



photo

# PRINT 10



23GG  
ZK879\_15  
SS45123GG  
SS4512303

## Índice

<b>1. Instalando o software .....</b>	<b>1</b>
Requisitos de Sistema Recomendados.....	1
Procedimentos de Instalação .....	1
Procedimentos de Configuração .....	8
Manutenção .....	9
Usando o Gerenciador de Instalação .....	10
<b>2. Preparando o Software para Receber Trabalhos de Clientes .....</b>	<b>13</b>
Configuração do Compartilhamento de Arquivos e Impressoras ..	13
Instalando o Protocolo AppleTalk.....	15
Configuração de Clientes Windows.....	15
Configuração de Clientes Macintosh OS X .....	16
Configuração de Clientes Macintosh OS 9.....	21
Compartilhando PPDs em uma Rede .....	22
<b>3. Introdução ao PhotoPRINT Server .....</b>	<b>26</b>
Elementos Básicos do Software.....	26
Atualizando a Janela .....	30
Inserindo Valores Numéricos .....	30
Definindo Preferências do Aplicativo.....	32
Usando o Monitor de Trabalho .....	35
Obtendo Ajuda .....	37
Saindo do Software .....	37
<b>4. Introdução ao PhotoPRINT SE .....</b>	<b>39</b>
Elementos Básicos do Software.....	39
Atualizando a Janela .....	41
Inserindo Valores Numéricos .....	41
Configurando Preferências do Aplicativo .....	43
Obtendo Ajuda .....	44
Saindo do Software .....	44
<b>5. Trabalhando com Configurações de Dispositivos de Saída.....</b>	<b>46</b>
Alterando/Adicionando Novas Configurações .....	46
Selecionando uma Configuração .....	48
Ativando Configurações .....	48
Excluindo Configurações.....	48
Editando Propriedades da Configuração.....	48
Alterando Configurações de Porta .....	50
Configurando Propriedades Padrão de Trabalho .....	55
Usando a Compensação de Tamanho de Saída .....	55
Usando Compensação de Tamanho de Saída .....	56
Trabalhando com Validação de Saída .....	57
<b>6. Trabalhando com Trabalhos de Impressão .....</b>	<b>61</b>
Adicionando Novos Trabalhos .....	61
Selecionando Trabalhos.....	63
Excluindo Trabalhos.....	63

Editando Trabalhos com um Aplicativo Externo .....	63
Configurando Propriedades do Trabalho .....	64
Processando Trabalhos .....	64
Enviando Trabalhos de Teste .....	65
Usando o Log do Trabalho .....	66
Imprimindo com o Assistente de Impressão.....	66
Estimativa de Trabalho.....	68
<b>7. Configurando Propriedades do Trabalho.....</b>	<b>72</b>
Acessando o Diálogo Propriedades do Trabalho .....	72
Trabalhando com Predefinições de Propriedades do Trabalho ....	72
Propriedades Básicas do Trabalho .....	75
Propriedades Avançadas do Trabalho .....	77
Configurando Opções do Driver da Cortadora .....	96
<b>8. Otimizando a Distribuição de Trabalhos .....</b>	<b>109</b>
Configurando Propriedades do Trabalho para Trabalhos com Distribuição Otimizada.....	109
Otimizando a Distribuição de Trabalhos Manualmente .....	112
Desfazendo a Otimização de Distribuição de Trabalhos.....	112
Usando a Otimização de Distribuição Automática .....	112
Otimizando a Distribuição de Páginas, Painéis e Separações....	114
Reorganizando Trabalhos com Distribuição Otimizada.....	114
Separando Trabalhos com Várias Seções em Trabalhos com Distribuição Otimizada.....	115
<b>9. Panelizando e Recortando Trabalhos.....</b>	<b>117</b>
Dividindo um Trabalho em Painéis.....	119
Selecionando um Painel.....	120
Editando Painéis .....	120
Evitando a Saída de um Painel .....	122
Imprimindo um Mapa de Painéis.....	122
Recortando um Trabalho.....	123
Removendo Toda Panelização e Recortes .....	124
<b>10. Trabalhando com Cores .....</b>	<b>125</b>
Usando o Módulo de Calibração de Cores.....	125
Usando o Mapeamento de Cor Spot Personalizada .....	125
Usando o Mapeamento Global de Cores .....	127
Usando o Mapeamento de Cores Avançado.....	129
<b>11. Corte de Contorno e Saída Híbrida Virtual .....</b>	<b>134</b>
Configurando um Trabalho para Corte de Contorno .....	134
Saída em Dispositivo Híbrido .....	134
Saída Híbrida Virtual .....	135
<b>12. Imprimindo a Partir de Aplicativos Clientes .....</b>	<b>138</b>
Questões Gerais dos Aplicativos .....	138
Adobe Illustrator .....	141
CorelDRAW.....	143
Macromedia FreeHand.....	146
Adobe PageMaker .....	148

Adobe Photoshop.....	152
QuarkXPress.....	157
PhotoPRINT DX/ PhotoPRINT EDITOR.....	164
<b>Apêndice A – Formatos de Arquivo Suportados .....</b>	<b>169</b>
<b>Apêndice B – Atalhos de Teclado.....</b>	<b>171</b>
<b>Apêndice C – Lista de Cores Spot.....</b>	<b>173</b>
<b>Apêndice D – Lista de Recursos.....</b>	<b>177</b>
<b>Índice .....</b>	<b>181</b>



## Contrato de Licença de Software

Leia cuidadosamente os termos e condições a seguir. A assinatura e devolução desta licença significará a sua aceitação destes termos e condições.

Este documento é um contrato jurídico entre você, o usuário final (pessoa física ou jurídica), e a SA International, Inc. Se não concordar com o disposto abaixo, devolva imediatamente o pacote. A utilização deste programa indicará que você aceitou os termos e condições estabelecidas abaixo.

O “Software” anexo foi licenciado, não vendido, para você pela SA International, Inc. Sua utilização é não exclusiva e intransferível, e sempre regida pelos termos abaixo. A SA International, Inc. reserva todos os direitos que não foram expressamente concedidos a você. Você não poderá revelar a nenhum terceiro quaisquer informações confidenciais com relação ao Software ou à SA International, Inc. ou utilizar tais informações confidenciais em detrimento da SA International, Inc.

### 1. Licença.

Este software está protegido pelas Leis de Copyright dos Estados Unidos e por Cláusulas de Acordos Internacionais. Portanto, é sua obrigação usar este Software assim como usaria qualquer outro material protegido por leis de copyright – como, por exemplo, livros. Esta licença permite:

Fazer uma única cópia do Software em formato que possa ser lido pela máquina, desde que esta cópia do original possa ser utilizada unicamente para finalidades de backup. Como condição expressa desta Licença, você deve reproduzir em cada cópia, as notas de copyright e qualquer outra citação de propriedade existentes na cópia original, fornecida pela SA International, Inc.

(b) Transferir para terceiros o Software e todos os respectivos direitos reconhecidos nesta Licença, juntamente com uma cópia desta Licença e todo o material impresso que acompanha o Software, desde que informe a SA International, Inc., por escrito, sobre tal transferência, e desde que os terceiros leiam e concordem em aceitar os termos e condições desta Licença.

(c) Usar este Software em um único computador, embora possa transferi-lo desde que para uso em um só computador de cada vez. “Uso” significa estar carregado na memória temporária (isto é, RAM) ou permanente (por exemplo, disco rígido, CD-ROM ou outro dispositivo de armazenamento) de um computador.

### 2. Restrições.

Você NÃO pode distribuir cópias do Software a outras pessoas, nem transferi-lo eletronicamente de um computador para outro em uma rede. Você não pode descompilar, fazer engenharia reversa ou de qualquer maneira reduzir o Software a uma forma compreensível por seres humanos. Você não pode modificar, adaptar, transferir, alugar, arrendar, emprestar, revender para obter lucro, distribuir, colocar em rede ou criar trabalhos derivados que se baseiem no software ou em qualquer das partes a ele inerentes.

### 3. Rescisão.

Esta Licença terá validade até a data de rescisão. Esta Licença será imediatamente rescindida caso você deixe de cumprir as disposições aqui previstas. No término, você deve devolver o Software e todas as respectivas cópias a SA International, Inc.; Agindo desta maneira, você pode rescindir esta

Licença a qualquer momento.

#### 4. Garantias legais sobre exportação.

Você concorda que nem o Software nem qualquer de seus produtos diretos serão transferidos ou exportados, direta ou indiretamente, para qualquer país proibido pelo United States Export Administration Act (Lei de Administração de Exportação dos Estados Unidos), ou por leis internacionais de exportação e pelas restrições e regras aqui contidas, nem serão usados para quaisquer finalidades proibidas pelas legislações.

#### 5. Renúncia à garantia, Limitação de indenizações e Danos.

Em nenhuma hipótese, a SA International, Inc. será responsabilizada por quaisquer danos, incluindo violações, dados perdidos, cessação de lucros, custo de cobertura ou quaisquer outros danos especiais, acidentais, circunstanciais ou indiretos que possam surgir do uso do programa, de qualquer modo causado e sob qualquer teoria de responsabilidade. Esta limitação será aplicada mesmo que a SA International, Inc., ou um revendedor ou distribuidor autorizado, tenha sido notificada da possibilidade de tal dano. A SA INTERNATIONAL, Inc. NÃO DÁ QUALQUER GARANTIA, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, COM RELAÇÃO AO SOFTWARE, E RENUNCIA, SEM LIMITAÇÃO, A QUALQUER GARANTIA IMPLÍCITA DE COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA. A SA International, Inc. não garante os drivers de plotagem e digitalização, nem outros dispositivos. Estes drivers são fornecidos aos clientes apenas como um serviço e foram desenvolvidos com informações que nos foram dadas na época pelos fabricantes do equipamento.

A SA International, Inc. não se responsabiliza por erros de digitação no software ou na sua documentação.

#### 6. Disposições gerais.

Se o usuário final for integrante de órgãos governamentais norte-americanos, esta Licença do Software irá dispor apenas dos "DIREITOS RESTRITOS" e seu uso, divulgação e duplicação estarão sujeitos às Federal Acquisition Regulations (Normas Federais de Aquisição) 52.227-7013(c)(1)(ii). Esta Licença será interpretada de acordo com as leis do Estado da Pensilvânia, com exceção dos aspectos legais que tratarem de conflitos jurídicos, se adquirido nos E.U.A., ou de acordo com as leis do local onde esta Licença tiver sido obtida, caso tenha sido adquirida fora dos EUA. Se qualquer uma das disposições desta Licença for suspensa por um tribunal da jurisdição competente, por ser contrária à legislação, esta disposição permanecerá válida e efetiva.

© Copyright 2002 – SA International, Inc. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida, armazenada em sistemas de recuperação, nem transmitida por qualquer forma ou meio, eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, sem a prévia permissão expressa da editora. Impresso nos Estados Unidos da América. As informações deste manual estão sujeitas a alterações sem aviso prévio e não representam um compromisso da SA International, Inc.

Acrobat® Reader Copyright© 1987-2002 Adobe Systems Incorporated. Todos os direitos reservados. Adobe e Acrobat são marcas da Adobe Systems Incorporated, que podem estar registradas em determinadas jurisdições. Software PostScript® Copyright© 1984-1998 Adobe Systems Incorporated. Todos os direitos reservados.

Flexi, FlexiFAMILY, FlexiSIGN-PRO, FlexiSIGN Plus, FlexiEXPERT, FlexiSIGN, FlexiLETTER, FlexiDESIGNER, FlexiCUT, FlexiENGRAVE, PhotoPRINT Server,

PhotoPRINT, PhotoPRINT SE, EnRoute-Pro, EnRoute Plus, EnRoute, EnRoute-Machine Shop e/ou outros produtos SA International aqui referidos, todos são marcas comerciais ou registradas da SA International, Inc. Illustrator é marca registrada da Adobe Systems Incorporated. FreeHand é marca registrada da Aldus Corporation. CorelDRAW! é marca registrada da Corel Systems Corporation. AppleTalk, ImageWriter, LaserWriter e Macintosh são marcas registradas da Apple Computer, Inc. Windows é marca registrada da Microsoft Corporation. Os nomes das empresas e produtos aqui mencionados podem ser marcas comerciais e/ou registradas de seus respectivos proprietários. Adobe é marca registrada da Adobe Systems Incorporated ou de suas subsidiárias e pode estar registrada em determinadas jurisdições. PostScript® é marca registrada da Adobe Systems Incorporated ou de suas subsidiárias e pode estar registrada em determinadas jurisdições.

SA International, Inc.  
International Plaza Two, Suite 625  
Philadelphia, PA 19113-1518 EUA

License Agreement for Users of Adobe® Configurable PostScript® Interpreter and Coded Font Programs

1. Licensor grants to Licensee a nonexclusive sublicense, subject to Paragraph 7 below and the other provisions hereof (a) to use the CPSI Application Object ("Software") solely for Licensee's own internal business purposes in a single central processing unit ("CPU"), optional associated display with a resolution of less than one hundred fifty dots per inch, and, optionally, connected to a single or multiple output device (the "Computer System"); (b) to use the digitally-encoded machine-readable outline programs ("Font Programs") provided by Licensor in a special encrypted format ("Coded Font Programs") and identified herewith to reproduce and display designs, styles, weights, and versions of letters, numerals, characters and symbols ("Typefaces") solely for Licensee's own customary business or personal purposes on the Computer System; and (c) to use the trademarks used by Licensor to identify the Coded Font Programs and Typefaces reproduced therefrom ("Trademarks"). Licensee may assign its rights under this Agreement to a licensee of all of Licensee's right, title and interest to such Software and Coded Font Programs provided the licensee agrees to be bound by all of the terms and conditions of this Agreement.

2. Licensee acknowledges that the Software, Coded Font Programs, Typefaces and Trademarks are proprietary to Licensor and its suppliers. Licensee agrees to hold the Software and Coded Font Programs in confidence, disclosing the Software and Coded Font Programs only to authorized employees having a need to use the Software and Coded Font Programs as permitted by this Agreement and to take all reasonable precautions to prevent disclosure to other parties.

3. Licensee will not make or have made, or permit to be made, any copies of the Software or Coded Font Programs or portions thereof, except as necessary for its use with a single Computer System hereunder. Licensee agrees that any such copies shall contain the same proprietary notices which appear on or in the Software or the Coded Font Programs.

4. Except as stated above, this Agreement does not grant Licensee any rights to patents, copyrights, trade secrets, trade names, trademarks (whether registered or unregistered), or any other rights, franchises, or licenses in respect of the Software, Coded Font Programs, Typefaces, or Trademarks. Licensee will not adapt or use any trademark or trade name which is likely to be similar to or confusing with that of Licensor or any of its suppliers or take any other action



which impairs or reduces the trademark rights of Licensor or its suppliers. The Trademarks can only be used to identify printed output produced by the Coded Font Programs. At the reasonable request of Licensor, Licensee must supply samples of any Typeface identified by a Trademark.

5. Licensee agrees that it will not attempt to alter, disassemble, decrypt or reverse engineer the Software or Coded Font Programs.

6. Licensee acknowledges that the laws and regulations of the United States restrict the export and re-export of commodities and technical data of United States origin, including the Software or Coded Font Programs. Licensee agrees that it will not export or re-export the Software or Coded Font Programs in any form without the appropriate United States and foreign government licenses. Licensee agrees that its obligations pursuant to this section shall survive and continue after any termination or expiration of rights under this Agreement.

7. The Software licensed hereunder may be used to generate screen displays on a single Computer System having a screen resolution of less than 150 dots per inch and to generate output on the associated output device. Licensee agrees not to make use of the Software, directly or indirectly, (i) to generate bitmap images on a screen display with a resolution of 150 dots per inch or greater, (ii) to generate Typefaces for use other than with the Computer System, or (iii) to generate printed output on other than an output device that Licensor has designated to be approved for use with the Software on the Computer System. Any failure of Licensee to comply with this provision is a material breach of this End User Agreement.

8. NEITHER LICENSOR NOR ANY OF ITS REPRESENTATIVES MAKES OR PASSES ON TO LICENSEE OR OTHER THIRD PARTY ANY WARRANTY OR REPRESENTATION ON BEHALF OF LICENSOR'S THIRD PARTY SUPPLIERS.

9. Licensee is hereby notified that Adobe Systems Incorporated, a California corporation located at 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 ("Adobe") is a third-party beneficiary to this Agreement to the extent that this Agreement contains provisions which relate to Licensee's use of the Software, the Coded Font Programs, the Typefaces and the Trademarks licensed hereby. Such provisions are made expressly for the benefit of Adobe and are enforceable by Adobe in addition to Licensor.

10. The Adobe Postscript Interpreter includes an implementation of LZW licensed under U.S. Patent 4,558,302. The Adobe® PostScript® Interpreter, also referred to as CPSI, is provided on an as is basis. SA International, Inc. is not responsible for any damages arising from the use of the program however caused and on any theory of liability.

---

# 1. Instalando o software

---

Antes de começar a instalação do software, leia os requisitos de hardware abaixo. Para obter um melhor desempenho, sugerimos que o sistema atenda aos requisitos recomendados. Assim como ocorre com todos os softwares de computador, sistemas com processadores mais rápidos, mais RAM e maior espaço de armazenamento permitem trabalhar com arquivos maiores e manter o tempo de processamento ao mínimo necessário.

## Requisitos de Sistema Recomendados

	Windows	Macintosh
<b>Processador</b>	Pentium II 350 MHz*	G3 300 MHz
<b>RAM</b>	256 MB	
<b>Espaço para instalação</b>	400 MB	
<b>Espaço de trabalho em disco</b>	4 GB	
<b>Sistema Operacional</b>	Windows 2000 / XP Windows 2003 Server	OSX 10.2 ou posterior
<b>Vídeo</b>	Monitor com resolução 1152 x 864, 16 bits de cor	
<b>Outros</b>	Unidade de CD-ROM 4x ou DVD	
	Porta USB ou LPT disponível para chave de hardware	Porta USB disponível para chave de hardware
	Porta disponível para dispositivo de saída	
	Conexão com a Internet	

## Procedimentos de Instalação

Os tópicos a seguir explicam como instalar o software e os componentes que permitem que o software seja executado.

Antes de instalar o PhotoPRINT 6, você deve exportar suas predefinições do PhotoPRINT 5 para que possam ser convertidas para utilização na nova versão.

## **Instalando a Chave de Software**

O software não será executado sem a chave de software ou a chave de proteção de hardware, também conhecida como dongle. As chaves evitam que o software seja roubado e reusado ou copiado de forma ilegal.

A chave de software não requer um dongle e permite maior flexibilidade por permitir que você transfira a licença de software para outro computador. Consulte *Transferindo uma Licença de Software Com a Chave de Software* para obter mais informações.


A Chave de Software conecta-se com a Internet a cada 30 dias para reverificar se há uma ativação válida. Se a Chave de Software não conseguir conectar com a Internet dentro de um período de 30 dias, você receberá uma mensagem alertando-o de que você só pode continuar a trabalhar com o software por mais 10 dias sem conectar-se com a Internet.

Se você não possui uma conexão de banda larga, entre em contato com o Suporte da SAI para comprar uma Chave de Hardware.


### ***Transferindo uma Licença de Software Com a Chave de Software***

A chave de software permite que você transfira a licença do software para outro computador desativando a licença do software em um computador e ativando-a em outro.

1. No menu **Ajuda**, posicione o mouse sobre **Registro** e selecione **Transferir Licença**.
2. Clique em **Sim** para desativar a licença do software no computador que está executando o software no momento.

 Você pode reativar a licença em outro computador ou no mesmo computador.

3. Anote a ID de Registro e clique em **OK**.
4. Instale o software no computador para o qual você deseja transferir a licença. Consulte *Instalando o Software* para obter mais informações.

 Se você encontrar problemas ao transferir sua licença, entre em contato com o Suporte da SAI.

### ***Registrando o Software***

É necessário que você registre o software usando uma chave de software. Consulte *Instalando a Chave de Software* para obter mais informações sobre a chave de software.

Se você inseriu uma senha que use chave de software no Gerenciador de Instalação, a tela de registro será aberta automaticamente quando você iniciar o software pela primeira vez.

1. Na tela Registro, clique em **Próximo**.
2. Insira uma ID de Registro ou marque **Eu não possuo uma ID de registro** e clique em **OK**.
  - ☰ Para localizar sua ID de Registro, no menu **Ajuda**, selecione **Sobre**.
  - ☰ Caso você não tenha registrado seu novo software anteriormente, você não tem uma ID de registro.
3. Se você não inseriu uma ID de Registro, insira suas informações e clique em **OK**.
  - ☰ Apenas as entradas marcadas com \* são campos obrigatórios.

#### **Alerta de Atualização Automática**

O software pode verificar periodicamente se há atualizações. Consulte Configurando Preferências do Aplicativo para o PhotoPRINT Server ou Configurando Preferências do Aplicativo para o PhotoPRINT SE para ativar ou desativar atualizações automáticas.

☰ Atualizações automáticas estão disponíveis apenas para chaves de software.

#### **Instalando uma Chave de Hardware**

O software não será executado sem a chave de proteção de hardware, também conhecida como dongle. A chave de hardware protege o software contra cópia não autorizada e deverá estar conectada ao computador sempre que você usar o software. Há dois tipos de chaves de hardware: Chaves paralelas e chaves USB.



*Chave USB*

☰ Apenas o servidor exige a utilização de chave de hardware, as estações de trabalho clientes não a exigem.

Para instalar a chave de hardware:

1. Desligue o computador.
2. Conecte a chave de hardware na porta USB.
3. Ligue o computador.

#### **Verificando Atualizações**

Para verificar se há atualizações de software, no menu **Ajuda** clique em **Verificar Atualizações**.

#### **Instalando o Software (Windows)**

Para instalar o software, você deve ter privilégios de Administrador. Para usar o software, você deve ter privilégios de Administrador ou


Usuário avançado. Consulte o manual do usuário do Windows para obter mais informações.

Antes de usar o software, é recomendável que você converta suas predefinições .ptf de uma versão anterior do software para o novo formato de perfil de saída (.icc). Consulte Convertendo Predefinições Antigas para obter mais informações.

1. Desinstale quaisquer versões anteriores do software.
2. Insira o CD de instalação.
3. Selecione um idioma e clique em **OK**.
4. Clique em **Próximo**.
5. Leia o Contrato de Licença de Software e clique em **Eu aceito os termos do contrato de licença** e clique em **Próximo** para aceitar.
6. Se você não possui versões anteriores do software instaladas, ignore a próxima etapa.

Se você ainda possui uma versão anterior do software instalada, você será avisado que a instalação existente será sobrescrita. Clique em **Sim** para sobrescrever qualquer instalação anterior do software.

7. Selecione os recursos do software que você deseja instalar e clique em **Próximo**:
  - Marque **SAi Production Suite** para instalar o software.
  - Marque **Exemplos** para instalar os arquivos de exemplo.
  - Marque **Instalar Perfis ICC** para instalar perfis.
  - Marque **Driver de sistema SafeNet Sentinel** para instalar o driver de software para esta chave. Se você não quiser usar esse tipo de chave, não é necessário instalar esse driver.
    - a. Para alterar a pasta de destino padrão, clique em **Procurar** e selecione uma nova pasta de destino.
    - b. Para verificar se a unidade na qual a instalação está sendo feita possui espaço suficiente:
      - i. Clique em Espaço em disco.
      - ii. A partir do menu suspenso, selecione a unidade na qual deseja instalar e verifique se há espaço suficiente para a instalação.
      - iii. Clique em OK.

 A unidade de instalação muda para a unidade selecionada quando você clica em **OK**.

8. Selecione a pasta do programa no qual o atalho do software aparecerá. Uma nova pasta é criada automaticamente para o produto.
9. Clique em **Próximo** para instalar o software.
10. Assim que o software for instalado, o **Gerenciador de Instalação** é aberto.

O Gerenciador de Instalação permite que você execute uma versão de demonstração de quaisquer produtos disponíveis ou insira uma senha para acessar o software e quaisquer recursos opcionais. Consulte Usando o Gerenciador de Instalação para obter mais informações.

11. Siga uma destas etapas:

- Marque **Executar em modo de demonstração** para executar uma versão de demonstração de quaisquer produtos disponíveis em qualquer idioma disponível.
- Insira uma Senha e, em seguida, selecione um produto a partir da lista **Produto** e um idioma a partir da lista **Idioma**. Use o botão **Adicionar** para inserir quaisquer senhas adicionais na seção Senha Opcional para desbloquear recursos opcionais.

**Senha** Essa é a senha de aplicativo principal para o software.

**Senha Opcional** Se você comprou opções adicionais, você poderá inserir as senhas opcionais nesse campo para fazer upgrade do software.

12. Clique em **Concluído**.

13. Marque quais ícones e preferências você deseja instalar:

- Marque **Instalar na área de trabalho** para instalar um atalho do software na área de trabalho.
- Marque **Instalar nos itens de Iniciar** para instalar um atalho do software na pasta Iniciar do menu Iniciar. Se isso for feito, toda vez que o computador for inicializado, o software será automaticamente executado e minimizado, exibindo um ícone na bandeja do sistema da bandeja de sistema do Windows.
- Marque **Limpar preferências anteriores do aplicativo** para limpar as preferências ou desmarque a caixa para manter as preferências antigas.

14. Clique em **OK**.




Para evitar que o software seja aberto automaticamente durante a inicialização do sistema operacional, consulte Evitando que o Software Carregue Automaticamente na Inicialização para obter mais informações.


## Desinstalando o Software

Escolha seu sistema operacional nos links abaixo e siga as instruções para desinstalar o software.

### ***Desinstalando o Software para Windows Vista***


1. Saia do software selecionando **Sair** no menu **Arquivo** ou clicando com o botão direito do mouse no ícone do software na bandeja do sistema e selecionando **Sair**.
2. Se o Painel de controle do Windows Vista estiver definido para Visualização clássica, clique duas vezes em **Programas e recursos**. Caso contrário, clique em **Desinstalar um programa em Programas**.
3. Selecione o software na lista e clique no botão **Desinstalar**.
4. Clique em **Continuar** para desinstalar o software.
5. Escolha se você deseja excluir os arquivos definidos pelo usuário e clique em **Avançar**.
  -  Marcando essa opção remove quaisquer arquivos que você tenha criado no software, tais como predefinições, trabalhos ou perfis.
6. Clique em **Concluir**.
7. No disco rígido, exclua a pasta na qual o software estava instalado (C:\Program Files[Software], por exemplo) e esvazie a lixeira do Windows.

### ***Desinstalando o Software para Windows XP***

1. Saia do software selecionando **Sair** no menu **Arquivo** ou clicando com o botão direito do mouse no ícone do software na bandeja do sistema e selecionando **Sair**.
2. Se o Painel de controle do Windows XP estiver definido para Visualização clássica, clique duas vezes em **Adicionar ou remover programas**. Caso contrário, clique em **Adicionar ou remover programas**.
3. Selecione o software na lista e clique no botão **Remover**.
4. Escolha se você deseja excluir os arquivos definidos pelo usuário e clique em **Avançar**.
  -  Marcando essa opção remove quaisquer arquivos que você tenha criado no software, tais como predefinições, trabalhos ou perfis.
5. Clique em **Concluir**.
6. No disco rígido, exclua a pasta na qual o software estava instalado (C:\Program Files[Software], por exemplo) e esvazie a lixeira do Windows.

### **Desinstalando o Software para Windows 2003**

1. Saia do software selecionando **Sair** no menu **Arquivo** ou clicando com o botão direito do mouse no ícone do software na bandeja do sistema e selecionando **Sair**.
2. No Painel de controle do Windows, selecione **Adicionar ou remover programas**.
3. Selecione o software na lista e clique em **Remover**.
4. Escolha se você deseja excluir os arquivos definidos pelo usuário e clique em **Avançar**.


 Marcando essa opção remove quaisquer arquivos que você tenha criado no software, tais como predefinições, trabalhos ou perfis.

5. Clique em **Concluir**.
6. No disco rígido, exclua a pasta na qual o software estava instalado (C:\Program Files\[Software], por exemplo) e esvazie a lixeira do Windows.


### **Instalando o Software (Macintosh)**

Siga estes passos para instalar o software:

1. Insira o CD de instalação.
2. Clique duas vezes no ícone do **Instalador**.
3. Selecione um idioma e clique em **OK**.
4. Digite sua **ID de usuário** e **Senha** e, em seguida, clique em **OK**.

 A ID de usuário e a senha podem ser encontradas na chave de hardware.

5. Selecione o produto e o idioma a serem instalados e clique em **OK**.
6. Leia o Contrato de Licença de Software e clique em **Aceitar**.
7. Selecione o **Local de instalação** e clique em **Instalar**.

 O software é instalado. Clique em **Parar** para interromper a instalação.

8. Insira a senha para o instalador Cups e clique em **OK**.
9. Marque quais ícones e preferências você deseja instalar:
  - a. Marque **Instalar na área de trabalho** para instalar um atalho do software na área de trabalho.
  - b. Marque **Instalar nos itens de Iniciar** para instalar um atalho do software na pasta **Iniciar** do menu **Iniciar**. Se isso for feito, toda vez que o computador for inicializado, o software será automaticamente executado e minimizado, exibindo um ícone na bandeja do sistema da barra de tarefas do Windows.



- c. Marque **Limpar preferências anteriores do aplicativo** para limpar as preferências ou desmarque a caixa para manter as preferências antigas.
  - d. Clique em **Próximo**.
10. Insira a senha para o instalador da chave do Rainbow e clique em **OK**.
  11. Insira a senha para o instalador da chave do Hasp e clique em **OK**.
  12. Clique em **Continuar**.
  13. Clique em **Sair**.
  14. Clique em **OK**.
  15. Clique em **Sair**.

Para instalar perfis ICC para os dispositivos de saída:

1. Insira o CD de Perfis ICC.
2. Clique duas vezes no ícone do **Instalador de ICC**.
3. Selecione a pasta na qual o software foi instalado.
4. Clique em **Escolher**.
5. Selecione as impressoras pelas quais deseja instalar perfis de cores e clique em **OK**.

### **Desinstalando o Software (Macintosh)**

1. Selecione **Sair** no menu **Arquivo** para sair do software.
2. Arraste o alias do software da área de trabalho para a Lixeira.
3. Arraste para a lixeira a pasta em que o software estava instalado.

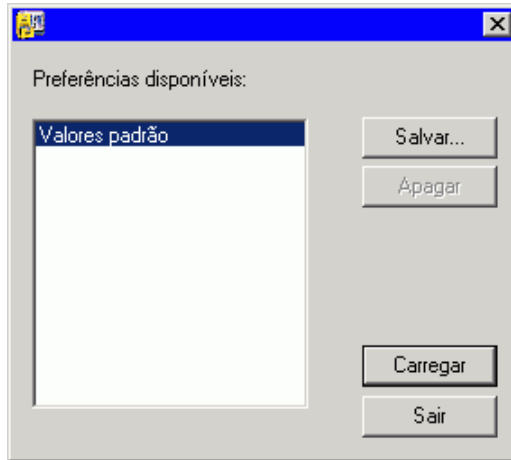
## **Procedimentos de Configuração**

### **Configuração de Dispositivos de Saída**

Quando o software é executado pela primeira vez, é solicitada a adição da configuração de um dispositivo de saída. Consulte “Trabalhando com Configurações de Dispositivos de Saída” na página 46 para obter detalhes.

## Manutenção

### Usando o Gerenciador de Preferências



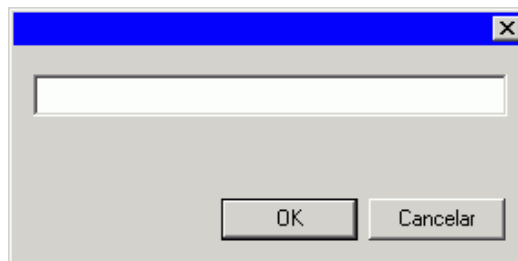
O Gerenciador de Preferências é um utilitário que permite salvar todas as configurações do software em um arquivo, incluindo as configurações de todos os dispositivos de saída, propriedades da configuração, propriedades padrão de trabalho e todas as preferências do aplicativo.

Não é possível carregar um conjunto de preferências enquanto o software de desenho ou o Gerenciador de Produção estiverem em execução. É possível salvar preferências a qualquer momento.

#### **Salvando um Conjunto de Preferências**

Para salvar o conjunto atual de preferências em um arquivo:

1. Execute o **Gerenciador de Preferências**.
2. Clique em **Salvar**.



3. Digite o nome do conjunto de preferências no campo e clique em **OK**.

### ***Carregando um Conjunto de Preferências***

Para carregar um conjunto de preferências salvo anteriormente:

1. Saia do software.
2. Execute o **Gerenciador de Preferências**.
3. Selecione o conjunto de preferências que deseja carregar.
4. Clique em **Carregar**.
- 5.

### ***Restaurando o Software a seu Estado Original.***

As configurações padrão do software estão armazenadas no conjunto de preferências **Padrão**. A restauração do software a seu estado padrão pode ser bastante útil ao solucionar problemas que você possa encontrar no software.

- ☰ A restauração do software a seu estado padrão também removerá todas as predefinições e configurações de dispositivos de saída. Você deve criar um registro de todas as configurações de dispositivos de saída e predefinições antes de restaurar o software a seu estado padrão.

Para limpar as preferências armazenadas no seu sistema:

1. Saia do software.
2. Execute o **Gerenciador de Preferências**.
3. Selecione **Padrão**.
4. Clique em **Carregar**.

### ***Saindo do Gerenciador de Preferências***

Para sair do Gerenciador de Preferências, clique em **Sair**.

## **Usando o Gerenciador de Instalação**

O Gerenciador de Instalação permite que você execute uma versão de demonstração de quaisquer produtos disponíveis ou insira uma senha para acessar o software e quaisquer recursos opcionais.

Para acessar o Gerenciador de Instalação, procure no menu **Iniciar** do Windows pela pasta de programa do software e clique em **Gerenciador de Instalação**.

O Gerenciador de Instalação é baseado no aplicativo Instalar Senha.

1. Siga uma destas etapas:
  - a. Marque **Executar em modo de demonstração** para executar uma versão de demonstração de qualquer produto disponível em qualquer idioma disponível.
  - b. Insira uma Senha e, em seguida, selecione um produto a partir da lista Produto e um idioma a partir da lista Idioma. Use o

botão **Adicionar** para inserir quaisquer senhas adicionais na seção Senha Opcional para desbloquear recursos opcionais.

**Senha** Essa é a senha de aplicativo principal para o software.

**Senha Opcional** Se você comprou opções adicionais, você poderá inserir as senhas opcionais nesse campo para fazer upgrade do software.

2. Clique em **Concluído**.
3. Marque quais ícones e preferências você deseja instalar:
  - a. Marque **Instalar na área de trabalho** para instalar um atalho do software na área de trabalho.
  - b. Marque **Instalar nos itens de Iniciar** para instalar um atalho do software na pasta Iniciar do menu Iniciar. Se isso for feito, toda vez que o computador for inicializado, o software será automaticamente executado e minimizado, exibindo um ícone na bandeja do sistema da bandeja de sistema do Windows.
  - c. Marque **Limpar preferências anteriores do aplicativo** para limpar as preferências ou desmarque a caixa para manter as preferências antigas.
4. Clique em **OK**.

### **Incluindo Senhas Adicionais**

Para incluir senhas adicionais para desbloquear recursos opcionais:

1. Procure no menu **Iniciar** do Windows pela pasta de programa do software e clique em **Gerenciador de Instalação**.
2. Para incluir senhas adicionais na seção Senha Opcional, clique no botão **Adicionar** e insira a senha na caixa de diálogo.
3. Ao terminar, sua senha aparecerá na lista do campo Senha Opcional.



---

## 2. Preparando o Software para Receber Trabalhos de Clientes

---


Antes de configurar clientes remotos, é necessário completar alguns passos básicos para preparar seu computador. Os passos exatos dependerão do sistema operacional utilizado no computador. Consulte a seção apropriada para obter sua configuração.

Se a impressão for feita a partir de clientes Macintosh, será necessário configurar o sistema operacional para reconhecer o protocolo de rede AppleTalk.

### **Configuração do Compartilhamento de Arquivos e Impressoras**

É possível que o compartilhamento de arquivos e impressoras já esteja configurado no seu sistema. Caso contrário, siga estas etapas para preparar o sistema para o compartilhamento de arquivos e impressoras.

#### **Configurando Compartilhamento de Arquivo e Impressora para Windows Vista**

1. No menu Iniciar, selecione Painel de Controle.
2. Se o Painel de controle do Windows Vista estiver configurado para Visualização clássica, clique duas vezes em Centro de Compartilhamento e Rede. Caso contrário, clique no ícone Rede e Internet e, em seguida, no ícone Centro de Compartilhamento e Rede.
3. Clique no menu Compartilhamento de arquivos.
4. Selecione Ativar compartilhamento de arquivos e clique no botão Aplicar.
5. Selecione o botão  perto de Compartilhamento de impressoras.
6. Selecione Ativar compartilhamento de impressoras e clique no botão Aplicar.
7. Clique no X no canto superior direito da janela para fechar o Centro de Compartilhamento e Rede.

#### **Configurando Compartilhamento de Arquivo e Impressora para Windows XP**

Dependendo de sua rede, pode ser que primeiro você precise ativar o compartilhamento de impressoras. Consulte Ativando o Compartilhamento de Impressoras sem Configurar uma Rede para

obter mais informações.

1. No menu Iniciar, selecione Painel de controle.
2. Se o Painel de controle do Windows XP estiver definido para Visualização clássica, clique duas vezes em **Conexões de rede**. Caso contrário, clique no ícone **Conexões de rede e de Internet** e, em seguida, clique no ícone **Conexões de rede**.
3. Clique duas vezes no ícone **Conexão local** e clique em **Propriedades**.
4. Na guia **Geral**, clique em **Instalar**.
5. Selecione **Serviço** na tela Selecionar tipo de componente de rede e clique em **Adicionar**.
6. Selecione Compartilhamento de arquivos e impressoras para redes Microsoft na tela Selecionar serviço de rede e clique em OK.
7. Você então verá Compartilhamento de arquivos e impressoras para redes Microsoft na tela Redes. Clique em Fechar.

#### ***Ativando o Compartilhamento de Impressoras sem Configurar uma Rede***

1. No menu Iniciar, selecione Painel de Controle.
2. Se o Painel de controle do Windows XP estiver definido para Visualização clássica, clique duas vezes em **Impressoras e aparelhos de fax**. Caso contrário, clique no ícone **Impressoras e outros hardwares** e, em seguida, clique no ícone **Impressoras e aparelhos de fax**.
3. Clique com o botão direito da impressora que você deseja compartilhar e selecione **Compartilhamento** no menu de contexto.
4. Para compartilhar a impressora sem executar o Assistente para instalação de rede, clique no link Se você entende os riscos de segurança mas deseja compartilhar os arquivos sem executar o assistente, clique aqui.
5. Na caixa de diálogo Permitir o compartilhamento de arquivos, selecione **Apenas ativar o compartilhamento de impressoras** e clique em **OK**.
6. Clique em **OK**.
- 7.

#### **Compartilhamento de arquivos e impressoras para Windows Server 2003**

1. No menu Iniciar, selecione **Painel de controle** e depois **Conexões de rede**, em seguida, clique com o botão direito no ícone **Rede local** e selecione **Propriedades**.
2. Selecione a guia **Geral**.

3. Clique em **Instalar**.
4. Selecione **Serviço** e clique em **Adicionar**.
5. Selecione **Compartilhamento de arquivos e impressoras para redes Microsoft** e clique em **OK**.

## Instalando o Protocolo AppleTalk

O software poderá receber trabalhos Macintosh OS 9 se o protocolo AppleTalk estiver ativado.

O Windows 98 e Windows XP não suportam o protocolo AppleTalk, portanto os servidores executando esses sistemas operacionais não poderão receber trabalhos de clientes Macintosh. Se existirem clientes Macintosh OS 9 em sua rede, você deverá instalar o software nos sistemas operacionais Windows NT ou Windows 2000..

## Instalando o Protocolo AppleTalk no Windows Server 2003

1. No menu Iniciar, selecione **Painel de controle** e depois **Conexões de rede**, em seguida, clique com o botão direito no ícone **Rede local** e selecione **Propriedades**.
2. Selecione a guia **Geral**.
3. Clique em **Instalar**.
4. Selecione **Protocolo** e clique em **Adicionar**.
5. Selecione **Protocolo AppleTalk** e clique em **OK**.

## Configuração de Clientes Windows

Para imprimir de um PC cliente para um PC executando o PhotoPRINT Server, o dispositivo de saída no PPS deverá ter uma fila de impressão de mesa. Essa fila de impressão é criada automaticamente como uma fila de impressão de rede compartilhada.

A fila de impressão de mesa no servidor pode ser criada ao mesmo tempo que a configuração do dispositivo de saída. Consulte Alterando/Adicionando Novas Configurações para obter mais informações.

Se a máquina cliente estiver executando Windows XP, certifique-se de que você tenha privilégios administrativos antes de fazer a instalação.

1. Clique no menu **Iniciar** e clique em **Painel de controle**.
2. Se o Painel de controle estiver definido para Visualização clássica, clique duas vezes em **Impressoras e aparelhos de fax**. Caso contrário, clique em **Impressoras e outros hardwares** e, em seguida, clique em **Impressoras e aparelhos de fax**.
3. A partir da coluna Tarefas da impressora à esquerda, clique em **Adicionar impressora**. Quando o Assistente para adicionar impressora abrir, clique em **Avançar**.



4. Selecione **Uma impressora de rede, ou uma impressora conectada a outro computador** e clique em **Avançar**.
5. Selecione Conectar-se a esta impressora (ou para procurar para uma impressora, selecione esta opção, e depois clique em **Avançar**).
6. A partir da lista, selecione o computador que você deseja usar e, em seguida, selecione a impressora e clique em **Avançar**.
7. Selecione **Não em Você deseja usar essa impressora como uma impressora padrão** e clique em **Avançar**.
8. Clique em **Concluir**.

Aplicativos cliente neste computador podem enviar trabalhos para o servidor para processamento e impressão.

## Configuração de Clientes Macintosh OS X

### Configuração de Clientes Macintosh X.3

Para imprimir de um Macintosh executando OS X para um PC executando o PhotoPRINT Server, o dispositivo de saída no PPS deverá ter uma fila de impressão de mesa. Essa fila de impressão é criada automaticamente como uma fila de impressão de rede compartilhada.

A fila de impressão de mesa no servidor é criada ao mesmo tempo que a configuração do dispositivo de saída. Para obter detalhes, consulte “Alterando/Adicionando Novas Configurações” na página 46.

Para criar uma fila de impressão sob o OS X que envia o trabalho para a fila de impressão de rede compartilhada em um PC executando o PhotoPRINT Server:

1. Execute o **Utilitário Configuração de Impressora** encontrado na sub-pasta **Utilitários** da pasta **Aplicativos**.

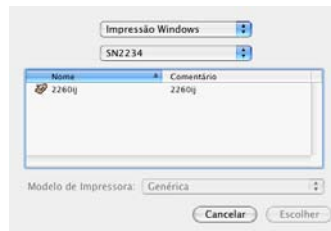


2. Adicione uma fila de impressão usando um dos seguintes métodos:
  - No menu **Impressoras**, selecione **Adicionar Impressora**.
  - Clique no botão **Adicionar** na barra de ferramentas.



3. Selecione **Impressão no Windows** no menu pop-up superior.
4. No menu pop-up inferior, selecione **Ambiente de Rede**.
5. Usando a janela inferior, selecione o computador que está executando o PhotoPRINT Server e clique em **Escolher**.


Se necessário, faça logon usando sua ID e senha de rede.



6. Selecione a fila de impressora compartilhada para a configuração do dispositivo de saída do PPS.
7. Defina **Modelo de Impressora** como **Outro**.



8. Selecione o PPD para o dispositivo de saída na pasta PPD do CD de instalação e clique em **Escolher**.


 Se não for possível encontrar o PPD, defina o **Modelo de Impressora** como **Genérico**. Isso deverá permitir o funcionamento em um nível básico, mas poderá evitar o acesso a determinados recursos específicos da impressora.

9. Clique em **Adicionar**.
10. No menu do Utilitário de Configuração de impressora , selecione **Sair**.


### ***Impressão pelo AppleTalk***

Para criar uma fila de impressão sob o OS X.3 que envia o trabalho para a fila de impressão de rede compartilhada através do AppleTalk em um PC executando o PhotoPRINT Server:

1. Execute o Utilitário de Configuração de Impressora encontrado na subpasta Utilitários da pasta Aplicativos.
2. Adicione uma fila de impressão usando um dos seguintes métodos:
  - No menu Impressoras, selecione Adicionar Impressora.
  - Clique em Adicionar na barra de ferramentas.
3. Selecione **AppleTalk** no menu pop-up superior.
4. No menu pop-up inferior, selecione **Rede AppleTalk**.
5. Usando a janela inferior, selecione a zona de rede AppleTalk específica onde o computador executando o PhotoPRINT Server está localizado e clique em **Selecionar**.
6. Selecione a fila de impressora compartilhada para a configuração do dispositivo de saída do PPS.

 Se necessário, faça login usando a ID e senha para aquele computador.

7. Defina Modelo de Impressora como Outro.
8. Procure pelo PPD na pasta SAi compartilhada localizada no computador que está executando o PhotoPRINT Server. Por padrão, a pasta PPD é instalada em C:\Arquivos de programas\SAi\SAi Production Suite\Jobs and Settings\PPD.

 Se não for possível encontrar o PPD, defina **Modelo de Impressora** como **Genérico**. Isso deverá permitir o funcionamento em um nível básico, mas poderá evitar o acesso a determinados recursos específicos da impressora.

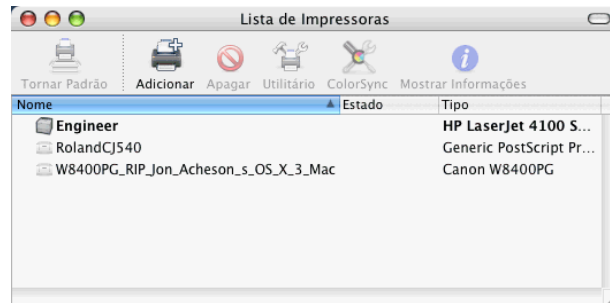
9. Clique em Adicionar.
10. No menu do Utilitário de Configuração de Impressora, selecione Sair do Utilitário de Configuração de Impressora.

