro > Importar** e seleccionar um ficheiro; o QuarkXPress cria automaticamente o rectângulo.

MANIPULAÇÃO DIRECTA DE RECTÂNGULOS E IMAGENS

O QuarkXPress 8 introduz a *manipulação directa*, que constitui uma forma mais rápida e simples de redimensionar e rodar rectângulos e imagens.

Nas versões anteriores do QuarkXPress, era necessário seleccionar a primitiva **Rotação** para rodar um rectângulo. Com o QuarkXPress 8, pode simplesmente deslocar o ponteiro do rato para junto da asa de curva de um item até ser apresentado o ponteiro de rotação  e, em seguida, clicar e arrastar. Desloque o rato para um pouco mais próximo de uma asa e será apresentado o ponteiro de redimensionamento , que lhe permite redimensionar o rectângulo.

As imagens contidas em rectângulos de imagem também têm as suas próprias asas , permitindo a respectiva rotação e redimensionamento sem trocar de primitivas. Pode, inclusivamente, ver uma versão "fantasma" da parte cortada da imagem activa.



Utilizar as asas das imagens para rodar as imagens.

DUPLICAÇÃO MAIS FÁCIL DE ITENS

Para duplicar um item, clique e arraste o item e prima Opção/Alt antes de soltar o botão do rato. Juntamente com o rato vem uma cópia do item e o original permanece por trás.

REDIMENSIONAR A PARTIR DO CENTRO

Para redimensionar um item a partir do respectivo centro, clique e arraste uma asa e prima Opção/Alt antes de soltar o botão do rato.

NOVAS PRIMITIVAS



Paleta Primitivas do QuarkXPress 8

O QuarkXPress 8 inclui uma paleta **Primitivas** completamente renovada. Segue-se uma descrição das primitivas (antigas e novas).

-  Primitiva **Item**: A acção de duplo clique com a primitiva **Item** funciona agora de uma forma mais inteligente. Por exemplo, pode fazer duplo clique num rectângulo de texto para passar para a primitiva **Conteúdo de Texto**, de modo a editar texto, ou fazer duplo clique num rectângulo de imagem para importar um ficheiro ou alterar o rectângulo. As preferências permitem-lhe controlar o que acontece quando faz duplo clique num rectângulo.
-  Primitiva **Conteúdo de Texto**: Utilize a primitiva **Conteúdo de Texto** para editar texto. Também pode utilizar a primitiva **Conteúdo de Texto** para desenhar um rectângulo de texto rectangular e passar imediatamente para o modo de edição de texto.
-  Primitiva **Ligação de Texto**: Utilize a primitiva **Ligação de Texto** para ligar texto entre rectângulos.
-  Primitiva **Interrupção de Ligação de Texto**: Utilize a primitiva **Interrupção de Ligação de Texto** para quebrar a ligação de texto entre rectângulos.
-  Primitiva **Conteúdo de Imagem**: Utilize a primitiva **Conteúdo de Imagem** para trabalhar com imagens dentro de rectângulos de imagem. Também pode utilizar a primitiva **Conteúdo de Imagem** para desenhar um rectângulo de imagem rectangular e importar imediatamente uma imagem.
-  Primitiva **Rectângulo**: Utilize a primitiva **Rectângulo** para criar rectângulos rectangulares que aceitam tanto texto como imagens.
-  Primitiva **Rectângulo Oval**: Utilize a primitiva **Rectângulo Oval** para criar rectângulos em formato oval. Prima Shift para criar rectângulos circulares que aceitam tanto texto como imagens.
-  Primitiva **Rebentamento de Estrela**: Utilize a primitiva **Rebentamento de Estrela** para criar rectângulos em forma de estrela que aceitam tanto texto como imagens.
-  Primitiva **Composition Zones**: Utilize a primitiva **Composition Zones** para criar itens de Composition Zones®.
-  Primitiva **Linha**: Utilize a primitiva **Linha** para criar linhas rectas em qualquer ângulo. Para limitar as linhas a ângulos de 45 graus, prima Shift antes de desenhar as linhas.
-  Primitiva **Caneta Bézier**: Utilize a primitiva **Caneta Bézier** para desenhar e editar linhas e rectângulos Bézier. Um conjunto completo de comandos de teclas de modificação facilita a criação, edição e ajustamento de linhas Bézier, sem que seja necessário trocar de primitivas.
-  Primitiva **Adicionar Ponto**: Utilize a primitiva Adicionar Ponto para adicionar um ponto a um segmento de linha ou rectângulo Bézier. (Também pode adicionar um ponto a um percurso existente clicando no percurso com a primitiva **Caneta Bézier**).
-  Primitiva **Remover Ponto**: Utilize a primitiva **Remover Ponto** para eliminar um ponto de um segmento de linha ou rectângulo Bézier. (Também pode remover um ponto clicando sobre o mesmo com a primitiva **Caneta Bézier**).
-  Primitiva **Converter Ponto**: Utilize a primitiva **Converter Ponto** para converter um ponto ou segmento de linha Bézier num tipo diferente. (Também pode converter um ponto ou segmento de linha premindo Opção+clicando/Alt+clicando com a primitiva **Caneta Bézier**).
-  Primitiva **Tesoura**: Utilize a primitiva **Tesoura** para "cortar" um segmento de linha ou rectângulo, adicionando pontos Bézier.
-  Primitiva **Seleccionar Ponto**: Utilize a primitiva **Seleccionar Ponto** para seleccionar um ponto Bézier.