### **Configuração de Clientes Macintosh OS X.4**

Para criar uma fila de impressão sob o OS X.4 que envia o trabalho

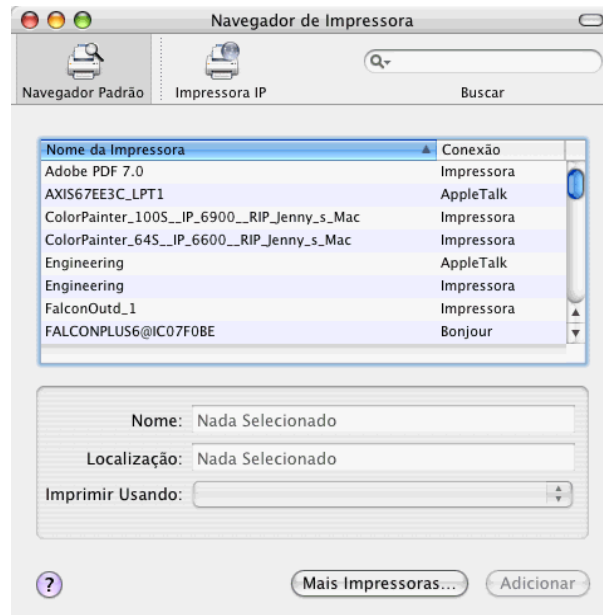
para a fila de impressão de rede compartilhada em um PC executando o PhotoPRINT Server:

1. Execute o **Utilitário Configuração de Impressora** encontrado na sub-pasta **Utilitários** da pasta **Aplicativos**.

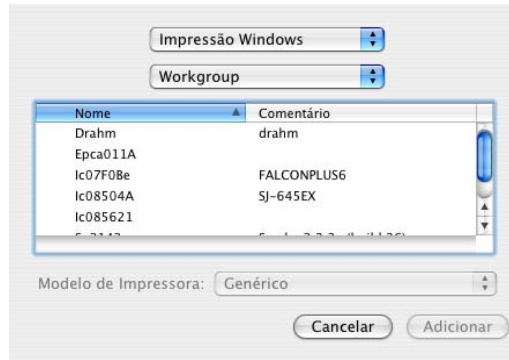


2. Adicione uma fila de impressão usando um dos seguintes métodos:


- No menu **Impressoras**, selecione **Adicionar Impressora**.
- Clique no botão **Adicionar** na barra de ferramentas.

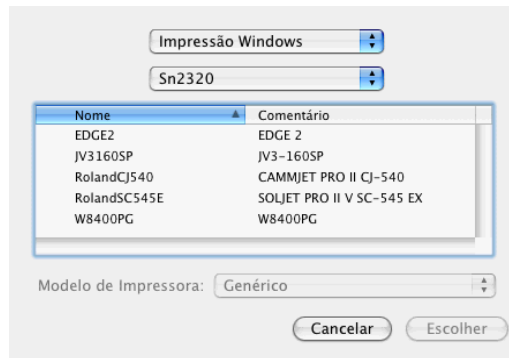


3. Clique em **Mais impressoras**.



4. Selecione **Impressão no Windows** no menu pop-up superior.
5. No menu pop-up inferior, selecione **Ambiente de Rede**.
6. Usando a janela inferior, selecione o computador que está executando o PhotoPRINT Server e clique em **Escolher**.

 Se necessário, faça logon usando sua ID e senha de rede.



7. Selecione a fila de impressora compartilhada para a configuração do dispositivo de saída do PPS.
8. Defina **Modelo de Impressora** como **Outro**.



9. Selecione o PPD para o dispositivo de saída na pasta PPD do CD de instalação e clique em **Escolher**.

☰ Se não for possível encontrar o PPD, defina o **Modelo de Impressora** como **Genérico**. Isso deverá permitir o funcionamento em um nível básico, mas poderá evitar o acesso a determinados recursos específicos da impressora.

10. Clique em **Adicionar**.
11. No menu do Utilitário de Configuração de impressora, selecione **Sair do Utilitário de Configuração de impressora**.

## Configuração de Clientes Macintosh OS 9


☰ Os clientes Macintosh OS 9 só poderão ser instalados se o protocolo AppleTalk estiver instalado no servidor. O AppleTalk só tem suporte no Windows NT e Windows 2000. Consulte "Instalando o protocolo AppleTalk" na página 13 para obter mais detalhes.

### *Instalando o Driver PostScript no Macintosh*

1. Insira o CD de instalação do Windows.
2. Na pasta **Adobe PS 8.8**, clique duas vezes no ícone do **Instalador AdobePS**.
3. Siga as instruções na tela.

### *Configurando clientes Macintosh:*

1. Insira o CD de instalação do Windows.
2. No menu Apple, selecione **Chooser**.
3. Marque o **AppleTalk** como **Ativo**.
4. Selecione o ícone **AdobePS**.

5. Selecione o dispositivo de saída ou hot folder indicado na rede.
  -  Em certos casos, poderão aparecer dois dispositivos de transmissão na lista. Um dos dispositivos poderá aparecer apenas com o nome do dispositivo de saída e o outro dispositivo aparecerá com o "nome@computador" do dispositivo de saída. Você deve escolher o dispositivo que inclui o símbolo @ no nome.
6. Clique duas vezes no dispositivo de saída ou clique no botão **Criar**.
7. Clique no botão **Selecionar**.
8. Clique no botão **Selecionar PPD** e, no CD de instalação, procure pelo PPD correto para seu dispositivo de saída.
9. Feche o Chooser.
10. No diálogo Imprimir do aplicativo de desenho, selecione o dispositivo de saída correto.
11. Escolha **Impressão em segundo plano** e defina-o como **Primeiro plano**. O software não funcionará corretamente se esta opção estiver definida como **Segundo plano**.

## Compartilhando PPDs em uma Rede

Um PPD é criado cada vez que você adiciona uma configuração para uma impressora no PhotoPRINT. Você precisará compartilhar a pasta PPD para que os PPDs criados a partir de uma configuração de impressora em um SO Windows possam ser acessados a partir de um SO Macintosh.

### Compartilhando PPDs em uma Rede para Windows XP e 2003 Server

1. Procure em seu computador pela pasta de programa onde o software foi instalado e clique com o botão direito nela.
2. Selecione **Compartilhamento e Segurança** no menu de contexto.
3. Na guia Compartilhamento, selecione **Compartilhar esta pasta**.
4. Se desejado, insira um novo nome de compartilhamento.
5. Clique em **Permissões**.
  - a. Se a conta de usuário que precisa de acesso não estiver na lista, clique em **Adicionar**.
    - i. Clique em **Tipos de objeto** para selecionar o tipo de objeto que você deseja encontrar. Certifique-se de que **Usuários** esteja marcado.
    - ii. Clique em **Locais** para selecionar o local no qual deseja procurar.

- iii. Selecione o nome de conta ou insira o nome de usuário da conta a ser adicionada e clique em **Verificar nomes** e, em seguida, clique em **OK**.
  - b. Em Nomes de grupo ou de usuário, selecione a conta de usuário que você acaba de adicionar e marque **Controle Total** na coluna **Permitir**.
  - c. Clique em **OK**.
6. Na guia **Segurança**, clique em **Adicionar** se a conta de usuário não estiver relacionada em Nomes de grupo ou de usuário.
  - a. Clique em **Tipos de objeto** para selecionar o tipo de objeto que você deseja encontrar. Certifique-se de que **Usuários** esteja marcado.
  - b. Clique em **Locais** para selecionar o local no qual deseja procurar.
  - c. Insira o nome de usuário da conta que você deseja adicionar e clique em **OK**.
7. Em Nomes de grupo ou de usuário, selecione a conta de usuário que você acaba de adicionar e marque **Controle Total** na coluna **Permitir**.
8. Clique em **OK**.

#### **Compartilhando PPDs em uma Rede para Windows Vista**

1. Procure em seu computador pela pasta SAi onde o software foi instalado e clique com o botão direito nela.
2. Selecione **Compartilhamento** no menu de contexto.
3. Na guia Compartilhamento, clique em **Compartilhamento Avançado** e, em seguida, selecione **Compartilhar esta pasta**.
4. Se desejado, insira um novo nome de compartilhamento.
5. Clique em **Permissões**.
  - d. Se a conta de usuário que precisa de acesso não estiver na lista, clique em **Adicionar**.
    - i. Clique em **Tipos de objeto** para selecionar o tipo de objeto que você deseja encontrar. Certifique-se de que **Usuários** esteja marcado.
    - ii. Clique em **Locais** para selecionar o local no qual deseja procurar.
    - iii. Selecione o nome de conta ou insira o nome de usuário da conta a ser adicionada e clique em **Verificar nomes** e, em seguida, clique em **OK**.



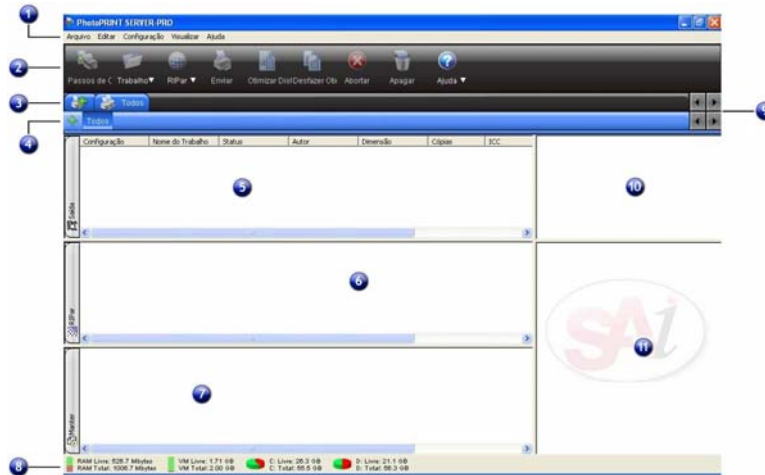
- e. Em Nomes de grupo ou de usuário, selecione a conta de usuário que você acaba de adicionar e marque **Controle Total** na coluna **Permitir**.
  - f. Clique em **OK** na caixa de diálogo Compartilhamento avançado.
6. Na guia **Segurança**, clique em **Editar** e depois em **Adicionar** se a conta de usuário não estiver relacionada em Nomes de grupo ou de usuário.
- g. Clique em **Tipos de objeto** para selecionar o tipo de objeto que você deseja encontrar. Certifique-se de que **Usuários** esteja marcado.
  - h. Clique em **Locais** para selecionar o local no qual deseja procurar.
  - i. Insira o nome de usuário da conta que você deseja adicionar e clique em **OK**.
7. Em Nomes de grupo ou de usuário, selecione a conta de usuário que você acaba de adicionar e marque **Controle Total** na coluna **Permitir**.
8. Clique em **OK**.



# 3. Introdução ao PhotoPRINT Server

## Elementos Básicos do Software

A seguir, alguns dos elementos básicos do software:



1. Menu Clássico	2. Barra de Ferramentas	3. Área do Dispositivo
4. Área de Configuração	5. Fila de Saída	6. Fila de RIP
7. Fila de Trabalho	8. Barra de Status	9. Botões de Rolagem
10. Painel de Prévia do Trabalho	11. Painel de Informações	

### Menus Clássicos

Menus clássicos são a maneira tradicional de navegar pelo software usando menus suspensos a partir da parte superior da janela.

Para ativar os menus clássicos, clique com o botão direito do mouse em uma área em branco da barra de ferramentas e selecione **Mostrar Menus Clássicos**. Selecionar **Mostrar Menus Clássicos** novamente esconderá os menus clássicos.










Para acessar os comandos do menu clássico sem exibir os menus na parte superior da janela, clique com o botão direito do mouse em uma área em branco da barra de ferramentas.

Consulte Elementos Básicos do Software para ver um diagrama da janela principal.

## Barra de Ferramentas

Há uma barra de ferramentas localizada na parte superior da janela principal. Ela contém ferramentas para as funções utilizadas com mais frequência. Dependendo de onde você posiciona o mouse, muitos botões na barra de ferramentas funcionam como botões e como menus.

As funções das barras de ferramentas são:

	<b>Assistente</b>	Abre o diálogo Assistente de Impressão. Consulte Imprimindo com o Assistente de Impressão para obter mais informações.
	<b>Trabalho</b>	Clique no botão Trabalho para adicionar um trabalho. Clique no botão de menu Trabalho para exibir o menu de contexto.
	<b>RIP</b>	Clique no botão RIP para RIPar o trabalho selecionado. Clique no botão de menu RIP para exibir o menu de contexto.
	<b>Enviar</b>	Envia o trabalho selecionado para o dispositivo especificado, fazendo o RIP, caso necessário.
	<b>Otimizar Distribuição</b>	Otimiza a distribuição dos trabalhos selecionados para utilizar o mínimo possível de material de saída.
	<b>Desfazer Otimização</b>	Desfaz a otimização de distribuição de trabalhos selecionados.
	<b>Abortar</b>	Interrompe o processo de RIP ou de impressão do arquivo selecionado.
	<b>Apagar</b>	Exclui o(s) trabalho(s) selecionado(s).
	<b>Ajuda</b>	Clique no botão Ajuda para abrir o arquivo de ajuda em HTML. Clique no botão de menu Ajuda para exibir o menu de contexto.

## Área do Dispositivo

A Área do Dispositivo contém guias de todos os dispositivos que você configurou. Dispositivos incluem impressoras, cortadoras e dispositivos

híbridos. O nome em cada guia de dispositivo é definido pelo nome de marca, modelo e conexão de porta que você selecionou ao configurar o dispositivo. Consulte *Alterando/Adicionando Novas Configurações* para obter mais informações.

- Para exibir todos os trabalhos relacionados para um dispositivo em particular, clique na guia do dispositivo.
- Para exibir todos os trabalhos para todos os dispositivos, clique na guia **Todos** na Área do Dispositivo.
- Para adicionar um dispositivo, clique na guia **Adicionar um Dispositivo**.

### Área de Configuração

A Área de Configuração contém todas as configurações de dispositivo que você tenha criado. Consulte *Alterando/Adicionando Novas Configurações* para obter mais informações.

Para visualizar trabalhos para todas as configurações de um dispositivo em particular, clique na guia **Todos** na Área de Configuração.

Consulte *Elementos Básicos do Software* para ver um diagrama da janela principal.

### Filas

No PhotoPRINT Server, os arquivos passam por três filas durante o processamento.

<b>Fila de Saída</b>	Contém os trabalhos que estão em processo de produção. Consulte a entrada <b>Após a Saída</b> em Guia Fluxo de Trabalho para obter mais informações.
<b>Fila de RIP</b>	Relaciona os trabalhos que estão passando ou que já passaram pelo processo RIP.
<b>Fila de Trabalho</b>	Relaciona todos os trabalhos que foram enviados para o servidor, mas ainda não foram movidos para outras filas. Esse é um lugar de retenção para trabalhos antes ou depois de serem processados.

### Cabeçalhos das Colunas das Filas

Observe os cabeçalhos das colunas no alto de cada fila:

<b>Configuração</b>	O nome do dispositivo para o qual o arquivo será enviado.
<b>Nome do Trabalho</b>	O nome do arquivo, seguido pelo nome PostScript interno entre parênteses.
<b>Status</b>	O status atual do trabalho.
<b>Autor</b>	O nome do computador que enviou o trabalho.

<b>Dimensões</b>	As dimensões físicas do trabalho.
<b>Cópias</b>	O número de cópias a serem enviadas.
<b>Tipo de Arquivo</b>	O formato do arquivo.
<b>Tamanho do Arquivo</b>	O tamanho do arquivo.
<b>ICC</b>	O perfil ICC de saída selecionado para uso ao enviar o trabalho, se presente.
<b>Cor</b>	O modo de cores do trabalho.
<b>Após a Saída</b>	O que fazer com o trabalho após a saída.
<b>Tipo</b>	O tipo de trabalho: impressão ou contorno.
<b>Data</b>	A data e a hora em que o trabalho foi adicionado.
<b>Nº de Páginas</b>	O número de páginas no trabalho.
<b>Resolução</b>	A resolução em que o trabalho será enviado.
<b>Caminho</b>	O caminho para a pasta em que o arquivo está armazenado.

#### *Personalizando Cabeçalhos das Colunas das Filas*

É possível personalizar quais informações aparecem nos cabeçalhos das colunas.

Para alterar quais cabeçalhos de coluna da fila exibir na barra de cabeçalhos:

1. Clique com o botão direito do mouse em uma área em branco de uma das filas e clique **Selecionador de Campos**.
2. Para cada cabeçalho que você desejar ver na barra de cabeçalhos, marque a caixa de seleção.  
  
Para cada cabeçalho que você não desejar ver na barra de cabeçalhos, desmarque a caixa de seleção.
3. Clique em **OK**.

#### **Redimensionando Filas**

Para redimensionar filas, arraste suas bordas com o mouse.

#### **Redimensionando Colunas**

Para redimensionar colunas em uma fila, arraste as bordas dos cabeçalhos para a direita ou a esquerda.

#### **Painel de Prévia do Trabalho**

Para gerar uma prévia do trabalho selecionado, clique duas vezes no painel de prévia do trabalho.

Se você quiser carregar a prévia automaticamente quando um trabalho for adicionado à fila, consulte Configurando Preferências do Aplicativo para obter mais informações.

Consulte Elementos Básicos do Software para ver um diagrama da janela principal.

### **Painel de Informações**

O painel de informações exibe informações sobre o trabalho selecionado. Consulte “Cabeçalho das Colunas das Filas” para obter descrições sobre as informações apresentadas.

### **Atualizando a Janela**

Para atualizar a visualização da janela principal, siga uma destas etapas:

- Pressione **F5**.
- No menu **Visualizar**, selecione **Atualizar**

### **Inserindo Valores Numéricos**

O software suporta vários recursos exclusivos que facilitam a entrada de valores numéricos.

#### **Usando Controles Giratórios**



Controle Giratório

Use os controles giratórios para aumentar ou diminuir o valor. Ao clicar, ou clicar e manter o botão do mouse pressionado, em uma das setas, o valor é aumentado ou diminuído em incrementos. Usar as teclas de seta no teclado do computador surtirá o mesmo efeito.

#### **Usando Operações Aritméticas Embutidas**

O software é capaz de realizar vários cálculos sempre que um valor numérico é inserido.

#### **Conversão Automática de Unidade**

Se um valor for inserido usando uma unidade de medida diferente da unidade padrão, o software converterá automaticamente o valor da unidade padrão.

Por exemplo, se a unidade padrão for polegadas, você poderá inserir um valor de **1 pé** e o software automaticamente converterá a medida para **12 pol**.

As unidades suportadas são:

<b>pol, "</b>	polegada
<b>pé, '</b>	pé

<b>mm</b>	milímetro
<b>cm</b>	centímetro
<b>m</b>	metro
<b>pt</b>	ponto

### ***Cálculo de Razão***

Se for inserida uma razão no formato **A:B**, o software escalará o valor anterior no campo pela razão inserida.

Por exemplo, se um valor for definido como **12** e **2:3** for inserido, o novo valor será **8**.

### ***Cálculo de Percentagens***

Se for inserida uma percentagem no formato **X%**, o software escalará o valor anterior no campo pela percentagem inserida.

Por exemplo, se um valor for definido como **10** e **90%** for inserido, o novo valor será **9**.

### ***Operadores Aritméticos Simples***

Se uma expressão aritmética simples for entrada, o software calculará o resultado da expressão e inserirá o valor no campo.

Os operadores aritméticos disponíveis, em ordem de precedência, são:

- / Divisão
- \* Multiplicação
- + Adição
- Subtração

Por exemplo, se **1/8** for inserido, o valor **0,125** será calculado.

A precedência do operador determina a ordem em que as operações aritméticas serão calculadas quando mais de uma operação for especificada. Na lista anterior, os operadores são listados de cima para baixo na ordem de precedência do operador. Por exemplo, se **6/2\*3** for inserido, o software calculará **6/2** primeiro e, em seguida, multiplicará o resultado por **3**, produzindo **9** como resultado.

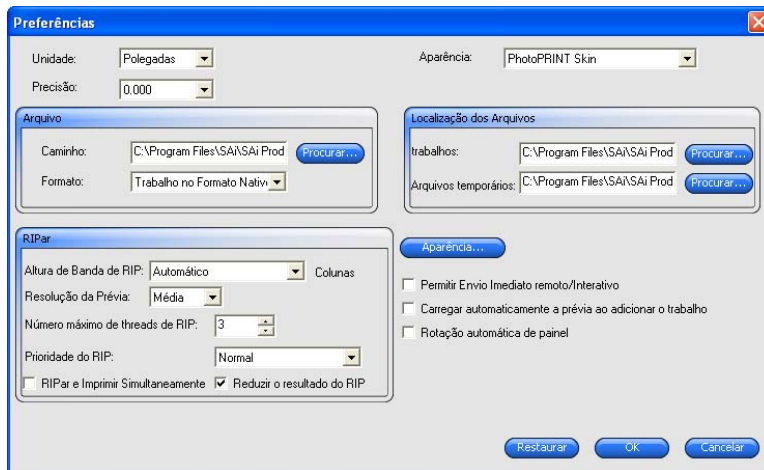
### ***Aplicação Automática de Valores Inseridos e Aritmética***

Uma vez inseridos um valor numérico, razão ou expressão em um campo numérico, o software aplicará automaticamente tal valor após um breve intervalo. Também é possível pressionar a tecla **TAB** para aplicar o valor imediatamente. Evite pressionar a tecla **ENTER**, uma vez que acionará o botão **OK** e fechará o diálogo.




## Definindo Preferências do Aplicativo

Para definir as preferências do aplicativo, selecione **Preferências** no menu **Editar**.



As seguintes configurações estão disponíveis:

<b>Unidades</b>	As unidades de medida exibidas.
<b>Precisão</b>	O grau de precisão a ser usado com medidas.
<b>Aparência</b>	Permite que você escolha o estilo da aparência do software. Alterar a aparência aqui afetará também a aparência do Gerenciador de Instalação, do Gerenciador de Preferências e do Monitor de Trabalho.
<b>Arquivar</b>	Selecione o caminho e o formato em que os trabalhos arquivados serão armazenados. <b>Caminho</b> Escolha a pasta onde os trabalhos serão salvos. <b>Formato</b> Selecione o formato no qual os trabalhos serão salvos.
<b>RIP</b>	Ajuste as configurações de RIP. <b>Altura da faixa RIP</b> Define o tamanho da faixa processada durante o RIP. Valores pequenos permitem a aplicação de RIP a arquivos grandes, mas tornam o processo mais longo.

<b>Resolução da Prévia</b>	Define a resolução do Painel de prévia no diálogo Propriedades do Trabalho como <b>Baixa</b> , <b>Média</b> ou <b>Alta</b> .
<b>Número máximo de threads de RIP</b>	Define o número de trabalhos que podem passar simultaneamente pelo processo RIP. Um thread de RIP é necessário para cada arquivo que passa pelo RIP e um thread de RIP é necessário para gerar uma prévia para cada arquivo.
<b>Prioridade do thread de RIP</b>	Define a prioridade do thread de RIP no diálogo Propriedades do Trabalho como <b>Alta</b> , <b>Acima do Normal</b> , <b>Normal</b> , <b>Abaixo do Normal</b> ou <b>Baixa</b> .
<b>RIPar e Imprimir simultaneamente</b>	Permite o RIP e a impressão simultâneos do trabalho. O RIP e a impressão simultâneos poderá afetar a performance global.
<b>Reduzir o resultado do RIP</b>	Reduz o tamanho do arquivo do trabalho RIPado usando compressão de arquivo.
<b>Localização dos Arquivos</b>	Define as pastas que serão usadas para o seguinte: <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Trabalhos</b> A pasta na qual os arquivos de trabalho serão armazenados.</li> <li><b>Arquivos Temporários</b> A pasta para arquivos temporários criados durante o processamento de trabalhos. <ul style="list-style-type: none"> <li> O processo de RIP exige um espaço considerável de armazenamento. Se a unidade onde reside o diretório temporário tiver um espaço de armazenamento limitado, deve-se considerar transferir o diretório temporário para outra unidade de disco com mais espaço de armazenamento disponível.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Aparência</b>	Alterar a cor do fundo da área de configuração, da fila de envio, da fila de RIP e da fila de trabalho. Consulte Alterando Cores de Fundo para obter mais informações.

**Permitir Envio Imediato Remoto/ Interativo**

Permite o **Envio Imediato** e o **Interativo** a partir de uma estação de desenho remota.

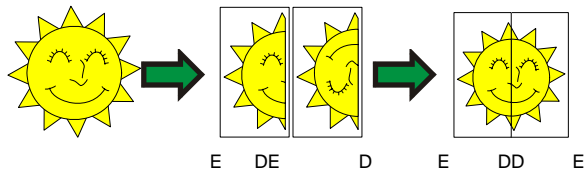
**Carregar automaticamente a prévia ao adicionar o trabalho**

Cria automaticamente uma prévia para cada trabalho conforme é adicionado à fila.

☰ A ativação dessa opção poderá reduzir a velocidade de carregamento dos trabalhos na fila de trabalho.

**Rotação automática de painel**

Gira cada painel impresso alternadamente em 180° de forma que as bordas verticais adjacentes sempre sejam impressas com o mesmo lado da cabeça de impressão para ajudar na correspondência precisa.



**Verificar atualizações automaticamente**

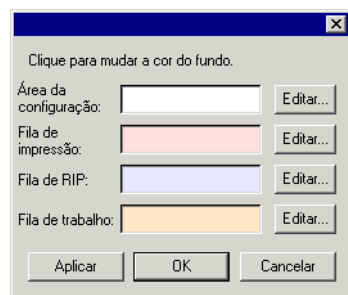
Permite que o software verifique se há atualizações cada vez que a chave de software conectar-se à Internet para reaverificar a validade de uma ativação. Consulte Alerta de Atualização Automática para obter mais informações.

☰ Essa opção somente estará disponível se você tiver a chave de software instalada.

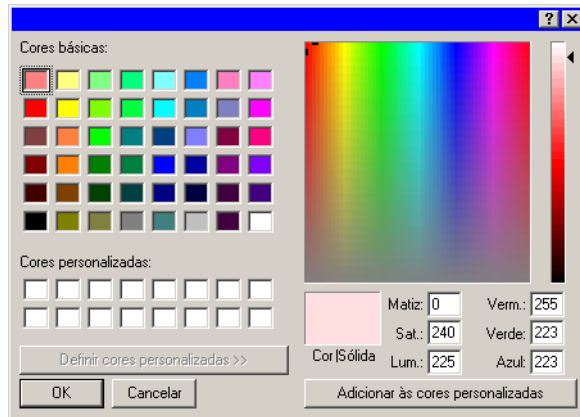
**Alterando Cores de Fundo**

Para alterar a cor de fundo da área da configuração, fila de impressão, fila de RIP e fila de trabalho:


1. No menu **Editar**, selecione **Preferências**.
2. Clique no botão **Aparência**.



3. Clique no botão **Editar** próximo da área que deseja colorir.



4. Escolha uma nova cor e clique em **OK**.

 As alterações de cor não serão salvas até que o diálogo Preferências for fechada com o botão **OK**.

## Usando o Monitor de Trabalho

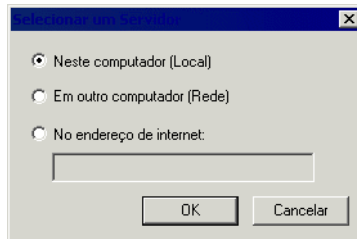
O Monitor de Trabalho fornece outra forma de monitorar os trabalhos em processamento pelo software. O Monitor de Trabalho permite a observação de trabalhos em processamento, mas não permite a alteração da forma como esses trabalhos são processados.

### Iniciando o Monitor de Trabalho

Para iniciar o Monitor de Trabalho, na pasta do aplicativo no menu **Iniciar** do Windows, selecione **Monitor de Trabalho**.

### Escolhendo uma Conexão

Será solicitada a escolha de qual computador o software monitorará:



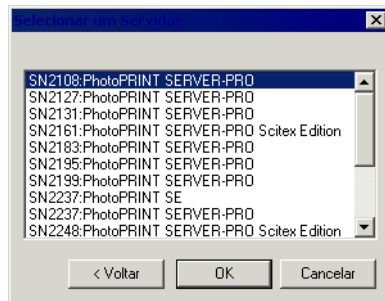
### **Monitorando um Software Local**

Para monitorar trabalhos em execução no mesmo computador que o Monitor de trabalho, selecione **Neste Computador (Local)** e clique em **OK**.

### ***Monitorando um Computador na Mesma LAN***

Para monitorar trabalhos em execução em outro computador na rede local:

1. Selecione Em outro computador (Rede) e clique em OK.



2. Selecione o computador a ser monitorado e clique em **OK**.

### ***Monitorando um Computador em um Endereço Remoto***

Para monitorar trabalhos em execução em um computador remoto:

1. Selecione No Endereço de Internet.
2. Insira o endereço TCP/IP ou URL do computador remoto no espaço fornecido.
3. Clique em **OK**.

### ***Alterando o Computador Sendo Monitorado***

Para monitorar um computador diferente, selecione **Conectar** no menu **Arquivo**. É possível repetir o processo de conexão e escolher um computador diferente.

## Monitorando Trabalhos

Nome da impressora	Nome do Arquivo	Status	Data
Hybrid Device	C:\Automated Testing\Samples\M...	Mantendo	12/11/103 3:54 PM

O Monitor de Trabalho enumera todos os trabalhos em execução no computador selecionado, além das seguintes informações:

**Nome da Impressora** O nome da configuração do dispositivo de saída em uso para impressão do trabalho.

**Nome do Arquivo** O caminho e nome do arquivo.

**Status** O status atual do trabalho.

**Data** A data e a hora em que o trabalho foi adicionado.

### Saindo do Monitor de Trabalho

Para sair do Monitor de Trabalho, selecione **Sair** no menu **Arquivo**.

### Obtendo Ajuda

No menu **Ajuda**, clique no nome do software para exibir toda a documentação em HTML.

Para acessar nosso suporte on-line, visite Suporte da SAI.

### Saindo do Software

Por padrão, o software é carregado automaticamente toda vez que o sistema operacional é reiniciado (usando um atalho na pasta Iniciar). O software é minimizado após a inicialização e seu ícone aparece na área da Bandeja do Sistema da Barra de Tarefas do Windows.

Clicar no botão **Fechar** (X) no canto superior direito da barra de títulos

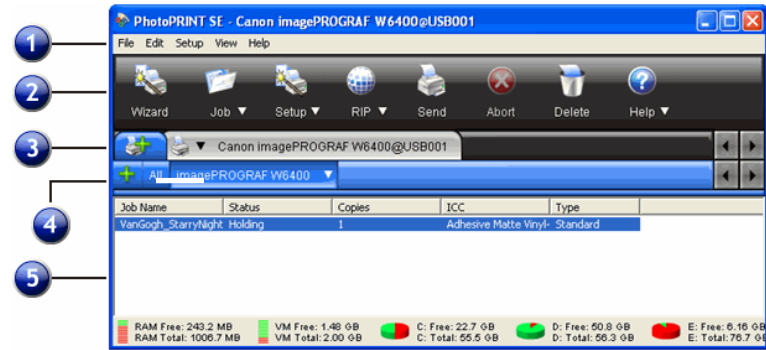
minimiza o software em vez de fechá-lo.

Para sair do software, selecione **Sair** no menu **Arquivo** ou clique com o botão direito do mouse no ícone do software dentro da bandeja do sistema e selecione **Sair** no menu de contexto.

## 4. Introdução ao PhotoPRINT SE

### Elementos Básicos do Software

A seguir, alguns dos elementos básicos do software:



1. Menus Clássicos	2. Barra de Ferramentas	3. Área do Dispositivo
4. Área de Configuração	5. Área de Trabalhos	

#### Menus Clássicos

Menus clássicos são a maneira tradicional de navegar pelo software usando menus suspensos a partir da parte superior da janela.

Para ativar os menus clássicos, clique com o botão direito do mouse em uma área em branco da barra de ferramentas e selecione **Mostrar Menus Clássicos**. Selecionar **Mostrar Menus Clássicos** novamente esconderá os menus clássicos.





Para acessar os comandos do menu clássico sem exibir os menus na parte superior da janela, clique com o botão direito do mouse em uma área em branco da barra de ferramentas.

Consulte Elementos Básicos do Software para ver um diagrama da janela principal.

#### Barra de Ferramentas

Há uma barra de ferramentas localizada na parte superior da janela principal. Ela contém ferramentas para as funções utilizadas com mais frequência. Dependendo de onde você posiciona o mouse, muitos botões na barra de ferramentas funcionam como botões e como menus.



	<b>Assistente de Impressão</b>	Abre o diálogo Assistente de Impressão. Consulte Imprimindo com o Assistente de Impressão para obter mais informações.
	<b>Trabalho</b>	Clique no botão Trabalho para adicionar um trabalho. Clique no botão de menu Trabalho para exibir o menu de contexto.
	<b>Configuração</b>	Clique no botão Assistente de Configuração para abrir o diálogo Assistente de Configuração. Clique no botão de menu Configuração para exibir o menu de contexto
	<b>RIP</b>	Clique no botão RIPar para RIPar o trabalho selecionado e deixá-lo na fila de RIP. Clique no botão de menu RIPar para exibir o menu de contexto.
	<b>Enviar</b>	Envia o trabalho selecionado para o dispositivo especificado, fazendo o RIP, caso necessário.
	<b>Abortar</b>	Interrompe o processo de RIP ou de impressão do arquivo selecionado.
	<b>Apagar</b>	Exclui o(s) trabalho(s) selecionado(s).
	<b>Ajuda</b>	Clique no botão Ajuda para abrir o arquivo de ajuda em HTML. Clique no botão de menu Ajuda para exibir o menu de contexto.

### Área do Dispositivo

A Área do Dispositivo contém guias de todos os dispositivos que você configurou. Dispositivos incluem impressoras, cortadoras e dispositivos híbridos. O nome em cada guia de dispositivo é definido pelo nome de marca, modelo e conexão de porta que você selecionou ao configurar o dispositivo. Consulte Alterando/Adicionando Novas Configurações para obter mais informações.

- Para exibir todos os trabalhos relacionados para um dispositivo em particular, clique na guia do dispositivo.
- Para exibir todos os trabalhos para todos os dispositivos, clique na guia **Todos** na Área do Dispositivo.
- Para adicionar um dispositivo, clique na guia **Adicionar um Dispositivo**.

## Área de Configuração

A Área de Configuração contém todas as configurações de dispositivo que você tenha criado. Consulte *Alterando/Adicionando Novas Configurações* para obter mais informações.

Para visualizar trabalhos para todas as configurações de um dispositivo em particular, clique na guia **Todos** na Área de Configuração.

Consulte *Elementos Básicos do Software* para ver um diagrama da janela principal.

## Cabeçalhos de Colunas

Observe os cabeçalhos das colunas na área de trabalhos:

<b>Nome do Trabalho</b>	O nome do arquivo, seguido pelo nome PostScript interno entre parênteses.
<b>Status</b>	O status atual do trabalho.
<b>Cópias</b>	O número de cópias a serem impressas.
<b>ICC</b>	O perfil ICC a ser usado ao enviar o trabalho.
<b>Tipo</b>	O tipo de trabalho: impressão ou contorno.

### *Redimensionando Colunas*

Para redimensionar colunas em uma fila, arraste as bordas dos cabeçalhos para a direita ou a esquerda.

## Atualizando a Janela

## Inserindo Valores Numéricos

O software suporta vários recursos exclusivos que facilitam a entrada de valores numéricos.

### **Usando Operações Aritméticas Embutidas**

O software é capaz de realizar vários cálculos sempre que um valor numérico é inserido.

### *Conversão Automática de Unidade*

Se um valor for inserido usando uma unidade de medida diferente da unidade padrão, o software converterá automaticamente o valor da unidade padrão.

Por exemplo, se a unidade padrão for polegadas, você poderá inserir um valor de **1 pé** e o software automaticamente converterá a medida para **12 pol.**

As unidades suportadas são:

<b>pol, "</b>	polegada
<b>pé, '</b>	pé
<b>mm</b>	milímetro
<b>cm</b>	centímetro
<b>m</b>	metro
<b>pt</b>	ponto

### ***Cálculo de Razão***

Se for inserida uma razão no formato **A:B**, o software escalará o valor anterior no campo pela razão inserida.

Por exemplo, se um valor for definido como **12** e **2:3** for inserido, o novo valor será **8**.

### ***Cálculo de Percentagens***

Se for inserida uma percentagem no formato **X%**, o software escalará o valor anterior no campo pela percentagem inserida.

Por exemplo, se um valor for definido como **10** e **90%** for inserido, o novo valor será **9**.

### ***Operadores Aritméticos Simples***

Se uma expressão aritmética simples for entrada, o software calculará o resultado da expressão e inserirá o valor no campo.

Os operadores aritméticos disponíveis, em ordem de precedência, são:

- / Divisão
- \* Multiplicação
- + Adição
- Subtração

Por exemplo, se **1/8** for inserido, o valor **0,125** será calculado.

A precedência do operador determina a ordem em que as operações aritméticas serão calculadas quando mais de uma operação for especificada. Na lista anterior, os operadores são listados de cima para baixo na ordem de precedência do operador. Por exemplo, se **6/2\*3** for inserido, o software calculará **6/2** primeiro e, em seguida, multiplicará o resultado por **3**, produzindo **9** como resultado.

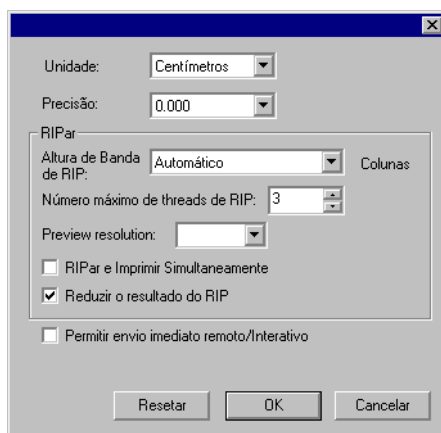
### ***Aplicação Automática de Valores Inseridos e Aritmética***

Uma vez inseridos um valor numérico, razão ou expressão em um campo numérico, o software aplicará automaticamente tal valor após um breve intervalo. Não há necessidade de selecionar outro campo ou clicar no botão "Aplicar" para forçar o cálculo ou aplicar um novo valor a

uma prévia do trabalho.

## Configurando Preferências do Aplicativo

Para definir as preferências do aplicativo, selecione **Preferências** no menu **Editar**.



As seguintes configurações estão disponíveis:

<b>Unidades</b>	As unidades de medida exibidas.
<b>Precisão</b>	O grau de precisão a ser usado com medidas.
<b>RIP</b>	Ajuste as configurações de RIP.
<b>Altura da faixa RIP</b>	Define o tamanho da faixa processada durante o RIP. Valores pequenos permitem a aplicação de RIP a arquivos grandes, mas tornam o processo mais longo.
<b>Resolução da Prévia</b>	Define a resolução do Painel de prévia no diálogo Propriedades do Trabalho como <b>Baixa</b> , <b>Média</b> ou <b>Alta</b> .
<b>Número máximo de threads de RIP</b>	Define o número de trabalhos que podem passar simultaneamente pelo processo RIP. Um thread de RIP é necessário para cada arquivo que passa pelo RIP e um thread de RIP é necessário para gerar uma prévia para cada arquivo.

<b>Prioridade do thread de RIP</b>	Define a prioridade do thread de RIP no diálogo Propriedades do Trabalho como <b>Alta, Acima do Normal, Normal, Abaixo do Normal</b> ou <b>Baixa</b> .
<b>RIPar e Imprimir simultaneamente</b>	Permite o RIP e a impressão simultâneos do trabalho. O RIP e a impressão simultâneos poderá afetar a performance global.
<b>Reduzir o resultado do RIP</b>	Reduz o tamanho do arquivo do trabalho RIPado usando compressão de arquivo.
<b>Permitir Envio Imediato Remoto/ Interativo</b>	Permite o envio imediato e interativo a partir de uma estação de desenho remota.
<b>Verificar atualizações automaticamente</b>	Permite que o software verifique se há atualizações cada vez que a chave de software conectar-se à Internet para reaverificar a validade de uma ativação. Consulte Alerta de Atualização Automática para obter mais informações.

## Obtendo Ajuda

No menu **Ajuda**, clique no nome do software para exibir toda a documentação em HTML.

Para acessar nosso suporte on-line, visite Suporte da SAI.

## Saindo do Software

Por padrão, o software é carregado automaticamente toda vez que o sistema operacional é reiniciado (usando um atalho na pasta Iniciar). O software é minimizado após a inicialização e seu ícone aparece na área da Bandeja do Sistema da Barra de Tarefas do Windows.

Clicar no botão **Fechar** (☒) no canto superior direito da barra de títulos minimiza o software em vez de fechá-lo.

Para sair do software, selecione **Sair** no menu **Arquivo** ou clique com o botão direito do mouse no ícone do software dentro da bandeja do sistema e selecione **Sair** no menu de contexto.



---

## 5. Trabalhando com Configurações de Dispositivos de Saída

---


As configurações fornecem um vínculo entre o software e os dispositivos de saída. Cada configuração contém as seguintes informações:




- O tipo do dispositivo de saída em uso.
- O método usado para comunicação com o dispositivo.
- Detalhes sobre como os trabalhos de impressão recebidos são processados.
- As propriedades padrão de trabalho que se aplicam a um novo trabalho.
- O Perfil de Saída em uso.

O PhotoPRINT SE permite que apenas uma configuração seja usada em um determinado momento. Não há Painel de Configuração e a configuração está sempre selecionada e ativa.


O PhotoPRINT Server permite que várias configurações sejam usadas ao mesmo tempo. É possível ter mais de uma configuração para cada dispositivo de saída. Isso é útil pois permite a definição de cada configuração para uma finalidade diferente. É possível ter uma configuração para provas de impressão e outra para impressão final, por exemplo. Também é possível ter configurações diferentes para materiais de saída diferentes.

### Alterando/Adicionando Novas Configurações

1. A partir do menu **Configuração**, selecione **Mudar Configuração** (PhotoPRINT SE) ou **Adicionar Configuração** (PhotoPRINT Server).
2. Selecione o tipo de dispositivo que você deseja configurar.
  -  Cortadoras de vinil somente são suportadas como parte de um "híbrido virtual". Consulte Corte de Contorno e Saída Híbrida Virtual para obter mais informações.
3. Selecione o nome de marca e o nome de modelo do dispositivo de saída a partir das listas e clique em **Próximo**.
4. Edite o nome da configuração. Esse nome também serve como o nome da pasta ativa padrão.

5. Marque **Sim, instale o driver desktop** para disponibilizar o dispositivo como uma impressora padrão para outros programas em seu computador.
  -  Para imprimir para esse dispositivo a partir de um PC Windows diferente ou um Macintosh executando OS X, você deve instalar um driver desktop para a impressora.
6. Selecione o tipo de porta utilizado pelo dispositivo para comunicação. Se necessário, edite as configurações de comunicações para a porta escolhida. Consulte Editando Propriedades da Configuração para obter mais informações.
  -  Utilize **TCP/IP** caso esteja disponível para o dispositivo de saída de rede. Caso contrário, você deve escolher **LPR**.
7. Se você deseja compartilhar o dispositivo em uma rede, clique no botão **Compartilhamento**.
  - a. Clique em **Procurar** para alterar a localização do hot folder que será usado pelo software para armazenar os arquivos de trabalho desse dispositivo.
  - b. Edite o Nome de Compartilhamento.
  - c. Clique em **OK**.
    -  Compartilhamento não está disponível no PhotoPRINT SE.
8. Clique em **Concluir**.

### **Configurando Impressoras de Mesa Como Dispositivos de Saída**

1. Adicione a impressora no computador como impressora Windows normal.
2. Ao criar a configuração dentro do software, selecione **Impressora de Mesa** sob o nome de marca e selecione a fila de impressão para a impressora de mesa sob o nome de modelo e clique em **Próximo**.
3. Edite o nome da configuração. Esse nome também serve como o nome da pasta ativa padrão.
4. Marque **Sim, instale o driver desktop** para disponibilizar o dispositivo como uma impressora padrão para outros programas em seu computador.
  -  Para imprimir para esse dispositivo a partir de um PC Windows diferente ou um Macintosh executando OS X, você deve instalar um driver desktop para a impressora.
5. Clique em **Concluir**.



## Selecionando uma Configuração

Para selecionar uma configuração, clique em sua guia dentro da Área de Configuração.

Para visualizar opções de uma configuração em particular, clique no botão de menu próximo da guia de configuração.

## Ativando Configurações

Uma configuração ativa é uma configuração que está pronta para enviar trabalhos.


Para ativar uma configuração, siga uma destas etapas:

- Clique no botão de menu Configuração e selecione **Ativar** a partir do menu de contexto.
- Selecione a guia de configuração e a partir do menu **Configuração**, selecione **Ativar**.

## Excluindo Configurações

Siga uma destas etapas:

- Selecione a guia de configuração na Área de Configuração e selecione **Excluir** a partir do menu **Editar**.
- Selecione a guia de configuração na Área de Configuração e pressione **Delete** no teclado.
- Clique no botão de menu Configuração e selecione **Excluir** a partir do menu de contexto.

 Excluir uma configuração também apagará todos os trabalhos a ela associados.

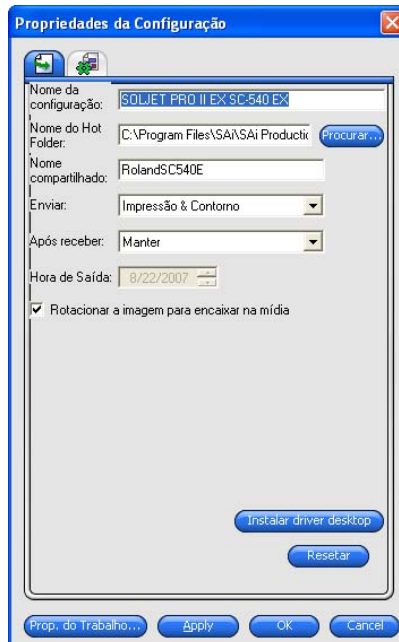
## Editando Propriedades da Configuração

Siga uma destas etapas:

- Clique no botão de menu Configuração e selecione **Propriedades da Configuração** a partir do menu de contexto.
- Selecione a guia de configuração e a partir do menu **Configuração**, selecione **Propriedades da Configuração**

## Guia Fluxo do Trabalho

A guia Fluxo do Trabalho exibe informações sobre o dispositivo de saída e o tamanho do material.