-  Primitiva **Linha Livre**: Utilize a primitiva **Linha Livre** para desenhar uma linha com um movimento contínuo.
-  Primitiva **Tabelas**: Utilize a primitiva **Tabelas** para criar tabelas.
-  Primitiva **Ampliação/Redução**: Utilize a primitiva **Ampliação/Redução** para ampliar a apresentação. Prima Opção/Alt e clique para reduzir.
-  Primitiva **Deslocamento**: Utilize a primitiva **Deslocamento** para se deslocar na apresentação em qualquer direcção.

ATALHOS DE TECLADO PARA ALTERNAR ENTRE PRIMITIVAS

Quando não estiver a trabalhar com texto, pode utilizar as seguintes teclas para alternar entre primitivas:

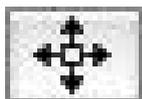
- V = Primitiva **Item**
- T = Primitiva **Conteúdo de Texto**, primitiva **Ligação de Texto**, primitiva **Interrupção de Ligação de Texto**
- R = Primitiva **Conteúdo de Imagem**
- B = Primitiva **Rectângulo**, primitiva **Rectângulo Oval**, primitiva **Rectângulo em Estrela**, primitiva **Composition Zones**
- L = Primitiva **Linha**
- P = Primitiva **Caneta Bézier**, primitiva **Adicionar Ponto**, primitiva **Remover Ponto**, primitiva **Converter Ponto**, primitiva **Tesoura**, primitiva **Seleccionar Ponto**, primitiva **Linha Livre**
- G = primitiva **Tabelas**
- Z = primitiva **Ampliação/Redução**

Pode percorrer as primitivas que partilham a mesma tecla de atalho premindo repetidamente essa tecla.

PRIMITIVAS ANTIGAS E NOVAS

Os tópicos seguintes apresentam a lista das primitivas antigas do QuarkXPress e indicam onde procurar as primitivas correspondentes no QuarkXPress 8.

PRIMITIVA ITEM



Primitiva Item

A primitiva **Item** funciona da mesma forma que nas versões anteriores.

PRIMITIVA CONTEÚDO



Primitiva Conteúdo

A primitiva **Conteúdo** foi substituída pela primitiva **Conteúdo de Texto** e pela primitiva **Conteúdo de Imagem**.

PRIMITIVA ROTAÇÃO

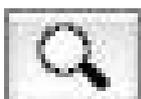


Primitiva Rotação

A primitiva **Rotação** foi retirada da paleta **Primitivas**. Agora, para rodar um item ou imagem, clique e arraste junto de um canto do rectângulo, quando for apresentado o ponteiro de rotação

<icon_rotate_pointer.jpg>.

PRIMITIVA AMPLIAÇÃO/REDUÇÃO



Primitiva Ampliação/Redução

A primitiva **Ampliação/Redução** passou para um grupo situado na parte inferior da paleta **Primitivas**.

PRIMITIVAS RECTÂNGULO DE TEXTO E RECTÂNGULO DE IMAGEM



Primitivas Rectângulo de Texto

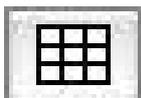


Primitivas Rectângulo de Imagem

Em vez de desenhar um rectângulo de texto ou de imagem, agora pode simplesmente desenhar um rectângulo e importar texto ou uma imagem. Consequentemente, o grupo **Rectângulo de Texto** e o grupo **Rectângulo de Imagem** foram substituídos pelo grupo de primitivas **Rectângulo** e pelo grupo de primitivas **Bézier**.