<b>Nome da Configuração</b>	O nome da configuração.
<b>Hot folder</b>	A pasta usada pelo software para armazenar arquivos de trabalho para esse dispositivo de saída.
<b>Nome de Compartilhamento</b>	O nome de compartilhamento atribuído à configuração.
<b>Enviar</b>	Para trabalhos que contenham uma imagem impressa e um corte de contorno, esse controle seleciona o que será enviado: <b>Impressão &amp; Contorno</b> Imprime o trabalho e corta o contorno <b>Somente Impressão</b> Apenas imprime o trabalho. <b>Somente Contorno</b> Apenas corta o contorno.
<b>Após Receber</b>	Define o que deve ser feito com os trabalhos após serem recebidos: <b>Manter</b> Coloca trabalhos na fila de trabalho.

**Início Automático** Inicia o processamento de trabalhos imediatamente.

**Programar** Envia trabalhos na hora especificada no campo **Hora de Saída**.

**Hora de Saída** Se **Programar** estiver selecionado, este campo permitirá a entrada da hora em que trabalhos em fila começarão a ser processados.

**Rotacionar a imagem para ajustar ao material** Se esta opção for marcada, a imagem será rotacionada para ajustar-se melhor às dimensões do material de saída, se necessário.

**Instalar driver desktop** Clique nesse botão para disponibilizar o dispositivo como uma impressora padrão para outros programas em seu computador.

### Guia Otimização Automática

A guia Otimização Automática permite a definição de opções de otimização de distribuição automática para o software.

Consulte “Otimizando a Distribuição de Trabalhos” na página 109 para obter mais detalhes.

## Alterando Configurações de Porta

Para acessar o diálogo Mudar Porta, siga uma destas etapas:

- Clique com o botão direito em uma configuração de dispositivo e clique em **Mudar Porta**.
- Clique no botão de menu do dispositivo e clique em **Mudar Porta**.

A seção **Configurações** desta janela será diferente dependendo da porta usada para conexão com o dispositivo de saída. As portas estão listadas em ordem de popularidade de cada dispositivo. Apenas as portas utilizáveis pelo dispositivo de saída estão relacionadas. A porta padrão do dispositivo está selecionada por padrão, mas ainda poderá ser necessário inserir ou editar algumas das configurações da porta.

**Porta** Selecione a porta à qual o dispositivo de saída está conectado. A lista de portas está limitada às portas presentes no momento em seu computador e utilizáveis por seu dispositivo de saída.

**LPT** A porta paralela é o método mais comum de conexão de impressoras a computadores. As seguintes configurações estão disponíveis:

<b>Buffer de transmissão</b>	O tamanho do buffer de transmissão em bytes.
<b>Verificar estado da porta antes de enviar</b>	Se essa opção for marcada, o software enviará um pacote de dados para a impressora para testar se ela está conectada antes de começar a imprimir o trabalho.
<b>Usar driver de LPT padrão</b>	<p>Sempre que possível, o software usa um driver de LPT personalizado para aumentar a performance da porta LPT.</p> <p>Se essa opção for marcada, o software usará o driver de LPT padrão do Windows. A performance será reduzida, mas a segurança poderá ser melhorada.</p> <p>As configurações a seguir são ativadas quando o driver personalizado está em uso:</p>
<b>Modo</b>	<p>Use <b>ECP</b> (Enhanced Capabilities Mode, Modo de Capacidades Aprimoradas) para obter a melhor velocidade de transmissão possível. <b>EPP</b> (Enhanced Parallel Port, Porta Paralela Aperfeiçoada) não é tão rápida, mas pode ser mais compatível.</p>
<b>ECP utilizando DMA</b>	<p>Usar DMA com ECP pode aumentar a taxa de bits máxima de 2mbps para 4mbps.</p>

**Ceder se o dispositivo estiver ocupado** Se essa opção for marcada, o software liberará os recursos extras de sistema usados pelo driver personalizado enquanto a impressora estiver ocupada. Isso pode ajudar na performance geral.

- TCP/IP** Use essa porta se o dispositivo de saída tiver suporte para conexão em rede.
- Endereço TCP/IP** O endereço TCP/IP do dispositivo de saída (obrigatório).
- Número da Porta** O número da porta usado para impressão no dispositivo de saída. Selecione na lista ou insira um número personalizado.
- USB/FireWire** Os drivers USB/FireWire são fornecidos com dispositivos de saída com suporte para os mesmos. Certifique-se de que os drivers adequados estejam instalados ao utilizar essas portas.
- LPR** Alguns dispositivos de rede não são compatíveis com TCP/IP, apenas com o protocolo LPR.
- Nome do servidor ou endereço IP** O nome do servidor ou endereço IP atribuído ao dispositivo de saída (obrigatório).
- Nome da Impressora/Fila** Dependendo do dispositivo de saída, poderá ser o nome da impressora, como **PR1**, ou o caminho para uma fila de impressão UNIX. Consulte a lista **FTP** acima para obter nomes comuns de impressora.

## FTP

Os dispositivos de saída que se conectam diretamente a uma rede poderão suportar o protocolo FTP. Isso permite que o arquivo de saída RIPado seja enviado para o dispositivo de saída através de FTP.

**Nome do servidor ou endereço IP** O nome do servidor ou endereço IP atribuído ao dispositivo de saída (obrigatório).

**Nome da Impressora /Fila** Dependendo do dispositivo de saída, poderá ser o nome da impressora, como **pr1**, ou o caminho para uma fila de impressão UNIX. Nomes comuns de impressora incluem:

<b>Axis</b>	pr1, pr2, pr3
<b>Canon 6200 e 7200</b>	Z
<b>Canon 8200</b>	LP
<b>Hawking</b>	lp1, lp2, lp3
<b>HP JetDirect EX</b>	raw
<b>HP JetDirect EX Plus 3</b>	raw1, raw2, raw3
<b>HP JetDirect 600N</b>	Porta1
<b>Intel Netport Express 10/100</b>	LPT1_PASSTHRU
<b>Intel Netport Express Pro</b>	LPT1_PASSTHRU, LPT2_PASSTHRU, COM1_PASSTHRU
<b>Linksys</b>	P1, P2, P3

## ARQUIVO

A porta **Arquivo** permite salvar os dados de saída como um arquivo. As seguintes configurações estão disponíveis:

**Solicitar caminho de arquivo para cada arquivo** Se essa opção for marcada, será solicitado o fornecimento do nome do arquivo de saída quando cada trabalho for salvo em um arquivo.

**Usar extensão personalizada** Se essa opção for marcada, insira a extensão de arquivo que deseja usar para o arquivo de saída no espaço fornecido.

**Local padrão** A pasta padrão na qual os arquivos de saída serão colocados. Clique em **Procurar** para selecionar uma pasta.

**SCSI** Use essa porta se o dispositivo de saída tiver suporte para conexão SCSI. Consulte "Definindo Configurações SCSI" abaixo para obter detalhes.

**Pasta** Envia para um arquivo na pasta especificada usando uma nomenclatura específica do dispositivo de saída.

**COM** Porta serial de comunicação. Essa porta só é suportada pelas cortadoras.

Além dos controles de porta serial padrão para bits por segundo, bits de dados, paridade, bits de parada e controle de fluxo de hardware/software, existem caixas de seleção que ativam/desativam as seguintes conexões:

**DTR** Data Terminal Ready (Terminal de Dados Pronto)

**DSR** Data Set Ready (Conjunto de Dados Pronto)

**RTS** Request To Send (Solicitar Para Enviar)

**CTS** Clear To Send (Limpar Para Enviar)

**DCD** Data Carrier Detect (Detecção de Transportadora de Dados)

### Definindo Configurações da Porta SCSI

A definição das opções da porta SCSI funciona de forma diferente dependendo se você usa Windows ou Macintosh OS X.

#### **Definindo Configurações da Porta SCSI (Windows)**

Use essa porta se o dispositivo de saída tiver suporte para conexão SCSI.


1. Defina **Dispositivo** como o seu dispositivo SCSI.

Se o seu dispositivo SCSI não estiver listado:

- a. Clique em **Adicionar** para especificar um dispositivo SCSI personalizado:
    - i. Insira o nome de seu dispositivo SCSI no campo **Nome do Dispositivo Personalizado**.
    - ii. Insira a ID do barramento do adaptador SCSI no campo **ID do Barramento SCSI**.
    - iii. Insira o número da ID do SCSI do adaptador SCSI no campo **ID do Adaptador SCSI**.
    - iv. Insira o número da ID do SCSI do dispositivo de saída no campo **ID de destino do SCSI**.
    - v. Clique em **OK**.
  - b. Defina **Dispositivo** como o seu novo dispositivo personalizado SCSI.
2. Clique em **OK**.

### **Definindo Configurações SCSI (Macintosh)**

Para configurar uma porta SCSI no Macintosh OS X:

1. Selecione seu dispositivo SCSI na lista **Dispositivo**.
  -  Se o dispositivo SCSI não estiver listado, clique em **Procurar** para atualizar a lista.
2. Clique em **OK**.

## **Configurando Propriedades Padrão de Trabalho**

O botão **Padrões do Trabalho** permite a definição de propriedades padrão de trabalho para esta configuração. Todos os trabalhos adicionados manualmente a esta configuração herdarão as propriedades padrão de trabalho. Os trabalhos enviados de um aplicativo cliente serão usados nas propriedades do trabalho definidos no aplicativo cliente.

Isso é útil pois permite a criação de várias configurações especializadas para cada dispositivo de saída. Uma configuração pode ter as configurações padrão para uma cópia de prova, por exemplo, enquanto outra pode ser predefinida para impressão final. O uso de várias configurações evita ter que alterar as propriedades do trabalho para cada estágio de cada trabalho.

Também é possível definir as propriedades padrão de trabalho clicando no botão **Salvar Como Padrão** no diálogo Propriedades do Trabalho.

## **Usando a Compensação de Tamanho de Saída**

A Compensação de Tamanho de Saída permite medir pequenas




variações no tamanho de saída e compensá-las.


É necessário definir a Compensação de Tamanho de Saída separadamente para cada configuração do dispositivo de saída. A Compensação de Tamanho de Saída não afeta o tamanho do trabalho conforme mostra o diálogo Propriedades do Trabalho.

1. Clique no botão de menu Configuração e selecione **Compensação de Tamanho de Saída**.

2. Se você estiver usando um dispositivo híbrido e deseja aplicar a Compensação de Tamanho de Saída na saída de corte do dispositivo assim como na saída de impressão, marque **Compensar o tamanho de corte**.


 Se você ativar essa opção, o botão **Impressão de teste** mudará para **Corte de teste**.

3. Insira a **Largura** e o **Comprimento** da impressão de teste que deseja enviar sob **Tamanho do teste**.

 Para obter melhores resultados, a impressão deve ser o mais larga possível mas ainda cabendo no material de saída.

4. Clique em Teste de Impressão.

5. Meça o tamanho real da impressão de teste e insira a Largura e o Comprimento em Tamanho Medido.

 O software calcula automaticamente os fatores de compensação que escalarão o tamanho da saída para compensar a diferença entre o tamanho do teste e o tamanho medido.

6. Marque **Compensação de tamanho de saída habilitada** para escalar automaticamente todas as saídas futuras desta configuração usando fatores de compensação derivados das medições.

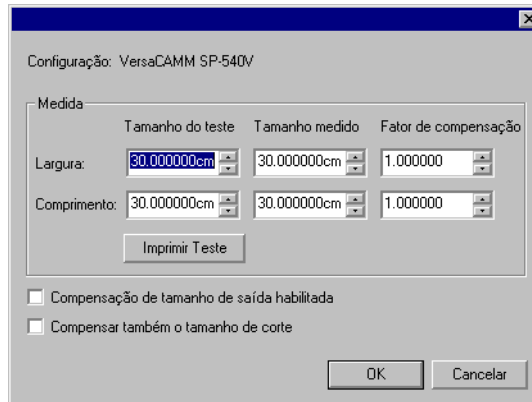
7. Clique em **OK**.


## Usando Compensação de Tamanho de Saída

A Compensação de Tamanho de Saída permite medir pequenas variações no tamanho de saída e compensá-las.

Para usar a Compensação de Tamanho de Saída com uma determinada configuração:

1. Selecione a configuração do dispositivo de saída.
2. No menu Configuração, selecione Compensação de Tamanho de Saída.



3. Se você estiver usando um dispositivo híbrido e desejar aplicar compensação de tamanho de saída à saída de corte do dispositivo além de sua saída impressa, marque a opção **Compensar também o tamanho de corte**.
4. Insira a **Largura** e o **Comprimento** da impressão de teste que deseja enviar sob **Tamanho do teste**. Para obter melhores resultados, a impressão deve ser o mais larga possível mas ainda cabendo no material de saída.
5. Clique em Teste de Impressão.
6. Meça o tamanho real da impressão de teste e insira a **Largura** e o **Comprimento** em **Tamanho Medido**.
  -  O software calcula automaticamente os fatores de compensação que escalarão o tamanho da saída para compensar a diferença entre o tamanho do teste e o tamanho medido.
7. Marque **Compensação de tamanho de saída habilitada** para escalar automaticamente todas as saídas futuras desta configuração usando fatores de compensação derivados das medições.
8. Clique em **OK**.

É necessário definir a Compensação de Tamanho de Saída separadamente para cada configuração do dispositivo de saída. A Compensação de Tamanho de Saída não afeta o tamanho do trabalho conforme mostra o diálogo Propriedades do Trabalho.

## Trabalhando com Validação de Saída

Ao imprimir lotes grandes, a Validação de Saída age como um ponto de verificação periódica para garantir que as referências de cores permaneceram dentro de uma tolerância  $\Delta E$  definida.

A Validação de Saída está disponível apenas para Hewlett-Packard DesignJet Z2100, Z3100 e Z6100, que possuem um espectrofotômetro

embutido e são conectadas através de USB.

1. Clique no botão de menu da configuração e, a partir do menu de contexto, selecione **Validação de Saída**.
2. Ajuste os seguintes parâmetros:

<b>Material</b>	Selecione o tipo de material carregado no dispositivo de saída. Apenas tipos de material disponíveis para o dispositivo serão exibidos.
<b>Validação inicializada</b>	Exibe a data mais recente em que um tipo de material foi validado.
<b>Imprimir e Fazer Varredura</b>	<p>Clique neste botão para imprimir e fazer uma varredura das referências para obter os valores LAB. Essa informação é a base com as quais as validações são comparadas.</p> <p>Os dados são armazenados como um arquivo .ovf na pasta do dispositivo dentro da pasta do programa.</p>
<b>Ativar validação</b>	Marque para ativar validações. As validações são pontos de verificação periódica para garantir que os valores LAB permaneceram dentro da tolerância $\Delta E$ especificada.
<b>Validar a cada</b>	Define o intervalo no qual as referências são impressas e varridas para determinar seus valores LAB.
<b>No erro</b>	<p>Define as ações do software e da impressora no caso de um erro de validação ocorrer.</p> <p>Um erro de validação ocorre quando os valores LAB das referências originais e as referências de validação diferem mais do que a tolerância <math>\Delta E</math> especificada.</p>
<b>Parar e mostrar alerta</b>	Ao falhar, o trabalho pára de imprimir e um diálogo com uma mensagem de erro é exibido.
<b>Parar e deixar em fila</b>	<p>Ao falhar, o trabalho pára de imprimir e o status na fila é definido como <b>Falha na validação de saída</b>.</p> <p>Uma entrada também é adicionada ao log do</p>

trabalho.

**Entrada de log apenas**

Ao falhar, o trabalho continua a ser impresso e uma entrada é adicionada ao log do trabalho.

**DeltaE máximo**

Define a tolerância máxima de deltaE. A tolerância de deltaE é a diferença máxima aceitável em cor entre a validação inicial e as cores atuais.

3. Clique em **OK**.



---

## 6. Trabalhando com Trabalhos de Impressão


---

### Adicionando Novos Trabalhos

Os trabalhos podem ser enviados para o software de várias formas.

#### Adicionando Trabalhos a Partir de um Arquivo

Consulte o Apêndice A para ver uma lista de tipos de arquivos suportados.

1. Siga uma destas etapas:
  - No menu Arquivo, selecione Adicionar Trabalho.
  - Clique no botão de menu Trabalho e selecione Adicionar Trabalho a partir do menu de contexto.
2. Selecione o arquivo que deseja adicionar.
3. Selecione as opções desejadas:
  - Marque **Prévia** para visualizar uma imagem em miniatura do arquivo selecionado.
  - Marque **Copiar Para a Pasta de Trabalhos** para copiar o arquivo para a pasta de trabalhos local.
    -  Se o trabalho estiver em uma mídia removível ou em uma unidade de rede, copiá-lo para uma pasta local permitirá que ele seja processado depois de remover a mídia ou desconectar-se da rede.
  - Marque **Abrir propriedades do trabalho** para abrir automaticamente a caixa de diálogo Propriedades do Trabalho assim que o trabalho for adicionado à Fila de Trabalho.
4. A partir da lista **Configuração**, selecione a configuração que você deseja usar para imprimir o arquivo.
5. A partir da lista **Predefinições**, selecione as configurações predefinidas que você deseja aplicar ao trabalho.
6. Clique em **Adicionar**.

#### Adicionando Trabalhos Usando o Hot Folder

Cada dispositivo de saída configurado no software possui um hot folder. O hot folder armazena todos os arquivos em fila para esse dispositivo de saída. Como padrão, os hot folders são instalados na pasta **C:\Arquivos de Programa\[Software]\Trabalhos**.


O software monitora continuamente cada hot folder. Sempre que você

copia ou move um trabalho para um hot folder, ele é automaticamente adicionado à Fila de Trabalho.

O arquivo que você deseja adicionar deve ser de um tipo de arquivo suportado. Consulte o Apêndice A para ver uma lista de tipos de arquivos suportados.

Para enviar um trabalho a partir de um aplicativo externo diretamente para a fila de trabalho, siga uma destas etapas:

- Use a função **Salvar como** do aplicativo externo para salvar o trabalho na pasta **C:\Arquivos de Programa\[Software]\Trabalhos**. Coloque o trabalho na pasta da configuração que mostrará o trabalho na fila de trabalho.
- Use a função **Imprimir** do aplicativo externo e selecione o dispositivo a partir da lista.

 Para enviar um trabalho diretamente de um aplicativo para a fila de trabalho, você deve adicionar a impressora como uma impressora de mesa. Consulte Configurando Impressoras de Mesa Como Dispositivos de Saída para obter mais informações.

### **Arrastando um Arquivo para o Software**

Quando um arquivo é arrastado para o software, ele é adicionado automaticamente como um trabalho de impressão. O arquivo deve ser de um tipo de arquivo suportado. Consulte o Apêndice A para ver uma lista de tipos de arquivos suportados.

### **Arrastando um Arquivo para o PhotoPRINT Server**

Para adicionar um trabalho automaticamente, arraste o arquivo para uma fila, guia de configuração ou de dispositivo.

Se você arrastar o arquivo para uma guia de dispositivo que contenha várias configurações, um menu de contexto será exibido para que você selecione a configuração apropriada.

### **Arrastando um Arquivo para o PhotoPRINT SE**

Quando um arquivo é arrastado para dentro de um software, ele é automaticamente adicionado à lista de trabalhos na Área de Trabalhos. O status **Mantendo** será atribuído ao trabalho.

### **Enviando Trabalhos de Aplicativos no Mesmo Computador**

O trabalho pode ser enviado de outro aplicativo sendo executado no mesmo computador que o software através da seleção do software como uma impressora de rede.

### **Enviando Trabalhos de um Aplicativo em um Computador Cliente**

O trabalho pode ser impresso diretamente a partir de um computador

cliente que foi configurado para usar o software como impressora de rede.

### Adquirindo uma imagem TWAIN

Para adquirir uma imagem de um dispositivo TWAIN instalado no momento, no menu **Arquivo** aponte para **Adquirir Imagem** e clique em um dos seguintes:

- |                         |  |
|-------------------------|--|
| <b>Selecionar TWAIN</b> | Permite que você selecione um dispositivo TWAIN conectado no momento para digitalizar ou importar uma imagem. Se você tiver apenas um dispositivo TWAIN conectado, ele será selecionado automaticamente. |
| <b>Adquirir TWAIN</b>   | Digitaliza ou importa uma imagem do dispositivo TWAIN selecionado no momento.  |

### Selecionando Trabalhos

Para selecionar um trabalho, clique em sua listagem.

É possível selecionar vários trabalhos usando os métodos padrão das teclas **CTRL** e **SHIFT** do Windows.

- Mantenha a tecla **CTRL** pressionada para selecionar vários trabalhos individuais.
- Mantenha a tecla **SHIFT** pressionada para selecionar um intervalo de trabalhos clicando no primeiro e último trabalhos do intervalo.

Para selecionar todos os trabalhos, clique em **Selecionar Todos** no menu **Editar**.

### Excluindo Trabalhos

Para excluir um trabalho, siga uma das seguintes etapas:

- Pressione a tecla **Delete** ou **Backspace** no teclado.
- Selecione o trabalho e, no menu **Arquivo**, selecione **Apagar**.
- Selecione o trabalho, e clique no botão **Apagar** dentro da barra de ferramentas.
- Clique com o botão direito do mouse sobre o trabalho e selecione **Apagar** no menu de contexto.

### Editando Trabalhos com um Aplicativo Externo

Do software, é possível abrir um aplicativo externo para editar um trabalho.

1. Selecione o trabalho que você deseja editar.



2. No menu de contexto do **Trabalho**, passe o cursor do mouse sobre o submenu **Editar Com** e escolha um programa para editar o trabalho.

Se o programa que você deseja usar para editar o trabalho não estiver visível, clique em **Escolher Programa**.

## Configurando Propriedades do Trabalho

O diálogo Propriedades do Trabalho permite editar um grande número de configurações que controlam como um trabalho será enviado.

Consulte “Configurando Propriedades do Trabalho” na página 66 para obter mais detalhes.


## Processando Trabalhos

Um trabalho pode ser RIPado e impresso assim que é recebido pelo servidor.

## Movendo Trabalhos para um Dispositivo de Saída Diferente

Siga uma destas etapas:

- Arraste o trabalho para um dispositivo ou guia de configuração.

 Se você arrastar o arquivo para uma guia de dispositivo que contenha várias configurações, um menu de contexto será exibido para que você selecione a configuração apropriada.

Ou

1. Selecione o trabalho e clique em **Mover Trabalho** no menu de contexto **Trabalho**.
2. Selecione a nova configuração e aplique uma predefinição.
3. Clique em **OK**.

Ou

1. Clique com o botão direito do mouse no trabalho e selecione **Mover Trabalho**.
2. Selecione a nova configuração e aplique uma predefinição.
3. Clique em **OK**.

## RIPando Trabalhos

Os trabalhos dentro da Fila de RIP serão processados na ordem de Prioridade de Trabalhos definida nas sua Propriedades de Trabalho. Quando vários trabalhos com a mesma prioridade estão em espera na fila, o trabalho recebido primeiro será processado primeiro.

Siga uma destas etapas:

- Clique no botão **RIP** na barra de ferramentas.

- Selecione o trabalho e, no menu **Arquivo**, selecione **RIP**.
- Clique com o botão direito do mouse sobre o trabalho e selecione **RIP** no menu de contexto.

### **Imprimindo Trabalhos**

Os trabalhos dentro da Fila de RIP serão processados na ordem de Prioridade de Trabalhos definida nas suas Propriedades de Trabalho. Quando vários trabalhos com a mesma prioridade estão em espera na fila, o trabalho recebido primeiro será processado primeiro.

Siga uma destas etapas:

- Clique no botão **Enviar** na barra de ferramentas.
- Selecione o trabalho e, no menu **Arquivo**, selecione **Enviar**.
- Clique com o botão direito do mouse sobre o trabalho e selecione **Enviar** no menu de contexto.
- Clique no botão **Assistente de Impressão** na barra de ferramentas. Consulte Imprimindo com o Assistente de Impressão para obter mais informações.

### **Abortando o Processamento de um Trabalho**

Para abortar o processamento de um trabalho durante o RIP ou a impressão, siga uma destas etapas:

- Selecione o trabalho e, no menu **Arquivo**, selecione **Abortar**.
- Selecione o trabalho, e clique no botão **Abortar** dentro da barra de ferramentas.
- Clique com o botão direito do mouse sobre o trabalho e selecione **Abortar** no menu de contexto.
- Arraste o trabalho de volta para a fila de trabalho com o mouse.

Se um trabalho for abortado durante o processo de RIP, seu status será definido como Abortado. Será necessário RIPá-lo novamente antes que ele possa ser impresso.

Se um trabalho for abortado durante a impressão, o seu status de impressão é fixo em 0%.

### **Enviando Trabalhos de Teste**

O software permite o envio de trabalhos de teste de impressão e/ou corte de contorno para dispositivos de saída apropriados.

#### **Enviando um Trabalho de Impressão de teste**

Para imprimir um trabalho de teste:

1. Selecione a configuração para a qual deseja enviar o trabalho de teste.

2. No menu Configuração, selecione Impressão de teste.

### **Enviando um Trabalho de Corte de Teste**

Para enviar um trabalho de corte de teste:

1. Selecione a configuração para a qual deseja enviar o trabalho de teste.
2. No menu Configuração, selecione Corte de teste.

### **Usando o Log do Trabalho**

Cada vez que um trabalho é produzido, uma entrada para esse trabalho é adicionada ao Log do Trabalho. A entrada do Log do Trabalho lista os detalhes relevantes sobre o trabalho: de onde veio, suas características básicas, configurações de propriedades do trabalho e a hora da saída.

#### **Visualizando o Log de RIP**

O Log do Trabalho é formatado como arquivo HTML e é exibido no browser padrão do sistema operacional.

Para visualizar o Log do Trabalho, siga uma destas etapas:

- A partir do menu de contexto **RIP**, selecione **Exibir Log do Trabalho**.
- No menu Visualizar, selecione Exibir Log do Trabalho.

#### **Limpando o Log de RIP**


Para limpar o Log do Trabalho, siga uma destas etapas:


- A partir do menu de contexto **RIP**, selecione **Exibir Log do Trabalho**.
- No menu Visualizar, selecione Limpar Log do Trabalho.


### **Imprimindo com o Assistente de Impressão**


O Assistente de Impressão acompanha você passo a passo através da correção de imagem para ajudar a simplificar o processo de impressão.


1. A partir da barra de ferramentas, clique no botão **Assistente** para lançar o Assistente de Impressão.
2. Para adicionar um arquivo para impressão, siga uma destas etapas e clique em **Próximo**:
  - Selecione um arquivo usado recentemente a partir do menu suspenso.
  - Clique no botão **Adicionar Trabalho**, localize um arquivo para impressão e clique em **Adicionar**.
  - Arraste um arquivo para o botão **Adicionar Trabalho**.


-  O botão **Próximo** permanece desativado até que você adicione um arquivo.
3. Selecione uma impressora que deseja usar e clique em **Próximo**.
  4. Selecione o tipo de material na impressora e o tamanho do material e clique em **Próximo**.

 Apenas os tipos de material que tenham perfis ICC serão exibidos na lista Tipo de Material.
  5. Selecione Qualidade Superior, Padrão ou Alta Velocidade e clique em **Próximo**.

 Essa etapa será ignorada se não existirem Perfis ICC disponíveis para sua impressora.

 Apenas as configurações de qualidade suportadas pelo perfil ICC serão exibidas.
  6. Selecione um Perfil ICC para sua impressora e clique em **Próximo**.

 Essa etapa será ignorada se não existirem Perfis ICC disponíveis para sua impressora.

 Apenas os Perfis ICC disponíveis para o tipo de material selecionado serão exibidos.
  7. Insira a largura, a altura e a porcentagem de escala que você deseja que a imagem tenha.
  8. Escolha a quantidade de cópias que você deseja imprimir e clique em **Próximo**.
  9. Marque **Ajustar ao Material** esticar a imagem proporcionalmente até as bordas do material e, em seguida, clique em **Próximo**.
  10. Se você não deseja ajustar a cor, o brilho, o contraste e a intensidade do trabalho, selecione **Não** e clique em **Próximo** para ir para a próxima etapa.

Para ajustar a cor, o brilho, o contraste e a intensidade do trabalho, selecione **Sim** e clique em **Próximo** para abrir o diálogo **Variações**. Consulte **Trabalhando com Variações** para obter mais informações.

    - a. Ajuste as configurações na guia **Ajustar Cores**:
      - Clique em uma imagem que represente o tipo de correção de cores que você deseja fazer.
      - Arraste a barra de rolagem **Quantidade de ajuste** para ajustar a intensidade das cores.
      - Clique na figura da imagem original para restaurar as configurações.

- b. Ajuste as configurações na guia **Brilho, Contraste, Intensidade**.
  - Clique em uma imagem que represente o tipo de correção de cores que você deseja fazer.
  - Arraste a barra de rolagem **Quantidade de ajuste** para alterar a quantidade de brilho, contraste ou intensidade.
  - Clique na figura da imagem original para restaurar as configurações.

11. Clique em **OK**.

12. Clique no botão **Imprimir**.


### **Trabalhando com Variações**

O diálogo **Variações** assiste a você a corrigir o brilho, o contraste e a intensidade para ajudar a aumentar a qualidade de cores da imagem impressa.

1. Selecione o trabalho que você deseja imprimir.
2. A partir do menu **Arquivo**, clique em **Variações**.
3. Ajuste as configurações na guia **Ajustar Cores**:
  - Clique em uma imagem que represente o tipo de correção de cores que você deseja fazer.
  - Arraste a barra de rolagem **Quantidade de ajuste** para ajustar a intensidade das cores.
  - Clique na figura da imagem original para restaurar as configurações.
4. Ajuste as configurações na guia **Brilho, Contraste, Intensidade**.
  - Clique em uma imagem que represente o tipo de correção de cores que você deseja fazer.
  - Arraste a barra de rolagem **Quantidade de ajuste** para alterar a quantidade de brilho, contraste ou intensidade.
  - Clique na figura da imagem original para restaurar as configurações.
5. Clique em **OK**.

### **Estimativa de Trabalho**

Estimativa de Trabalho é uma ferramenta para produção de estimativas de preço para seu trabalho. Essa ferramenta armazena informações contábeis para cada trabalho, calcula o preço automaticamente e dá uma estimativa de preço. As informações podem ser alteradas ou personalizadas para refletir seus custos e necessidades.

 Este recurso deve ser visto como uma diretriz; portanto, todos os resultados devem ser cuidadosamente revisados antes de servirem de base para qualquer negócio ou acordo financeiro.

A estimativa é calculada com base em alguns elementos do desenho, como a quantidade de caracteres ou a área do material. Estes valores são automaticamente extraídos do seu documento. Outros valores, como tempo de preparo, devem ser inseridos manualmente quando da elaboração da estimativa de trabalho.

### Usando a Estimativa de Trabalho

A guia Estimativa de Trabalho calcula o preço do trabalho, enquanto a guia Editor de Estimativa permite que você ajuste os parâmetros de preços. Consulte Usando o Editor de Estimativa para obter mais informações.

1. Para abrir o diálogo Estimativa de Trabalho, siga uma destas etapas:
  - Clique no botão de menu **Trabalho** e selecione **Estimativa de Trabalho**.
  - A partir do menu **Arquivo**, clique em **Estimativa de Trabalho**.
2. Abra a guia **Estimativa de Trabalho** e ajuste os seguintes parâmetros:

<b>Cobertura do Trabalho</b>	A área do trabalho.
<b>Automático</b>	Marque para permitir que o software use as dimensões do trabalho para especificar a cobertura do trabalho.
<b>Largura do Trabalho</b>	A largura do trabalho.
<b>Altura do Trabalho</b>	A altura do trabalho.
<b>Cópias</b>	A quantidade de cópias do trabalho compradas.
<b>Material</b>	Selecione o tipo de material usado para produzir o trabalho.
<b>Serviços</b>	Marque para incluir serviços adicionais no total.
<b>Cálculos</b>	Calcula o custo com base nas informações fornecidas nas caixas de grupo Cobertura do Trabalho, Material e Serviços.
<b>Imposto</b>	A quantidade de imposto a ser cobrado no subtotal.

3. Clique em **OK**.

## Personalizando formulários

A guia Estimativa de Trabalho calcula o preço do trabalho, enquanto a guia Editor de Estimativa permite que você ajuste os parâmetros de preços. Consulte Usando a Estimativa de Trabalho para obter mais informações.

1. Para abrir o diálogo Editor de Estimativa, siga uma destas etapas:
  - Clique no botão de menu Trabalho e selecione Estimativa de Trabalho.
  - A partir do menu Arquivo, clique em Estimativa de Trabalho.
2. Abra a guia **Editor de Estimativa** e ajuste os seguintes parâmetros:

<b>Material</b>	Define tipos de material e seus preços associados de forma que sejam refletidos na guia Estimativa de Trabalho.
<b>Material</b>	Use essa lista para armazenar tipos de materiais e seus preços. Depois que as configurações são aplicadas, elas são refletidas na guia Estimativa de Trabalho. <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Para adicionar</i> um novo tipo de material à lista, clique em <b>Adicionar</b>.</li><li>• <i>Para remover</i> um item da lista, selecione-o e clique em <b>Apagar</b>.</li><li>• <i>Para renomear</i> um item na lista, selecione-o e clique em <b>Renomear</b>.</li></ul>
<b>Preço</b>	O preço associado com o tipo de material selecionado. Para alterar o preço do material selecionado, insira um novo preço e clique em <b>Aplicar</b> .
<b>Serviços</b>	Define quaisquer tipos de serviços adicionais e seus preços associados de forma que sejam refletidos na guia Estimativa de Trabalho.
<b>Serviços</b>	Use essa lista para armazenar tipos de serviços adicionais e seus preços. Depois que as configurações são aplicadas, elas são refletidas na guia Estimativa de Trabalho.

- *Para adicionar* um novo serviço à lista, clique em **Adicionar**.
- *Para remover* um item da lista, selecione-o e clique em **Apagar**.
- *Para renomear* um item na lista, selecione-o e clique em **Renomear**.

<b>Preço</b>	O preço associado ao serviço selecionado. Para alterar o preço do serviço selecionado, insira um novo preço e clique em <b>Aplicar</b> .
<b>Métodos</b>	Define o tipo de medição usado para determinar o preço do serviço selecionado.
<b>Área</b>	Usa uma medição da área do trabalho.
<b>Perímetro</b>	Usa uma medição do perímetro do trabalho.
<b>Fixo</b>	Usa um preço constante, independentemente do tamanho do trabalho.

**Aplicar** Aplica todas as alterações feitas na guia Editor de Estimativa de forma que sejam refletidas na guia Estimativa do Trabalho.

3. Clique em **OK**.



---

## 7. Configurando Propriedades do Trabalho

---

O diálogo Propriedades do Trabalho permite editar as configurações que controlam como um trabalho é produzido.

É possível trabalhar com **Propriedades Básicas do Trabalho** ou **Propriedades Avançadas do Trabalho**. Propriedades Básicas do Trabalho são uma versão simplificada das Propriedades Avançadas do Trabalho que exibem apenas configurações essenciais para o processamento do trabalho. Propriedades Avançadas do Trabalho são uma versão mais complexa que oferece muitas opções e guias para ajustar um trabalho. Consulte Propriedades Básicas do Trabalho ou Propriedades Avançadas do Trabalho para obter mais informações.

### Acessando o Diálogo Propriedades do Trabalho


Para acessar o diálogo Propriedades do Trabalho, selecione o trabalho e siga uma destas etapas:

- Clique duas vezes no trabalho.
- No menu de contexto **Trabalho**, selecione **Propriedades do Trabalho**.
- Clique com o botão direito do mouse no trabalho e selecione **Propriedades do Trabalho**.

Para acessar as propriedades Básicas ou Avançadas do trabalho, clique no botão **Propriedades Básicas do Trabalho** ou **Propriedades Avançadas do Trabalho** a partir do diálogo Propriedades do Trabalho.

### Trabalhando com Predefinições de Propriedades do Trabalho

As predefinições de propriedades do trabalho permitem que você salve a maioria das configurações de propriedades do trabalho para um tipo de trabalho comum e reaplique-as em uma única etapa.

 As configurações de tamanho do trabalho (largura, altura, largura e altura da escala), intervalo de páginas e panelização não são salvas em uma predefinição.

Para criar e aplicar predefinições, use caixa de grupo **Predefinições** na parte superior do diálogo Propriedades do Trabalho.

**Predefinição** Selecione uma predefinição a partir da lista para aplicar suas configurações.

**Salvar**

Salva as alterações feitas na predefinição selecionada.

**Salvar Como**

Cria uma nova predefinição usando as configurações das Propriedades do Trabalho atuais.

**Renomear**

Edita o nome da predefinição selecionada.

**Apagar**

Exclui a predefinição selecionada.

### Predefinições Somente Leitura

É possível criar predefinições que não podem ser editadas. Isso evita que elas sejam alteradas acidentalmente. Essas predefinições são chamadas *predefinições somente leitura*.

Elas são exibidas com o nome entre colchetes, como, por exemplo:

[Predefinição Somente Leitura]

Para fazer com que uma predefinição seja somente leitura, exporte-a para um arquivo usando a opção **Exportar Como Somente Leitura**, em seguida, importe a predefinição de volta para o aplicativo.

### Criando Predefinições

As configurações armazenadas em uma predefinição sobrescrevem quaisquer configurações anteriores nas Propriedades do Trabalho.

1. A partir da caixa de grupo **Predefinições** na parte superior do diálogo Propriedades do Trabalho, clique no botão **Salvar Como**.
2. Marque as configurações de guia que você deseja incluir na predefinição e clique em **OK**.

 Para a maioria das predefinições, marque as configurações **Gerenciamento de Cores** e **Opções da Impressora**.

3. Insira um nome para a nova predefinição.
4. Clique em **OK**.

### Atualizando Predefinições

Para atualizar a predefinição selecionada com as configurações das propriedades do trabalho atual, selecione **Salvar** a partir da caixa de grupo **Predefinições**.


É possível alterar a predefinição **[Usar Propriedades Padrão de Trabalho]** ao editar as propriedades do trabalho padrão para a configuração. Consulte Configurando Propriedades Padrão de Trabalho para obter mais informações.

## Aplicando uma Predefinição

Para aplicar uma predefinição a o trabalho atual, selecione o menu suspenso **Predefinições**.

## Renomeando uma Predefinição

1. Selecione a predefinição que deseja renomear na lista **Predefinições**.
2. Clique no botão **Renomear** a partir da caixa de grupo **Predefinições**.
3. Insira o novo nome e clique em **OK**.

 Não é possível renomear a predefinição [**Usar Propriedades Padrão de Trabalho**].

## Excluindo uma Predefinição

1. Selecione a predefinição que deseja excluir na lista **Predefinições**.
2. Clique no botão **Excluir** a partir da caixa de grupo **Predefinições**.
3. Clique em **Sim** para excluir a predefinição.

 A predefinição [**Usar Propriedades Padrão de Trabalho**] não pode ser excluída.

## Importando e Exportando Predefinições


É possível exportar predefinições para trocá-las com outros usuários ou instalações ou para fazer backup das mesmas no caso de falha de disco.

Os arquivos de predefinições contêm as configurações de propriedades do trabalho padrão (tudo exceto tamanho do trabalho, intervalo de páginas e panelização).

### **Exportando Predefinições**

Para exportar as configurações atuais para um arquivo de predefinição:

1. Crie as predefinições que deseja exportar. Consulte Criando Predefinições para obter mais informações.
2. Feche o diálogo Propriedades do Trabalho.
3. No menu Arquivo, selecione Exportar Predefinição.
4. Selecione o Modelo de Impressora.
5. Selecione as predefinições que deseja exportar.
6. Se desejado, marque **Exportar Como Somente Leitura**. Consulte Predefinições Somente Leitura para obter mais informações.


 Se essa caixa for marcada, as predefinições serão exportadas como somente leitura.

7. Clique em **Exportar**.
8. Escolha o local para as predefinições exportadas e clique em **OK**.

### **Importando Predefinições**

Para importar configurações que foram salvas anteriormente em um arquivo de predefinições:

1. No menu Arquivo, selecione Importar Predefinição.
2. Selecione o arquivo de predefinição e clique em **Abrir**.

 Se o arquivo de predefinição contiver configurações que possam sobrescrever as configurações existentes, você será solicitado a confirmar a substituição dessas configurações.

## **Propriedades Básicas do Trabalho**

As Propriedades Básicas do Trabalho exibem apenas as configurações essenciais para o processamento do trabalho.

Para acessar as Propriedades Básicas do Trabalho, clique no botão **Propriedades Básicas do Trabalho** no diálogo Propriedades do Trabalho.

O lado esquerdo do diálogo contém as configurações básicas para processar um trabalho. O lado direito contém um painel de prévia exibindo o trabalho da forma como aparecerá na saída.



Use para selecionar ou mover um trabalho no painel de prévia.



Aplica zoom dobrando o tamanho da ampliação da visualização atual. O ponto clicado será o centro da visualização.

- Mantenha a tecla **Ctrl** pressionada e clique para reduzir o zoom à metade da ampliação da visualização atual. O ponto clicado será o centro da visualização.
- Clique e arraste para aumentar uma determinada parte da área de desenho.







Ajusta a visualização para ajustá-la ao tamanho da área de desenho.

### **Configurando Propriedades Básicas do Trabalho**


As Propriedades Básicas do Trabalho exibem as configurações essenciais para o processamento do trabalho.

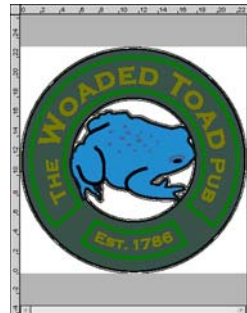
**Tipo de papel**      Selecione o tipo de material na impressora.  
Somente materiais que possuem predefinições disponíveis serão exibidos.

<b>Impressão final</b>	Escolha a qualidade que reflita a forma como você gostaria de usar a impressão final.
<b>Perfil ICC</b>	Selecione um Perfil ICC. Apenas os Perfis ICC disponíveis para o tipo de papel selecionado serão exibidos.
	O número de cópias a serem enviadas.
	A quantidade de espaço entre os diversos painéis, cópias e/ou trabalhos com distribuição otimizada que serão impressos como parte do trabalho.
<b>Tamanho do trabalho</b>	A edição dessas opções permite que você modifique o tamanho da produção e a orientação da página.
	A largura e a altura do trabalho.
	A largura e a altura como uma porcentagem do original.
<b>Ajustar ao Material</b>	Escala o trabalho proporcionalmente de forma que seja o mais largo possível mas ainda cabendo dentro da área imprimível do material de saída.
<b>Proporcional</b>	Aumenta ou reduz a largura e a altura juntas para manter as proporções originais intactas.

### Configurando a Visualização do Painel de Prévia

Selecione uma das três visualizações disponíveis na lista na parte superior do painel de prévia:

<b>Prévia da Página</b>	Exibe cada página do trabalho escalada de forma a preencher a área de prévia. Se existir mais de uma página no trabalho, uma lista de números de página aparecerão acima da prévia, permitindo a seleção da página a ser visualizada.  Se você estiver usando o PhotoPRINT SE, apenas a primeira página será exibida na Prévia da Página. Selecionada automaticamente quando as guias <b>Fluxo de Trabalho, Gerenciamento de Cores, Opções de</b>
-------------------------	---

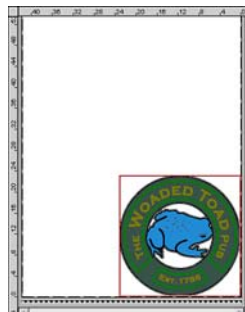


**Impressora, Recortar** ou **Ajuste de Cores** são selecionadas.

**Prévia do Layout**

Exibe o trabalho da forma como ele aparecerá no material de saída. A prévia é escalada de forma que o material de saída preencha a área da prévia.

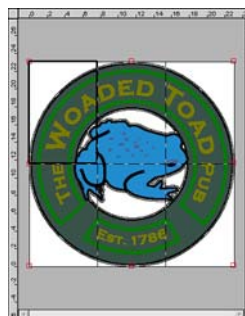
Selecionada automaticamente quando as guias **Layout**, **Legendas** ou **Separações** são selecionadas.



**Prévia de Panelização**

Exibe o trabalho com as linhas externas do painel que será quebrado em sobrepostos na imagem.

Selecionada automaticamente quando a guia **Panelização** é selecionada.



### Configurando Propriedades Padrão de Trabalho

Para que as propriedades do trabalho atual sejam as configurações padrão para todos os trabalhos novos adicionados a esta configuração, clique em **Definir Como Padrão**. Será solicitada a confirmação da alteração nas configurações padrão.

### Propriedades Avançadas do Trabalho

As Propriedades Avançadas do Trabalho oferecem várias opções e guias para ajustar um trabalho.

Para acessar as Propriedades Avançadas do Trabalho, clique no botão **Propriedades Avançadas do Trabalho** no diálogo Propriedades do Trabalho.

O lado esquerdo do diálogo contém as guias nas quais as propriedades do trabalho podem ser definidas. O lado direito contém um painel de prévia exibindo o trabalho da forma como aparecerá na saída

### Configurando Propriedades Avançadas do Trabalho

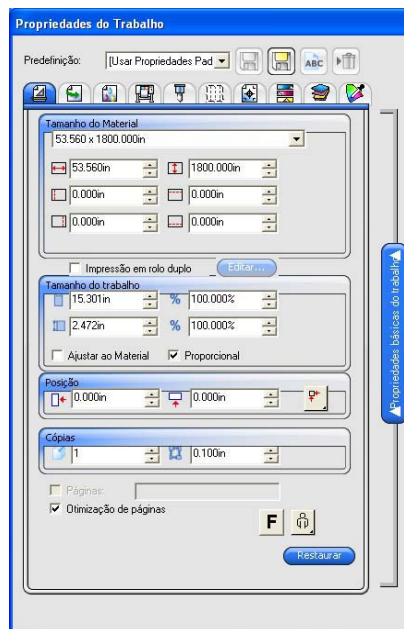
As diferentes guias dentro do diálogo Propriedades do Trabalho permitem a definição de opções de layout, de panelização, de calibração de cores, de ajuste de cores e legendas.

O número exato de guias e as configurações nessas guias variarão dependendo do tipo de trabalho e do dispositivo de saída selecionados, assim como da versão do software em uso.