- ➔ Os estilos de cantos são agora um atributo de rectângulo no QuarkXPress 8. Deste modo, é mais fácil alterar um rectângulo rectangular para um rectângulo de cantos arredondados, assim como controlar os vértices.

PRIMITIVA TABELAS



Primitiva Tabelas

A primitiva **Tabelas** funciona da mesma forma que nas versões anteriores.

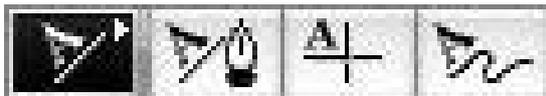
PRIMITIVAS LINHA



Primitivas Linha

As primitivas do grupo **Linha** foram substituídas pela primitiva **Linha** e pelas primitivas do grupo **Bézier**. A primitiva **Linha Ortogonal** foi retirada, mas é possível criar linhas ortogonais premindo Shift antes de desenhar.

PRIMITIVAS PERCURSO DE TEXTO



Primitivas Percurso de Texto

As primitivas do grupo **Percurso de Texto** deixaram de existir. Em vez de desenhar um percurso de texto, pode simplesmente desenhar uma linha e, em seguida, fazer duplo clique na mesma com a primitiva **Conteúdo de Texto**.

PRIMITIVA LIGAÇÃO



Primitiva Ligação

A primitiva **Ligação** funciona da mesma forma que nas versões anteriores. Esta primitiva passou para o grupo de primitivas **Conteúdo de Texto**.

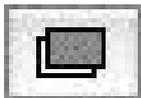
PRIMITIVA INTERRUÇÃO DE LIGAÇÃO



Primitiva Interrupção de Ligação

A primitiva **Interrupção de Ligação** funciona da mesma forma que nas versões anteriores. Esta primitiva passou para o grupo de primitivas **Conteúdo de Texto**.

PRIMITIVA COMPOSITION ZONES



Primitiva Composition Zones

A primitiva **Composition Zones** funciona da mesma forma que nas versões anteriores. Esta primitiva passou para o grupo de primitivas **Rectângulo**.

PRIMITIVA TESOURA



Primitiva Tesoura

A primitiva **Tesoura** funciona da mesma forma que nas versões anteriores. Esta primitiva passou para o grupo de primitivas **Bézier**.

PRIMITIVA REBENTAMENTO DE ESTRELA



Primitiva Rebentamento de Estrela

A primitiva **Rebentamento de Estrela** funciona da mesma forma que nas versões anteriores. Esta primitiva passou para o grupo de primitivas **Rectângulo**.

SELECÇÃO DE PRIMITIVAS

Uma primitiva permanece seleccionada no QuarkXPress 8 até seleccionar outra primitiva ou utilizar um atalho de teclado para trocar de primitiva.

FUNÇÃO DE ARRASTAR E LARGAR EXTERNO

No QuarkXPress 8, pode arrastar texto e imagens para uma apresentação, a partir de um sistema de ficheiros ou de outra aplicação, e pode arrastar texto e imagens a partir de uma apresentação, para o sistema de ficheiros ou para outra aplicação.

PESQUISAR/ALTERAR ITEM E ESTILOS DE ITEM

Imagine que está a criar uma apresentação de um livro de culinária que inclui 55 rectângulos de ingredientes e 35 rectângulos de instruções. Depois de aplicar um fundo verde aos 90 rectângulos, o director de artes gráficas pede-lhe para mudar os fundos dos rectângulos de ingredientes para amarelo e manter em verde os rectângulos de instruções. Felizmente, as funções *Pesquisar/Alterar Item e Estilos de Item* facilitam este tipo de alterações.

Tal como a paleta **Pesquisar/Alterar** (menu **Editar**) lhe permite encontrar e alterar texto e atributos de texto, a paleta **Pesquisar/Alterar Item** (menu **Editar**) permite-lhe encontrar e alterar atributos de itens. Por exemplo, pode utilizar esta paleta para procurar os rectângulos de ingredientes e alterar o respectivo fundo para amarelo.

Os *Estilos de Item* são como folhas de estilos para rectângulos e linhas. Se tiver dois estilos de item diferentes para os rectângulos de ingredientes e para os rectângulos de instruções, pode actualizar a cor de fundo de todos os rectângulos de ingredientes efectuando uma única alteração na caixa de diálogo **Editar Estilo de Item** (**Editar** > **Estilos de Item** > **Novo** ou **Editar**).