## Guia Layout



A guia Layout controla como o trabalho será posicionado no material de saída, que tamanho terá e o layout da saída.



## Tamanho do Material

O tamanho do material carregado no dispositivo de saída. Selecione um dos tamanhos predefinidos ou especifique dimensões exclusivas abaixo.



A largura e a altura do material



As margens da área imprimível

Quando um conjunto de dimensões exclusivas é especificado, ele é adicionado automaticamente à lista de tamanhos predefinidos.

## Impressão sem margem

Se esta opção for marcada, as dimensões do trabalho serão definidas automaticamente para impressão sem margem (sangramento total). Apenas tamanhos de materiais que aceitem impressão sem margem serão listados. Se um tamanho de material diferente for selecionado, as dimensões do trabalho serão ajustadas automaticamente para

corresponder ao novo tamanho.

**Impressão em Rolo Duplo**

Se sua impressora suportar impressão em rolo duplo, marque essa opção. Consulte Usando Impressão em Rolo Duplo com Trabalhos Otimizados para obter mais informações.

**Editar**

Clique nesse botão para editar as configurações para Impressão em Rolo Duplo.



A largura do rolo carregado no lado esquerdo da impressora.



A distância entre os rolos montados na impressora.



A largura do rolo carregado no lado direito da impressora.

**Tamanho do Trabalho**

A escolha de uma dessas opções permite que você altere o tamanho da saída e a orientação da página.



A largura e a altura do trabalho.



A largura e a altura como uma porcentagem do original.

**Ajustar ao Material**

Escala o trabalho proporcionalmente de forma que seja o mais largo possível mas ainda cabendo dentro da área imprimível do material de saída.

**Proporcional**

Quando essa opção é selecionada, a altura e a largura do trabalho são aumentadas ou diminuídas simultaneamente para manter intactas as proporções do original.

**Posição**

Essas configurações alteram a posição do trabalho no material.



A distância entre o trabalho e as margens direita e inferior da área imprimível.



Posiciona o trabalho nas distâncias especificadas a partir das bordas inferior e direita da área imprimível do material de saída.



Centraliza o trabalho de acordo com a largura da área imprimível.



Centraliza o trabalho no meio da área imprimível. Disponível apenas para material de folha.





A quantidade de cópias a serem impressas.



A quantidade de espaço que existirá entre os diversos painéis, cópias e/ou trabalhos com distribuição otimizada que serão impressos como parte do trabalho.

#### **Intervalo de Página**

Se marcada, é possível especificar o intervalo de páginas que serão impressas para um trabalho de várias páginas. O formato é **x-y**. Para inserir vários intervalos, “,” também é aceitável.

*Ex:*    **5**                    Imprime a página 5.  
          **2-5**                    Imprime as páginas 2, 3, 4 e 5.  
          **3, 5-10**                Imprime as páginas 3, 5, 6, 7, 8, 9 e 10.

#### **Otimização de distribuição de página**

Se marcada, as páginas, painéis e separações de cores do trabalho serão otimizadas automaticamente para distribuição.



Vira a imagem selecionada em seu eixo vertical, de forma que ela seja “espelhada” na impressão.

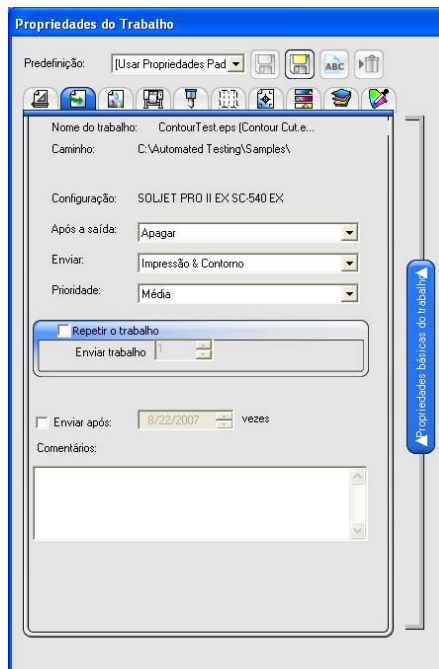


Gira a imagem sobre o material em incrementos de 90 graus. Clique no botão até que você obtenha a orientação desejada.

## Guia Fluxo de Trabalho



A guia Fluxo de Trabalho exibe as configurações relacionadas à hora e à ordem em que o trabalho será processado.



### Após a Saída

Define o que deve ser feito com o trabalho após a saída:

**Apagar** Remove trabalhos da fila após a saída.

**Manter** Coloca trabalhos na Fila de Trabalho após a saída ou na parte inferior da fila.

**Arquivar** Salva o trabalho após a saída.

### Enviar

Define qual parte de um trabalho de combinação de impressão e contorno será impressa. Esse controle aparecerá apenas para dispositivos híbridos.

Para obter mais detalhes, consulte “Corte de Contorno e Saída Híbrida Virtual” na página 134.

**Impressão & Contorno** O trabalho será impresso e o contorno será cortado.

**Somente impressão** Apenas a parte impressa do trabalho será enviada.

**Somente Contorno** Apenas o contorno será cortado.

### Prioridade

A prioridade designada a um novo trabalho como padrão. A prioridade é usada para determinar qual dos trabalhos em uma fila será processado primeiro.

É possível que um trabalho com prioridade Alta não seja impresso primeiro. Isso deve-se ao fato de que o software pode fazer o RIP simultâneo de vários trabalhos. Se um trabalho menor terminar o RIP mais rápido, passará diretamente à fila de Impressão e a sua impressão será iniciada imediatamente.

**Repetir o Trabalho**

Insira o número de vezes que você quer que o software reenvie o trabalho automaticamente. Esse recurso evita que você tenha que enviar o trabalho manualmente toda vez que quiser imprimi-lo.

**Enviar Depois**

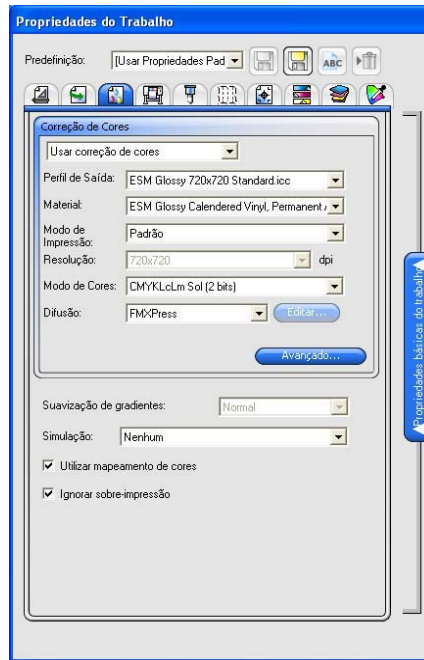
Marque para especificar a hora em que os trabalhos na fila serão produzidos.

**Comentários**

Comentários sobre o trabalho podem ser visualizados através do diálogo Propriedades do Trabalho.

**Guia Gerenciamento de Cores**

A guia Gerenciamento de Cores exibe as configurações relacionadas ao dispositivo de impressão. Dependendo do dispositivo de saída, o layout dessa guia poderá apresentar diferenças.



**Correção de Cores**

Selecione o tipo de correção de cores desejado.

	<b>Usar correção de cores</b>	Ativa as configurações de correção de cores do Perfil ICC selecionado.
	<b>Usar linearização apenas</b>	Ativa apenas as configurações linearização do Perfil ICC selecionado.
	<b>Sem correção de cores</b>	O software usa um perfil CMYK genérico, ao invés de um perfil gerado a partir de medidas de cores atuais de saída do dispositivo. As tintas laranja e verde não serão usadas.
<b>Perfil de Saída</b>	Selecione um perfil a partir da lista ou selecione <b>Adicionar</b> para adicionar um Perfil ICC.	
<b>Material</b>	Selecione o tipo de material a ser usado para a impressão do trabalho.	
<b>Modo de Impressão</b>	Selecione a qualidade de impressão para a saída. Esse valor variará conforme o tipo de impressora.	
<b>Resolução</b>	Selecione a resolução de saída. Um valor maior de DPI aumenta a resolução do trabalho, mas a produção é mais demorada.	
<b>Modo de Cores</b>	Selecione o modo de cores que corresponde às tintas definidas na impressora.	
	<b>CMYK</b>	A imagem será impressa usando uma combinação das tintas ciano, magenta, amarelo e preto.
	<b>CMY</b>	A imagem será impressa usando as tintas ciano, magenta e amarelo. Toda cor preta será processada usando a combinação de CMY.
	<b>Tons de Cinza</b>	A imagem será impressa usando apenas tinta preta, produzindo uma imagem em preto e branco com tons de cinza.

<b>CMYKLcLm</b>	CMYK mais as tintas ciano-claro e magenta-claro. Esse modo de cores fornece graduações mais suaves entre tons de cores mais claros.
<b>CMYKOrGr</b>	CMYK mais as tintas laranja e verde. Esse modo de cores fornece cores verdes e laranjas mais exatas que o CMYK possa produzir.
<b>CMYKLcLmOrGr</b>	CMYK mais as tintas ciano-claro, magenta-claro, laranja e verde.
<b>CMYKLcLmMcMm</b>	CMYK mais as tintas ciano-claro, magenta-claro, ciano médio e magenta médio.
<b>CMYKMcMmOrGr</b>	CMYK mais as tintas ciano médio, magenta médio, laranja e verde.
_____ <b>+Pig</b>	Tinta com base em pigmentos.
_____ <b>+Dye</b>	Tinta com base em tintura.
_____ <b>+2Bit</b>	Indica os graus do tamanho do ponto variável.
_____ <b>+8Bit</b>	
_____ <b>+ ponto variável</b>	

**Tipo de Difusão**

Selecione o processo de difusão para a saída.

**Tipo de Difusão** é o padrão em que cada ponto que forma a imagem é aplicado no material. Cada tipo de difusão tem suas vantagens quanto à qualidade e velocidade de RIP. O tipo de difusão padrão geralmente é a melhor configuração para a sua máquina.

O software oferece várias opções de difusão, a fim de otimizar a impressão. Em geral, a qualidade e a velocidade são mutuamente exclusivas, com a Difusão KF oferecendo a mais alta qualidade e a Difusão LX ou FMXPress oferecendo um processamento mais rápido.

Os padrões disponíveis (em ordem decrescente de qualidade) são:

**Difusão KF** Essa opção é uma versão melhorada do método de difusão de erros. Embora exija um tempo maior para executar o RIP (5 a 6 vezes mais que FMXPress), essa opção fornece maior detalhamento e contraste para a maioria das impressoras jato de tinta.

**Difusão de Erros** Esse método produz imagens de alta qualidade. A qualidade melhorada da imagem requer processamento intensivo (3 a 4 vezes mais que FMXPress) e, com este método, o tempo necessário para aplicar RIP a um arquivo é o segundo mais longo dentre as opções disponíveis.

**Difusão Randômica** É um equilíbrio entre qualidade de imagem e tempo de RIP. Exige 2 a 3 vezes mais tempo que FMXPress.

**FMXPress** O método de difusão padrão. É o mais rápido com relação ao tempo de RIP e é adequado à maioria das impressões.

**Difusão LX** É uma opção mais rápida em termos de tempo de RIP. É uma boa escolha para impressões de grande porte, que serão visualizadas a uma distância considerável.

### Difusão Angular

Projetada para uso com impressoras térmicas, para produção de cores vibrantes e saturadas. Também utilizada para produzir impressões de positivos em tela. Clique em **Tela** para definir opções avançadas. Consulte “Configurando Opções de Difusão Angular” na página 87 para obter detalhes.

### Avançado

Clique nessa opção para definir propriedades avançadas de correção de cores. Consulte “Configurando Propriedades Avançadas de Correção de Cores” na página 89.

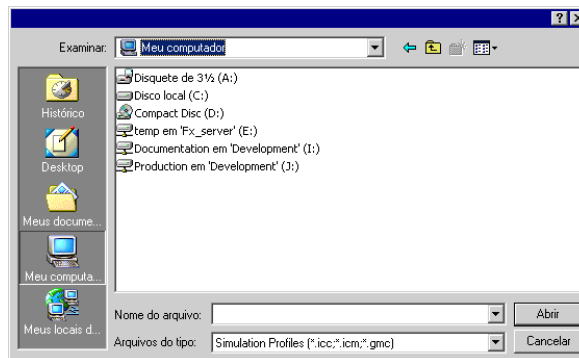
### Suavização de Gradientes

Selecione **Normal**, **Melhorada** ou **Super**. As configurações mais altas fazem com que o software faça a renderização de gradientes usando algoritmos mais elaborados que produzem uma difusão mais suave.

### Simulação

A simulação de impressora permite que você simule a saída de uma impressora na outra. É possível simular um trabalho de formato grande em uma impressora de formato pequeno.

Para simular a saída em outra impressora, selecione **Adicionar** na lista **Simulação**.



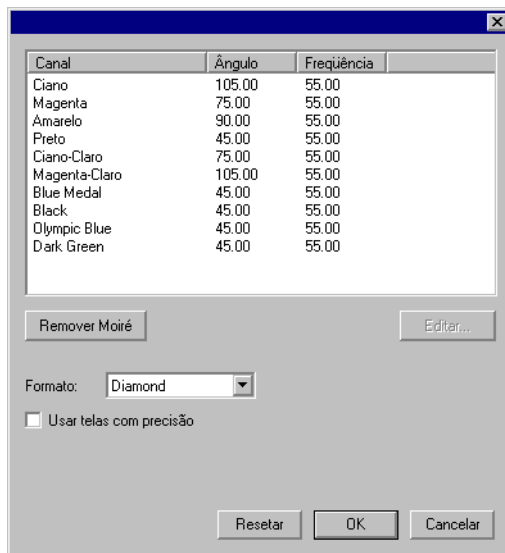
Selecione um perfil ICC do dispositivo que você deseja simular e clique em **Abrir**.

A simulação de impressora não tem suporte para o objetivo de renderização de cores spot. Se você tentar e enviar um objeto para o qual tenha sido designado o objetivo de renderização de cores spot ao usar a simulação de impressora, uma mensagem de erro será exibida.

- Utilizar Mapeamento de Cores** Marque essa opção para imprimir cores spot baseadas nas configurações do mapeamento global e personalizado de cores. Clique em **Mapeamento de Cores** para definir opções de mapeamento personalizado de cores. Consulte “Usando o Mapeamento Personalizado de Cores” na página 125 para obter detalhes.
- Ignorar Sobre-Impressão** Se esta opção for selecionada, o software ignorará quaisquer configurações de sobre-impressão que possam existir em trabalhos impressos.

### **Configurando Opções de Difusão para Difusão Angular**

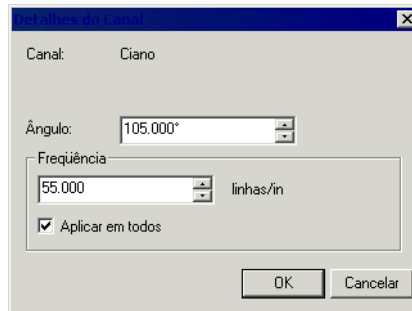
O diálogo Difusão Angular exibe as opções de difusão disponíveis. Para acessar o diálogo, selecione **Difusão Angular** como sua opção de difusão na guia Impressora do diálogo Propriedades do Trabalho e, em seguida, clique no botão **Tela**.



As seguintes opções estão disponíveis:

- Remover Moiré** Clique para recalcular ângulos e frequências para remover padrões Moiré. Esta função recalcula os ângulos e frequências dos canais de cores CMY baseados no ângulo do canal de cores pretas. Todos os outros canais de cores permanecerão inalterados.
- Ângulo e Frequência de Tela** Para definir o ângulo e a frequência de tela para um canal de cores, selecione o canal na lista e clique em **Editar**.





Insira o ângulo e a frequência desejada e clique em **OK**.

Marque **Aplicar para Todos** para aplicar a nova frequência para todos os canais de cores.

### Forma

A forma dos pontos que compõem a tela de reticulação. Para resultados superiores, escolha **Diamante** ou **Elipse**.

**Ponto Coseno**



**Cruz**



**Diamante**



**Duplo**



**Ponto Duplo**



**Elipse**



**Duplo Invertido**



**Ponto Duplo Invertido**

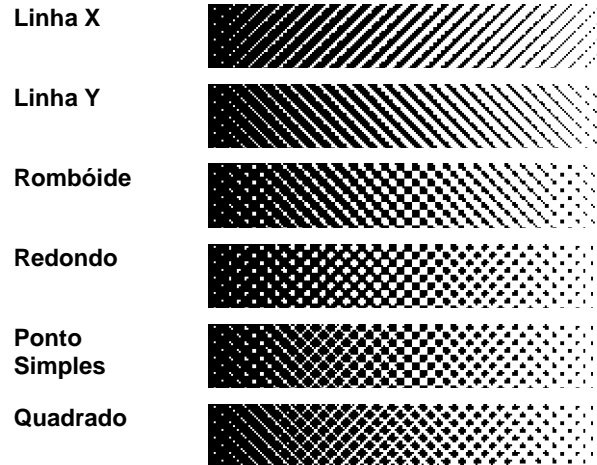


**Ponto Simples Invertido**



**Linha**





**Usar Telas de Precisão**

Se essa opção for marcada, um algoritmo especial será usado produzindo sombreados altamente precisos, mas prejudicando a performance do computador.

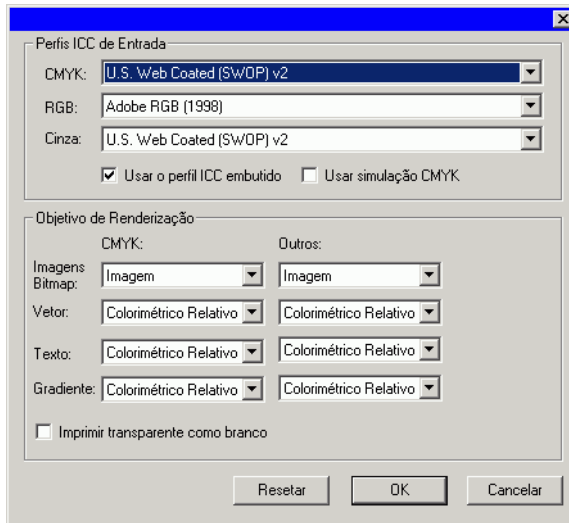
**Reticulação de super célula**

Se essa opção for marcada, a reticulação de super célula será usada. Esse processo cria reticulações que possuem quatro vezes mais tons de cinza na mesma resolução comparado com algoritmos padrões. Isso cria imagens mais suaves ao imprimir difusões angulares. Entretanto, a quantidade de processamento necessária para criar reticulações é maior.

**Configurando Propriedades Avançadas de Correção de Cores**

O software identifica o tipo de conteúdo do trabalho e filtra opções que não se aplicam.

1. A partir do trabalho, abra o diálogo Propriedades do Trabalho.
2. Selecione a guia Gerenciamento de Cores.
3. Clique no botão Avançado.



### *Configurando Perfis ICC de Entrada*

Selecione o perfil ICC de entrada que deve ser utilizado para converter a imagem em um espaço de cores neutro. Há três tipos de perfis ICC de entrada que podem ser especificados.

**CMYK** O perfil CMYK de entrada aplica-se a todos os elementos de um trabalho que estejam no modo de cores CMYK. Se a imagem estiver no modo de cores CMYK, é sinal de que o arquivo foi previamente separado para envio a um dispositivo de saída específico. Sempre que possível, use como perfil CMYK de entrada o mesmo perfil utilizado para separação no aplicativo de desenho. Se não tiver o arquivo correspondente, tente usar perfis similares para conjuntos comuns de tintas (por exemplo, CMYK SWOP ou SWOP de alta capacidade).

**RGB** O perfil RGB ICC de entrada aplica-se a todos os elementos de um trabalho que estejam no modo de cores RGB. Um perfil RGB de entrada pode ser usado para um monitor ou um scanner. Se você digitalizou a imagem sem fazer a correção de cores, recomenda-se usar o perfil do scanner como perfil RGB de entrada. Se você fez qualquer correção de cores na tela, deverá selecionar o perfil do seu monitor como perfil RGB de entrada.

**Cinza** O perfil ICC Cinza de entrada aplica-se a todos os elementos de um trabalho que estejam no modo de cores tons de cinza. Esse perfil pode referir-se a um scanner ou monitor de tons de cinza.

Marque a opção **Usar o perfil ICC embutido** para forçar o RIP a usar o perfil ICC de entrada embutido no arquivo.

Se a opção **Usar Simulação CMYK** for marcada, as imagens RGB serão importadas usando o perfil RGB de entrada e, em seguida, convertidas para CMYK e reimportadas usando o perfil CMYK de entrada.

#### *Adicionando Perfis ICC de Outras Origens*

Para adicionar um perfil ICC de entrada a partir de outra origem, selecione **Adicionar** na caixa de combinação.

#### *Configurando Objetivos de Renderização*

O objetivo de renderização especifica como o espaço das cores do arquivo de entrada é mapeado para o espaço das cores do dispositivo de saída.

Os objetivos de renderização podem ser especificados para quatro diferentes tipos de objetos que compõem os trabalhos:

<b>Bitmap</b>	O objetivo de renderização a ser usado com imagens bitmap (imagens rasterizadas) contidas no arquivo de trabalho.
<b>Vetor</b>	O objetivo de renderização a ser usado com os objetos de vetores, tais como círculos, polígonos, linhas, arcos e curvas Bezier, contidos em arquivos baseados em vetor, como PostScript, DXF ou Adobe Illustrator.
<b>Texto</b>	O objetivo de renderização a ser usado com objetos de texto contidos em PostScript e outros arquivos baseados em vetor.
<b>Gradiente</b>	O objetivo de renderização a ser usado com objetos de gradiente baseados em vetor contidos em PostScript e outros arquivos baseados em vetor. Os gradientes criados em arquivos bitmap serão renderizados usando o objetivo de renderização de <b>Bitmap</b> .
<b>Imprimindo Transparência como Branco</b>	Se essa caixa for marcada, as áreas transparentes do desenho ou áreas nas quais não existem objetos serão impressas na cor branca, em vez de serem deixadas vazias.
<b>Aplicar divisão de tinta e linearização a arquivos DCS</b>	Um arquivo DCS tradicional contém uma separação de quatro cores (CMYK). Marque essa opção para aplicar configurações de Divisão de Tinta para uma separação de cores que inclua tintas claras (CMYKLcLm). Imprimir no modo de cores CMYKLcLm aumenta a

quantidade de cores reproduzíveis. Consulte Divisão de Tinta para obter mais informações. Essa opção está disponível apenas para impressoras com suporte para o modo de cores CMYKLcLm.

Se um tipo de objeto não aparecer no trabalho atual, seu objetivo de renderização será desativado.

É possível especificar objetivos de renderização diferentes para objetos CMYK versus todos os outros objetos (RGB, tons de cinza, LAB, etc.).

Escolha um dos seguintes objetivos de renderização:

<b>Imagem</b>	Esse objetivo é o melhor para imagens fotográficas. As cores fora do limite do dispositivo de saída são chanfradas ou compactadas para caberem no espaço de cores do dispositivo de saída.
<b>Saturação</b>	Esse objetivo é o melhor para imagens gráficas, como arte vetorial onde cores vivas são mais importantes que a exata correspondência de cores. As cores fora do limite do dispositivo de saída são mapeadas para cores na extensão da saturação do limite. As cores que estão dentro do limite do dispositivo de saída são deslocadas para mais perto da extensão de saturação do limite.
<b>Colorimétrico Relativo</b>	Esse objetivo é melhor para imagens tais como, logotipos, onde o resultado precisa corresponder à imagem original. As cores fora do limite do dispositivo de saída são chanfradas. Esse método poderá reduzir o número total de cores disponíveis. O ponto branco do Colorimétrico Relativo é sempre zero.
<b>Colorimétrico Absoluto</b>	Esse objetivo é semelhante ao Colorimétrico Relativo, mas tem um valor diferente de ponto branco. O Colorimétrico Absoluto representa as cores relativas a um valor fixo de ponto branco de D50. Por exemplo, o branco do papel "A" será simulado em uma impressão no papel "B". Este objetivo é o mais adequado para provas coloridas.

### Sem correção de cores

O objeto é impresso sem correção de cores.

### Imprimir Transparência como Branco

Se essa caixa for marcada, as áreas transparentes do desenho ou áreas nas quais não existem objetos serão impressas na cor branca, em vez de serem deixadas vazias.

### Guia Opções de Impressão



A guia Opções de Impressão exibe as configurações relacionadas ao dispositivo de saída selecionado.

As opções exibidas poderão variar dependendo do dispositivo de saída.

A caixa de diálogo 'Opções de Impressão' contém as seguintes opções:

- Habilitar opções do driver
- Sobre-impressão: 1
- Espaçamento entre páginas: 10 mm
- Tempo de secagem: Nenhum
- Calibração de avanço de material
- Cortar a folha após a impressão
- Direção de impressão:
  - Unidirecional
  - Bidirecional
- Imprimir marca de registro
- Avançar após corte
- Botão: Voltar ao Padrão

### Habilitar Opções do Driver

Permite usar as opções de driver disponíveis para seu dispositivo de saída. Quando as opções do driver são ativadas, é possível designar opções especiais dentro do diálogo de opções do driver. Quando as opções do driver são desativadas, as configurações da própria impressora são utilizadas.

### Direção de Impressão

Selecione o tipo de direção de impressão que você deseja que o dispositivo de saída use.

**Unidirecional** A cabeça de impressão imprime em uma direção para garantir alinhamento preciso.

**Bidirecional** A cabeça de impressão imprime em duas direções para aumentar a velocidade da impressão, sacrificando alinhamento preciso.



<b>Número de passes</b>	Selecione o número de passos que você deseja que a impressora faça antes de completar a imagem. Quanto mais passes a impressora tiver que fazer, melhor será a qualidade da imagem impressa.
<b>Espaçamento Entre Páginas</b>	A quantidade de espaço entre cada trabalho separado.
<b>Tempo de Secagem</b>	Esse é o tempo que a impressora espera após a conclusão da impressão, permitindo a secagem da tinta.
<b>Direção de Impressão</b>	Direção de movimento dos cabeçotes de impressão durante a impressão. No modo bidirecional os cabeçotes de impressão imprimem da esquerda para a direita e em seguida, da direita para a esquerda. No modo unidirecional, os cabeçotes imprimem unicamente da direita para a esquerda. O modo bidirecional imprime mais rápido, mas o modo unidirecional geralmente produz uma impressão de qualidade superior.
<b>Calibração de Avanço de Material</b>	Se essa opção for marcada, a impressora usará o valor fornecido para compensar variações em taxas de avanço durante o processo de saída. Isso fornece uma saída mais precisa.
<b>Cortar a Folha Após a Impressão</b>	Corta o material após a conclusão da impressão. Se for definido um tempo de secagem, o material será cortado depois deste tempo.
<b>Avançar após impressão</b>	Se essa opção for marcada, o material será avançado até após os cabeçotes e permanecerão no final do trabalho.
<b>Restaurar padrões</b>	Clique nessa opção para restaurar todas as configurações na guia para seus valores padrão.

## Guia Recortar



A guia Recortar só está visível para trabalhos sendo enviados em uma cortadora ou dispositivo híbrido. Ela permite a especificação de configurações relacionadas ao corte.

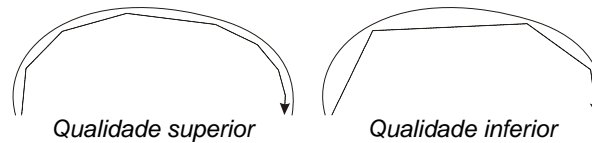
Resolução: 400 Passos/cm  
Número de passes: 1  
 Avançar após corte  
 Enviar comandos de arco  
 Offset da lâmina: 0,051 cm  
 Tamanho do pacote: 0 Kbytes  
Qualidade da curva  
Alta 0,003 cm  
Opções da Cortadora... Resetar

- Resolução** Defina a resolução do seu dispositivo de corte. O valor padrão já está definido para os melhores resultados. Você não deve alterar esse valor, a menos que esteja tendo problemas com a produção (tamanho do desenho não corresponde ao tamanho para o qual está designado).
- Número de passes** Especifique quantas vezes a lâmina deverá mover-se sobre cada linha.
- Avançar Após Corte** Marque essa opção para avançar o material após a saída e redefinir a origem.
- Enviar comandos de arco** Ativa o tratamento de curva interno do dispositivo.
- Offset da lâmina** Marque essa opção para inserir valores personalizados para o offset da lâmina.  
 Esse valor somente deverá ser alterado se você estiver usando uma plotadora de caneta como um dispositivo de corte.
- Tamanho do pacote** Marque essa opção para especificar o tamanho do pacote enviado ao dispositivo.  
 Essa configuração aplica-se a um número limitado de cortadoras e não deve ser alterada, a menos que a cortadora o exija.



### Qualidade da Curva

Determina a precisão das curvas definindo o espaço máximo permitindo entre a curva e a linha. Qualidade superior requer mais linhas, resultando em tamanho de arquivo de plot e tempo de corte maiores.



O valor padrão já está definido para os melhores resultados.

### Opções da Cortadora

Exibe a caixa de diálogo Opções do Driver da Cortadora. Consulte “Configurando Opções do Driver da Cortadora” na página 96 para obter detalhes.

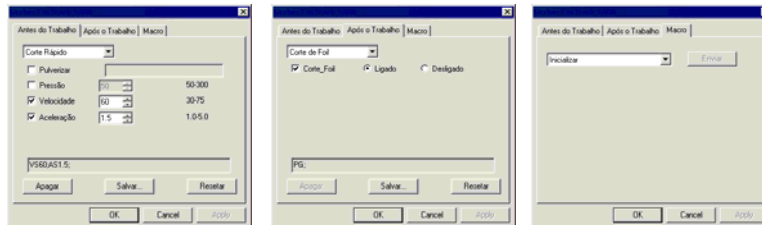
### Redefinir

Restaura as configurações padrão.

## Configurando Opções do Driver da Cortadora

As Opções do Driver da Cortadora permitem controlar os parâmetros de operação do dispositivo de saída, como velocidade do corte e pressão, e executar tarefas comuns (avançar rolo, voltar rolo, ir para a origem) no computador.

Para acessar as Opções do Driver da Cortadora, clique em **Opções da Cortadora** na guia **Recortar** do diálogo Propriedades do Trabalho.



Guia Antes do Trabalho

Guia Após o Trabalho

Guia Macro

As configurações disponíveis em Opções do Driver da Cortadora variarão conforme o dispositivo de saída.

Cada comando tem uma caixa de seleção para ativá-lo ou desativá-lo. Quando ativado, o valor pode ser alterado e o comando será enviado ao dispositivo de saída, substituindo as configurações neste dispositivo. Quando a opção for desmarcada, serão utilizadas as configurações do dispositivo de saída.

### Salvar

Salva as alterações como um novo comando.

<b>Apagar</b>	Apaga da lista o comando selecionado (somente é possível apagar os comandos que foram adicionados com o comando salvar).
<b>Redefinir</b>	Reverte todas as configurações ao padrão (qualquer comando personalizado adicionado pelo usuário será apagado).
<b>Antes do Trabalho</b>	Define os comandos a serem enviados antes de o trabalho ser processado.
<b>Corte Rápido / Médio / Lento / Nenhum</b>	Define uma série de configurações para velocidades de corte rápido, médio e lento. Selecione Nenhum se quiser usar todas as configurações do dispositivo de saída.
<b>Pressão / Força</b>	Define a pressão da lâmina.
<b>Velocidade</b>	Define a velocidade de movimento da cabeça.
<b>Ferramenta</b>	Define a ferramenta caso várias ferramentas estejam disponíveis, ou alterna entre corte e plotagem.
<b>Após o Trabalho</b>	Define os comandos a serem enviados após o trabalho ter sido processado.
<b>Cortar Material / Corte Automático</b>	Especifica se o material deve ser cortado após corte ou plotagem.
<b>Macro</b>	Permite executar tarefas comuns que, geralmente, precisam ser executadas a partir do painel de controle da cortadora.
<b>Inicializar</b>	Inicializa o dispositivo de saída.
<b>Avançar Rolo / Voltar Rolo</b>	Avança ou volta o material.
<b>Ir para a origem</b>	Movimenta a cabeça para a origem.

Certifique-se de que ninguém esteja perto do dispositivo de saída quando enviar macros, pois a cortadora pode se mover e ferir o operador.

### **Guia Painel**

O recurso de panelização do software permite que você divida um trabalho em vários painéis menores que são produzidos separadamente. Isso pode ser usado para produzir um trabalho que é grande demais para o dispositivo produzir em uma só peça.

Para obter detalhes sobre a panelização de trabalhos, consulte “Panelizando e Recortando Trabalhos” na página 117.

## Guia Legendas e Marcas



É possível optar por imprimir marcas de corte e informações sobre o trabalho assim como quaisquer observações fornecidas por você.

### Cor

Selecione a tinta que será usada para imprimir legendas e marcas.

### Largura

Define a largura das legendas.

### Imprimir legendas

Essa opção deverá ser marcada para acessar as opções de impressão de legendas.

### Posição

Selecione onde serão impressas as legendas com relação ao trabalho.

### Fonte e Tamanho

Permite a seleção da fonte e do tamanho da fonte.

### Nome da Impressora

Imprime o nome da impressora na peça impressa.

### Resolução

Imprime os valores de resolução na peça impressa.

### Perfil ICC de Saída

Imprime o perfil ICC de saída utilizado na peça impressa.


### Número do Painel

Imprime o número da linha e da coluna do painel.

<b>Sobreposição</b>	Imprime a distância de sobreposição entre painéis.
<b>Nome, tamanho e tipo do trabalho</b>	Imprime o nome, tamanho e tipo do trabalho na peça impressa.
<b>Tipo de Difusão</b>	Imprime o tipo de difusão selecionado na peça impressa.
<b>Hora de início do RIP</b>	Imprime a hora em que o RIP foi iniciado na peça impressa.
<b>Número da página</b>	Imprime o número da página para arquivos com várias páginas.
<b>Quantidade de Cópias</b>	Imprime o número de cópias feitas na peça impressa.
<b>Notas</b>	Permite a impressão de uma nota de texto na peça impressa.

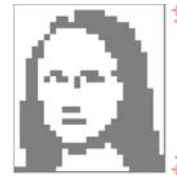
**Imprimir Marcas**

Permite a seleção do tipo de marcas de recorte a serem usadas no peça impressa.

 Apenas a marca de recorte suportada pelo dispositivo de saída aparecerá na lista.

**Nenhuma** Nenhuma marca de impressão.

**Registro Vertical** As marcas de alinhamento serão impressas junto com a borda vertical direita do trabalho, de forma que o trabalho possa ser alinhado em uma cortadora para saída híbrida virtual.



**Registro Horizontal**

As marcas de alinhamento serão impressas junto com a borda horizontal inferior do trabalho, de forma que o trabalho possa ser alinhado em uma cortadora para saída híbrida virtual.



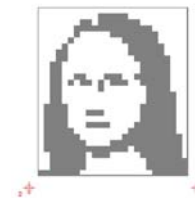
**Registro de Canto Vertical**

As marcas de alinhamento serão impressas fora dos cantos na borda vertical direita do trabalho, de forma que o trabalho possa ser alinhado em uma cortadora para saída híbrida virtual.



**Registro de Canto Horizontal**

As marcas de alinhamento serão impressas fora dos cantos na borda horizontal inferior do trabalho, de forma que o trabalho possa ser alinhado em uma cortadora para saída híbrida virtual.



**Borda Gerber**

Marca de registro para trabalhos híbridos virtuais usando cortadoras Gerber.



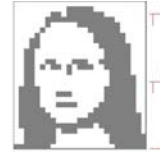
**Centro da Borda Gerber**

Marca de registro para trabalhos híbridos virtuais usando cortadoras Gerber.



**Fargo  
Impressa**

Marca de registro para trabalhos híbridos usando cortadoras Fargo Impressa.



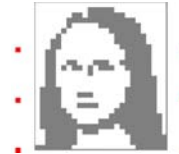
**Marca  
Mimaki**

Marca de registro para trabalhos híbridos virtuais usando cortadoras Mimaki EX.



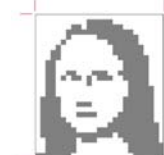
**Marca  
OPOS**

Marca de registro para trabalhos híbridos virtuais usando cortadoras Summagraphics.



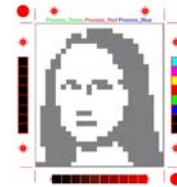
**Marcas de  
Corte**

Marcas de recorte serão impressas nos cantos do trabalho para permiti-lo.



**Marcas  
Padrão**

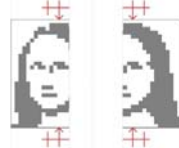



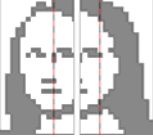

Marcas padrão com o intuito de alinhar separações de cores.  
Ativado automaticamente sempre que separações de cores são produzidas.



**Cores**

Referências das cores para cada cor de tinta serão impressas em torno do trabalho.



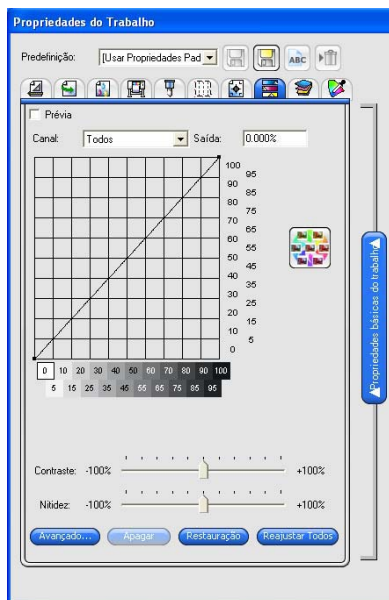
<b>Marcas de Sobreposição</b>	Marcas de sobreposição serão impressas, indicando como os painéis de um trabalho panelizado deverá ser sobreposto.	
<b>Escala de Tons</b>	Referências das cores contendo cores CMY misturadas e uma escala de cinza serão impressas em torno do trabalho.	
<b>Margem</b>	Marcas serão impressas nos cantos do trabalho indicando suas margens externas.	
<b>Borda</b>	Uma borda será impressa em torno da borda externa do trabalho.	
<b>Linhas de sobreposição de panelização</b>	Marque essa opção para imprimir linhas nos painéis para indicar onde é a borda da sobreposição. Essas linhas poderão ser usadas para alinhar os painéis. Se a opção <b>Ambos os Painéis</b> for marcada, as linhas de sobreposição aparecerão em ambos os painéis. Caso contrário, a linha de sobreposição aparecerá apenas no segundo painel.	
<b>Imprimir todas as bandas de cor</b>	Marque essa opção para imprimir faixas de cores na posição selecionada.	

## Guia Ajuste de Cores



A guia **Ajuste de Cores** fornece algumas ferramentas básicas para ajustar manualmente as cores de saída.

Cada canal de cores é listado separadamente como uma curva de linearização que determina qual o percentual de cobertura que será usado (saída) para um percentual especificado na imagem original (entrada).



- Prévia** Marque essa opção para ver as alterações nas configurações de cores refletidas no painel de prévia.
- Canal** Selecione o canal de cores que deseja editar.
- Saída** O valor do ponto que está selecionado no momento na curva de linearização.
- Clique na curva para selecionar um ponto diferente para edição. Também é possível selecionar um ponto clicando na legenda do eixo de entrada.
  - Para alterar o valor em um determinado ponto na curva, edite o valor no campo **Saída** ou clique e arraste o ponto para cima ou para baixo.
- Contraste** Ajusta a quantidade de contraste da imagem.
- Esta configuração está disponível apenas quando **Todos** os canais de cores são selecionados.
- Intensidade** Ajusta a intensidade da imagem. Configurações mais altas intensificam a saturação de cores e o brilho à custa de fidelidade de cores e detalhes. Configurações mais baixas diminuem a saturação de cores e o brilho, mas aumentam o contraste.
- Esta configuração está disponível apenas quando **Todos** os canais de cores são selecionados.

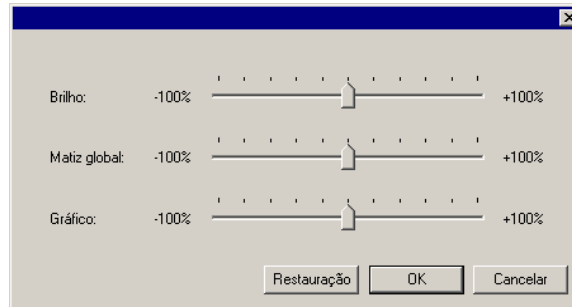




## Avançado

Clique no botão Variações para abrir o diálogo Variações. Consulte Trabalhando com Variações para obter mais informações.

Clique para editar as configurações de cor na imagem usando um modelo mais avançado.



Esta configuração está disponível apenas quando **Todos** os canais de cores são selecionados.

**Brilho** Valores mais altos tornam todas as cores na imagem mais claras em tonalidade. Valores mais baixos escurecem todas as cores na imagem.

**Cor global** Esta configuração ajusta a cor geral da imagem. Ela pode tornar a imagem azulada ou com tonalidade sépia. Para esta configuração, o intervalo de valores de -100% a +100% representa o espectro de cores que podem ser aplicadas à imagem.

**Saturação** Valores mais altos aumentam a quantidade de cor na imagem, mas podem reduzir o contraste e os detalhes. Valores mais baixos reduzem a quantidade de cor.

**Redefinir** Clique para redefinir todos os controles deslizantes aos seus padrões.

Clique em **OK** para aceitar as alterações e voltar para a guia Ajuste de cores.

**Apagar** Clique para excluir o ponto selecionado da curva de linearização.

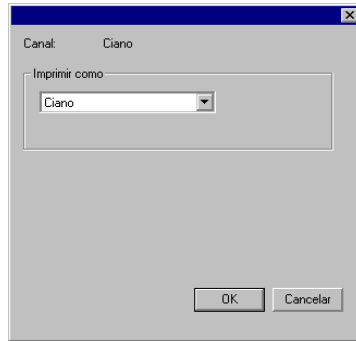
**Redefinir** Clique para restaurar os valores e configurações do canal atual para seus estados originais.

**Redefinir Todos**

Clique para restaurar os valores e configurações de todos os canais para seus soados originais.

**Editando Detalhes do Canal de Cores**

Se a caixa **Imprimir Como Separações** for marcada, mas **Imprimir separações em cores** não for marcada, você poderá selecionar a forma como as separações para cada canal de cores serão produzidas selecionando o canal de cores desejado e clicando em **Editar**.



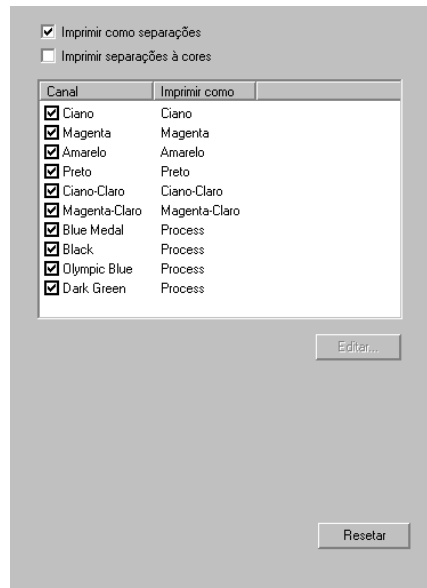
Cor de processo

Para cores de processo, defina a opção **Imprimir Como** para a cor de tinta que você deseja usar para produzir o canal de cores e clique em **OK**.

**Guia Separações**

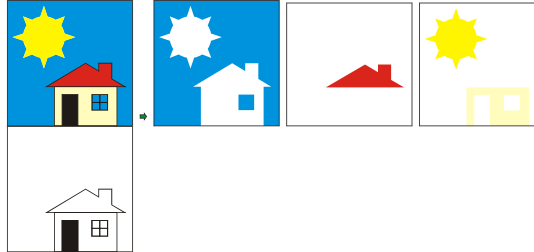


A guia **Separações** contém várias opções relacionadas à impressão de separações de cores.



### **Imprimir Como Separações**

Marque essa opção para imprimir separadamente cada plano de cor.



Para imprimir separações apenas para determinadas cores, desmarque as caixas de seleção das cores que você não deseja imprimir.

### **Imprimir separações em cores**

Marque essa opção para imprimir cada separação de cores do processo na cor de tinta adequada. Se essa opção não for selecionada, todos os processos de separações de cores serão impressos em preto.

Separações para cores spot sempre serão impressas em preto.

### **Editar**

Clique para editar a forma como os canais de cores serão produzidos. Consulte “Editando Detalhes do Canal de Cores” abaixo.

## **Guia Mapeamento de Cores Avançado**



A guia Mapeamento de Cores Avançado no diálogo Propriedades do Trabalho permite que você mapeie as cores em um trabalho para os valores das cores de processo específicas do dispositivo que serão usadas para imprimir as cores.

Consulte “Usando o Mapeamento de Cores Avançado” na página 129 para obter detalhes.

## **Configurando Propriedades Básicas do Trabalho**

As Propriedades Básicas do Trabalho exibem as configurações essenciais para o processamento do trabalho.

**Tipo de papel** Selecione o tipo de material na impressora. Somente materiais que possuem predefinições disponíveis serão exibidos.

**Impressão final** Escolha a qualidade que reflita a forma como você gostaria de usar a impressão final.

**Perfil ICC** Selecione um Perfil ICC. Apenas os Perfis ICC disponíveis para o tipo de papel selecionado serão exibidos.



O número de cópias a serem enviadas.

### Tamanho do trabalho

A quantidade de espaço entre os diversos painéis, cópias e/ou trabalhos com distribuição otimizada que serão impressos como parte do trabalho.



A largura e a altura do trabalho.



A largura e a altura como uma porcentagem do original.

### Ajustar ao Material

Escala o trabalho proporcionalmente de forma que seja o mais largo possível mas ainda cabendo dentro da área imprimível do material de saída.

### Proporcional

Aumenta ou reduz a largura e a altura juntas para manter as proporções originais intactas.


## Configurando a Visualização do Painel de Prévia

Selecione uma das três visualizações disponíveis na lista na parte superior do painel de prévia:

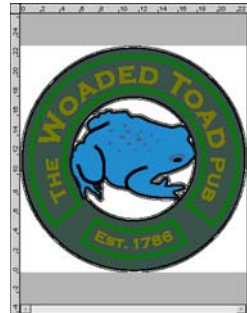
### Prévia da Página

Exibe cada página do trabalho escalada de forma a preencher a área de prévia.

Se existir mais de uma página no trabalho, uma lista de números de página aparecerão acima da prévia, permitindo a seleção da página a ser visualizada.

 Se você estiver usando o PhotoPRINT SE, apenas a primeira página será exibida na Prévia da Página.

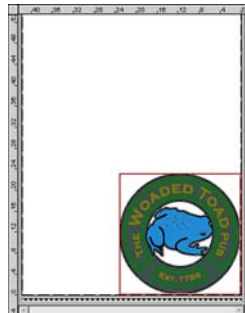
Selecionada automaticamente quando as guias **Fluxo de Trabalho**, **Gerenciamento de Cores**, **Opções de Impressora**, **Recortar** ou **Ajuste de Cores** são selecionadas.



**Prévia do Layout**

Exibe o trabalho da forma como ele aparecerá no material de saída. A prévia é escalada de forma que o material de saída preencha a área da prévia.

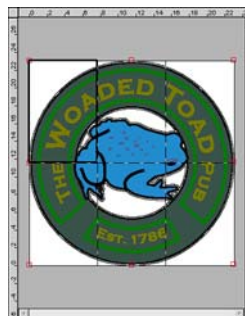
Selecione automaticamente quando as guias **Layout**, **Legendas** ou **Separações** são selecionadas.



**Prévia de Panelização**

Exibe o trabalho com as linhas externas do painel que será quebrado em sobrepostos na imagem.

Selecione automaticamente quando a guia **Panelização** é selecionada.



**Configurando Propriedades Padrão de Trabalho**

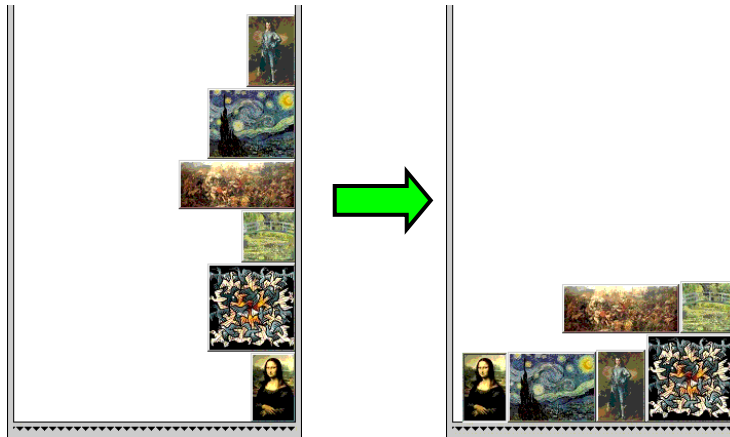
Para que as propriedades do trabalho atual sejam as configurações padrão para todos os trabalhos novos adicionados a esta configuração, clique em **Definir Como Padrão**. Será solicitada a confirmação da alteração nas configurações padrão.

---

## 8. Otimizando a Distribuição de Trabalhos

---

O software tem a capacidade de otimizar a distribuição de trabalhos com a finalidade de minimizar o material necessário para produzir trabalhos. A otimização de distribuição reorganiza os trabalhos no material de saída de forma que eles se alinhem ao longo do material e sejam comprimidos de forma mais compacta possível.



Os trabalhos devem estar na mesma fila para serem distribuídos otimizada e devem compartilhar o mesmo dispositivo de saída e a mesma resolução.

### Configurando Propriedades do Trabalho para Trabalhos com Distribuição Otimizada

É possível configurar Propriedades do Trabalho diferentes para trabalhos individuais de um conjunto com distribuição otimizada. Consulte Usando Impressão em Rolo Duplo com Trabalhos Otimizados para obter mais informações.

Para editar as Propriedades do Trabalho para um trabalho em um conjunto com distribuição otimizada:

1. Abra o diálogo **Propriedades do Trabalho** do conjunto com distribuição otimizada.
2. Selecione o trabalho ou trabalhos para o qual deseja definir Propriedades do Trabalho:
  - Clique em um trabalho para selecioná-lo diretamente.




Uma **borda vermelha** indica que o trabalho está selecionado diretamente e será afetado por quaisquer alterações feitas nas Propriedades do Trabalho.

- Clique em uma área em branco do Painel de Prévia para selecionar todos os trabalhos.



Uma **borda azul** indica que todos os trabalhos estão selecionados indiretamente e serão afetados por quaisquer alterações feitas nas Propriedades do Trabalho.

- Clique um trabalho com várias seções para selecionar indiretamente todas as cópias, páginas, painéis ou separações.


 Os trabalhos que contenham várias cópias, páginas, painéis ou separações são referidos como *trabalhos com várias seções*. Se você quiser alterar as Propriedades do Trabalho de um trabalho com várias seções, todas as seções serão afetadas por tais alterações.



Uma **borda azul** indica que todas as seções de um trabalho serão afetadas por quaisquer alterações feitas nas Propriedades do Trabalho.

Um trabalho **sem borda** indica que ele não será afetado por quaisquer alterações feitas nas Propriedades do Trabalho.

3. As configurações nas seguintes guias Propriedades do Trabalho podem ser ajustadas para cada trabalho:
  - Guia Layout.
  - Guia Gerenciamento de Cores.

 Configurações de dispositivo não podem ser alteradas para trabalhos individuais.

## Usando Impressão em Rolo Duplo com Trabalhos Otimizados


Impressão em Rolo Duplo permite que você imprima vários trabalhos em rolos diferentes de material ao mesmo tempo. É possível definir Propriedades do Trabalho diferentes para cada trabalho em um conjunto com distribuição otimizada e, em seguida, arranjar cada trabalho no rolo de material adequado. Consulte Configurando Propriedades do Trabalho para Trabalhos com Distribuição Otimizada para obter mais informações.

Apenas impressoras que possam ser carregadas com dois rolos de material oferecem suporte para Impressão em Rolo Duplo.


Para configurar trabalhos otimizados para impressão em Rolo Duplo:

1. Abra o diálogo **Propriedades do Trabalho** do conjunto com distribuição otimizada.
2. Na guia **Layout**, marque **Impressão em Rolo Duplo**.
3. Clique no botão **Editar**, ajuste os seguintes parâmetros e clique em **OK**:

<b>Editar</b>	Clique nesse botão para editar configurações para Impressão em Rolo Duplo.
<b>Rolo esquerdo</b>	A largura do rolo carregado no lado esquerdo da impressora.
<b>Espaço</b>	A distância entre os rolos montados na impressora.
<b>Rolo direito</b>	A largura do rolo carregado no lado direito da impressora.

 O campo Largura do Material é a soma da largura de cada rolo. A distância entre os rolos não é calculada na Largura do Material. Consulte Guia Layout para obter mais informações.

4. Defina as **Propriedades do Trabalho** para cada trabalho. Consulte Configurando Propriedades do Trabalho para Trabalhos com Distribuição Otimizada para obter mais informações.
5. Arraste os trabalhos para os rolos adequados no **Painel de Prévia**.

 Se você editar as Propriedades do Trabalho para qualquer trabalho, todos os trabalhos serão otimizados novamente.

6. Clique **Enviar**.



## Otimizando a Distribuição de Trabalhos Manualmente

Para otimizar a distribuição de trabalhos:

1. Selecione os trabalhos.
2. No menu Arquivo, selecione Otimizar Distribuição de Trabalhos.



Se um único trabalho for selecionado, suas páginas serão otimizadas para distribuição.

## Desfazendo a Otimização de Distribuição de Trabalhos

Para separar um conjunto de trabalhos otimizados para distribuição, restaurando os componentes de trabalho:

1. Selecione o conjunto de trabalhos otimizados para distribuição.
2. No menu Arquivo, selecione Desfazer Otimização de Distribuição.



## Usando a Otimização de Distribuição Automática

O software pode ser configurado para otimizar automaticamente a distribuição de trabalhos conforme são adicionados à Fila de Trabalho.

Para definir a otimização de distribuição automática, selecione **Propriedades da Configuração** no menu **Configuração** e, em seguida, selecione a guia **Otimização Automática**.



**Otimizar distribuição automática**

Otimiza automaticamente a distribuição de trabalhos usando um ou mais dos critérios especificados abaixo. Isto permite que você trabalhe mais eficientemente, agrupando seus trabalhos para a saída. É possível adicionar vários trabalhos na fila e otimizá-los para distribuição em um só trabalho.


**Número de trabalhos**

Selecione essa opção para otimizar a distribuição automática de trabalhos uma vez que o número especificado de trabalhos seja acumulado na fila.

**Número de minutos**

Selecione essa opção para otimizar a distribuição automática de trabalho uma vez que se passe o número especificado de minutos.

<b>Percentual de cobertura</b>	Selecione essa opção para otimizar a distribuição automática de trabalhos uma vez que se cubra a porcentagem especificada do material.
<b>Diariamente às</b>	Selecione essa opção para otimizar a distribuição automática de trabalhos uma vez por dia em uma hora específica.
<b>Rotacionar automaticamente a imagem ao otimizar distribuição</b>	Se essa opção for marcada, as imagens serão rotacionadas automaticamente quando otimizadas para distribuição de forma que seja usado menos material de saída.

 Defina **Número de trabalhos** como **1** para otimizar automaticamente a distribuição de páginas, painéis e separações.

## Otimizando a Distribuição de Páginas, Painéis e Separações

O software pode otimizar a distribuição de várias páginas, cópias, painéis ou separações de um trabalho de forma que eles sejam alinhados através da largura do material e usem menos material.

1. Selecione o trabalho e abra o diálogo **Propriedades do Trabalho**.
2. A partir da guia **Layout**, marque **Otimização de páginas**.
3. Ajuste as seguintes opções em **Propriedades do Trabalho**:
  - Para otimizar a distribuição de várias páginas, clique em **OK**.
  - Para otimizar a distribuição de várias cópias, a partir da guia **Layout**, defina a quantidade de cópias como um número maior que 1 e clique em **OK**.
  - Para otimizar a distribuição de vários painéis, a partir da guia **Painel**, defina a quantidade de painéis como um número maior que 1 e clique em **OK**.
  - Para otimizar a distribuição de várias separações, a partir da guia **Separação**, marque **Imprimir Como Separações** e clique em **OK**.

## Reorganizando Trabalhos com Distribuição Otimizada

É possível mover, rotacionar ou espelhar um trabalho dentro de um conjunto de trabalhos com distribuição otimizada usando o diálogo

Propriedades do Trabalho.

### Movendo Imagens

Para mover uma imagem com a distribuição otimizada, clique e arraste a imagem no painel de prévia do diálogo Propriedades do Trabalho.

### Rotacionando Imagens

Para rotacionar uma imagem com distribuição otimizada:

1. Abra o diálogo **Propriedades do Trabalho** do conjunto com distribuição otimizada.
2. Selecione a imagem no Painel de Prévia e siga uma destas etapas:
  - Clique em sua alça de rotação central para rotacionar a imagem em incrementos de 90°.
  - Clique no botão **Rotacionar Imagem** na guia Layout e selecione o grau de rotação que deseja aplicar.

### Espelhando Imagens

Para espelhar todas as imagens ao longo de seus eixos verticais, clique no botão **Espelhar Imagem**. **F** As imagens são espelhadas, mas suas posições no material de saída não são alteradas.



### Separando Trabalhos com Várias Seções em Trabalhos com Distribuição Otimizada

O comando Separar separa um trabalho com várias seções em partes individuais e, em seguida, otimiza a distribuição dessas partes. É possível separar várias cópias, painéis ou páginas.

Uma vez que você separa um trabalho, não é possível desfazer. É necessário adicionar o trabalho novamente.

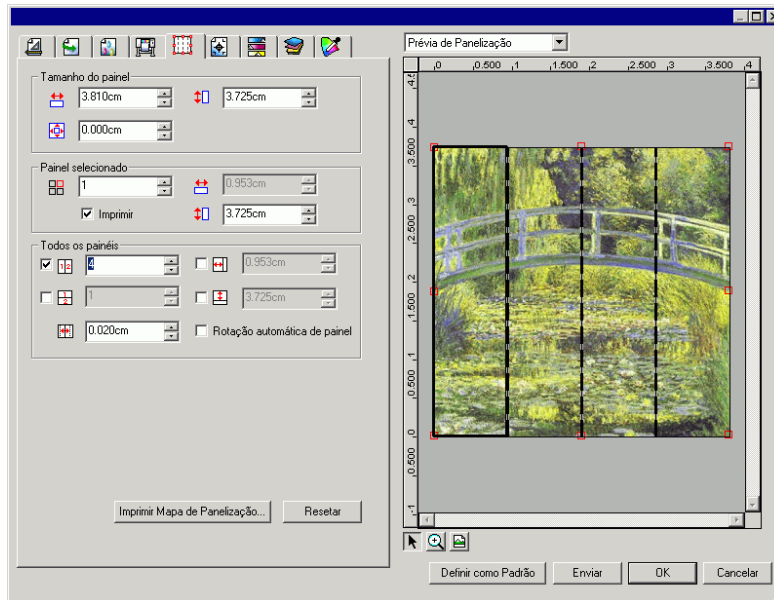
1. Adicione um trabalho. Consulte Adicionando Novos Trabalhos para obter mais informações.
2. Selecione o trabalho e abra **Propriedades do Trabalho**.
3. Ajuste o seguinte:
  - *Para várias cópias*, a partir da guia Layout, defina a quantidade de cópias como um número maior que 1 e clique em **OK**.
  - *Para vários painéis*, a partir da guia Painel, defina a quantidade de painéis como um número maior que 1 e clique em **OK**.

- *Para um trabalho com várias páginas, clique em **OK**.*
4. Siga uma destas etapas:
- No menu de contexto **Trabalho**, selecione **Separar**.
  - Clique com o botão direito do mouse no trabalho e selecione **Separar**.

---

## 9. Panelizando e Recortando Trabalhos

---



O recurso de panelização do software permite que você divida um trabalho em vários painéis menores que são produzidos separadamente.

- ☰ Se um trabalho for maior que o material de saída, ele será panelizado automaticamente em partes pequenas o suficiente para a saída.
- ☰ Quando um trabalho é rotacionado ou redimensionado, toda a panelização é removida. Se o trabalho for maior do que o material de saída depois de ter sido rotacionado, ele será repanelizado automaticamente.

Todo o processo de panelização é realizado dentro da guia **Painel** no diálogo de Propriedades do Trabalho. Para obter acesso aos recursos de panelização:

1. Selecione o trabalho.
2. No menu Arquivo, selecione Propriedades do Trabalho.
3. Selecione a guia **Painel**.

As seguintes configurações estão disponíveis:

### Tamanho do Painel

O painel é a parte do trabalho que será dividida em painéis e produzido pelo software. Se o painel for reduzido de forma que não cubra todo o trabalho, apenas as partes cobertas pelo painel serão produzidas.



Mostra a largura e a altura do painel. Para alterar, digite um número ou use as setas.



O tamanho da margem. A margem é a parte do painel que estende-se fora dos limites do trabalho.

### Painel Selecionado

Seleciona o painel cuja largura e altura serão exibidas no campos abaixo.



Seleciona um painel a ser editado. O painel selecionado é destacado no painel de prévia.



Mostra a largura e a altura do arquivo selecionado. Para ajustar, insira um número ou use as setas.

### Imprimir

Se essa opção for marcada, o painel selecionado será produzido com o restante do trabalho. O painel é marcado com uma superposição de malha no painel de prévia e não será produzido, se essa opção for desmarcada.

### Todos os painéis

Essas configurações são aplicadas a todos os painéis e ajudam na configuração rápida e automática de painéis de tamanhos iguais.



A seleção dessa opção divide o trabalho verticalmente no número especificado de colunas. Todas as colunas terão larguras idênticas.



A seleção dessa opção divide o trabalho horizontalmente no número especificado de linhas. Todas as linhas terão alturas idênticas.



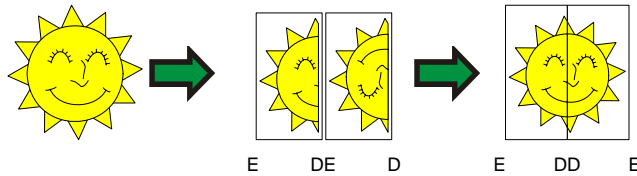
Se você sabe que deseja painéis de um certo tamanho, os valores para a largura e altura dos painéis poderão ser inseridos aqui. Todos os painéis serão alterados para o tamanho especificado.



Define a quantidade de sobreposição entre os painéis. Digite um número negativo para criar um deslocamento entre painéis.

### Rotação automática de painel

Se essa opção for marcada, os painéis impressos serão rotacionados em 180° alternadamente de forma que as bordas verticais adjacentes sejam sempre impressas com o mesmo lado do cabeçote de impressão. Isso ajuda na correspondência perfeita dos painéis.



### Imprimir Mapa de Painéis



Produz um mapa de painéis para ajudar na montagem do trabalho final. Consulte “Imprimindo um Mapa de Painéis” na página 122 para obter detalhes.


### Redefinir

O botão Redefinir restaura os valores e configurações ao estado original.

## Dividindo um Trabalho em Painéis






O trabalho começa como um único painel grande que cobre todo o trabalho. Esse painel é selecionado por padrão.

Para dividir o trabalho em vários painéis, reduza a largura e/ou a altura do primeiro painel usando os campos  e  na seção **Painel Selecionado**. Os novos painéis serão criados automaticamente para cobrir as áreas expostas do trabalho.

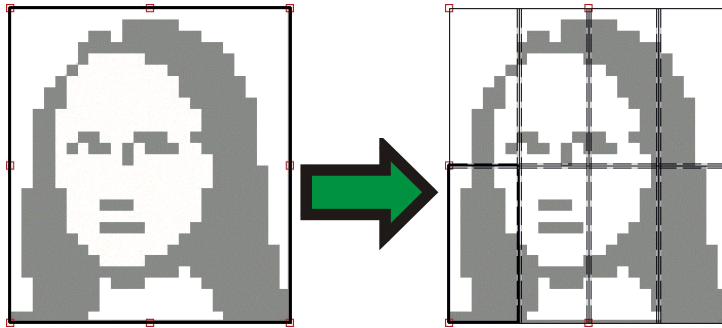
*Por exemplo, para dividir um trabalho de 30x25 em dois painéis verticais, defina o campo  como 15, reduzindo o tamanho do primeiro painel para 15x25. Um segundo painel de 15x25 será criado automaticamente.*

## Dividindo um Trabalho em Linhas e Colunas Uniformes de Painéis

Para dividir o trabalho em uma quantidade específica de linhas e colunas uniformes de painéis:

1. Marque  ou  para panelizar o trabalho vertical ou horizontalmente.
2. Insira a quantidade de colunas de painéis no campo .
3. Insira a quantidade de linhas de painéis no campo .
4. Defina a quantidade de sobreposição entre os painéis no campo .

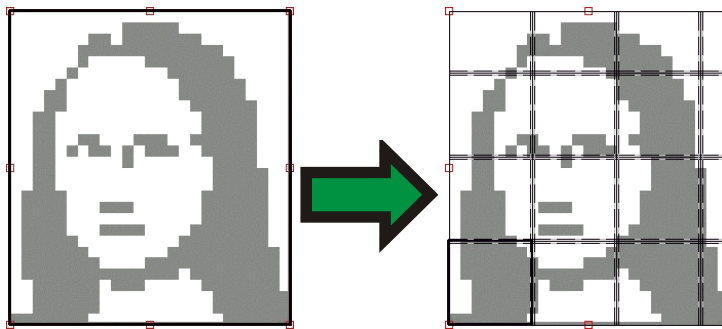




### Dividindo um Trabalho em Painéis Uniformes de um Tamanho Específico

Para dividir o trabalho em painéis uniformes de um tamanho específico:

1. Marque e para definir todos os painéis no trabalho como um tamanho específico.
2. Defina os campos e para a largura e altura desejada dos painéis.
3. Defina a quantidade de sobreposição entre os painéis no campo .



Se os painéis especificados não cobrirem o trabalho igualmente, os painéis nas bordas superior e direita serão reduzidos o suficiente para preencher o espaço.

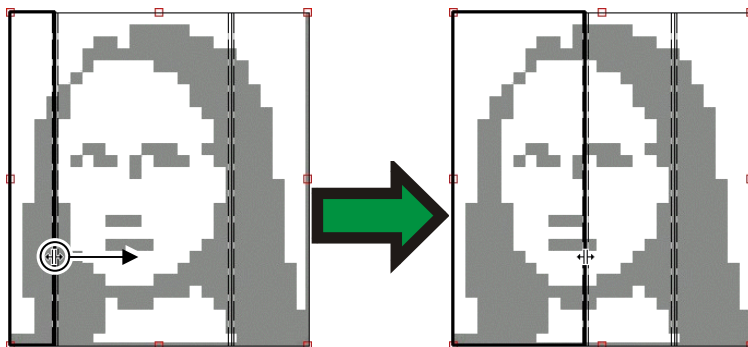
### Selecionando um Painel

No painel de prévia, clique no painel para selecioná-lo, ou selecione-o usando o campo na seção **Painel Selecionado** da guia Painel.



### Editando Painéis

Para editar o tamanho do painel selecionado, altere os valores nos campos e .

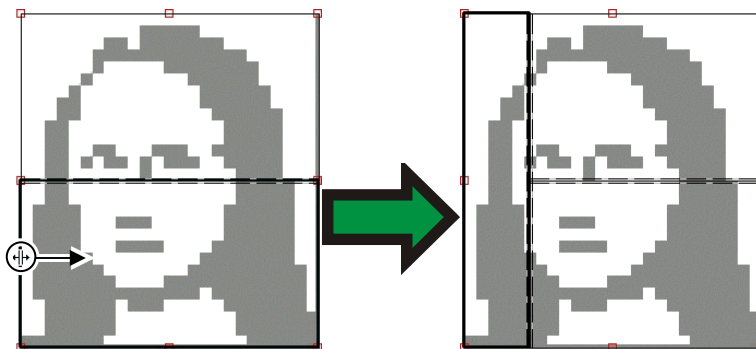
Também é possível redimensionar painéis arrastando suas bordas no Painel de Prévia.



Clique e arraste para redimensionar

Se alguma das caixas de seleção **Todos os Painéis** estiver marcada, os campos  e  poderão estar desativados. Nesse caso, os campos podem ter sido ocultados para manter todos os painéis uniformes. Os painéis também não serão editáveis usando o Painel de Prévia.

Se você arrastar as bordas do painel de forma que parte do trabalho seja exposta, um novo painel será criado para cobrir a área exposta do trabalho. A exceção é quando o painel é redimensionado usando as alças de recorte (consulte “Recortando um Trabalho” na página 123 para obter detalhes).



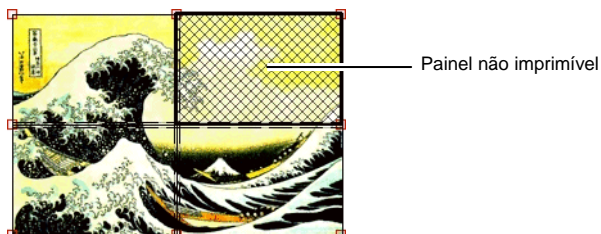
Clique e arraste a borda do painel para adicionar outro painel.

## Evitando a Saída de um Painel

Para evitar que um painel seja produzido com o resto do trabalho:

- Clique duas vezes no painel dentro painel de prévia.
- Clique com o botão direito do mouse no painel dentro painel de prévia.
- Selecione o painel na seção **Painel Selecionado** da guia Painel e desmarque a caixa de seleção **Imprimir**.

Painéis não imprimíveis são marcados com um padrão embaralhado.



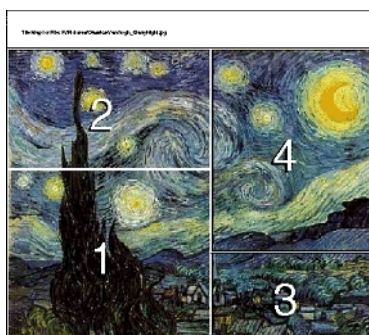
Para reativar a impressão de um painel não imprimível:

- Clique duas vezes ou clique com o botão direito no painel novamente para reativá-lo.
- Selecione o painel na seção **Painel Selecionado** da guia Painel e marque a caixa de seleção **Imprimir**.

Um painel em cada trabalho deverá sempre permanecer imprimível. Se você tentar definir todos os painéis como não imprimíveis, um dos painéis se tornará imprimível novamente.

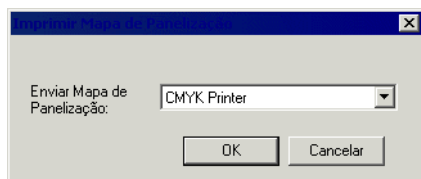
## Imprimindo um Mapa de Painéis

O software pode imprimir um mapa que mostra como o trabalho será dividido em painéis. Cada painel aparece com o número do painel impresso dentro dos seus limites.




Para imprimir um mapa de painéis:

4. Clique no botão Imprimir Mapa de Painéis na guia Painel.



5. Selecione a impressora a ser usada para imprimir o mapa de painéis.

 Se você deseja enviar o mapa de painéis para uma impressora de mesa ou de rede, primeiro crie uma configuração para essa impressora e selecione aqui essa configuração.

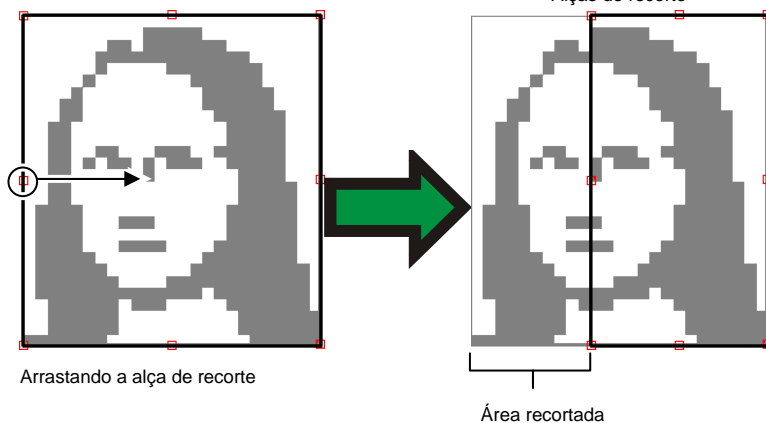
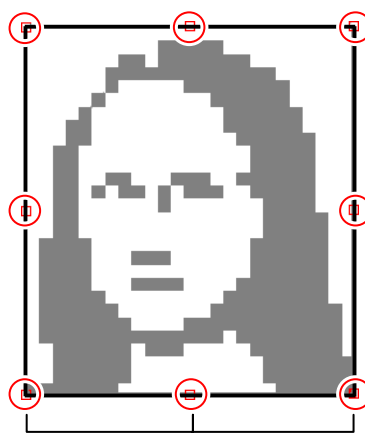
6. Clique em **OK**.




## Recortando um Trabalho

Para recortar parte de um trabalho para que não seja impressa:

1. A partir do trabalho, abra o diálogo Propriedades do Trabalho.
2. Selecione a visualização Prévia de Panelização do trabalho.
3. Arraste as alças de recorte vermelhas de forma que as partes não desejadas do trabalho sejam recortadas.


As áreas recortadas do trabalho não serão impressas.



Também é possível recortar um trabalho reduzindo o tamanho do painel através dos campos ,  e  na seção **Tamanho do Painel** da guia **Painel**.

## Removendo Toda Panelização e Recortes

Para remover todos os painéis e os recortes e restaurar o trabalho como uma só peça, clique no botão **Redefinir**.

 Se o trabalho for maior que o material, ele ainda será panelizado para caber no material.

---

## 10. Trabalhando com Cores

---


O software fornece vários recursos de gerenciamento de cores que permitem o ajuste fino da saída colorida dos trabalhos.

### Usando o Módulo de Calibração de Cores

Para obter instruções sobre como usar o Módulo de Calibração de Cores, consulte a seção Módulo de Calibração de Cores.


### Usando o Mapeamento de Cor Spot Personalizada

O Mapeamento de Cor Spot Personalizada permite que você mapeie cores spot para valores exatos de saída para seu dispositivo de saída específico. As cores mapeadas sempre serão impressas usando os valores definidos no módulo Mapeamento de Cor Spot Personalizada substituindo quaisquer outras configurações de gerenciamento de cores.

 Se você mapeou uma cor personalizada mas não deseja usar esse mapeamento de cor específico para um determinado trabalho, você pode desativar todos os mapeamentos de cor spot personalizada ou excluir o mapeamento de cor para essa determinada cor.

Cada mapeamento de cor spot personalizada se aplica a um só modo de cores em um único dispositivo de saída. Para mapear a mesma cor personalizada em vários modos de cores, é necessário criar vários mapeamentos de cor spot personalizada: um para cada modo de cor.

O mapeamento de cor spot personalizada aplica-se apenas aos trabalhos no formato vetorial tais como EPS ou PostScript. Ele não afeta bitmaps ou JPEGs.

 O mapeamento de cor spot personalizada afeta apenas trabalhos adicionados após a adição do mapeamento de cores. Os trabalhos já enfileirados não são afetados.

### Habilitando o Mapeamento de Cor Spot Personalizada

Para habilitar o mapeamento de cores, marque **Usar Mapeamento de Cores** na guia Gerenciamento de Cores dos diálogos Propriedades do Trabalho ou Propriedades Padrão de Trabalho e clique em **OK**.

Se a mesma cor for definida usando tanto o Mapeamento de Cor Spot Personalizada quanto o Mapeamento Global de Cores, as configurações do primeiro substituirão as do segundo. Para registrar como a mesma cor, o nome e o modo de cores devem ser idênticos.

### Mapeando Cores usando o Mapeamento Personalizado de Cores

1. No menu de contexto Configuração, selecione **Propriedades Padrão de Trabalho**.

2. Selecione a guia **Gerenciamento de Cores**.
3. Clique no botão **Mapeamento de Cores**.

#### **Adicionando/Modificando um Mapeamento Personalizado de Cores Spot**

1. Adicione ou modifique um Mapeamento Personalizado de Cores Spot:

*Para adicionar* um Mapeamento Personalizado de Cores Spot:

- Na lista **Modo de Cores**, selecione o modo de cores para o qual você deseja mapear sua cor personalizada.
- Clique no botão **Adicionar** na barra de ferramentas do Mapeamento Personalizado de Cores Spot.

*Para modificar* um Mapeamento Personalizado de Cores Spot:

- Selecione o Mapeamento Personalizado de Cores Spot que você deseja modificar.
- Clique no botão **Modificar** na barra de ferramentas do Mapeamento Personalizado de Cores Spot.


2. Insira ou edite um nome para a cor no campo **Cor**.
3. Insira os valores para cada uma das cores de processo no modo de cores selecionado.
4. Clique no botão **Selecionador de Cores** para escolher uma cor de sistema que corresponda melhor à cor desejada.
5. Selecione o método que você deseja usar para restringir a cor:
  - Clique no botão **Medir Cores** para usar um colorímetro para medir a cor desejada.
    - i. Sob **Configuração do Dispositivo de Medição**, selecione o dispositivo de medição e a porta à qual ele se conecta.
    - ii. Clique em **Calibrar** para calibrar o dispositivo.
    - iii. Clique em **Medida** para medir uma amostra da cor desejada com um colorímetro.
    - iv. Clique em **OK**.
  - Clique no botão **Imprimir Referências de Cor** para imprimir uma tabela de cores contendo referências de cores que correspondam melhor à cor desejada.
    - v. Selecione o tipo de fonte que você deseja que seja usado nas legendas da tabela de cores.

- vi. A partir da tabela de cores, selecione as coordenadas da cor que corresponda melhor à cor desejada e insira-as nos campos de **Referência com correspondência mais precisa**.
  - vii. Clique em **Atualizar Cor** para atualizar os valores das cores de processo no modo de cores selecionado.
6. Clique em **OK**.


#### ***Importando as Cores Personalizadas de um Trabalho de Impressão***

O software pode importar todas as cores personalizadas especificadas em um arquivo PostScript ou Encapsulated PostScript.

Para importar de um arquivo as definições de cores personalizadas:

1. Clique no botão Importar na barra de ferramentas do Mapeamento Personalizado de Cores. 
2. Selecione o arquivo do qual deve ser feita a importação e clique no botão **OK**.

#### ***Imprimindo Cores Personalizadas***

Para imprimir uma tabela de todas as cores personalizadas que foram especificadas para o modo de cores selecionado, clique no botão **Imprimir Cores Personalizadas** na barra de ferramentas **Mapeamento Personalizado**. 

#### ***Excluindo o Mapeamento Personalizado de Cores***

Para excluir uma cor personalizada:

1. Selecione a cor personalizada na lista.
2. Pressione a tecla **Delete** ou clique no botão **Apagar** na barra de ferramentas.

## **Usando o Mapeamento Global de Cores**


O módulo Mapeamento Global de Cores permite que você mapeie as cores do seu trabalho usando o espaço de cores LAB, um espaço de cores independente de dispositivo.

Por usar o espaço de cores LAB, o Mapeamento Global de Cores possui as seguintes vantagens:

- É possível determinar os valores de cores usando um dispositivo de medição como um espectrômetro, pois os dispositivos medem cores em LAB.
- Como o LAB é independente de dispositivo, não é necessário medir cada cor separadamente para cada dispositivo e tipo de material de saída. Depois que uma cor é mapeada no Mapeamento Global de Cores, isso é feito para todos os dispositivos e materiais.



Entretanto, o Mapeamento Personalizado de Cores é capaz de resultar valores de cores que são um pouco mais precisos, mas em tempo e esforço muito maiores.

 O mapeamento global de cores afeta apenas trabalhos adicionados após a adição do mapeamento de cores. Os trabalhos já enfileirados não serão afetados.

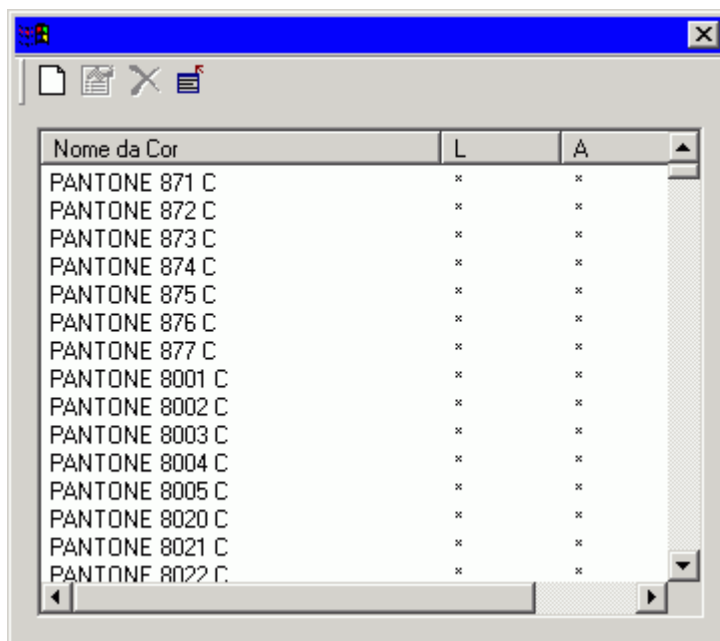
### Habilitando o Mapeamento de Cores

Para habilitar o Mapeamento de Cores, a caixa **Usar Mapeamento de Cores** na guia Gerenciamento de Cores dos diálogos Propriedades do Trabalho ou Propriedades Padrão de Trabalho deve ser marcada. Essa caixa habilita o Mapeamento Personalizado de Cores e o Mapeamento Global de Cores.

Se a mesma cor for definida usando tanto o Mapeamento Personalizado de Cores quanto o Mapeamento Global de Cores, as configurações do primeiro substituirão as do segundo. Para registrar como a mesma cor, tanto o nome como o modo de cores devem ser idênticos.

### Mapeando Cores usando o Mapeamento Global de Cores

Para obter acesso ao módulo Mapeamento Global de Cores, abra o menu **Configurações** e selecione **Mapeamento Global de Cores**.



Nome da Cor	L	A
PANTONE 871 C	*	*
PANTONE 872 C	*	*
PANTONE 873 C	*	*
PANTONE 874 C	*	*
PANTONE 875 C	*	*
PANTONE 876 C	*	*
PANTONE 877 C	*	*
PANTONE 8001 C	*	*
PANTONE 8002 C	*	*
PANTONE 8003 C	*	*
PANTONE 8004 C	*	*
PANTONE 8005 C	*	*
PANTONE 8020 C	*	*
PANTONE 8021 C	*	*
PANTONE 8022 C	*	*

Mapeamentos de cores são fornecidos para todas as cores Pantone.

### ***Adicionando/Modificando um Mapeamento Global de Cores***

1. Clique no botão **Adicionar** ou **Modificar** na barra de ferramentas Mapeamento Global de Cores.
2. Insira ou edite um nome para a cor no campo **Cor**.
3. Digite os valores LAB para a cor.
4. Sob Configuração do Dispositivo de Medição, selecione o colorímetro e a porta à qual ele se conecta e clique em **Calibrar**.
5. Clique em **Medida** para medir uma amostra de uma cor com um colorímetro.
6. Ao terminar, clique em **OK**.

### ***Apagando um Mapeamento Global de Cores***


Para apagar um mapeamento global de cores:

1. Selecione a cor global na lista.
2. Pressione a tecla **Delete** ou clique no botão **Apagar** na barra de ferramentas.

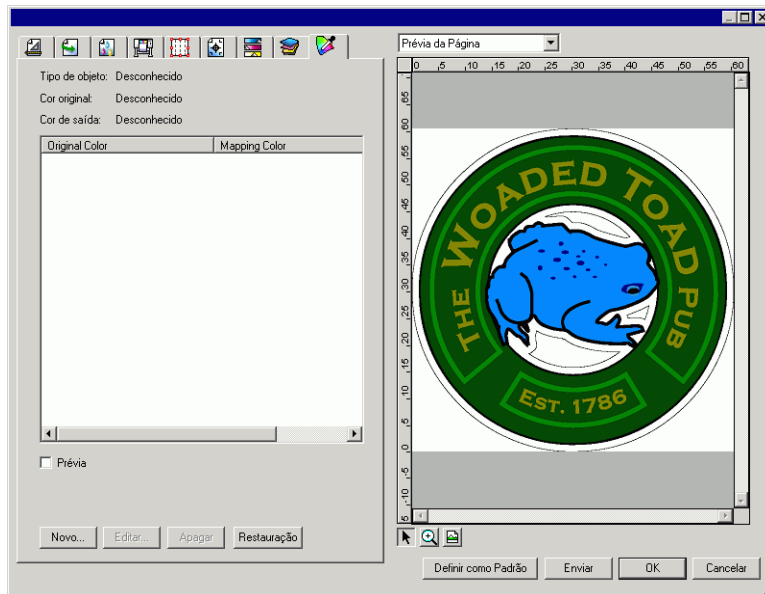
## **Usando o Mapeamento de Cores Avançado**

A guia Controle de Cor por Objeto no diálogo Propriedades do Trabalho permite que você mapeie as cores em um trabalho para os valores das cores de processo específicas do dispositivo que são usadas para imprimir as cores.

1. Selecione o trabalho com o qual deseja trabalhar.
2. Abra o diálogo **Propriedades do Trabalho**.
3. Selecione a guia **Controle de Cor por Objeto**.

 O Controle de Cor por Objeto não está disponível para arquivos DCS. O diálogo Propriedades do Trabalho para um arquivo DCS não possui uma guia Controle de Cor por Objeto.

## Mapeando Cores Usando o Mapeamento de Cores Avançado



A guia Mapeamento de Cores Avançado permite que você trabalhe com as cores em seu trabalho interagindo com a imagem de prévia do trabalho.

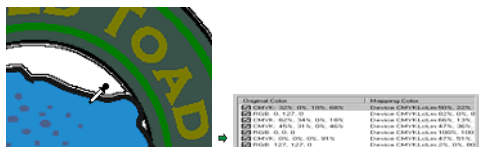
Se a caixa **Prévia** for marcada, o painel de prévia será atualizado para refletir qualquer edição e mapeamento de cores que você fizer.

### **Inspeccionando Cores**

Para visualizar os valores de cor de saída atribuídos no momento a objetos ou áreas em seu trabalho, basta mover o mouse sobre tal objeto ou área. Os valores de cor de saída serão exibidos na guia Mapeamento de Cores Avançado, na área acima da lista.

### **Selecionando Cores**

Para selecionar um objeto ou área coloridos, clique no objeto ou na área no painel de prévia. A cor será exibida na lista. Se você clicar na mesma cor novamente, a cor será destacada na lista.




### **Configurando um Mapeamento de Cor como Ativado ou Desativado**

Para ativar um mapeamento de cor, marque a caixa perto dele. Desmarcar a caixa desativa o mapeamento.

### **Editando Cores**

Para editar um mapeamento de cores:

1. Selecione um objeto ou área em cores no painel de prévia.
2. Selecione a cor na lista **Cor Original**.
3. Clique no botão **Editar**.
4. Defina o **Espaço das cores** para o espaço das cores no qual você deseja trabalhar.
5. Edite os Valores de Cor para a cor.

 Os valores de cor são sempre especificados para a cor com 100% de cobertura. Se uma tinta foi especificada, o software assumirá que os valores de cor especificados são para cobertura de 100% e calculará os valores de saída reais baseados no percentual de cobertura especificado para a tinta.

6. Defina a quantidade de **Tolerância** por amostra.
7. Marque se você deseja que o mapeamento de cores seja aplicado a objetos **Bitmap**, **Vetoriais** ou **Todos** os objetos.
8. Clique em **OK**.

### **Adicionando Novas Cores**

É possível adicionar novos mapeamentos de cores à lista, mesmo se as cores originais não estiverem no trabalho. Isso poderá ser útil se você quiser salvar os mapeamentos de cores em um arquivo predefinido para usar com outros trabalhos de impressão, por exemplo.

Por exemplo: Se você sabe que a maioria dos seus trabalhos terão a cor spot **Company\_Logo\_Purple**, você pode adicionar um mapeamento de cor para essa cor mesmo se ela não aparecer no trabalho atual. Em seguida, você pode salvar todos os mapeamentos de cores em um arquivo predefinido e reaplicá-los em trabalhos futuros em uma etapa.

1. Clique em **Novo**.
2. A partir da guia **Cor de Entrada**, ajuste o seguinte:
  - a. Defina **Espaço das cores** para o espaço de cores da nova cor.
  - b. Insira os Valores de Cor para a nova cor conforme eles apareceriam em um trabalho.
3. A partir da guia **Cor de Saída**, ajuste o seguinte:

- a. Defina **Espaço das cores** para o espaço de cores que você deseja usar para especificar a cor de saída.
- b. Insira os valores de cor para a cor de saída.
4. Defina a quantidade de **Tolerância** por amostra.
5. Marque se você deseja que o mapeamento de cores seja aplicado a objetos **Bitmap**, **Vetoriais** ou **Todos** os objetos.
6. Clique em **OK**.

#### **Redefinindo Valores de Cores**


Para limpar a lista de cores e redefinir os mapeamentos de cores aos seus estados originais, clique em **Redefinir**.

Salvando Configurações de Mapeamento de Cores Avançado em uma Predefinição

É possível fazer uma predefinição que contenha mapeamentos de cores.

As configurações armazenadas em uma predefinição sobrescrevem quaisquer configurações anteriores nas Propriedades do Trabalho.

1. A partir da caixa de grupo **Predefinições** na parte superior do diálogo Propriedades do Trabalho, clique no botão **Salvar Como**.
2. Marque as configurações de guia que você deseja incluir na predefinição e clique em **OK**.

 Para a maioria das predefinições, marque as configurações **Gerenciamento de Cores** e **Opções da Impressora**.

3. Insira um nome para a nova predefinição.
4. Clique em **OK**.

#### **Carregando Configurações de Mapeamento de Cores Avançado a partir de uma Predefinição**

Para carregar mapeamentos de cores que tenham sido salvos em uma predefinição, basta aplicar a predefinição.



---

# 11. Corte de Contorno e Saída Híbrida Virtual

---

Existem vários dispositivos de saída que cortam um contorno e imprimem uma imagem. Eles são conhecidos como *dispositivos híbridos*.

Além disso, o software permite que você obtenha o mesmo resultado imprimindo um trabalho em uma impressora e, em seguida, carregando o material impresso em uma cortadora e cortando-o. Isso é chamado saída *híbrida virtual*.

## Configurando um Trabalho para Corte de Contorno

Para cortar um contorno usando um dispositivo híbrido ou híbrido virtual, o trabalho deve atender aos seguintes parâmetros:

Para **Software de Desenho Gráfico**:

- O trabalho deve ser baseado em vetor.
- Um stroke chamado **CutContour** deve ser atribuído aos contornos.

Para **AutoCAD**:

- O trabalho deve ser baseado em vetor.
- Todos os objetos a serem usados como um caminho de contorno devem estar em uma camada denominada de **CutContour**.

## Saída em Dispositivo Híbrido

Para produzir um trabalho com um corte de contorno:



1. Configure o trabalho conforme descrito em Configurando um Trabalho para Corte de Contorno.
2. Adicione o trabalho à configuração de um dispositivo híbrido.
3. Abra o diálogo Propriedades do Trabalho e selecione e guia **Fluxo de Trabalho**.
4. Defina a configuração **Enviar** como **Impressão & Contorno**.
5. Clique **Enviar**.

 O contorno é cortado depois que o trabalho é impresso.

## Saída Híbrida Virtual

O software permite que você use uma impressora e um dispositivo de corte para produzir os mesmos resultados que uma impressora/cortadora híbrida.

### Saída Virtual Híbrida em uma Cortadora com Alinhamento Automático


1. Configure o trabalho conforme descrito em Configurando um Trabalho para Corte de Contorno.
2. Adicione o trabalho à configuração da impressora que deseja usar como a primeira parte do híbrido virtual.
3. Abra o diálogo Propriedades do Trabalho e selecione a guia **Fluxo de Trabalho**.
4. Marque a caixa **Enviar Trabalho de Corte** e selecione a cortadora que deseja usar como a segunda metade do híbrido virtual.
  -  Ao selecionar a cortadora na guia **Fluxo de Trabalho**, as marcas de registro padrão para a cortadora são adicionadas automaticamente ao trabalho.
5. Clique **Enviar**.
  -  Uma vez que o trabalho é RIPado e impresso, a parte de corte do trabalho aparece automaticamente na Fila de Trabalho para a configuração da cortadora.
6. Remova o material de saída da impressora e carregue-o na cortadora.
7. Clique no botão **Enviar** na barra de ferramentas da janela principal.
8. Alinhe a cabeça de corte sobre a primeira marca de registro automática (direita inferior, caso não marcado) usando os controles do painel frontal da cortadora.
9. Clique em **OK** para cortar o contorno.