CAMPO RESOLUÇÃO EFECTIVA DA IMAGEM

O campo **Resolução Efectiva da Imagem**  do separador **Clássica** da paleta **Medidas** apresenta a resolução de saída da imagem seleccionada, tendo em conta a resolução nativa da imagem e qualquer escala aplicada à imagem no QuarkXPress.

MENU DE TIPOS "AQUILO QUE VÊ É AQUILO QUE OBTÉM"

Com o QuarkXPress 8, os nomes dos tipos são apresentados, por predefinição, no respectivo tipo de letra. Pode premir Shift antes de seleccionar uma lista de tipos, para desactivar temporariamente esta função, ou pode desactivá-la permanentemente nas preferências da aplicação.

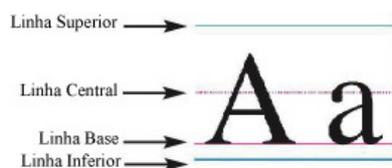
TRATAMENTO BÉZIER MELHORADO

As primitivas Bézier do QuarkXPress são agora mais coerentes com as primitivas Bézier de outras aplicações de edição electrónica. São também mais fáceis de utilizar — por exemplo, pode efectuar a maioria das edições Bézier com a primitiva **Caneta Bézier** e com as teclas de modificação.

QUADRÍCULAS DE DESENHO

A função *Quadrícula de Desenho* é uma extensão da função de quadrícula de base de linha das versões anteriores do QuarkXPress. Nas versões anteriores do QuarkXPress, dispunha apenas de uma quadrícula de base de linha para uma apresentação inteira. No QuarkXPress 8, pode definir diferentes quadrículas de base de linha para diferentes páginas modelo e, inclusivamente, aplicar uma quadrícula de base de linha a um rectângulo de texto.

Para além de controlar a cor da base da linha, pode definir cores e padrões diferentes para a linha superior, linha central e linha inferior, sendo que todas elas podem ser posicionadas com base no tamanho do tipo e no espaçamento das linhas (a distância da linha superior à linha inferior é igual à altura quadratim de um tipo). Quando é apresentada uma quadrícula de desenho, pode alinhar o texto visualmente, ajustar o texto à quadrícula e, inclusivamente, ajustar itens na quadrícula.



Quadrículas de desenho

Além de criar quadrículas de desenho específicas de páginas modelo e de retângulos de texto, pode criar *estilos de quadrícula* que funcionam como folhas de estilos e estilos de item. Pode mesmo ligar um estilo de quadrícula a uma folha de estilos, para que a quadrícula seja alterada no caso da folha de estilos ser alterada.

CONTROLOS DE GUIAS MELHORADOS

O suporte lógico Guide Manager Pro XTensions proporciona um controlo adicional sobre as guias utilizadas para o alinhamento. Pode utilizar a paleta **Guias** do Gestor de Guias Pro (menu **Janela**) para alterar a cor, posicionamento, visualização e orientação de cada guia numa apresentação.

Por exemplo, se desejar posicionar uma guia permanente que indique o ponto abaixo do qual não pretende inserir conteúdo nas páginas da apresentação, pode posicionar uma guia nesse ponto de uma página modelo, utilizar a paleta **Guias** para especificar uma cor única e, em seguida, proteger a guia.

VERIFICAÇÃO ORTOGRÁFICA MELHORADA

Pode acelerar a verificação ortográfica definindo as seguintes preferências: **Ignorar palavras com números** e **Ignorar endereços de ficheiros e da Internet**.

ACTUALIZAÇÃO DE FOLHAS DE ESTILOS MELHORADA

Se aplicar uma folha de estilos e, em seguida, decidir alterar a formatação da folha de estilos, basta seleccionar algum texto com estilo que utilize a nova formatação e actualizar a folha de estilos em conformidade, clicando em **Actualizar**, na paleta **Folhas de Estilos**.

IDENTIFICAÇÃO DE PÁGINAS MELHORADA

Nas versões anteriores do QuarkXPress, pode ter-lhe acontecido pensar que estava a colar um item na página nove e este ser inserido na página sete. O QuarkXPress 8 determina, de uma forma mais inteligente, quais são as páginas da janela do projecto que devem estar activas, utiliza cores distintas para identificar as áreas de trabalho activas e inactivas e permite-lhe tornar uma página activa clicando nessa mesma página.