### Saída Híbrida Virtual em uma Cortadora Alinhada Manualmente

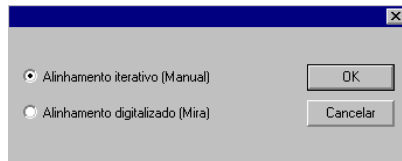
Para produzir um trabalho usando uma saída híbrida virtual e uma cortadora alinhada manualmente:

1. Configure o trabalho conforme descrito acima.
2. Adicione o trabalho à configuração da impressora que deseja usar como parte do híbrido virtual.
3. Abra o diálogo Propriedades do Trabalho e selecione a guia **Fluxo de Trabalho**.
4. Marque a caixa **Enviar Trabalho de Corte** e selecione a cortadora que deseja usar como a segunda metade do híbrido virtual.



-  Ao selecionar a cortadora na guia Fluxo de Trabalho, as marcas de registro padrão para a cortadora são adicionadas automaticamente ao trabalho.
5. Clique em **OK** para fechar o diálogo Propriedades do Trabalho.
  6. Faça o RIP e imprima o trabalho.

 Depois que o trabalho for RIPado e impresso, a parte de corte do trabalho aparecerá automaticamente na fila de trabalho.
  7. Remova o material de saída da impressora e carregue-o na cortadora. Certifique-se de que o material de saída esteja reto e alinhe as marcas de registro à origem da cortadora.
  8. Produza o trabalho de corte na Fila de Trabalho como faria normalmente com um trabalho de impressão.




9. Selecione o método a ser usado para posicionar a cabeça de corte sobre as marcas de registro e clique em **OK**.

**Alinhamento Interativo**

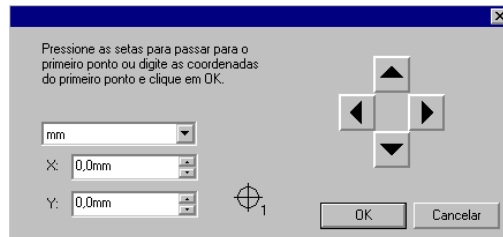
Você posicionará a cabeça de corte sobre as marcas de registro usando os controles do software.

**Alinhamento Digitalizado**

Você posicionará a cabeça de corte sobre as marcas de registro usando os controles na face da cortadora.

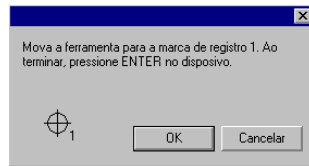
 Essa opção somente estará disponível quando for usado um protocolo de comunicações bidirecional, como serial ou USB.

- a. Para indicar a posição das marcas de registro usando o **Alinhamento Interativo**:

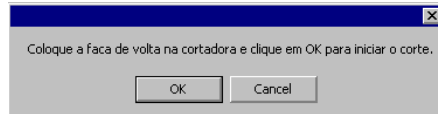


- i. Use os botões de seta para posicionar a cabeça do dispositivo de corte sobre a marca de registro 1 e clique em **OK**.

- ii. Repita esta etapa para todas as marcas de registro adicionais.
- b. Para indicar a posição das marcas de registro usando o **Alinhamento Digitalizado**:



- i. Use os controles do painel frontal da cortadora para posicionar a cabeça do dispositivo de corte sobre a marca de registro 1. Pressione **Enter** no dispositivo de corte e, em seguida, clique em **OK**.
- ii. Repita essa etapa para todas as marcas de registro adicionais.



- 10. Certifique-se de que a lâmina esteja carregada na cortadora e clique em **OK** para cortar a parte de contorno do desenho.


---

## 12. Imprimindo a Partir de Aplicativos Clientes

---

As diretrizes nesta seção descrevem como gerar a melhor saída a partir de aplicativos de mesa populares.

Para enviar um trabalho para o software a partir de um aplicativo cliente:

1. Abra o software.
2. Se ainda não tiver feito isso, crie drivers desktop para suas configurações de dispositivo de saída:
  - a. A partir do menu de contexto, selecione **Propriedades da Configuração**.
  - b. A partir da guia **Fluxo de Trabalho**, clique no botão **Instalar driver desktop**.
3. Para executar o aplicativo cliente e o software em computadores diferentes:
  - a. Configure o computador executando o software para receber trabalhos de clientes. Consulte Configurando Compartilhamento de Arquivo e Impressora para obter mais informações.
  - b. Em seu computador, adicione uma fila de impressora de rede para o software. Consulte Configuração de Clientes Windows ou Configuração de Clientes Macintosh OS X para obter mais informações.
    -  Se o PhotoPRINT estiver sendo executado em um computador Macintosh, você só poderá imprimir a partir de aplicativos em execução no mesmo computador. O Macintosh não possui suporte para impressão a partir de um aplicativo remoto.
4. Selecione o comando **Imprimir** do aplicativo.
5. Selecione a fila de impressão do software a partir da lista de impressoras disponíveis no diálogo Imprimir.
6. Imprima o trabalho.

### Questões Gerais dos Aplicativos

#### Inclusão de Fontes

As fontes que não estão embutidas no arquivo PostScript podem se perder quando o mesmo é transportado de uma estação de trabalho para outra ou entre plataformas. Se a fonte não estiver incluída no arquivo PostScript, será necessário instalá-la em toda estação que o

arquivo for usado. Se não estiver instalada, o computador substituirá a fonte por outra disponível. Se o aplicativo fornecer a opção de incluir fontes com o arquivo PostScript, será necessário escolher a inclusão de todas as fontes de todos os tipos.

### **Níveis de Linguagem PostScript**

O software servidor usa um interpretador de PostScript da Adobe, conhecido como CPSI (Configurable PostScript Interpreter, Interpretador de PostScript Configurável). Os arquivos PostScript vêm em três níveis. Cada nível do PostScript representa um desenvolvimento na linguagem de programação e a adição de novos recursos. O PostScript de nível 3 é o nível mais recente. Para utilizar o PostScript 3 em seu potencial máximo, é necessário ter um aplicativo, um driver de impressora PostScript e um arquivo PPD que suportem PostScript de nível 3.

### **Tamanho do Papel**

O tamanho do papel é o tamanho ou dimensões do arquivo de saída. O tamanho do papel deve sempre corresponder ao tamanho da página/imagem para a geração correta do arquivo PostScript. Tamanhos de imagem e de papel não correspondentes são um dos problemas mais comuns na geração de PostScript. Selecionar um tamanho de papel em particular para saída não significa que seu trabalho será escalado para caber no tamanho de saída desejado. O tamanho do papel cria uma área de limites, como um quadro, centralizada na imagem. Se o tamanho da página/imagem for maior que o tamanho de papel selecionado, as partes da página que não cabem no tamanho do papel serão recortadas. Se o tamanho da página/imagem for menor que o tamanho do papel selecionado, a página será centralizada no papel com espaços em branco como uma borda ao redor do trabalho. É comum selecionar um tamanho de papel que caiba na largura de um dispositivo de saída, mas para gerar um arquivo PostScript com um tamanho de página/imagem que tenha sido criada em apenas 8,5" x 11". O resultado será a impressão da imagem em uma área pequena e cercada por muito papel desperdiçado. Poderá ser necessário criar um tamanho de papel/imagem personalizado em seu aplicativo de mesa para corresponder corretamente o tamanho do papel de seu dispositivo de saída.

### **Rastreamento**

O rastreamento define os ângulos de rastreamento, rastreamento de linhas e formas de pontos da saída. Normalmente, não é desejado que o aplicativo de mesa aplique seu próprio rastreamento ao arquivo de saída. O rastreamento padrão das impressoras deve ser usado sempre que possível. Para usar o rastreamento padrão da impressora para a saída, deve-se selecionar esta opção no diálogo Propriedades de Impressão.

## **Resolução**

Esta configuração é a resolução em que a impressora produzirá. As configurações de resolução são encontradas no diálogo Propriedades de Impressão.

## **Diretrizes Gerais de Fluxo de Trabalho**


Para alcançar o melhor resultado possível, deve-se planejar cuidadosamente o trabalho e usar um fluxo de trabalho consistente. Também é essencial a escolha do formato de arquivo correto para salvar o trabalho e a criação correta do arquivo PostScript. É necessário seguir as diretrizes desta seção, que descreve como gerar o melhor resultado possível a partir de aplicativos de mesa populares.

# Adobe Illustrator

## Adobe Illustrator para Macintosh

### Impressão Colorida

#### Impressão Colorida no Macintosh OS X

1. Carregue o Adobe Illustrator.
2. No menu **File**, selecione **Document Setup**:
  - a. No menu pull-down, selecione **Artboard**:
    - i. Escolha um tamanho de papel padrão no campo **Size**.
    - ii. Para usar um tamanho de página personalizado:
      - (1) Selecione **Custom** no campo **Size**.
      - (2) Selecione as unidades desejadas em **Units**.
      - (3) Insira a largura e a altura do tamanho de página personalizado em **Width** e **Length**.
  - iii. Clique em **OK**.
  - b. Clique em **OK**.
3. No menu **File**, selecione **Print**.
  -  Se você estiver usando o Illustrator CS ou CS2, clique no botão **Printer** no diálogo **Print** para acessar **Printer Features**.
  - a. Defina **Printer** para a fila de impressão em rede que corresponda ao dispositivo de saída desejado.
  - b. Selecione **General** na lista do lado direito da tela.
    - i. Defina **Copies** com o número de cópias que você deseja imprimir.
  - c. Clique no botão **Printer**.
    - i. Selecione os recursos da impressora em **Printer Features** no menu pop-up.
      - (1) Para aplicar configurações de cor escolha um perfil de saída ou uma predefinição
      - (2) Para iniciar automaticamente o RIP do arquivo sem imprimi-lo, defina **After Spooling** como **RIP**.
      - (3) Para imprimir o arquivo automaticamente, defina **After Spooling** como **Print**.
      - (4) Para verificar o modo de impressão e as configurações do perfil antes de imprimir o arquivo, defina **After Spooling** como **Hold**.

- ii. Clique em **Print** para voltar para o diálogo de impressão.
- d. Clique em **Print** para iniciar a impressão.

### ***Impressão de Cores Spot e Corte de Contorno***

#### ***Corte de Contorno no Macintosh OS X***


Para especificar um corte de contorno:

1. No Adobe Illustrator, exiba a paleta de referências e a paleta de cores:
  - a. No menu **Window**, marque **Swatches** e/ou **Color**. Selecionar um dos dois exibirá os dois.
2. Crie uma nova referência de Corte de Contorno:
  - a. Na paleta Swatches, clique na seta localizada no canto superior direito e escolha **New Swatch**.
  - b. No diálogo New Swatch, insira **CutContour** como o nome da referência em **Swatch Name**. A ortografia e fontes maiúsculas e minúsculas devem corresponder exatamente ou o stroke não será reconhecido como um caminho de corte de contorno.
  - c. Defina **Color Type** como **Spot Color**.
  - d. Defina **Color Mode** como o modo de cor desejado e selecione a cor que representa o caminho de corte de contorno.
  - e. Clique em **OK**.

### **Adobe Illustrator para Windows**

#### ***Impressão Colorida***

1. No Adobe Illustrator, no menu **File**, selecione **Document Setup**:
  - f. No menu pull-down, selecione **Artboard**:
    - i. Escolha um tamanho de papel padrão no campo Size.
    - ii. Para usar um tamanho de página personalizado:
      - (1) Selecione Custom no campo Size.
      - (2) Selecione as unidades desejadas em Units.
      - (3) Insira a largura e a altura do tamanho de página personalizado em **Width** e **Length**.

 Para evitar cortar a imagem, insira o tamanho exato de seu material.

- (4) Clique em **OK**.

2. No menu **File**, selecione **Print**.
  - a. Defina **Name** para a fila de impressão em rede que corresponda ao dispositivo de saída desejado.
  - b. Defina **Copies** com o número de cópias que você deseja imprimir.
  - c. Clique no botão **Properties**.
  - d. Selecione a guia Layout e clique no botão **Advanced**.
    - i. Em Advanced Options:
      - (1) Para imprimir o arquivo automaticamente, defina **After Spooling** como **Print**.
      - (2) Para verificar o modo de impressão e as configurações do perfil antes de imprimir o arquivo, defina **After Spooling** como **Hold**.
      - (3) Para iniciar automaticamente o RIP do arquivo sem imprimi-lo, defina **After Spooling** como **RIP**.
      - (4) Clique em **OK**.
    - ii. Clique em **OK**.
    - iii. Clique em **OK** para iniciar a impressão.

### ***Corte de Contorno***

1. No Adobe Illustrator, exiba a paleta de referências e a paleta de cores:
  - a. No menu **Window**, marque **Swatches** e/ou **Color**. Selecionar um dos dois exibirá os dois.
2. Crie uma nova referência de Corte de Contorno:
  - a. Na paleta Swatches, clique na seta localizada no canto superior direito e escolha **New Swatch**.
  - b. No diálogo New Swatch, insira **CutContour** como o nome da referência em **Swatch Name**. A ortografia e fontes maiúsculas e minúsculas devem corresponder exatamente ou o stroke não será reconhecido como um caminho de corte de contorno.
  - c. Defina **Color Type** como **Spot Color**.
  - d. Defina **Color Mode** como o modo de cor desejado e selecione a cor usada para representar o caminho de corte de contorno.
  - e. Clique em **OK**.

## **CorelDRAW**

### ***Impressão Colorida***




1. No CorelDRAW, no menu **File**, selecione **Print Setup**.
  - a. Selecione sua impressora no campo **Name**.




- b. Clique no botão **Properties**.
    - i. Escolha um tamanho de página no campo **Paper** ou selecione **Custom Page** para um tamanho de página personalizado.
      - ☰ Dependendo do sistema operacional e driver selecionado, poderá ser necessário clicar no botão **Advanced** para selecionar o tamanho de página.
    - ii. Para usar um tamanho de página personalizado:
      - (1) Selecione **PostScript Custom Page Size** no campo **Size**.
      - (2) Selecione as unidades desejadas em **Units**.
      - (3) Insira a largura e a altura do tamanho de página personalizado em **Width** e **Height**.
      - (4) Clique em **OK** para sair do diálogo Advanced Options.
    - iii. Clique em **OK** para sair do diálogo Properties.
  - c. Clique em **OK** para sair do diálogo Print Setup.
2. No menu **File (Arquivo)**, selecione Print (Imprimir).
- a. Defina **Name** para a fila de impressão em rede que corresponda ao dispositivo de saída desejado.
  - b. Na guia **General**.
    - i. Defina **Print Range** com o intervalo de páginas que você deseja imprimir.
    - ii. Defina **Number of copies** com o número de cópias que você deseja imprimir.
  - c. Na guia **PostScript**.
    - i. Selecione a compatibilidade **PostScript3**.
  - d. Na guia **Miscellaneous**.
    - i. Defina a saída de bitmap como CMYK de uma das seguintes formas:  
Desmarque a opção **Output Bitmaps in RGB**.  
Defina **Output Color Bitmaps as:** como **CMYK**.
      - ☰ Dependendo do sistema operacional e da versão do driver, esta configuração poderá estar em uma guia diferente.
    - ii. Certifique-se de que **Use Color Profile** não esteja marcada.
      - ☰ Dependendo do sistema operacional e da versão do driver, esta configuração poderá ser chamada **Apply ICC Profile**.
3. Clique no botão **Print**.

### **Impressão de Cores Spot e Corte de Contorno**

Para especificar uma cor spot que será usada para produzir um elemento de desenho ou para especificar um corte de contorno:

1. No CorelDRAW, no menu **Tools**, selecione **Palette Editor**.
  - a. Adicione definições de cores spot:
    - i. Selecione **User Defined Inks (Custom Spot Colors** no CorelDRAW 10 e 11) na lista pull-down de paletas na parte superior do diálogo.
    - ii. Clique em **Add Color**.
    - iii. Selecione a guia **Models** e escolha a cor que deseja usar para a representação em tela da cor.
      -  Não é necessário inserir um nome para a cor neste momento.
    - iv. Clique em **Add to Palette**.
    - v. Repita para todas as demais cores que você queira adicionar.
    - vi. Clique no botão **Close**.
  - b. Edite as cores spot:
    - i. Selecione a cor que você adicionou no diálogo **Palette Editor**.
      -  Elas receberão nomes padrão, como **Ink (1)**.
    - ii. Altere o nome da cor no campo **Name** em **Selected Palette Color**.
      -  O nome precisa corresponder exatamente à lista de cores spot para funcionar. Para o caminho do corte de contorno, use o nome **CutContour**.
  - c. Clique em **OK**.
2. Para atribuir essas cores a um objeto:
  - a. Selecione o objeto.
  - b. Escolha a ferramenta **Fill** ou **Outline** na barra de ferramentas principal.
  - c. Selecione a guia **Custom Palettes**.
  - d. Escolha uma das cores spot que acabam de ser criadas.
  - e. Use o controle deslizante **Tint** na parte inferior do diálogo para selecionar a porcentagem de tinta. **100%** imprimirá a cor spot com plena cobertura.
  - f. Clique em **OK**.

-  Para definir um corte de contorno, a cor **CutContour** deve ser definida como a cor de contorno do objeto e não como a cor de preenchimento.
3. Envie o trabalho para impressão normalmente. O software do servidor interpretará os nomes de cores especiais e poderá imprimi-las como cores spot ou como um caminho de corte de contorno.


## Macromedia FreeHand


### Macromedia FreeHand para Macintosh

#### *Impressão de Cores Spot e Corte de Contorno*

Para especificar uma cor spot que será usada para produzir um elemento de desenho ou para especificar um corte de contorno:

1. No Macromedia FreeHand, exiba os painéis Color Mixer e Swatches:
  - a. No menu **Windows**, escolha **Panel** e, em seguida, **Color Mixer**.
  - b. No menu **Windows**, escolha **Panel** e, em seguida, **Swatches**.
2. No painel do misturador de cores:
  - a. Selecione os valores de cor que deseja usar para a representação em tela da cor. Você pode usar os modelos **CMYK**, **RGB** ou **HLS** ou o selecionador de cores da Apple.
  - b. Clique no botão **Add to Swatches**.
    - i. Insira o nome da cor spot.

 O nome precisa corresponder exatamente à lista de cores spot para funcionar. Para o caminho do corte de contorno, use o nome **CutContour**.
    - ii. Selecione a opção **Spot**.
    - iii. Clique em **Add**.
  - c. Para criar uma referência de cores adicional contendo uma tinta da cor spot:
    - i. Selecione a guia **Tint**.
    - ii. Selecione um percentual de tinta. 100% imprimirá a cor spot com plena cobertura.
    - iii. Clique no botão **Add to Swatches**.


 A nova referência será criada automaticamente como uma referência de cor spot e nomeada de acordo com o percentual de tinta e o nome da cor spot original, como **10% Blue**.
  - d. Repita para todas as demais cores que você queira adicionar.

3. Para atribuir essas cores a um objeto:
  - a. Selecione o objeto.
  - b. Escolha a guia **Fill** do Object Inspector.
  - c. Escolha **Basic** e selecione no menu a cor adicionada.
4. Envie o trabalho para impressão normalmente. O software do servidor interpretará os nomes de cores especiais e poderá imprimi-las como cores spot ou como um caminho de corte de contorno.

## **Macromedia FreeHand para Windows**


### ***Impressão de Cores Spot e Corte de Contorno***

Para especificar uma cor spot que será usada para produzir um elemento de desenho ou para especificar um corte de contorno:

1. No Macromedia FreeHand, escolha **Windows > Panel > Color Mixer**.
  - a. Escolha a cor que deseja usar para a representação em tela da cor.
  - b. Clique no botão **Tint** e atribua uma porcentagem de tinta à cor. 100% imprimirá a cor spot com plena cobertura.
  - c. Clique no botão **Add to Color List**.
    - i. Insira o nome da cor spot.
      -  O nome precisa corresponder exatamente à lista de cores spot para funcionar. Para o caminho do corte de contorno, use o nome **CutContour**.
    - ii. Selecione a opção **Spot**.
    - iii. Clique em **Add**.
  - d. Repita para todas as demais cores que você queira adicionar.
2. Para atribuir essas cores a um objeto:
  - a. Selecione o objeto.
  - b. Escolha a guia **Fill** do Object Inspector.
  - c. Escolha **Basic** e selecione no menu a cor adicionada.
3. Envie o trabalho para impressão normalmente. O software do servidor interpretará os nomes de cores especiais e poderá imprimi-las como cores spot ou como um caminho de corte de contorno.

## Adobe PageMaker

### Adobe PageMaker para Macintosh

 No OS 9, antes de iniciar o PageMaker, copie os arquivos PPD da impressora para a pasta **System Folder/Extensions/Printer Descriptions**. Os arquivos PPD podem ser encontrados na pasta 'PPD' do CD de instalação.

#### *Impressão Colorida*

1. Vá para o menu **Apple** e selecione **Chooser**. Destaque **Adobe PS** e certifique-se de que a impressora esteja selecionada.
2. No PageMaker, no menu **File**, selecione **Document Setup**:
  - a. No campo **Page**, selecione o tamanho do papel. O tamanho do papel deve corresponder ao tamanho do trabalho.
  - b. Para inserir um tamanho de página personalizado:
    - i. Defina **Page** como **Custom**.
    - ii. Insira o tamanho personalizado nos campos de altura e largura.
  - c. Defina a resolução da impressora como **Target Output Resolution**. Se essa opção não estiver disponível, selecione o próximo valor mais alto.
  - d. Clique em **OK**.
3. No menu **File**, selecione **Preferences** e, em seguida, **General**:
  - a. Clique no botão **CMS Setup**.
    - i. Defina **Color Management** como **OFF**.
    - ii. Clique em **OK** para voltar para o diálogo de preferências.
  - b. Clique em **OK**.
4. No menu **File**, selecione **Print**:
  - a. Clique no botão **Document**.
    - i. Defina **PPD** como o PPD de sua impressora.
  - b. Clique no botão **Paper**:
    - i. Defina **Size** como o tamanho do papel.
  - c. Clique no botão **Options**:
    - i. Defina **Send image data** como **Normal**.
    - ii. Defina **Data encoding** como **Send binary image data**.
    - iii. Defina **download fonts** como PostScript e TrueType.
  - d. Clique no botão **Color**.

- i. Selecione a opção **Composite**.
- ii. Selecione a opção **Color** em **Composite**.
- iii. Defina **Optimized screen** como **Default**.
- e. Clique no botão **Features**. Selecione quaisquer outras configurações específicas da impressora que desejar.
- f. Clique no botão **Print**.

### ***Impressão de Cores Spot e Corte de Contorno***

Para especificar uma cor spot que será usada para produzir um elemento de desenho ou para especificar um corte de contorno:

1. No PageMaker, no menu **Utilities**, selecione **Define Colors**:
  - a. Clique no botão **New**:
    - i. Insira um nome em **Name** que corresponda a uma entrada na Lista de Cores Spot na página 173. O nome precisa ser uma correspondência exata para que funcione. Para o caminho do corte de contorno, use o nome **CutContour**.
    - ii. Defina **Type** como **Spot**.
    - iii. Selecione o modelo de cores que deseja usar e, em seguida, selecione os valores de cor que deseja usar para representar a cor spot na tela.
  - b. Repita para todas as demais cores que você queira adicionar.
2. Para atribuir essas cores a um objeto:
  - a. Selecione o objeto.
  - b. No menu **Element**, selecione **Fill and Stroke**.
    - i. Para preencher o objeto com a cor:
      - (1) Defina **Fill** como **Solid** ou selecione o padrão desejado.
      - (2) Defina **Color** como a cor spot criada.
      - (3) Defina o percentual de tinta em **Tint**. 100% imprimirá a cor spot com plena cobertura.
    - ii. Para aplicar a cor à linha externa do objeto:
      - (1) Defina **Stroke** como a espessura desejada da linha externa.
      - (2) Defina **Color** como a cor spot criada.
      - (3) Defina o percentual de tinta em **Tint**. 100% imprimirá a cor spot com plena cobertura.
    - iii. Clique em **OK**.
3. Envie o trabalho para impressão normalmente. O software do servidor interpretará os nomes de cores especiais e poderá

imprimi-las como cores spot ou como um caminho de corte de contorno.

## Adobe PageMaker para Windows



Antes de iniciar o PageMaker, copie os arquivos PPD de sua impressora para o diretório PM65\RSRC\USEENGLISH\PPD4. Os arquivos PPD podem ser encontrados na pasta 'PPD' do CD de instalação.

### *Impressão Colorida*

1. No PageMaker, no menu **File**, selecione **Document Setup**.
  - a. Defina **Page size** como o tamanho do papel.
  - b. Para um tamanho de página personalizado:
    - i. Defina **Page size** como **Custom**.
    - ii. Insira o tamanho personalizado nos campos de altura e largura.
  - c. Defina **Target Output Resolution** como a resolução de sua impressora. Se a resolução não estiver disponível, selecione o próximo valor mais alto.
  - d. Defina **Compose to printer** como a fila de impressão em rede de seu dispositivo de saída.
  - e. Clique em **OK**.
2. No menu **File**, selecione **Preferences** e, em seguida, **General**:
  - a. Clique no botão **CMS Setup**.
    - i. Defina **Color Management** como **OFF**.
    - ii. Clique em **OK** para voltar para o diálogo de preferências.
  - b. Clique em **OK**.
3. No menu **File**, selecione **Print**:
  - a. Clique no botão **Document**.
    - i. Defina **Printer** como a fila de impressão em rede de seu dispositivo de saída.
    - ii. Defina **PPD** como o PPD de seu dispositivo de saída.
  - b. Clique no botão **Paper**.
    - i. Defina **Size** como o tamanho do papel.
    - ii. Para um tamanho de papel personalizado:
      - (1) Defina **Size** como **Custom**.
      - (2) Insira a altura e a largura do tamanho do papel personalizado no diálogo Custom Paper Size. O

tamanho do papel deve corresponder ao tamanho do trabalho.

- (3) Clique em **OK** para voltar para o diálogo de impressão.
- c. Clique no botão **Options**.
  - i. Defina **Send image data** como **Normal**.
  - ii. Defina **download fonts** como PostScript e TrueType.
- d. Clique no botão **Color**.
  - i. Selecione a opção **Composite**.
  - ii. Selecione a opção **Color** em **Composite**.
  - iii. Defina **Optimized screen** como **Default**.
- e. Clique no botão **Features**. Selecione quaisquer outras configurações específicas da impressora que desejar.
- f. Clique em **Print**.

### ***Impressão de Cores Spot e Corte de Contorno***

Para especificar uma cor spot que será usada para produzir um elemento de desenho ou para especificar um corte de contorno:

1. No PageMaker, no menu **Utilities**, selecione **Define Colors**:
  - a. Clique no botão **New**:
    - i. Insira um nome em **Name** que corresponda a uma entrada na Lista de Cores Spot na página 173. O nome precisa ser uma correspondência exata para que funcione. Para o caminho do corte de contorno, use o nome **CutContour**.
    - ii. Defina **Type** como **Spot**.
    - iii. Selecione o modelo de cores que deseja usar e, em seguida, selecione os valores de cor que deseja usar para representar a cor spot na tela.
    - iv. Clique em **OK** para voltar para o diálogo de definição de cores.
  - b. Repita para todas as demais cores que você queira adicionar.
  - c. Clique em **OK**.
2. Para atribuir essas cores a um objeto:
  - d. Selecione o objeto.
  - e. No menu **Element**, selecione **Fill and Stroke**:
    - i. Para preencher o objeto com a cor:



- (1) Defina **Fill** como **Solid** ou selecione o padrão desejado.
    - (2) Defina **Color** como a cor spot criada.
    - (3) Defina o percentual de tinta em **Tint**. 100% imprimirá a cor spot com plena cobertura.
  - ii. Para aplicar a cor à linha externa do objeto:
    - (1) Defina **Stroke** como a espessura desejada da linha externa.
    - (2) Defina **Color** como a cor spot criada.
    - (3) Defina o percentual de tinta em **Tint**. 100% imprimirá a cor spot com plena cobertura.
  - iii. Clique em **OK**.
3. Envie o trabalho para impressão normalmente. O software do servidor interpretará os nomes de cores especiais e poderá imprimi-las como cores spot ou como um caminho de corte de contorno.

## Adobe Photoshop

### Adobe Photoshop Macintosh 6 e posterior

#### *Impressão Colorida*

1. Vá para o menu **Apple** e selecione **Chooser**. Destaque **Adobe PS** e certifique-se de que a impressora esteja selecionada.
2. No Photoshop, no menu **File**, selecione **Page Setup**:
  - a. Selecione **Page Attributes** no menu pop-up.
    - i. Defina **Paper** como o tamanho da página.
    - ii. Para um tamanho de página personalizado:
      - (1) Defina **Paper** como **Custom**.
      - (2) Selecione **Custom Page Default** no menu pop-up.
      - (3) Insira um nome para o tamanho de página no campo **Custom Page Name**.
      - (4) Selecione as unidades que deseja usar.
      - (5) Especifique a altura e a largura em **Width** e **Height** para a página personalizada.
      - (6) Clique no botão **Add**.
      - (7) Selecione **Page Attribute** no menu pop-up.
      - (8) No campo **Paper**, selecione a página personalizada definida.
  - b. Selecione **Adobe Photoshop** no menu pop-up:
    - i. Clique no botão **Screen**.
      - (1) Marque **Use Printer's Default Screens**.
      - (2) Clique em **OK** para voltar para o diálogo de configuração da página.
  - c. Clique em **OK**.

3. No menu **File**, selecione **Print**:
  - a. Selecione **General** no menu pop-up:
    - i. Defina **Printer** como a fila de impressão em rede de seu dispositivo de saída.
    - ii. Selecione o intervalo de páginas e o número de cópias que deseja imprimir.
  - b. Selecione **Adobe Photoshop** no menu pop-up:
    - i. Defina **Encoding** como **Binary**.
    - ii. Defina **Space** como **RGB** se o arquivo for um arquivo RGB.
    - iii. Certifique-se de que **PostScript Color Management** não esteja marcada.
  - c. Selecione **Printer Specific Options** no menu pop-up:
    - i. Se você quiser que o arquivo seja impresso automaticamente, defina **After Spooling** como **Send**.
    - ii. Se quiser verificar o modo de impressão e as configurações do perfil antes de imprimir o arquivo, defina **After Spooling** como **Hold**.
    - iii. Se você quiser manter o arquivo de saída na fila do servidor após a impressão, defina **After Output** como **Hold**.
  - d. Clique em **Print** para iniciar a impressão.

## **Adobe Photoshop para Macintosh 7.0**

### ***Impressão Colorida***

1. Vá para o menu **Apple** e selecione **Chooser**. Destaque **Adobe PS** e certifique-se de que a impressora esteja selecionada.
2. No Photoshop, no menu **File**, selecione **Page Setup**:
  - a. Selecione **Page Attributes** no menu pop-up.
    - i. Defina **Paper** como o tamanho da página.
    - ii. Para um tamanho de página personalizado:
      - (1) Defina **Paper** como **Custom**.
      - (2) Selecione **Custom Page Default** no menu pop-up.
      - (3) Insira um nome para o tamanho de página no campo **Custom Page Name**.
      - (4) Selecione as unidades que deseja usar.
      - (5) Especifique a altura e a largura em **Width** e **Height** para a página personalizada.
      - (6) Clique no botão **Add**.
      - (7) Selecione **Page Attribute** no menu pop-up.

- (8) No campo **Paper**, selecione a página personalizada definida.
  - b. Clique em **OK**.
3. No menu **File**, selecione **Print**:
- a. Selecione **General** no menu pop-up:
    - i. Defina **Printer** como a fila de impressão em rede de seu dispositivo de saída.
    - ii. Selecione o intervalo de páginas e o número de cópias que deseja imprimir.
  - b. Selecione **Color Matching** no menu pop-up:
    - i. Defina **Print Color** como **Color/Grayscale**.
  - c. Selecione **PostScript Settings** no menu pop-up:
    - i. Defina **Format** como **PostScript Job**.
    - ii. Defina **PostScript Level** como **Level 1, 2 and 3 Compatible**.
    - iii. Defina **Data Format** como **Binary**.
    - iv. Defina **Font Inclusion** como **All**.
  - d. Selecione **Printer Specific Options** no menu pop-up:
    - i. Defina **ICC Output Profile** como **None**.
    - ii. Se você quiser que o arquivo seja impresso automaticamente, defina **After Spooling** como **Send**.
    - iii. Se quiser verificar o modo de impressão e as configurações do perfil antes de imprimir o arquivo, defina **After Spooling** como **Hold**.
    - iv. Se você quiser manter o arquivo de saída na fila do servidor após a impressão, defina **After Output** como **Hold**.
  - e. Clique em **Print** para iniciar a impressão.

## **Adobe Photoshop Macintosh 6.0 e posterior**

### ***Impressão Colorida***

- 1. No PhotoShop, no menu **File**, selecione **Page Setup**.
  - a. Defina **Name** como a fila de impressão em rede de seu dispositivo de saída.
  - b. Em **Paper**, defina **Size** como o tamanho da página.
  - c. Para um tamanho de página personalizado:
    - i. Defina **Size** como **PostScript Custom Page Size**.

- ii. Clique em **Properties** perto do nome da impressora.
    - (1) Clique em **Advanced**.
    - (2) Perto de **Paper Size**, clique em **Edit Custom Page Size**.
    - (3) Selecione as unidades que deseja usar.
    - (4) Especifique a altura e a largura em **Width** e **Height** para a página personalizada.
    - (5) Clique em **OK** para voltar para o diálogo de propriedades avançadas.
    - (6) Clique em **OK** para voltar para o diálogo de propriedades.
    - (7) Clique em **OK** para voltar para o diálogo de configuração da página.
  - d. Clique em **Screens**.
    - i. Marque **Use Printer's Default Screens**.
    - ii. Clique em **OK** para voltar para o diálogo de configuração da página.
  - e. Clique em **OK**.
2. No menu **File**, selecione **Print**:
- a. Selecione o intervalo de páginas e o número de cópias que deseja imprimir.
  - b. Clique em **Properties** perto do nome da impressora.
  - c. Defina **Print Quality** como a resolução de seu dispositivo de saída. Se a resolução não estiver disponível, selecione o próximo valor mais alto.
  - d. Defina **Print As** para corresponder ao modo de cores do arquivo de origem.
  - e. Defina **Encoding** como **Binary**.
  - f. Clique em **Properties** perto do nome da impressora.
    - i. Clique em **Advanced**.
      - (1) Em **Image Color Management**, defina **ICM Method** como **ICM Disabled**.
      - (2) Defina **TrueType Font** como **Download as Softfont**.
      - (3) Em **PostScript Options**:
        - (4) Defina **PostScript Output Option** como **Encapsulated PostScript (EPS)**.
        - (5) Defina **Postscript Language Level** como **3**.
      - (6) Em **Printer Features**:
        - (7) Defina **ICC Output Profile** como **None**.
        - (8) Se você quiser que o arquivo seja impresso automaticamente, defina **After Spooling** como **Send**.

- (9) Se quiser verificar o modo de impressão e as configurações do perfil antes de imprimir o arquivo, defina **After Spooling** como **Hold**.
- (10) Se você quiser manter o arquivo de saída na fila do servidor após a impressão, defina **After Output** como **Hold**.
- (11) Clique em **OK** para voltar para o diálogo de propriedades.
  - ii. Clique em **OK** para voltar para o diálogo de impressão.
- g. Clique em **OK** para imprimir.

## **Adobe Photoshop para Windows 7.0**

### ***Impressão Colorida***

1. No PhotoShop, no menu **File**, selecione **Page Setup**.
  - h. Clique em **Printer**:
    - i. Defina **Name** como a fila de impressão em rede de seu dispositivo de saída.
    - ii. Clique em **OK** para voltar para o diálogo de configuração da página.
  - i. Em **Paper**, defina **Size** como o tamanho da página.
  - j. Para um tamanho de página personalizado:
    - i. Defina **Size** como **PostScript Custom Page Size**.
    - ii. Clique em **Printer**.
      - (1) Clique em **Properties** perto do nome da impressora.
      - (2) Clique em **Advanced**.
      - (3) Perto de **Paper Size**, clique em **Edit Custom Page Size**.
        1. Selecione as unidades que deseja usar.
        2. Especifique a altura e a largura em **Width e Height** para a página personalizada.
        3. Clique em **OK** para voltar para o diálogo de propriedades avançadas.
      - (4) Clique em **OK** para voltar para o diálogo de propriedades.
      - (5) Clique em **OK**.
      - (6) Clique em **OK** para voltar para o diálogo de configuração da página.
  - k. Clique em **OK**.
2. No menu **File**, selecione **Print**:

- a. Em **Printer**, defina **Name** como a fila de impressão em rede de seu dispositivo de saída.
- b. Selecione o intervalo de páginas e o número de cópias que deseja imprimir.
- c. Clique em **Properties** perto do nome da impressora.
  - i. Clique em **Advanced**.
    - (1) Defina **Print Quality** como a resolução de seu dispositivo de saída. Se a resolução não estiver disponível, selecione o próximo valor mais alto.
    - (2) Em **Image Color Management**, defina **ICM Method** como **ICM Disabled**.
    - (3) Defina **TrueType Font** como **Download as Softfont**.
    - (4) Em **PostScript Options**:
      - (5) Defina **PostScript Output Option** como **Encapsulated PostScript (EPS)**.
      - (6) Defina **Postscript Language Level** como **3**.
    - (7) Em **Printer Features**:
      - (8) Defina **ICC Output Profile** como **None**.
      - (9) Se você quiser que o arquivo seja impresso automaticamente, defina **After Spooling** como **Send**.
      - (10) Se quiser verificar o modo de impressão e as configurações do perfil antes de imprimir o arquivo, defina **After Spooling** como **Hold**.
      - (11) Se você quiser manter o arquivo de saída na fila do servidor após a impressão, defina **After Output** como **Hold**.
    - (12) Clique em **OK** para voltar para o diálogo de propriedades.
  - ii. Clique em **OK** para voltar para o diálogo de impressão.
- d. Clique em **OK** para imprimir.

## QuarkXPress

### QuarkXPress 4,1 para Macintosh

#### *Impressão Colorida*


1. Vá para o menu **Apple** e selecione **Chooser**. Destaque **Adobe PS** e certifique-se de que a impressora esteja selecionada.
2. No QuarkXPress, se você tiver o gerenciamento de cores instalado, no menu **Edit**, selecione **Preferences** e, em seguida, **Color Management**:
  - a. Certifique-se de que **Color Management Active** não esteja marcada.
  - b. Clique no botão **OK**.

3. No menu **File**, selecione **Print**:
  - a. Selecione a guia **Setup**:
    - i. Defina **Printer Description** como a fila de impressão em rede de seu dispositivo de saída.
    - ii. Defina **Paper Size** como o tamanho do material para o qual deseja imprimir.
    - iii. Para selecionar um tamanho de papel personalizado:
      - (1) Defina **Paper Size** como **Custom**.
      - (2) Defina **Paper Width** e **Paper Height** com as dimensões de sua página personalizada.
  - b. Clique na guia **Output**:
    - i. Defina **Print Colors** como **Composite CMYK**.
    - ii. Defina **Halftoning** como **Printer**.
  - c. Clique no botão **Printer**:
    - i. Selecione **Color Matching** no menu pop-up.
      - (1) Defina **Print Color** como **Color/Grayscale**.
    - ii. Selecione **PostScript Settings** no menu pop-up.
      - (1) Defina **Format** como **PostScript Job**.
      - (2) Defina **PostScript Level** como **Level 1, 2 and 3 Compatible**.
      - (3) Defina **Data Format** como **Binary**.
      - (4) Defina **Font Inclusion** como **All**.
    - iii. Selecione **Printer Specific Options** no menu.
      - (1) Defina **ICC Output Profile** como **None**.
      - (2) Se você quiser que o arquivo seja impresso automaticamente, defina **After Spooling** como **Send**.
      - (3) Se quiser verificar o modo de impressão e as configurações do perfil antes de imprimir o arquivo, defina **After Spooling** como **Hold**.
      - (4) Se você quiser manter o arquivo de saída na fila do servidor após a impressão, defina **After Output** como **Hold**.
    - iv. Clique no botão **Save Settings** e em **OK** para confirmar a gravação das configurações.
    - v. Clique no botão **Print** para voltar para o diálogo de impressão.
  - d. Clique em **Print** para iniciar a impressão.

#### ***Impressão de Cores Spot e Corte de Contorno***

Para especificar uma cor spot que será usada para produzir um elemento de desenho ou para especificar um corte de contorno:

1. No menu **Editar**, selecione **Colors**:
  - a. Clique no botão **New**:
    - i. Insira um nome em **Name** que corresponda a uma entrada na Lista de Cores Spot na página 173. O nome precisa ser uma correspondência exata para que funcione. Para o caminho do corte de contorno, use o nome **CutContour**.
    - ii. Selecione um modo de cores e defina os valores de cores para a representação em tela da cor spot.
    - iii. Marque **Spot Color**.
    - iv. Clique em **OK**.
  - b. Repita para todas as demais cores que você queira adicionar.
  - c. Clique em **Save**.
2. Para atribuir cores spot a um objeto:
  - a. No menu **Style**, selecione **Color** e, em seguida, selecione a cor na lista de cores.
3. Para atribuir uma porcentagem de tinta:
  - a. No menu **Style**, selecione **Shade** e, em seguida, selecione o percentual de tinta preferido. 100% imprimirá a cor spot com plena cobertura.
4. Para evitar que a cor spot seja convertida em processo, você deve salvar o desenho como um arquivo EPS e adicioná-lo manualmente:
  - a. No menu **File**, selecione **Save page as EPS**:
    - i. Defina **Format** como **Color**.
    - ii. Defina **Data** como **Binary**.
    - iii. Insira um nome de arquivo no campo **Save page as**.
    - iv. Clique em **Save**.

 Se você não vir um botão **Save**, coloque o cursor no campo **Save Page As**.
  - b. Copie o arquivo EPS para o servidor e adicione-o manualmente à configuração do dispositivo de saída desejado.

## **QuarkXPress 4.1 para Windows**

### ***Impressão de Cores Spot e Corte de Contorno***

Para especificar uma cor spot que será usada para produzir um elemento de desenho ou para especificar um corte de contorno:


1. No menu **Editar**, selecione **Colors**:



- a. Clique no botão **New**:
    - i. Insira um nome em **Name** que corresponda a uma entrada na Lista de Cores Spot na página 173. O nome precisa ser uma correspondência exata para que funcione. Para o caminho do corte de contorno, use o nome **CutContour**.
    - ii. Selecione um modo de cores e defina os valores de cores para a representação em tela da cor spot.
    - iii. Marque **Spot Color**.
    - iv. Clique em **OK**.
  - b. Repita para todas as demais cores que você queira adicionar.
  - c. Clique em **Save**.
2. Para atribuir cores spot a um objeto:
    - a. No menu **Style**, selecione **Color** e, em seguida, selecione a cor na lista de cores.
  3. Para atribuir uma porcentagem de tinta:
    - a. No menu **Style**, selecione **Shade** e, em seguida, selecione o percentual de tinta preferido. 100% imprimirá a cor spot com plena cobertura.
  4. Para evitar que a cor spot seja convertida em processo, você deve salvar o desenho como um arquivo EPS e adicioná-lo manualmente:
    - a. No menu **File**, selecione **Save page as EPS**:
      - i. Defina **Format** como **Color**.
      - ii. Defina **Data** como **Binary**.
      - iii. Insira um nome de arquivo no campo **File Name**.
      - iv. Clique em **Save**.
    - b. Copie o arquivo EPS para o servidor e adicione-o manualmente à configuração do dispositivo de saída desejado.

## QuarkXPress 3.32 para Macintosh

### Impressão Colorida

-  O QuarkXPress precisa de um arquivo PDF (Printer Description File) para acessar as opções específicas da impressora. Instale o arquivo PDF adequado para a resolução de sua impressora. Arquivos PDF para Quark podem ser encontrados no CD de instalação, dentro da pasta Quark File. Copie o PDF para a pasta **Quark Xpress/PDF** antes de iniciar o QuarkXPress.

1. Vá para o menu **Apple** e selecione **Chooser**. Destaque **Adobe PS** e certifique-se de que a impressora esteja selecionada.
2. Execute o QuarkXpress.
3. Se você estiver usando EFiColor Xtension:
  - a. No menu **Edit**, selecione **Preferences** e, em seguida, **EfiColor**:
    - i. Certifique-se de que **Use EFI Color** não esteja marcada.
    - ii. Clique em **OK**.
4. No menu **File**, selecione **Page Setup**:
  - a. Selecione **Page Attributes** no menu pop-up.
    - i. Defina **Paper** como o tamanho de papel desejado.
    - ii. Para selecionar um tamanho de papel personalizado:
      - (1) Selecione **Custom Page Default** no menu pop-up.
      - (2) Insira a altura e a largura em da página personalizada.
      - (3) Insira um nome de página personalizado em **Custom Page Name**.
      - (4) Clique no botão **Add**.
      - (5) Selecione **Page Attributes** no menu pop-up.
      - (6) Defina **Paper** como o novo tipo de página personalizada.
  - b. Clique em **OK**.
5. No menu **File**, selecione **Print**.
  - a. Defina **Printer** como a fila de impressão em rede de seu dispositivo de saída.
  - b. Selecione **General** no menu pop-up:
    - i. Selecione o intervalo de páginas e o número de cópias que deseja imprimir.
  - c. Selecione **Color Matching** no menu pop-up:
    - i. Defina **Print Color** como **Color/Grayscale**.
  - d. Selecione **PostScript Settings** no menu pop-up:
    - i. Defina **Format** como **PostScript Job**.
    - ii. Defina **PostScript Level** como **Level 1, 2 and 3 Compatible**.
    - iii. Defina **Data Format** como **Binary**.
    - iv. Defina **Font Inclusion** como **All**.
  - e. Selecione **Printer Specific Options** no menu pop-up:

- i. Defina **ICC Output Profile** como **None**.
  - ii. Se você quiser que o arquivo seja impresso automaticamente, defina **After Spooling** como **Send**.
  - iii. Se quiser verificar o modo de impressão e as configurações do perfil antes de imprimir o arquivo, defina **After Spooling** como **Hold**.
  - iv. Se você quiser manter o arquivo de saída na fila do servidor após a impressão, defina **After Output** como **Hold**.
- f. Clique em **Print** para iniciar a impressão.