MINIATURAS DE PÁGINAS

No Mac OS®, o controlo de navegação de páginas de sobreposição, situado na parte inferior esquerda da janela do projecto, permite agora a apresentação de páginas como miniaturas. Para activar esta função, clique no controlo de sobreposição, de modo a serem apresentados os ícones de página, e

prima a seta para cima para passar para uma pré-visualização de miniatura da página. Em seguida, pode utilizar as setas para cima e para baixo para alterar o tamanho da pré-visualização de miniatura ou para voltar à vista de ícones.

Realizar mais tarefas com o QuarkXPress 8

As novas funções do QuarkXPress 8 permite-lhe executar muito mais tarefas. Por exemplo, pode criar ficheiros Flash interactivos, abrir qualquer ficheiro de QuarkXPress 8 em qualquer edição de língua do QuarkXPress 8 e importar ficheiros nativos do Adobe® Illustrator®.

APRESENTAÇÕES INTERACTIVAS E EXPORTAÇÃO DE FICHEIROS FLASH

Anteriormente disponível como um produto em separado, o suporte lógico Quark Interactive Designer XTensions® faz agora parte do QuarkXPress. Com o Quark Interactive Designer™, pode adicionar uma interactividade sofisticada a uma apresentação e exportá-la em formato Flash® (SWF), sem ter de aprender qualquer linguagem de scrip.

MELHORAMENTOS DE TEXTO PARA RECTÂNGULO

Além de converter caracteres individuais em rectângulos de texto em separado, agora pode converter uma linha de texto, todo o conteúdo de um rectângulo de texto, todo o texto de uma área de trabalho ou, inclusivamente, todo o conteúdo de um texto ligado.

FORMATO DE FICHEIRO UNIVERSAL E COMPATIBILIDADE DE EDIÇÕES DE LÍNGUA

Nas versões anteriores do QuarkXPress, não era possível abrir um projecto em Asiático Oriental numa edição do QuarkXPress que não estivesse em Asiático Oriental. Se abra um projecto com hifenização francesa numa edição de Alemão do QuarkXPress, corria o risco do texto ser repaginado.

Todas as edições de língua do QuarkXPress 8 utilizam o mesmo formato de ficheiro universal. Isso significa que pode utilizar qualquer edição de língua do QuarkXPress 8 para abrir e imprimir um projecto criado noutra edição de língua do QuarkXPress 8, sem repaginações devido à hifenização.

➔ É necessário possuir uma edição de língua do QuarkXPress compatível para aplicar, remover ou alterar certos atributos de texto de Asiático Oriental.

SUPORTE DE FICHEIROS NATIVOS DO ADOBE ILLUSTRATOR

Agora, o QuarkXPress permite-lhe importar ficheiros nativos do Adobe Illustrator, guardados na versão 8 ou posterior do Adobe Illustrator.

SUPORTE DE PDF MELHORADO

Agora já pode importar ficheiros de PDF 1.6 e PDF 1.7.

CONJUNTOS DE CARACTERES DESVIADOS

A função Caracteres Desviados proporciona um controlo exacto sobre os limites dos parágrafos. Por exemplo, para criar um "limite" mais adequado em texto justificado, pode "desviar" ligeiramente as aspas para fora dos limites do parágrafo, mesmo que isso signifique que as aspas ficam fora do rectângulo de texto.

**“Esta frase tem umas
aspas desviadas no final.”**

Pode especificar regras para os "caracteres desviados" ficarem fora dos limites do texto.

REPOSIÇÃO DE TIPOS MELHORADA

As versões anteriores do QuarkXPress incluíam uma função **Reposição de Tipos** capaz de substituir, de uma forma inteligente, glifos inexistentes em texto importado ou colado, aplicando tipos que continham esses glifos. O QuarkXPress 8 oferece uma função **Reposição de Tipos** melhorada, que lhe permite especificar diferentes tipos de substituição para scripts ou línguas específicos, incluindo Cirílico, Grego, Latim e quatro línguas da Ásia Oriental.

LISTA DE TIPOS PPD

Em vez de ter de solicitar à impressora uma lista dos respectivos tipos, agora pode utilizar a lista de tipos do ficheiro PPD da impressora. Para tal, seleccione **Utilizar Definições de Tipos de PPD** no painel **Tipos** da caixa de diálogo **Imprimir** (menu **Ficheiro**).