### ***Impressão de Cores Spot e Corte de Contorno***

Para especificar uma cor spot que será usada para produzir um elemento de desenho ou para especificar um corte de contorno:

1. No menu **Editar**, selecione **Colors**:
  - a. Clique no botão **New**:
    - i. Insira um nome em **Name** que corresponda a uma entrada na Lista de Cores Spot na página 173. O nome precisa ser uma correspondência exata para que funcione. Para o caminho do corte de contorno, use o nome **CutContour**.
    - ii. Selecione a cor que deseja usar para a representação em tela da cor.
    - iii. Desmarque a caixa **Process Separation**.
    - iv. Clique em **OK**.
  - b. Repita para todas as demais cores que você queira adicionar.
  - c. Clique em **Save**.
2. Para atribuir cores spot a um objeto:
  - a. No menu **Style**, selecione **Color** e, em seguida, selecione a cor na lista de cores.
3. Para atribuir uma porcentagem de tinta:
  - a. No menu **Style**, selecione **Shade** e, em seguida, selecione o percentual de tinta preferido. 100% imprimirá a cor spot com plena cobertura.
4. Para evitar que a cor spot seja convertida em processo, você deve salvar o desenho como um arquivo EPS e adicioná-lo manualmente:
  - a. No menu **File**, selecione **Save page as EPS**:
    - i. Defina **Format** como **Color**.

- ii. Defina **Data** como **Binary**.
- iii. Insira um nome de arquivo no campo **Save page as**.
- iv. Clique em **Save**.
  - ☞ Se você não vir um botão **Save**, coloque o cursor no campo **Save Page As**.
- b. Copie o arquivo EPS para o servidor e adicione-o manualmente à configuração do dispositivo de saída desejado.

#### **QuarkXPress 4.04**

##### ***Impressão de Cores Spot e Corte de Contorno***

Para especificar uma cor spot que será usada para produzir um elemento de desenho ou para especificar um corte de contorno:

1. No menu **Editar**, selecione **Colors**:
  - a. Clique no botão **New**:
    - i. Insira um nome em **Name** que corresponda a uma entrada na Lista de Cores Spot na página 173. O nome precisa ser uma correspondência exata para que funcione. Para o caminho do corte de contorno, use o nome **CutContour**.
    - ii. Selecione a cor que deseja usar para a representação em tela da cor.
    - iii. Marque a caixa **Spot Color**.
    - iv. Clique em **OK**.
  - b. Repita para todas as demais cores que você queira adicionar.
  - c. Clique em **Save**.
2. Para atribuir cores spot a um objeto:
  - a. No menu **Style**, selecione **Color** e, em seguida, selecione a cor na lista de cores.
3. Para atribuir uma porcentagem de tinta:
  - a. No menu **Style**, selecione **Shade** e, em seguida, selecione o percentual de tinta preferido. 100% imprimirá a cor spot com plena cobertura.
4. Para evitar que a cor spot seja convertida em processo, você deve salvar o desenho como um arquivo EPS e adicioná-lo manualmente:
  - a. No menu **File**, selecione **Save page as EPS**:
    - i. Defina **Format** como **Color**.
    - ii. Defina **Data** como **Binary**.

- iii. Insira um nome de arquivo no campo **Save page as**.
- iv. Clique em **Save**.
  - ☞ Se você não vir um botão **Save**, coloque o cursor no campo **Save Page As**.
- b. Copie o arquivo EPS para o servidor e adicione-o manualmente à configuração do dispositivo de saída desejado.

## PhotoPRINT DX/ PhotoPRINT EDITOR

### Impressão Colorida

Existem duas formas para enviar um trabalho para o servidor a partir do PhotoPRINT DX. Você pode enviá-lo usando o comando **Print** no menu **File** como na maioria dos aplicativos ou você pode usar o diálogo **RIPar e Imprimir**. O diálogo **Ripar e Imprimir** fornece opções adicionais, como a panelização.

#### *Enviando um Trabalho a partir do Diálogo Imprimir*

1. No menu **File**, selecione **Print**.
  - a. Defina **Name** para a fila de impressão em rede que corresponda ao dispositivo de saída desejado.
  - b. Clique em **Options**.
    - i. Defina **PostScript data** como **Binary**.
    - ii. Clique em **OK**.
  - c. Clique em **Properties** perto do nome da impressora.
    - i. Clique em **Advanced**.
      - (1) Defina **Print Quality** como a resolução de seu dispositivo de saída. Se a resolução não estiver disponível, selecione o próximo valor mais alto.
      - (2) Em **Image Color Management**, defina **ICM Method** como **ICM Disabled**.
      - (3) Defina **TrueType Font** como **Download as Softfont**.
      - (4) Em **PostScript Options**:
        - (5) Defina **PostScript Output Option** como **Encapsulated PostScript (EPS)**.
        - (6) Defina **Postscript Language Level** como **3**.
      - (7) Em **Printer Features**:
        - (8) Defina **ICC Output Profile** como **None**.
        - (9) Se você quiser que o arquivo seja impresso automaticamente, defina **After Spooling** como **Send**.
        - (10) Se quiser verificar o modo de impressão e as configurações do perfil antes de imprimir o arquivo, defina **After Spooling** como **Hold**.

(11) Se você quiser manter o arquivo de saída na fila do servidor após a impressão, defina **After Output** como **Hold**.


(12) Clique em **OK** para voltar para o diálogo de propriedades.

ii. Clique em **OK** para voltar para o diálogo de impressão.

d. Clique em **OK** para enviar o trabalho de impressão.

### **Enviando um Trabalho a partir do Diálogo RIPar e Imprimir**

1. No menu **Arquivo**, selecione **RIPar e Imprimir**.
  - a. No primeiro diálogo Selecione um Gerenciador de Produção, selecione **Em outro computador (Rede)** e clique em **OK**.
  - b. No segundo diálogo Selecione um Gerenciador de Produção, selecione o computador em sua LAN que estiver executando o software do servidor e clique em **OK**.
  - c. No diálogo RIPar e Imprimir:
    - i. Na lista no canto esquerdo superior, selecione a configuração do dispositivo de saída desejado.
    - ii. Faça as alterações necessárias na configurações no diálogo RIPar e Imprimir.
    - iii. Clique **Enviar**.
    - iv. Clique em **Concluído**.


 Os trabalhos enviados a partir de **RIPar e Imprimir** apresentarão um conjunto limitado de Propriedades do trabalho. As propriedades do trabalho que foram definidas no diálogo RIPar e Imprimir não serão editáveis.

### **Impressão de Cores Spot**

Para especificar uma cor spot que será usada para produzir um elemento de desenho:

1. No menu **Visualizar**, selecione **Cores** e, em seguida, **Especificação das Cores**.
  - a. Selecione a guia **Biblioteca**.
  - b. Selecione um **Distribuidor** e um **Tipo** que correspondam ao dispositivo de saída e tintas/lâminas em uso.
  - c. Usando a lista na coluna da esquerda, selecione a tabela de cores na qual você deseja adicionar as referências de cor spot.
  - d. Selecione as cores spot no lado direito e clique no botão **Adicionar** para adicioná-las na tabela de cores.

 Certifique-se de que as referências que estão sendo adicionadas

sejam cores spot e não cores de processo. Cores spot são marcadas com um ponto no canto superior direito. 

- e. Clique em **OK**.
2. Para atribuir as cores spot a um objeto, selecione o objeto e clique na referência de cor spot na tabela de cores.
3. Para atribuir um percentual de tinta a um objeto:
  - a. No menu **Visualizar**, selecione **Misturador de cores**.
  - b. Selecione o percentual de tinta. 100% imprimirá a cor spot com plena cobertura.
4. Para produzir o trabalho:
  - a. Se você estiver produzindo o trabalho usando o diálogo Imprimir, envie o trabalho para impressão normalmente. O software do servidor interpretará os nomes especiais de cores e poderá imprimi-las como cores spot.
  - b. Se você estiver produzindo o trabalho usando o diálogo RIPar e Imprimir:
    - i. Na guia **Avançado**, marque **Imprimir Cores Spot**.
    - ii. Clique em **Mapeamento de Cores Spot** para selecionar as cores spot que serão usadas na produção do seu desenho.
    - iii. Envie o trabalho normalmente.

#### **Corte de Contorno**

1. Selecione os objetos que terão um corte de contorno.
2. Selecione Corte de Contorno no menu Efeito.
  - a. Ajuste os valores na Central de Desenho ou arraste o Ponto de Controle na linha **Corte de Contorno**.
  - b. Clique em **Aplicar**.
3. Para produzir o trabalho:
  - a. Se você estiver produzindo o trabalho usando o diálogo Imprimir, envie o trabalho para impressão normalmente. O servidor interpretará os cortes de contorno e poderá enviá-los para um dispositivo de corte .
  - b. Se você estiver produzindo o trabalho usando o diálogo RIPar e Imprimir:
    - i. Na guia **Avançado**, clique em **Contorno** para definir as opções de corte de contorno.
    - ii. Envie o trabalho normalmente.

Consulte “Corte de Contorno e Saída Híbrida Virtual” na página 134 para obter detalhes.





---

## Apêndice A – Formatos de Arquivo Suportados

---

Os seguintes formatos de arquivo são suportados pelo aplicativo.

Formato de arquivo	Extensão	Versão
Adobe Illustrator	ai, EPS	11.0 (CS)
Adobe Photoshop	psd	6.0
AutoCAD Drawing	dwg	2000
CorelDraw Exchange Metafile	cmx	6.0
Desktop Color Separation (DCS)	dcs	2.0
Drawing Exchange File	dxf	Nota 1
Hewlett Packard Graphics Language (HPGL)	hpg, hgl, plt	Nota 1
Hewlett Packard Graphics Language II (HPGL/2)	hpg, hgl, plt	Nota 1
Joint Photograph Experts Group (JPEG)	jpg	Nota 1
Kodak Flashpix	fpx	1.0
Kodak PhotoCD	pcd	Nota 1
Macintosh Quickdraw PICT	pct	Nota 1
Microsoft Windows Metafile	wmf	Nota 1
Arquivos nativos	prt, plt	Nota 1
Arquivos de trabalho plotar/cortar	job	Nota 1
Portable Document Format (PDF)	pdf	1.5
Portable Network Graphics (PNG)	png	Nota 1
PostScript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	3.0
Tag Image File Format (TIFF)	tif	6.0
Targa	tga	2.0
Bitmap do Windows	Bmp	Nota 1
Zsoft PC Paintbrush	pcx	5.0

Nota 1: O número de versão não existe ou não está disponível.



---

## **Apêndice B – Atalhos de Teclado**

---

<b>Adicionar Trabalho</b>	CTRL+O
<b>Mover Trabalho</b>	CTRL+M
<b>Propriedades do trabalho</b>	CTRL+J
<b>Salvar Trabalho Como</b>	CTRL+S
<b>RIPar Trabalho</b>	CTRL+R
<b>Trabalho de Impressão</b>	CTRL+P
<b>Selecionar Todos os Trabalhos na Fila</b>	CTRL+A
<b>Apagar</b>	DEL/BKS P
<b>Adicionar Configuração</b>	CTRL+N
<b>Propriedades da Configuração</b>	CTRL+K
<b>Ajuda On-line</b>	F1
<b>Atualizar Visualização</b>	F5



---

## Apêndice C – Lista de Cores Spot

---

Esta seção é para ser usada ao criar arquivos que contenham cores spot. Localize o fabricante e o modelo de sua impressora para encontrar cores para seu dispositivo. Se seu dispositivo não estiver listado abaixo, consulte a documentação de seu dispositivo de saída para obter os nomes de cores spot corretos.

Crie uma nova biblioteca de cores com as cores para seu dispositivo. Selecione as cores ou entre valores RGB para cores. Ao criar uma biblioteca de cores personalizada em seu aplicativo de mesa, certifique-se de usar o nome exato da cor conforme listado abaixo. Não crie cores com nomes que contenham espaços. Use o caractere (\_) ao invés de espaços no nome do arquivo:

Use o nome de cor exato conforme listado abaixo.

Designe o atributo de cores spot da biblioteca de cores.

- a. Sem estes dois parâmetros, as cores spot não serão corretamente impressas.

Fabricante/Modelo	Nome da Cor Spot
GCC Nautilus	Cyan Magenta Yellow Black S.Black Tomato Red Ruby Red Sapphire Blue Burgundy Orange O.Yellow Brown Green B.Gold B.Silver White Overlay M.Gold M.Silver
Mimaki JV2	Cor spot

<b>Fabricante/Modelo</b>	<b>Nome da Cor Spot</b>
Roland Color CAMM PC-50	Orange Green Red Blue White Gold Silver
Roland ColorCAMM PC-60	Red Blue White Gold Silver
Roland ColorCAMM PC-600	Green Orange Red Blue White Gold Silver
Roland ColorCAMM PC-5000	Green Orange Red Blue White Gold Silver
SummaChrome	Sunflower_Yellow Orange Tomato_Red Ruby_Red Burgundy Green Pine_Green Forest_Green Ocean_Blue Sapphire_Blue Blue White Matte_Silver Matte_Gold Mirror_Silver Mirror_Gold Leaf_Green Golden_Yellow

Fabricante/Modelo	Nome da Cor Spot
Summa DC3	Red Green Blue Orange white silver Gold Gray Tomato Red Bright Blue Leaf Green Golden Yellow Burgundy Ocean Blue Pine Green Sunflower Yellow Intense Red Deep Blue Aqua Green





## Apêndice D – Lista de Recursos

	PhotoPRINT SERVER- PRO	PhotoPRINT SERVER	PhotoPRINT SE
<b>2. Preparando o Software para Receber Trabalhos de Clientes</b>			
Configuração do Compartilhamento de Arquivos e Impressoras	X	X	
Instalando o Protocolo AppleTalk	X	X	
Criando Volumes Compartilhados do Macintosh	X	X	
Configurando Clientes	X	X	
Configuração de Clientes Windows	X	X	
Configuração de Clientes Macintosh	X	X	
<b>3. Introdução ao PhotoPRINT Server</b>			
Capítulo Inteiro	X	X	
<b>4. Introdução ao PhotoPRINT SE</b>			
Capítulo Inteiro			X
<b>5. Trabalhando com Configurações de Dispositivos de Saída</b>			
Configurar Cortadoras de Vinil	X	X	
Nome de Compartilhamento	X	X	
Caminho Hot Folder	X	X	
Ativando Configurações	X	X	
Guia Fluxo do Trabalho			
Pasta ativa	X	X	
Nome de Compartilhamento	X	X	
Após Receber	X	X	
Hora de Saída	X	X	
Guia Otimização de Distribuição Automática	X	X	
Validação de Saída	X	X	

	PhotoPRINT SERVER- PRO	PhotoPRINT SERVER	PhotoPRINT SE
<b>6. Trabalhando com Trabalhos de Impressão</b>			
Enviando Trabalhos de um Aplicativo em um Computador Cliente	X	X	
Imagens TWAIN	X	X	
Movendo Trabalhos para um Dispositivo de Saída Diferente	X	X	
Estimativa de Trabalho	X	X	
<b>7. Configurando Propriedades do Trabalho</b>			
Predefinições			
Criando/Editando Predefinições	X	X	X
Exportando Predefinições	X	X	X
Importando Predefinições	X	X	X
Guia Layout			
Intervalo de Página	X	X	
Otimização de distribuição de página	X	X	
Guia Fluxo de Trabalho			
Após a Saída>Arquivar	X	X	
Prioridade	X	X	
Repetir o Trabalho	X	X	Opcional
Enviar Trabalho de Corte	X	X	
Imprimir após	X	X	
Guia Gerenciamento de Cores			
Tipo de Difusão			
Difusão KF	X	X	
Difusão Randômica	X	X	
Simulação de Impressora	X	X	
Utilizar Mapeamento de	X	X	

	PhotoPRINT SERVER- PRO	PhotoPRINT SERVER	PhotoPRINT SE
<b>Cores</b>			
Guia Painel	X	X	
Legendas	X	X	
Marcas e Bandas de Cor	X	X	X
Guia Separações	X	X	
Configurando Opções de Difusão para Difusão Angular	X	X	
<b>8. Otimizando a Distribuição de Trabalhos</b>			
Rolo Duplo	X	X	
Otimizar Distribuição	X	X	
Otimização de distribuição de página	X	X	
Otimização Automática	X	X	
Separar	X	X	
<b>9. Panelizando e Recortando Trabalhos</b>			
Panelização	X	X	
Mapa de Painéis	X	X	
Rotação Automática de Painel	X	X	
<b>10. Trabalhando com Cores</b>			
Usando o Módulo de Calibração de Cores	X	Opcional	Opcional
Usar o Mapeamento de Cor Spot Personalizada	X	X	
Usando o Mapeamento Global de Cores	X	X	X
Controle de Cor por Objeto	X	X	
<b>11. Corte de Contorno e Saída Híbrida Virtual</b>			
Saída Híbrida Virtual	X	X	X
<b>Apêndice A – Formatos de Arquivo Suportados</b>			
Adobe Photoshop	X	X	
AutoCAD Drawing 14 DWG	X	X	
CorelDraw Exchange	X	X	

	PhotoPRINT SERVER- PRO	PhotoPRINT SERVER	PhotoPRINT SE
MetaFile CMX			
DCS 2.0	X	X	
DWG 14	X	X	
HPGL/2	X	X	
Apêndice B – Atalhos do Teclado			
Mover Trabalho	X	X	

---

# Índice

---

abortando a saída .....	65	compartilhando, arquivos e impressoras .....	13
Adobe Illustrator para Macintosh .....	141	compensação de tamanho de saída.....	56
ajuda on-line.....	37, 44	configuração ativa .....	48
aparando trabalhos .....	123	configurações adicionando.....	46
aplicação automática de valores inseridos .....	31, 43	editando .....	48
aplicando valores inseridos .31, 43		excluindo.....	48
aplicativos clientes .....	138	impressoras de mesa.....	47
arquivando trabalhos impressos .....	81	selecionando .....	48
atalhos de teclado .....	171	configurações da cortadora..	95
atualizando a janela principal .....	41	configurações da porta paralela.....	50
avancar após impressão .....	94	configurações da porta serial	54
bloqueando a saída de painéis .....	122	configurações de FTP .....	53
bordas .....	102	configurações de LPR.....	52
calculando percentagens.....	31, 42	configurações de TCP/IP .....	52
calculando razão .....	31, 42	configurando propriedades do trabalho .....	72
cálculo alocado.....	30, 41	configurando propriedades padrão de trabalho ...	77, 108
cálculo automático.....	31, 42	contrato de licença .....	v
cálculo automático de percentagem .....	31, 42	conversão automática de unidade.....	30, 41
cálculo automático de razão.....	31, 42	conversão de unidade ....	30, 41
cálculo de percentagem .31, 42		convertendo unidades ....	30, 41
cálculo de razão .....	31, 42	CorelDRAW para Windows	143
calibração de avanço .....	94	cores ajustando .....	103
calibração de avanço de material .....	94	corrigindo .....	89
chaves de hardware .....	3	mapeamento .....	87
clientes instalando clientes Macintosh .....	21	cores spot convertendo para processar .....	106
Macintosh protocolo AppleTalk necessário no servidor .....	15	cortar após a impressão.....	94
preparando o servidor para clientes.....	13	corte de contorno .....	134
clientes Macintosh .....	15	desinstalando o software .....	8
compartilhamento de arquivos e impressoras .....	13	difusão .....	85
		opções para difusão angular .....	87
		difusão angular.....	86
		difusão de erros .....	85
		difusão FMXPress.....	85
		difusão KF .....	85

difusão LX .....	85	imprimir marcas.....	99
difusão randômica .....	85	inclusão de fontes .....	138
direção de impressão .....	94	inserindo valores numéricos 30,	41
Diretrizes Gerais de Fluxo de Trabalho.....	140	instalação	
dispositivos híbridos .....	134	Clientes Macintosh.....	21
dongle..... <i>Consulte</i> chaves de hardware		instalando o software .....	3, 7
drivers PostScript		intervalo de página.....	80
instalando no Macintosh...21		janela	
elementos básicos do software .....	26	atualizando.....	41
escalas de tons .....	102	legendas .....	98
espaçamento de páginas .....	94	Limpar Preferências .....	9
espaçamento entre páginas .94		linhas de sobreposição .....	102
especificando o grau de		lista de cores spot .....	173
precisão .....	32, 43	lista de recursos .....	177
espelhando.....	80	mantendo trabalhos impressos .....	49, 81
espelho horizontal .....	80	mapa de painéis.....	119, 122
evitando a saída de painéis	122	mapeamento de cores .....	87
excluindo trabalhos .....	63	mapeamento global de cores .....	127
faixas de cores .....	102	mapeando cores .....	87
fila de Impressão		marcas da impressora <i>Consulte</i>	
cor de fundo .....	34	marcas de impressão	
fila de RIP		marcas de canto.....	102
cor de fundo .....	34	marcas de impressão	
fila de trabalho		cores .....	98
cor de fundo .....	34	largura.....	98
filas		marcas de recorte .....	99, 101
cabeçalhos das colunas ...28		marcas de sobreposição ....	102
cabeçalhos de colunas.....41		margens .....	102
redimensionando colunas.29		material	
redimensionando filas.....29		tamanho .....	78
formatos de arquivo.....	169	módulo de calibração de cores .....	125
FreeHand para Macintosh ..	146	Monitor de Trabalho .....	35
FreeHand para Windows....	147	objetivo de renderização .....	91
grau de precisão.....	32, 43	objetivo de renderização de	
hot folder .....	49	bitmap.....	91
impressão arrastar e soltar...62		objetivo de renderização de	
Impressão de Cores Spot e		gradiente .....	91
Corte de Contorno .142, 145,		objetivo de renderização de	
149, 151, 158		texto.....	91
impressoras de rede.....	47	objetivo de renderização de	
imprimindo a partir de		vetor .....	91
aplicativos clientes .....	138	opções	
imprimindo separações de		propriedades da	
cores .....	106	configuração .....	48
imprimindo um mapa de		opções de difusão angular ...	87
painéis .....	122		

opções de impressão .....	93	predefinições	
Opções do Driver da Cortadora .....	96	editando .....	73
operações aritméticas ....	31, 42	excluindo .....	74
otimização de páginas .....	80	exportando .....	74
otimização de páginas		importando .....	75
automática .....	80	renomeando .....	74
otimizando a distribuição de		preferências .....	32
trabalhos .....	109	limpando .....	9
otimizar distribuição		preferências de cor de fundo	34
automática .....	113	preferências do aplicativo ....	32
PageMaker para Macintosh	148	prévia da página.....	76, 107
PageMaker para Windows .	150	prévia de panelização ..	77, 108
painel		prévia do layout.....	77, 108
tamanho .....	118	propriedades padrão de	
painel de informações .....	30	trabalho .....	55, 77, 108
painel de prévia .....	76, 107	protocolo AppleTalk .....	15
painel de prévia do trabalho .	29	quantidade de cópias .....	80
panelização		QuarkXPress 3.32 para	
editando painéis .....	120	Macintosh .....	160, 164
evitando a saída de painéis		QuarkXPress 4.1 para	
.....	122	Macintosh .....	157
imprimindo um mapa de		QuarkXPress 4.1 para	
painéis .....	122	Windows .....	159
linhas de sobreposição do		rastreamento .....	139
painel .....	102	recortando trabalhos .....	123
marcas de sobreposição do		referências das cores.....	101
painel .....	102	removendo a panelização ..	124
panelização uniforme ....	119	requisitos de sistema .....	1
removendo .....	124	resolução .....	140
seleccionando um painel..	120	rotacionando trabalhos.....	80
panelização automática de		rotacionar para ajustar ao	
trabalho .....	117	material .....	50
panelização uniforme .....	119	saída híbrida .....	134
panelizando .....	117	saída híbrida virtual.....	134
prévia.....	77, 108	saído do software .....	37, 44
perfis ICC		saturação .....	92
adicionando .....	91	separação entre trabalhos ...	80
configurando perfis de		separações coloridas .....	106
entrada.....	90	tamanho de trabalhos .....	79
embutido.....	91	tamanho do material .....	78
perfis ICC embutidos .....	91	tamanho do painel.....	118
Photoshop para Macintosh	152,	tamanho do papel .....	139
153		tela .....	86
Photoshop para Windows..	154,	telas de precisão .....	89
156		tempo de secagem.....	94
portas .....	50	trabalhos	
posicionando trabalhos.....	79	abortando .....	65
precedência do operador	31, 42	adicionando.....	61
		ajustando ao material.....	79



arquivando.....	81	trabalho .....	77, 108
configurando o tamanho do trabalho.....	79	recortando.....	123
desfazendo a otimização de distribuição.....	112	RIPando .....	64
excluindo .....	63	rotacionando .....	80
imprimindo um mapa de painéis .....	119	selecionando.....	63
maiores que o material de saída.....	117	trabalhos de teste.....	65
mantendo .....	81	trabalhos de teste.....	65
monitorando .....	35	unidades de medida.....	32, 43
panelizando .....	117	USB	
posicionando .....	79	chaves de hardware.....	3
prioridade .....	81	visualização	
prioridade do trabalho.....	65	atualizando.....	41
propriedades .....	72	Windows 98	
propriedades padrão de		protocolo AppleTalk não suportado.....	15
		Windows XP	
		protocolo AppleTalk não suportado.....	15



photo **PRINT 10**  
EDITOR



## Conteúdo

<b>1. Instalando o Software</b> .....	<b>1</b>	Guias da Central de Desenho .....	31
Requisitos de Sistema Recomendados .....	1	<b>5. Usando o Editor de Desenho</b> .....	<b>35</b>
Procedimentos de Instalação.....	1	Exibindo o Editor de Desenho.....	35
Usando o Gerenciador de Preferências.....	5	Editor de Desenho – Guia Camadas.....	35
Usando o Gerenciador de Instalação .....	6	Editor de Desenho – Guia Objetos.....	37
<b>2. Introdução</b> .....	<b>8</b>	<b>6. Selecionando Objetos</b> .....	<b>39</b>
Elementos Básicos do Software .....	8	Selecionando Objetos Usando a Ferramenta de Seleção .....	39
Alterando a Visualização .....	12	Selecionando Objetos em um Efeito .....	39
Rastreando Seus Passos .....	15	Selecionando Objetos Usando a Tecla TAB .....	40
Utilizando os Espaços de Trabalho .....	16	Selecionando Objetos com o Editor de Desenho.....	40
Inserindo Valores Numéricos.....	17	Selecionando Todos os Objetos .....	40
Configurando Preferências .....	18	Anulando a Seleção de Todos os Objetos .....	40
Recursos de Interface de Usuário do Macintosh .....	20	Invertendo a Seleção .....	40
Obtendo Ajuda .....	21	<b>7. Arranjando Objetos</b> .....	<b>41</b>
Saindo do Software.....	21	Dimensionando Objetos .....	41
<b>3. Trabalhando com Arquivos</b> .....	<b>22</b>	Movendo Objetos .....	42
Criando Novos Documentos .....	22	Girando, Inclinando e Espelhando Objetos.....	42
Abrindo Arquivos.....	22	Duplicando Objetos .....	44
Importando Arquivos.....	22	Trabalhando com Serialização Automática.....	45
Salvando Documentos.....	23	Agrupando Objetos .....	46
Exportando para Arquivos .....	23	Compondo Objetos .....	46
Enviando um Trabalho para o EnRoute (somente Windows) .....	23	Mascarando Objetos .....	47
Enviando um Trabalho por Email.....	23	Travando Objetos.....	47
Fechando Documentos.....	23	Alterando a Ordem dos Objetos.....	48
Arquivos Vinculados e Inclusos .....	24	Alinhando Objetos .....	48
Usando Objetos OLE (somente Windows) .....	24	Espaçamento Entre Objetos .....	49
Trabalhando com Informações do Trabalho .....	26	Otimizando a Distribuição de Objetos .....	50
Estatísticas do Trabalho .....	27	Encaixando Objetos .....	50
Buscando Arquivos .....	27	Excluindo Objetos .....	51
Aplicando Modelos.....	28	<b>8. Trabalhando com Cores</b> .....	<b>52</b>
<b>4. Usando a Central de Desenho</b> .....	<b>31</b>	Modelos de Cores Disponíveis.....	52
Exibindo a Central de Desenho .....	31		

Trabalhando com Tabelas de Cores.....	52	Trabalhando com Códigos de Barras.....	81
Aplicando Cores Usando o Misturador de Cores.....	55	Preferências de Texto .....	82
Retirando Amostras de Cores Usando o Conta Gotas .....	57	Trabalhando com Fontes .....	83
Definindo Cores Usando o Diálogo Especificação das Cores.....	57	<b>12. Trabalhando com Caminhos .....</b>	<b>85</b>
Configurando a Cor Padrão de Preenchimento/Stroke .....	60	Criando Caminhos.....	85
Configurando a Cor de Fundo/Primeiro Plano.....	61	<b>13. Trabalhando com Bitmaps .....</b>	<b>88</b>
Criando Referências de Teste .....	61	Usando a Central de Desenho .....	88
<b>9. Usando o Editor de Preenchimento/Stroke .....</b>	<b>63</b>	Alterando Propriedades do Bitmap .....	89
Exibindo o Editor de Preenchimento/Stroke .....	63	Usando a Barra de Ferramentas de Bitmap.....	90
Tipos de Preenchimentos .....	63	Definindo Marcas de Seleção .....	91
Aplicando o Tipo Sem Preenchimento a um Objeto .....	63	Editando Bitmaps .....	92
Aplicando um Preenchimento Sólido a um Objeto .....	63	Usando Filtros .....	96
Aplicando um Preenchimento Padrão a um Objeto.....	64	<b>14. Trabalhando com Efeitos .....</b>	<b>99</b>
Aplicando um Preenchimento Gradiente a um Objeto.....	65	Recursos Comuns.....	99
Editando as Propriedades de Stroke de um Objeto.....	67	Usando o Efeito Misturar.....	99
Aplicando Sobre-impressão a um Objeto .....	67	Usando o Efeito Lente.....	99
<b>10. Trabalhando com Formas .....</b>	<b>69</b>	Usando Corte de Contorno .....	100
Criando Formas .....	69	<b>15. Trabalhando com Medidas e Legendas .....</b>	<b>103</b>
Editando Formas com a Central de Desenho.....	69	Medindo Distâncias .....	103
Editando Formas com Pontos de Controle .....	70	<b>16. Configurando o Sistema para Impressão em Cores.....</b>	<b>104</b>
<b>11. Trabalhando com Texto .....</b>	<b>71</b>	Definindo Perfis de Entrada .....	104
Criando Novo Texto .....	71	Definindo Perfis de Exibição .....	104
Alterando Atributos de Texto com a Central de Desenho.....	72	Selecionando Objetivos de Renderização .....	105
Alterando Atributos de Texto com Pontos de Controle.....	75	<b>17. Impressão em impressora de mesa .....</b>	<b>106</b>
Editando Texto.....	77	<b>18. Conectando-se ao Gerenciador de Produção ou ao PhotoPRINT Server .....</b>	<b>108</b>
Selecionando Texto .....	77	Conectando-se ao Gerenciador de Produção.....	108
Alterando Atributos do Texto .....	78	Conectando-se ao PhotoPRINT Server .....	109
Alterando as Configurações Padrão do Texto .....	79	Compartilhando uma Chave de Hardware em uma Rede Local.....	111
Alterando a Caixa de Texto .....	79	<b>19. Cortando o Desenho .....</b>	<b>113</b>
Alterando o Kerning .....	79	Configurando o Diálogo Cortar/Plotar .....	113
Repartindo e Juntando Texto.....	80		
Alterando a Orientação do Texto .....	80		
Trabalhando com Texto em Braille .....	80		

Diálogo Cortar/Plotar – Guia Geral .....	113
Diálogo Cortar/Plotar – Guia Painel .....	116
Diálogo Cortar/Plotar – Guia Opções .....	119
Diálogo Cortar/Plotar – Guia Avançado .....	121
<b>20. Imprimindo o Desenho .....</b>	<b>123</b>
Configurando o Diálogo RIPar e Imprimir .....	123
Diálogo RIPar e Imprimir – Guia Geral .....	123
Diálogo RIPar e Imprimir – Guia Painel .....	125
Diálogo RIPar e Imprimir – Guia Avançado .....	128
Diálogo RIPar e Imprimir – Guia Ajuste .....	131
Configurando Opções do Driver .....	132
Imprimindo com Cores Spot .....	132
Corte de Contorno .....	133
<b>21. Gravando seu Desenho .....</b>	<b>137</b>
Configurações do Diálogo Gravação .....	137
Diálogo Gravação – Guia Geral .....	137
Diálogo Gravação – Guia Painel .....	139
Diálogo Gravação – Guia Opções .....	141
<b>Apêndice A - CÓDIGO ASCII .....</b>	<b>145</b>
<b>Apêndice B – Formatos de Arquivo Suportados .....</b>	<b>146</b>
Importação de Arquivos DXF do AutoCAD .....	147
Recursos Suportados pelo Formato de Arquivo Gerber .....	147
<b>Apêndice C – Lista de Recursos .....</b>	<b>148</b>
<b>Apêndice E – Atalhos do Teclado .....</b>	<b>150</b>
<b>Índice .....</b>	<b>151</b>

# Contrato de Licença de Software

Leia cuidadosamente os termos e condições a seguir.

Este documento é um contrato jurídico entre você, o usuário final (pessoa física ou jurídica), e a SA International. Se não concordar com o disposto abaixo, devolva imediatamente o pacote. A utilização deste programa indicará que você aceitou os termos e condições estabelecidas abaixo.

O “Software” anexo foi licenciado, não vendido, para você pela SA International. Sua utilização é não exclusiva e intransferível, e sempre regida pelos termos abaixo. A SA International reserva todos os direitos que não foram expressamente concedidos a você. Você não poderá revelar a terceiros quaisquer informações confidenciais com relação ao Software ou à SA International ou utilizar tais informações confidenciais em detrimento da SA International.

## 1. Licença.

Este software está protegido por Leis de Direitos Autorais dos Estados Unidos e por Cláusulas de Acordos Internacionais. Portanto, é sua obrigação usar este Software assim como usaria qualquer outro material protegido por leis de direitos autorais – como, por exemplo, livros. Esta licença permite:

(a) Fazer uma única cópia do Software em formato que possa ser lido pela máquina, desde que esta cópia do original possa ser utilizada unicamente para finalidades de backup. Como condição expressa desta Licença, você deve reproduzir em cada cópia, as notas de direitos autorais da SA International e qualquer outra citação de propriedade existentes na cópia original fornecida pela SA International.

(b) Transferir para terceiros o Software e todos os respectivos direitos reconhecidos nesta Licença, juntamente com uma cópia desta Licença e todo o material impresso que acompanha o Software, desde que informe a SA International, por escrito, sobre tal transferência, e desde que os terceiros leiam e concordem em aceitar os termos e condições desta Licença.

(c) Usar este Software em um único computador, embora possa transferi-lo desde que para uso em um só computador de cada vez. “Uso” significa estar carregado na memória temporária (isto é, RAM) ou permanente (por exemplo, disco rígido, CD-ROM ou outro dispositivo de armazenamento) de um computador.

## 2. Restrições.

Você NÃO pode distribuir cópias do Software a outras pessoas, nem transferi-lo eletronicamente de um computador para outro em uma rede. Você não pode descompilar, fazer engenharia reversa ou de qualquer maneira reduzir o Software a uma forma compreensível por seres humanos. Você não pode modificar, adaptar, transferir, alugar, arrendar, emprestar, revender para obter lucro, distribuir, colocar em rede ou criar trabalhos derivados que se baseiem no software ou em qualquer das partes a ele inerentes.

## 3. Rescisão.

Esta Licença terá validade até a data de rescisão. Esta Licença será imediatamente rescindida caso você deixe de cumprir as disposições aqui previstas. No término,

você deve devolver o Software e todas as respectivas cópias a SA International. Agindo desta maneira, você pode rescindir esta Licença a qualquer momento.

## 4. Garantias legais sobre exportação.

Você concorda que nem o Software nem qualquer de seus produtos diretos serão transferidos ou exportados, direta ou indiretamente, para qualquer país proibido pelo United States Export Administration Act (Lei de Administração de Exportação dos Estados Unidos), ou por leis internacionais de exportação e pelas restrições e regras aqui contidas, nem serão usados para quaisquer finalidades proibidas pelas legislações.

## 5. Renúncia à garantia, Limitação de indenizações e Danos.

Em nenhuma hipótese, a SA International será responsabilizada por quaisquer danos, incluindo violações, dados perdidos, cessação de lucros, custo de cobertura ou quaisquer outros danos especiais, acidentais, circunstanciais ou indiretos que possam surgir do uso do programa, de qualquer modo causado e sob qualquer teoria de responsabilidade. Esta limitação será aplicada mesmo que a SA International, ou um revendedor ou distribuidor autorizado, tenha sido notificada da possibilidade de tal dano. A SA International NÃO DÁ QUALQUER GARANTIA, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, COM RELAÇÃO AO SOFTWARE, E RENUNCIA, SEM LIMITAÇÃO, A QUALQUER GARANTIA IMPLÍCITA DE COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA. A SA International não garante os drivers de plotagem e digitalização, nem outros dispositivos. Estes drivers são fornecidos aos clientes apenas como um serviço e foram desenvolvidos com informações que nos foram dadas na época pelos fabricantes do equipamento.

A SA International não se responsabiliza por erros de digitação no software ou na sua documentação.

## 6. Disposições gerais.

Se o usuário final for integrante de órgãos governamentais norte-americanos, esta Licença do software irá dispor apenas dos “DIREITOS RESTRITOS” e seu uso, divulgação e duplicação estarão sujeitos às Federal Acquisition Regulations (Normas Federais de Aquisição) 52.227-7013(c)(1)(ii). Esta Licença será interpretada de acordo com as leis do Estado da Pensilvânia, com exceção dos aspectos legais que tratem de conflitos jurídicos, se adquirido nos E.U.A., ou de acordo com as leis do local onde esta Licença tiver sido obtida, caso tenha sido adquirida fora dos EUA. Se qualquer uma das disposições desta Licença for suspensa por um tribunal da jurisdição competente, por ser contrária à legislação, esta disposição permanecerá válida e efetiva.

© Direitos autorais 2006 por SA International. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida, armazenada em sistemas de recuperação, nem transmitida por qualquer forma ou meio, eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, sem a prévia permissão expressa da editora. Impresso nos Estados Unidos da América. As informações deste manual estão sujeitas a alterações sem aviso prévio e não representam um compromisso da SA International.

Flexi, FlexiFAMILY, FlexiSIGN-PRO, FlexiEXPERT, FlexiSIGN, FlexiLETTER, FlexiDESIGNER, FlexiCUT, FlexiENGRAVE, PhotoPRINT Server, PhotoPRINT, PhotoPRINT SE, EnRoute-Pro, EnRoute Plus, EnRoute, EnRoute-Machine Shop, e/ou outros produtos SA International aqui referidos, todos são marcas comerciais ou

registradas da SA International. Illustrator é marca registrada da Adobe Systems Incorporated.. FreeHand é marca registrada da Aldus Corporation. CorelDRAW! é marca registrada da Corel Systems Corporation. AppleTalk, ImageWriter, LaserWriter e Macintosh são marcas registradas da Apple Computer, Inc. Windows é marca registrada da Microsoft Corporation. Os nomes das empresas e produtos aqui mencionados podem ser marcas comerciais e/ou registradas de seus respectivos proprietários. Adobe é marca registrada da Adobe Systems Incorporated ou de suas subsidiárias e pode estar registrada em determinadas jurisdições. PostScript® é marca registrada da Adobe Systems Incorporated ou de suas subsidiárias e pode estar registrada em determinadas jurisdições.

SA International

International Plaza Two, Suite 625  
Philadelphia, PA 19113-1518 EUA

License Agreement for Users of Adobe® Configurable PostScript® Interpreter and Coded Font Programs

1. Licensor grants to Licensee a nonexclusive sublicense, subject to Paragraph 7 below and the other provisions hereof (a) to use the CPSI Application Object ("Software") solely for Licensee's own internal business purposes in a single central processing unit ("CPU"), optional associated display with a resolution of less than one hundred fifty dots per inch, and, optionally, connected to a single or multiple output device (the "Computer System"); (b) to use the digitally-encoded machine-readable outline programs ("Font Programs") provided by Licensor in a special encrypted format ("Coded Font Programs") and identified herewith to reproduce and display designs, styles, weights, and versions of letters, numerals, characters and symbols ("Typefaces") solely for Licensee's own customary business or personal purposes on the Computer System; and (c) to use the trademarks used by Licensor to identify the Coded Font Programs and Typefaces reproduced therefrom ("Trademarks"). Licensee may assign its rights under this Agreement to a licensee of all of Licensee's right, title and interest to such Software and Coded Font Programs provided the licensee agrees to be bound by all of the terms and conditions of this Agreement.

2. Licensee acknowledges that the Software, Coded Font Programs, Typefaces and Trademarks are proprietary to Licensor and its suppliers. Licensee agrees to hold the Software and Coded Font Programs in confidence, disclosing the Software and Coded Font Programs only to authorized employees having a need to use the Software and Coded Font Programs as permitted by this Agreement and to take all reasonable precautions to prevent disclosure to other parties.

3. Licensee will not make or have made, or permit to be made, any copies of the Software or Coded Font Programs or portions thereof, except as necessary for its use with a single Computer System hereunder. Licensee agrees that any such copies shall contain the same proprietary notices which appear on or in the Software or the Coded Font Programs.

4. Except as stated above, this Agreement does not grant Licensee any rights to patents, copyrights, trade secrets, trade names, trademarks (whether registered or unregistered), or any other rights, franchises, or licenses in respect of the Software, Coded Font Programs, Typefaces, or Trademarks. Licensee will not adapt or use any trademark or trade name which is likely to be similar to or confusing with that of Licensor or any of its suppliers or take any other action which impairs or reduces the trademark rights of Licensor or its suppliers. The Trademarks can only be used to identify printed output produced by the Coded Font Programs. At the reasonable

request of Licensor, Licensee must supply samples of any Typeface identified by a Trademark.

5. Licensee agrees that it will not attempt to alter, disassemble, decrypt or reverse engineer the Software or Coded Font Programs.

6. Licensee acknowledges that the laws and regulations of the United States restrict the export and re-export of commodities and technical data of United States origin, including the Software or Coded Font Programs. Licensee agrees that it will not export or re-export the Software or Coded Font Programs in any form without the appropriate United States and foreign government licenses. Licensee agrees that its obligations pursuant to this section shall survive and continue after any termination or expiration of rights under this Agreement.

7. The Software licensed hereunder may be used to generate screen displays on a single Computer System having a screen resolution of less than 150 dots per inch and to generate output on the associated output device. Licensee agrees not to make use of the Software, directly or indirectly, (i) to generate bitmap images on a screen display with a resolution of 150 dots per inch or greater, (ii) to generate Typefaces for use other than with the Computer System, or (iii) to generate printed output on other than an output device that Licensor has designated to be approved for use with the Software on the Computer System. Any failure of Licensee to comply with this provision is a material breach of this End User Agreement.

8. NEITHER LICENSOR NOR ANY OF ITS REPRESENTATIVES MAKES OR PASSES ON TO LICENSEE OR OTHER THIRD PARTY ANY WARRANTY OR REPRESENTATION ON BEHALF OF LICENSOR'S THIRD PARTY SUPPLIERS.

9. Licensee is hereby notified that Adobe Systems Incorporated, a California corporation located at 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 ("Adobe") is a third-party beneficiary to this Agreement to the extent that this Agreement contains provisions which relate to Licensee's use of the Software, the Coded Font Programs, the Typefaces and the Trademarks licensed hereby. Such provisions are made expressly for the benefit of Adobe and are enforceable by Adobe in addition to Licensor.

10. The Adobe Postscript Interpreter includes an implementation of LZW licensed under U.S. Patent 4,558,302. The Adobe® PostScript® Interpreter, also referred to as CPSI, is provided on an as is basis. SA International is not responsible for any damages arising from the use of the program however caused and on any theory of liability.

# 1. Instalando o Software

A seguir estão as instruções para a instalação do software. Uma instalação típica instalará o software de desenho junto com o Gerenciador de Produção, o utilitário Instalar Senha e outros recursos.

É possível instalar o software de desenho em um sistema sem instalar o Gerenciador de Produção. Isso poderá ser útil se você quiser conectar um computador a seus dispositivos de saída em uma área de uma oficina, enquanto faz o trabalho de desenho em outra área, por exemplo. Para obter detalhes, consulte “Usando uma Chave de Hardware em uma Rede Local” na página 111.

## Requisitos de Sistema Recomendados

Antes de começar a instalação do software, leia os requisitos de hardware abaixo. Para obter um melhor desempenho, sugerimos que o sistema atenda aos requisitos recomendados. Assim como ocorre com todos os softwares de computador, sistemas com processadores mais rápidos, mais RAM e maior espaço de armazenamento permitem trabalhar com arquivos maiores e manter o tempo de processamento ao mínimo necessário.

	Windows
<b>Processador</b>	Intel Pentium III para Windows XP e 2003 Server Processador Intel Pentium IV para Windows Vista
<b>RAM</b>	1 GB
<b>Espaço para instalação</b>	400 MB
<b>Espaço de trabalho em disco</b>	4 GB
<b>Sistema Operacional</b>	Windows Vista Windows XP Windows 2003 Server
<b>Vídeo</b>	Monitor com resolução 1152 x 864, 16 bits de cor
<b>Outros</b>	Unidade de DVD
	Porta USB disponível para chave de hardware
	Porta disponível para dispositivo de saída
	Conexão com a Internet

## Procedimentos de Instalação

### *Instalando a Chave de Software*

O software não será executado sem a chave de software ou a chave de proteção de hardware, também conhecida como dongle. As chaves evitam que o software seja roubado e reusado ou copiado de forma ilegal.

A chave de software não requer um dongle e permite maior flexibilidade por permitir que você transfira a licença de software para outro computador. Consulte Transferindo uma Licença de Software Com a Chave de Software para obter mais informações.

A Chave de Software conecta-se com a Internet a cada 30 dias para reverificar se há uma ativação válida. Se a Chave de Software não conseguir conectar com a Internet dentro de um



período de 30 dias, você receberá uma mensagem alertando-o de que você só pode continuar a trabalhar com o software por mais 10 dias sem conectar-se com a Internet.

Se você não possui uma conexão de banda larga, entre em contato com o Suporte da SAI para comprar uma Chave de Hardware.

## Transferindo uma Licença de Software Com a Chave de Software

A chave de software permite que você transfira a licença do software para outro computador desativando a licença do software em um computador e ativando-a em outro.

1. No menu **Ajuda**, posicione o mouse sobre **Registro** e selecione **Transferir Licença**.
2. Clique em **Sim** para desativar a licença do software no computador que está executando o software no momento.
  - ☐ Você pode reativar a licença em outro computador ou no mesmo computador.
3. Anote a ID de Registro e clique em **OK**.
4. Instale o software no computador para o qual você deseja transferir a licença. Consulte Instalando o Software para obter mais informações.
  - a. Se você encontrar problemas ao transferir sua licença, entre em contato com o Suporte da SAI.

## Alerta de Atualização Automática

O software pode verificar periodicamente se há atualizações.

Atualizações automáticas estão disponíveis apenas para chaves de software.

Consulte Preferências - Guia Geral ou Configurando Preferências do Aplicativo no Gerenciador de Produção para obter mais informações.

## Instalando a Chave de Hardware

O software não será executado sem a chave de software ou a chave de proteção de hardware, também conhecida como dongle.

As chaves evitam que o software seja roubado e reusado ou copiado de forma ilegal.

A chave de hardware Sentinel é o único tipo de chave de hardware suportado.



Chave de hardware Sentinel

1. Desligue o computador.
2. Conecte a chave de hardware na porta USB.
3. Ligue o computador.

## Verificando Atualizações

Para verificar se há atualizações de software, no menu **Ajuda** clique em **Verificar Atualizações**.

## Instalando o Software (Windows)

Para instalar o software, você deve ter privilégios de Administrador. Para usar o software, você deve ter privilégios de Administrador ou Usuário avançado. Consulte o manual do usuário do Windows para obter mais informações.

Antes de usar o software, é recomendável que você converta suas predefinições .ptf de uma versão anterior do software para o novo formato de perfil de saída (.icc). Consulte Convertendo Predefinições Antigas para obter mais informações.

1. Desinstale quaisquer versões anteriores do software.
2. Insira o CD de instalação.
3. Selecione um idioma e clique em **OK**.
4. Clique em **Próximo**.

5. Leia o Contrato de Licença de Software e clique em **Eu aceito os termos do contrato de licença** e clique em **Próximo** para aceitar.

6. Se você não possui versões anteriores do software instaladas, ignore a próxima etapa.

Se você ainda possui uma versão anterior do software instalada, você será avisado que a instalação existente será sobrescrita. Clique em **Sim** para sobrescrever qualquer instalação anterior do software.

7. Selecione os recursos do software que você deseja instalar e clique em **Próximo**:


- Marque **SAi Production Suite** para instalar o software.
- Marque **Exemplos** para instalar os arquivos de exemplo.
- Marque **Instalar Perfis ICC** para instalar perfis.
- Marque **Driver de sistema SafeNet Sentinel** para instalar o driver de software para esta chave. Se você não quiser usar esse tipo de chave, não é necessário instalar esse driver.

a. Para alterar a pasta de destino padrão, clique em **Procurar** e selecione uma nova pasta de destino.

b. Para verificar se a unidade na qual a instalação está sendo feita possui espaço suficiente:

- i. Clique em Espaço em disco.
- ii. A partir do menu suspenso, selecione a unidade na qual deseja instalar e verifique se há espaço suficiente para a instalação.

iii. Clique em **OK**.

 A unidade de instalação muda para a unidade selecionada quando você clica em **OK**.

8. Selecione a pasta do programa no qual o atalho do software aparecerá. Uma nova pasta é criada automaticamente para o produto.

9. Clique em **Próximo** para instalar o software.

10. Assim que o software for instalado, o **Gerenciador de Instalação** é aberto.

O Gerenciador de Instalação permite que você execute uma versão de demonstração de quaisquer produtos disponíveis ou insira uma senha para acessar o software e quaisquer recursos opcionais. Consulte Usando o Gerenciador de Instalação para obter mais informações.

11. Siga uma destas etapas:

- Marque **Executar em modo de demonstração** para executar uma versão de demonstração de quaisquer produtos disponíveis em qualquer idioma disponível.
- Insira uma Senha e, em seguida, selecione um produto a partir da lista **Produto** e um idioma a partir da lista **Idioma**. Use o botão **Adicionar** para inserir quaisquer senhas adicionais na seção Senha Opcional para desbloquear recursos opcionais.

**Senha** Essa é a senha de aplicativo principal para o software.

**Senha Opcional** Se você comprou opções adicionais, você poderá inserir as senhas opcionais nesse campo para fazer upgrade do software.

12. Clique em Concluído.

13. Marque quais ícones e preferências você deseja instalar:

- Marque **Instalar na área de trabalho** para instalar um atalho do software na área de trabalho.
- Marque **Instalar nos itens de Iniciar** para instalar um atalho do software na pasta Iniciar do menu Iniciar. Se isso for feito, toda vez que o computador for inicializado, o software será automaticamente executado e minimizado, exibindo um ícone na bandeja do sistema da bandeja de sistema do Windows.
- Marque **Limpar preferências anteriores do aplicativo** para limpar as preferências ou desmarque a caixa para manter as preferências antigas.

#### 14. Clique em **OK**.

- ☐ Para evitar que o software seja aberto automaticamente durante a inicialização do sistema operacional, consulte Evitando que o Software Carregue Automaticamente na Inicialização para obter mais informações.

### *Desinstalando o Software (Windows)*

Escolha seu sistema operacional nos links abaixo e siga as instruções para desinstalar o software.

#### **Desinstalando o Software para Windows Vista**

1. Saia do software selecionando **Sair** no menu **Arquivo** ou clicando com o botão direito do mouse no ícone do software na bandeja do sistema e selecionando **Sair**.
2. Se o Painel de controle do Windows Vista estiver definido para Visualização clássica, clique duas vezes em **Programas e recursos**. Caso contrário, clique em **Desinstalar um programa em Programas**.
3. Selecione o software na lista e clique no botão **Desinstalar**.
4. Clique em **Continuar** para desinstalar o software.
5. Escolha se você deseja excluir os arquivos definidos pelo usuário e clique em **Avançar**.
  - ☐ Marcando essa opção remove quaisquer arquivos que você tenha criado no software, tais como predefinições, trabalhos ou perfis.
6. Clique em **Concluir**.
7. No disco rígido, exclua a pasta na qual o software estava instalado (**C:\Program Files\[Software]**, por exemplo) e esvazie a lixeira do Windows.

#### **Desinstalando o Software para Windows XP**

1. Saia do software selecionando **Sair** no menu **Arquivo** ou clicando com o botão direito do mouse no ícone do software na bandeja do sistema e selecionando **Sair**.
2. Se o Painel de controle do Windows XP estiver definido para Visualização clássica, clique duas vezes em **Adicionar ou remover programas**. Caso contrário, clique em **Adicionar ou remover programas**.

3. Selecione o software na lista e clique no botão **Remove**.
4. Escolha se você deseja excluir os arquivos definidos pelo usuário e clique em **Avançar**.

Marcando essa opção remove quaisquer arquivos que você tenha criado no software, tais como predefinições, trabalhos ou perfis.

5. Clique em **Concluir**.
6. No disco rígido, exclua a pasta na qual o software estava instalado (**C:\Program Files\[Software]**, por exemplo) e esvazie a lixeira do Windows.

#### **Desinstalando o Software para Windows 2003**

1. Saia do software selecionando **Sair** no menu **Arquivo** ou clicando com o botão direito do mouse no ícone do software na bandeja do sistema e selecionando **Sair**.
2. No Painel de controle do Windows, selecione **Adicionar ou remover programas**.
3. Selecione o software na lista e clique em **Remove**.
4. Escolha se você deseja excluir os arquivos definidos pelo usuário e clique em **Avançar**.

Marcando essa opção remove quaisquer arquivos que você tenha criado no software, tais como predefinições, trabalhos ou perfis.

5. Clique em **Concluir**.
6. No disco rígido, exclua a pasta na qual o software estava instalado (**C:\Program Files\[Software]**, por exemplo) e esvazie a lixeira do Windows.

### *Instalando o software (Macintosh)*

Siga estes passos para instalar o software:

1. Insira o CD de instalação.
2. Clique duas vezes no ícone do **Instalador**.

3. Siga as instruções na tela para instalar o aplicativo.
4. Conecte a chave de hardware na porta.

Depois que o driver da chave de hardware USB for instalado, o LED incorporado à chave acenderá. O driver USB é instalado automaticamente como parte da instalação do software.

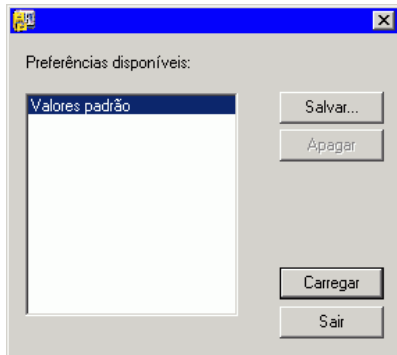
Siga estes passos para instalar os perfis de cores ICC para as impressoras:

1. Insira o CD de Perfis ICC.
2. Clique duas vezes no instalador em seu idioma.
3. Siga as instruções na tela para instalar os perfis de cores ICC para as impressoras.

### *Desinstalando o software (Macintosh)*

1. Selecione **Sair** no menu **Arquivo** para sair do software.
2. Arraste o alias do software da área de trabalho para a Lixeira.
3. Arraste para a lixeira a pasta em que o software estava instalado.
4. Esvazie a lixeira.

## Usando o Gerenciador de Preferências



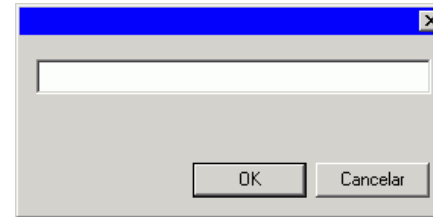
O Gerenciador de Preferências é um utilitário que permite salvar todas as configurações do software em um arquivo, incluindo as configurações de todos os dispositivos de saída, propriedades da configuração, propriedades padrão de trabalho e todas as preferências do aplicativo.

Não é possível carregar um conjunto de preferências enquanto o software de desenho ou o Gerenciador de Produção estiverem em execução. É possível salvar preferências a qualquer momento.

## Salvando um Conjunto de Preferências

Para salvar o conjunto atual de preferências em um arquivo:

1. Execute o **Gerenciador de Preferências**.
2. Clique em **Salvar**.



3. Digite o nome do conjunto de preferências no campo e clique em **OK**.

## Carregando um Conjunto de Preferências

Para carregar um conjunto de preferências salvo anteriormente:

1. Saia do software.
2. Execute o **Gerenciador de Preferências**.
3. Selecione o conjunto de preferências que deseja carregar.
4. Clique em **Carregar**.

## Restaurando o Software a seu Estado Original.

As configurações padrão do software estão armazenadas no conjunto de preferências **Padrão**. A restauração do software a seu estado padrão pode ser bastante útil ao solucionar problemas que você possa encontrar no software.

Carregar esse conjunto de preferências removerá todas as configurações do dispositivo de saída no Gerenciador de Produção.

Para limpar as preferências armazenadas no seu sistema:

1. Saia do software.
2. Execute o **Gerenciador de Preferências**.

3. Selecione **Padrão**.
4. Clique em **Carregar**.

### Saindo do Gerenciador de Preferências

Para sair do Gerenciador de Preferências, clique em **Sair**.

## Usando o Gerenciador de Instalação

O Gerenciador de Instalação permite que você execute uma versão de demonstração de quaisquer produtos disponíveis ou insira uma senha para acessar o software e quaisquer recursos opcionais.

Para acessar o Gerenciador de Instalação, procure no menu **Iniciar** do Windows pela pasta de programa do software e clique em **Gerenciador de Instalação**.

O Gerenciador de Instalação é baseado no aplicativo Instalar Senha.

1. Siga uma destas etapas:
  - Marque **Executar em modo de demonstração** para executar uma versão de demonstração de qualquer produto disponível em qualquer idioma disponível.
  - Insira uma Senha e, em seguida, selecione um produto a partir da lista Produto e um idioma a partir da lista Idioma. Use o botão **Adicionar** para inserir quaisquer senhas adicionais na seção Senha Opcional para desbloquear recursos opcionais.

**Senha** Essa é a senha de aplicativo principal para o software.

**Senha Opcional** Se você comprou opções adicionais, você poderá inserir as senhas opcionais nesse campo para fazer upgrade do software.

2. Clique em Concluído.
3. Marque quais ícones e preferências você deseja instalar:
  - Marque **Instalar na área de trabalho** para instalar um atalho do software na área de trabalho.
  - Marque **Instalar nos itens de Iniciar** para instalar um atalho do software na pasta Iniciar do menu Iniciar. Se isso for feito, toda vez que o computador for inicializado, o software será automaticamente executado e minimizado, exibindo um ícone na bandeja do sistema da bandeja de sistema do Windows.

- Marque **Limpar preferências anteriores do aplicativo** para limpar as preferências ou desmarque a caixa para manter as preferências antigas.

4. Clique em **OK**.

### *Incluindo Senhas Adicionais*

Para incluir senhas adicionais para desbloquear recursos opcionais:

1. Procure no menu Iniciar do Windows pela pasta de programa do software e clique em Gerenciador de Instalação.
2. Para incluir senhas adicionais na seção Senha Opcional, clique no botão Adicionar e insira a senha na caixa de diálogo.
3. Ao terminar, sua senha aparecerá na lista do campo Senha Opcional.

## 2. Introdução

A ilustração abaixo mostra alguns dos elementos básicos do software:



### Elementos Básicos do Software

#### *Barras de Ferramentas*

Uma barra de ferramentas é um conjunto de comandos agrupados de acordo com suas funções.



Para mostrar ou esconder uma barra de ferramentas:

1. No menu **Visualizar**, selecione **Barras de ferramentas**.
2. Marque ou desmarque as barras de ferramentas que quer exibir ou esconder.

☰ Se estiver no Windows:

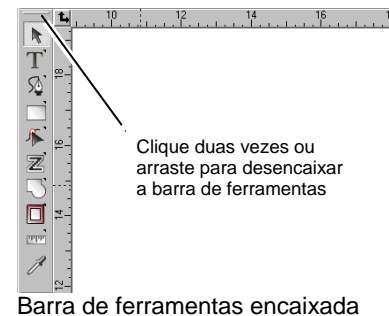
3. Clique com o botão direito do mouse na área ao redor da área de desenho em que as barras de ferramentas estão encaixadas.
4. No menu, marque ou desmarque a barra de ferramentas que quer exibir ou esconder.

Você também pode esconder uma barra de ferramentas clicando no botão **Fechar**, do lado superior direito da barra de ferramentas.

No Windows, as barras de ferramentas são encaixadas ou flutuantes. As barras de ferramentas encaixadas são colocadas em posições fixas ao redor da área de desenho. As barras de ferramentas flutuantes podem ser colocadas em qualquer parte da área de desenho. É possível desencaixar uma barra de ferramentas, tornando-a flutuante e, em seguida, colocá-la em qualquer local da área de desenho. As barras de ferramentas do Macintosh são sempre flutuantes.

Para desencaixar uma barra de ferramentas:

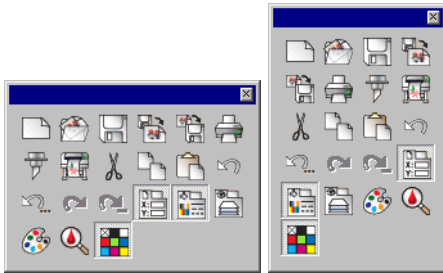
- Arraste a barra de ferramentas para fora da posição de encaixe. (Não arraste os botões.)
    - ☰ Ou
  - Clique duas vezes na barra de ferramentas. (Não clique duas vezes nos botões.)
- ☰ Arrastar ou clicar duas vezes nos botões não desencaixa nem encaixa a barra de ferramentas.



Clique duas vezes ou arraste para desencaixar a barra de ferramentas



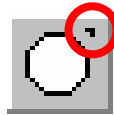
Para ajustar o formato de uma barra de ferramentas flutuante, arraste suas bordas.



Barra de ferramentas padrão em formatos diferentes

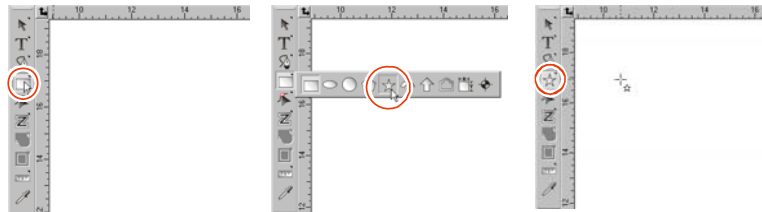
Para ajustar o formato de uma barra de ferramentas flutuante, arraste suas bordas.

Um botão com um pequeno triângulo no canto superior direito é uma indicação de que o botão faz parte de uma paleta móvel.



Para usar as ferramentas em uma paleta móvel:

1. Clique uma vez no botão e arraste-o um pouco para mostrar a paleta inteira.
2. Quando esta paleta é exibida, você pode selecionar a ferramenta desejada e soltar o botão do mouse, exibindo a nova ferramenta; ou pode arrastar a paleta inteira para fora da paleta original e soltar o mouse para colocá-la na área de desenho.



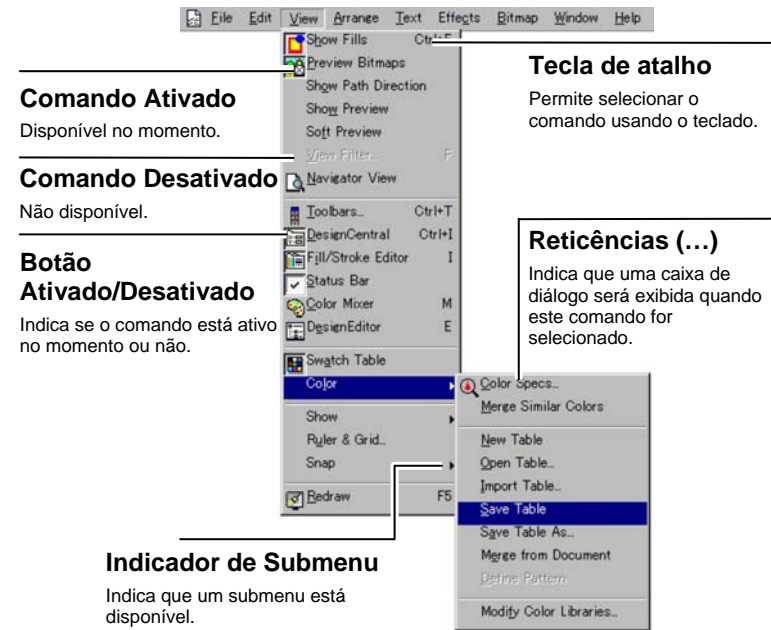
Paleta original

Arrastando a paleta móvel e selecionando uma nova ferramenta

A nova ferramenta é selecionada

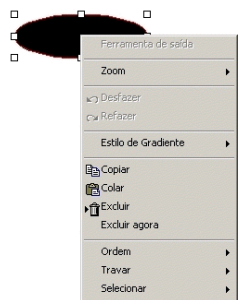
## Menus

Menus são comandos agrupados por tipo de operação que realizam.

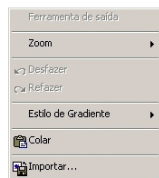


Quando você clica com o botão direito do mouse em elementos do software, é exibido um menu de contexto. O menu de contexto varia de acordo com o elemento que está sendo clicado.

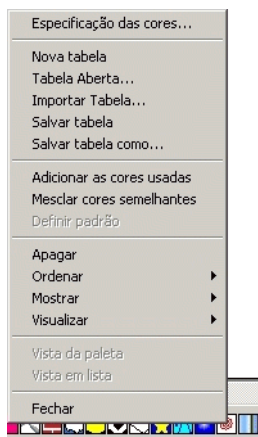




Clicando com o botão direito em uma forma



Clicando com o botão direito do mouse em uma área em branco

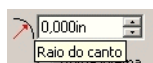


Clicando com o botão direito em uma tabela de cores

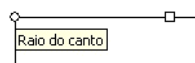
## Dicas de ferramentas

Todos os campos e pontos de controle que podem ser arrastados exibem dicas de ferramentas, a fim de auxiliá-lo. Alguns comandos também mostram uma breve descrição ao pé da tela.

Para exibir uma dica de ferramenta, coloque o cursor sobre o campo, comando ou ponto de controle durante alguns segundos.



Campo numérico com dica de ferramenta



Ponto de controle com dica de ferramenta



Botão com dica de ferramenta

## Área de desenho

A área de desenho é a área branca na tela do software. Ela tem uma borda que serve como guia e representa o tamanho do seu substrato. O tamanho da área de desenho não limita o tamanho do desenho nem onde o desenho pode ser colocado no material durante a produção.

Margens podem ser colocadas dentro da área de desenho. Estas margens são utilizadas para distribuir e alinhar objetos na área de desenho. É possível alterar o tamanho e a cor da área de desenho, e exibir ou esconder as bordas. Para obter mais informações sobre como configurar as propriedades do seu

documento, consulte “Central de Desenho – guia **Documento**”, na página 31.

## Tabela de Cores

As tabelas de cores incluem um grupo de cores padrão, gradientes e padrões que podem ser aplicados a objetos no desenho. Para obter mais informações sobre tabelas de cores, consulte “Trabalhando com Tabela de Cores”, na página 52.

Para ativar ou desativar a exibição das tabelas de cores, selecione **Tabela de cores** no menu **Visualizar**. Isso também forçará a exibição de tabelas de cores ocultas.

## Réguas e grade

As réguas aparecem ao longo da parte superior e da lateral esquerda da tela principal para ajudar na medição e alinhamento de objetos. À medida que você move o cursor na área do desenho, uma marca indicadora, em cada régua, acompanha o movimento do cursor. Além disso, são exibidas, no canto inferior esquerdo da tela, as coordenadas da posição do cursor.

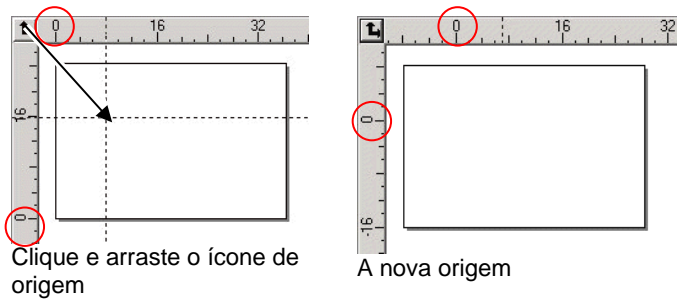
Para mostrar ou esconder as réguas, no menu **Mostrar**, aponte para **Mostrar** e clique em **Mostrar réguas**.

As grades, assim como as réguas, podem ajudar no alinhamento de objetos na área de desenho. As grades são exibidas como linhas horizontais e verticais, dentro da área de desenho. Elas não serão impressas.

Para mostrar ou esconder as grades, no menu **Mostrar**, aponte para **Mostrar** e clique em **Mostrar grade**.

As réguas, grades e todos os outros valores numéricos que representam um comprimento seguem um sistema de unidades, definido no software. Para alterar o sistema de unidades, clique com o botão direito em uma régua e selecione a nova unidade. No Macintosh, clique e mantenha o botão do mouse pressionado sobre as réguas.

Por padrão, a origem das réguas fica no canto inferior esquerdo da área de desenho. Para alterar a origem, clique e arraste o ícone de origem no canto superior esquerdo da tela.



Clique e arraste o ícone de origem

A nova origem

Você também pode ajustar a posição da origem usando a caixa de diálogo **Configurações de régua e grade**. Para exibir esta caixa de diálogo:

- Clique duas vezes no ícone **Origem**, no canto superior esquerdo da área de desenho.

 Ou

- No menu **Visualizar**, selecione **Régua e grade**.

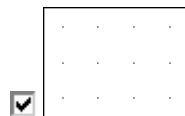
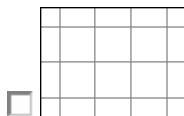
A caixa de diálogo **Régua e grade** consiste em duas guias, **Réguas** e **Grade**. Para selecionar uma guia, clique nas guias da parte superior da caixa de diálogo.

Na guia **Régua**, você pode ajustar:

- Origem** Insira as coordenadas X, Y da nova origem.
- Orientação** Clique em um dos botões para modificar a orientação das coordenadas nas réguas X, Y.
- Unidades** Selecione na lista o sistema de unidades que será usado para os valores de comprimento.

Na guia **Grade**, você pode ajustar:

- Espaçamento** O espaço horizontal e vertical entre pontos adjacentes.
- Alinhar às Grades** Marque esta opção para alinhar os objetos à grade ao mover ou dimensionar um objeto.
- Mostrar grades como pontos** Marque esta opção para exibir as grades como pontos nas interseções ao invés de linhas sólidas.



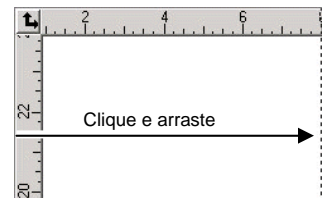
## Guias

As guias permitem o alinhamento visual dos elementos de desenho no documento.

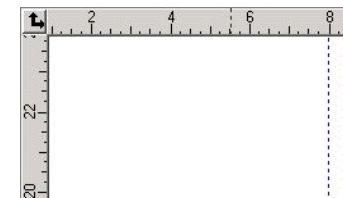
Para mostrar ou esconder as guias, no menu **Mostrar**, aponte para **Mostrar** e clique em **Mostrar guias**.

Para criar uma linha Guia:

- Clique e arraste um ponto na régua. Esta ação cria linhas guia horizontais ou verticais, dependendo da régua a partir da qual você arrastou o ponto.




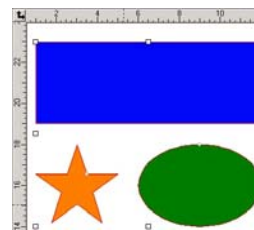
Clique e arraste um ponto na régua.



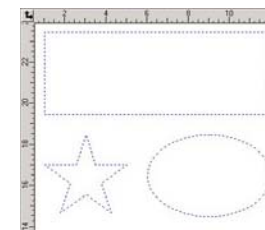
Uma nova guia vertical é criada

- Selecione os objetos e, no menu **Arranjar**, selecione a opção **Guias** e clique em **Criar guias**. Selecione **Liberar guia**, no mesmo menu, para restaurar as guias aos objetos originais.

 Para criar uma guia diagonal, crie uma guia horizontal ou vertical, destrave as guias e rotacione a guia horizontal ou vertical na Central de Desenho – guia Rotacionar.



Selecione os objetos



Objetos convertidos em guias

- No **Editor de desenho**, arraste os objetos da camada genérica para a camada **Guia**. Para obter mais informações sobre a camada Guia, consulte “Editor de Desenho – Guia Camadas” na página 35.

Para travar as guias:

- No menu **Arranjar**, selecione a opção **Guias** e clique em **Travar guias**.

☞ Não é possível selecionar guias arrastando uma caixa delimitadora à volta delas. É preciso clicar na guia.

Para selecionar todas as linhas guia:

- No menu **Editar**, aponte para **Selecionar** e clique no comando **Selecionar por Atributos**.
- Selecione **Linha guia** na guia **Objeto**.
- Clique em **OK**.

### Barra de Status

A Barra de status é a área localizada na parte inferior da tela e exibe as seguintes informações:

As atuais coordenadas X, Y do cursor ou outras informações sobre o comando selecionado.

As cores padrão do preenchimento e do stroke ou as cores de primeiro plano e de fundo (quando estiver no modo de edição de bitmap).

### Alterando a Visualização

Há vários comandos para alterar a forma como a área de desenho é visualizada.

#### Usando um Mouse de Esfera

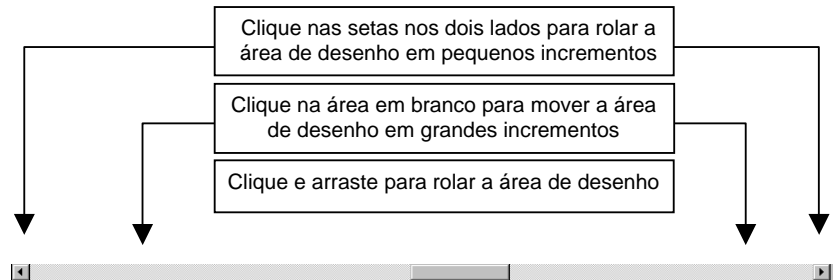
Se seu computador for equipado com um mouse de esfera, é possível usá-lo para controlar a visualização:

- Movendo a esfera do mouse para cima e para baixo desloca a visualização nessas direções.
- Pressionando a tecla **SHIFT** enquanto move a esfera para cima e para baixo desloca a visualização para a esquerda e para a direita.

Pressionando a tecla **CTRL** enquanto move a esfera para cima e para baixo aplica mais e menos zoom na visualização.

### Usando as barras de rolagem

Barras de rolagem são as barras horizontal e vertical localizadas na parte inferior e à direita da área de desenho. Use-as para rolar a área de desenho.



### Aplicando Zoom e deslocando a área de desenho

A ferramenta de Zoom altera a ampliação de itens do documento para que você possa ver mais ou menos detalhes. Isso não altera o tamanho do trabalho resultante.



Aumenta o centro da visualização, deixando-o igual a duas vezes o tamanho da visualização atual.



Reduz o centro da visualização, deixando-o igual à metade do tamanho da visualização atual.



Ajusta o tamanho da visualização, a fim de fazê-la caber na área de desenho.



Volta a visualização para a ampliação anterior.



Ajusta o tamanho da visualização para adequar os objetos selecionados na tela. Se não houver objetos selecionados, este botão ficará desativado.



Ajusta o tamanho da visualização para adequar todos os objetos existentes. Se não houver objetos no desenho, este botão ficará desativado.



Selecione esta ferramenta, clique e arraste-a na área de desenho para deslocar a posição da visualização.

Selecione esta ferramenta e



Clique para aplicar zoom dobrando o tamanho da ampliação da visualização atual. O ponto clicado será o centro da visualização.

- Mantenha a tecla **CTRL** pressionada e clique para reduzir o zoom à metade da ampliação da visualização atual. O ponto clicado será o centro da visualização.
- Clique e arraste para aumentar uma determinada parte da área de desenho.

Sempre que clicar na ferramenta **Zoom** ou **Deslocamento da área de desenho**, a visualização será ampliada ou deslocada. Por padrão, o cursor retornará para a ferramenta anterior depois que estas ferramentas forem utilizadas. Será preciso selecionar a ferramenta novamente para voltar a usar a ferramenta Zoom ou Deslocamento. Se desejar usar as ferramentas Zoom ou Deslocamento sem selecioná-las cada vez, execute um dos seguintes procedimentos:

- Clique duas vezes na ferramenta **Zoom** e desmarque a opção **Reinicia a ferramenta prévia após um zoom**.

Ou

1. No menu **Editar**, selecione o comando **Preferências**.
  2. Clique na guia **Ferramentas**.
  3. Selecione **Zoom** na lista
  4. Desmarque a opção **Reiniciar a ferramenta anterior após usar o zoom uma vez**.
3. Clique em **OK**.

### Usando o Visor de Navegação

O Visor de Navegação permite que você visualize todo o documento e especifique qual parte quer exibir.

Para mostrar o Visor de navegação, no menu **Visualizar**, selecione **Visor de Navegação**.



Para alterar a visualização:

- Clique em um ponto e arraste-o na Área de visualização, a fim de deslocar a parte exibida na área de desenho.
- Clique em um ponto de controle e arraste-o pela Área de visualização para dimensioná-la, provocando zoom-in ou zoom-out na área de desenho.

### Mostrando o preenchimento de um objeto

Quando a opção **Mostrar preenchimento** estiver habilitada, todo objeto de vetor será exibido com seu preenchimento. Quando desabilitada, somente a linha externa será visível.

Para mostrar ou esconder o preenchimento, no menu **Visualizar**, selecione **Mostrar Preenchimentos**.

Quando a opção **Mostrar preenchimentos** estiver desabilitada, as linhas externas poderão ser exibidas com a utilização destes modos:

<b>Mostrar Cor da Camada</b>	Todas as linhas externas são exibidas usando a cor da camada. Consulte "Alterando a Cor da Camada", na página 37, para saber como alterar a cor da camada.
<b>Mostrar Cor de Preenchimento</b>	As linhas externas são exibidas usando a cor original de preenchimento do objeto.
<b>Mostrar Direção dos Caminhos</b>	As linhas externas são exibidas usando três cores. <b>Verde</b> para caminhos no sentido horário, <b>Magenta</b> para caminhos no sentido anti-horário e <b>Cinza</b> para caminhos abertos. Os objetos selecionados ainda serão exibidos usando a cor da camada.



Mostrar preenchimentos habilitado



Mostrar preenchimentos desabilitado (Mostrar cor de preenchimento)



Mostrar preenchimentos desabilitado (Mostrar cor da camada)



Mostrar preenchimentos desabilitado (Mostrar direção dos caminhos)

Para alterar a forma como as linhas externas são exibidas:

Clique duas vezes na ferramenta **Modo de preenchimento** e selecione a opção **Sem preenchimento**.

☰ Ou

1. No menu **Editar**, selecione o comando **Preferências**.
2. Clique na guia **Ferramentas**.
3. Selecione, na lista, **Mostrar preenchimentos**.
4. Selecione a opção **Sem preenchimento**.
5. Click **OK**.

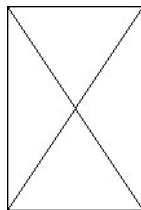
### Fazendo uma prévia de bitmaps

Você pode exibir ou esconder imagens bitmap.

Para mostrar ou esconder o bitmap, no menu **Visualizar**, selecione **Prévia de Bitmaps**.



Prévia de Bitmaps habilitada



Prévia de Bitmaps desabilitada

### Mostrando a prévia

Se a opção **Mostrar prévia** estiver habilitada, será exibida uma cópia do objeto enquanto ele estiver sendo editado ou movimentado. Quando esta opção estiver desabilitada, será exibido um retângulo representando o contorno do objeto. A

realização de operações que, em objetos complexos, usam muita memória poderá tornar lento o desempenho do sistema quando a opção **Mostrar prévia** estiver habilitada.

Para mostrar ou esconder a prévia, no menu **Visualizar**, selecione **Mostrar Prévia**.



Movendo um objeto com **Mostrar Prévia** desativada

Localização anterior



Movendo um objeto com **Mostrar Prévia** ativada

### Redesenhando a área de desenho

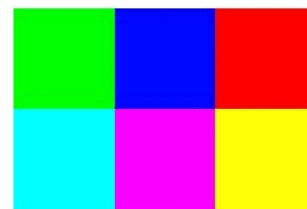
Às vezes, ao editar o desenho, as alterações podem não ser refletidas com precisão. Para garantir que a área de desenho seja totalmente atualizada, selecione **Redesenhar** no menu **Visualizar**. Isso força o redesenho da área de desenho.

### Fazendo a prévia de objetos em CMYK

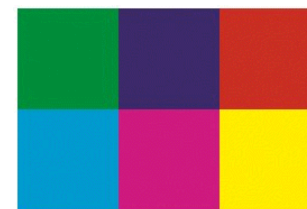
Se você for imprimir o documento, veja uma prévia de como será o resultado usando a prévia de software CMYK. Este recurso altera as cores do documento para mostrar qual será sua aparência quando impresso. As cores fora do gamut CMYK serão ajustadas para o valor de cor CMYK mais próximo possível. Para fazer a prévia das cores no modo CMYK:

Para fazer uma prévia das cores no modo CMYK, selecione **Prova** no menu **Visualizar**.

☰ Se os objetos no documento e a tabela de cores parecerem “desbotados”, talvez o recurso **Prova** esteja ativado.



O recurso Prova está desativado



O recurso Prova está ativado




Para obter uma prévia exata das cores, é necessário configurar os **Perfis de cores** e **Objetivos de renderização** corretos que serão usados na impressão. Para obter mais informações, consulte “Configurando o Sistema para Impressão em Cores”, na página 104.

## Filtrando Objetos por Cor

Os objetos podem ser filtrados de acordo com suas cores na área de desenho. Você pode, por exemplo, mostrar todos os objetos usando o espaço de cor RGB ou todos os objetos verdes.

Para filtrar objetos usando o Filtro por cores:

1. No menu **Visualizar**, selecione **Visualizar filtro**.
2. Selecione as cores que ficarão visíveis.
  - Clique na caixa de seleção do espaço de cor para selecionar todas as cores dentro deste espaço de cor.
  - Clique na cor específica, em um espaço de cor, para selecionar ou anular a seleção desta cor.
  - Clique em **Mostrar tudo** para selecionar todas as cores de todos os espaços de cor.
  - Clique em **Não mostrar** para anular a seleção de todas as cores de todos os espaços de cor.
3. Clique em **OK**.

 As configurações de filtro não serão salvas com o documento. Na próxima vez que abrir este arquivo, todos os objetos estarão visíveis.

Você também pode filtrar objetos por cor usando o menu de contexto na **Tabela de cores**.

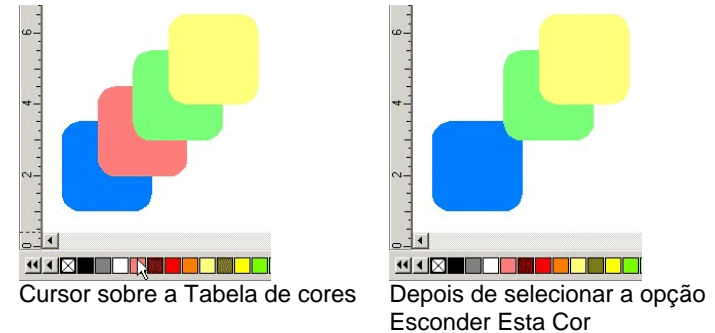
1. Coloque o cursor sobre a cor na **Tabela de cores**.
2. Clique com o botão direito do mouse na **Tabela de cores**. Será exibido um menu.
3. No menu **Visualizar**, selecione a opção de filtragem. As seguintes opções estão disponíveis:

<b>Esconder esta cor</b>	Objetos usando esta cor <b>não</b> serão visíveis.
<b>Mostrar esta cor</b>	Objetos usando esta cor serão visíveis.

**Mostrar todas com exceção desta cor** Somente os objetos usando esta cor **não** serão visíveis.

**Esconder todas as cores, exceto esta** Somente os objetos usando esta cor serão visíveis.

**Mostrar todas as cores** Todos os objetos serão visíveis.



## Rastreando Seus Passos

O software contém várias ferramentas de rastreamento para retrair seus passos, facilitando a recuperação de erros de operação.

### Desfazendo e Refazendo o Último Passo


Para desfazer a última operação, no menu **Editar**, selecione **Desfazer** \_\_\_\_\_. O nome da última operação é exibido depois do comando **Desfazer**.

Para refazer um passo que acabou de ser desfeito, selecione **Refazer** \_\_\_\_\_ no menu **Editar**.

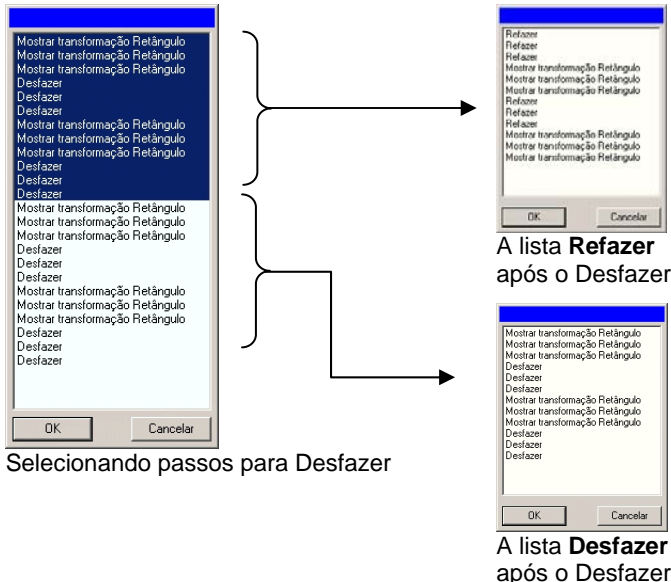
### Desfazendo e Refazendo Vários Passos

Em vez de desfazer apenas a última operação, você pode desfazer uma seqüência de passos:

1. No menu **Editar**, selecione **Desfazer múltiplo**.

 Será exibida uma lista com todos os passos recentes. Os passos são mostrados em ordem, com o mais recente como primeiro da lista.

2. Clique para selecionar os passos que quer desfazer, a começar com o primeiro da lista.
  - ☰ A área de desenho mostra, de maneira dinâmica, uma prévia do processo de desfazer.
3. Clique em **OK** para confirmar e aplicar a ação do desfazer.
  - ☰ Os passos selecionados são desfeitos e colocados em uma lista para refazer.



Depois de desfazer vários passos, se você decidir que não queria desfazer estas ações:

6. No menu **Editar**, selecione **Refazer múltiplo**.
  - ☰ Será exibida uma lista com os passos desfeitos.
1. Clique e arraste para selecionar os passos para os quais deseja cancelar o comando desfazer, a começar com o primeiro da lista.
  - ☰ A área de desenho mostra, de maneira dinâmica, uma prévia.
2. Clique em **OK**.

Pode-se ajustar a quantidade permitida de operações desfazer e refazer. Por exemplo, se você definir o número de passos como

50, depois de realizar o 50º o passo, o 1º o passo será descartado e o 51º o passo será colocado como primeiro da lista.

Para redefinir o número de passos armazenados na lista desfazer:

7. No menu **Editar**, selecione **Preferências**.
  1. Na guia **Geral**, digite o número de passos em **Quantidade de desfazer/refazer**
  2. Clique em **OK**.

### *Repetindo o último passo*

Para repetir o último passo, selecione **Repetir** no menu **Editar**. O nome da última operação será exibido depois do comando **Repetir**.

Só podem ser repetidos os seguintes comandos:

- |                         |                    |
|-------------------------|--------------------|
| Movendo objetos         | Duplicando objetos |
| Redimensionando objetos | Aplicando efeitos  |

## **Utilizando os Espaços de Trabalho**

O espaço de trabalho armazena como e onde estão definidos os menus, botões, comandos e atalhos de teclado. Se alterar o recurso Espaço de trabalho, você poderá reorganizar a interface do software para que se pareça mais com o software de desenho com o qual você se sente mais confortável.

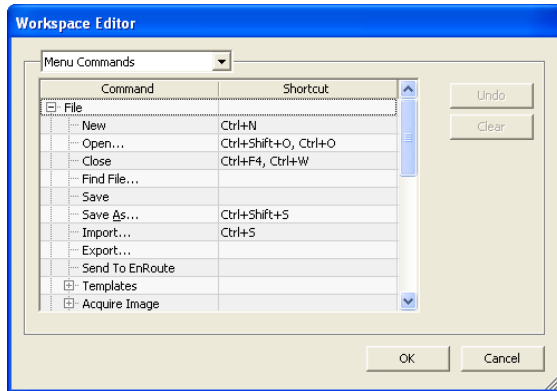
Para alterar a área de trabalho, no menu **Arquivo**, aponte para **Área de trabalho** e selecione a área de trabalho.

### *Editor da Área de Trabalho*

O Editor da Área de Trabalho permite a personalização de teclas de atalho para Comandos de menus e Ferramentas. Todas as teclas de atalho padrão são exibidas.

Para atribuir teclas de atalho:

1. No menu **Arquivo**, aponte para **Espaço de trabalho** e, em seguida, selecione **Personalizar**.
- 8.



2. Navegue até o Comando de menu ou a Ferramenta.

- Destaque o **Comando** ou **Atalho**.
- Pressione uma combinação de teclas para atribuir o novo atalho.
- Clique duas vezes no atalho para atribuir vários atalhos para um único comando.
- Clique em **Desfazer** para reverter para o atalho anterior.
- Clique em **Limpar** para remover o atalho atribuído.

Atalhos podem conter um único caractere ou uma combinação de caracteres e Shift, Ctrl ou Alt.

3. Clique em **OK**.

## Inserindo Valores Numéricos

O software suporta vários recursos exclusivos que facilitam a entrada de valores numéricos.

### Usando Controles Giratórios



Controle Giratório

Use os controles giratórios para aumentar ou diminuir o valor. Ao clicar, ou clicar e manter o botão do mouse pressionado, em uma das setas, o valor é aumentado ou diminuído em incrementos. Usar as teclas de seta no teclado do computador surtirá o mesmo efeito.

## Usando Operações Matemáticas Embutidas

O software é capaz de realizar vários cálculos sempre que um valor numérico é inserido.

### Conversão Automática de Unidade

Se um valor for inserido usando uma unidade de medida diferente da unidade padrão, o software converterá automaticamente o valor da unidade padrão.

Por exemplo, se a unidade padrão for polegadas, você poderá inserir um valor de **1 pé** e o software automaticamente converterá a medida para **12 pol.**

As unidades suportadas são:

<b>pol, "</b>	polegada
<b>pé, '</b>	pé
<b>mm</b>	milímetro
<b>cm</b>	centímetro
<b>m</b>	metro
<b>pt</b>	ponto

### Cálculo de Razão

Se for inserida uma razão no formato **A:B**, o software escalará o valor anterior no campo pela razão inserida.

Por exemplo, se um valor for definido como **12** e **2:3** for inserido, o novo valor será **8**.

### Cálculo de Percentagens

Se for inserida uma percentagem no formato **X%**, o software escalará o valor anterior no campo pela percentagem inserida.

Por exemplo, se um valor for definido como **10** e **90%** for inserido, o novo valor será **9**.

### Operadores Matemáticos Simples

Se uma expressão matemática simples for entrada, o software calculará o resultado da expressão e inserirá o valor no campo.



Os operadores matemáticos disponíveis, em ordem de precedência, são:

- / Divisão
- \* Multiplicação
- + Adição
- Subtração

Por exemplo, se  $1/8$  for inserido, o valor **0,125** será calculado.

A precedência do operador determina a ordem em que as operações matemáticas serão calculadas quando mais de uma operação for especificada. Na lista anterior, os operadores são listados de cima para baixo na ordem de precedência do operador. Por exemplo, se  $6/2*3$  for inserido, o software calculará  $6/2$  primeiro e, em seguida, multiplicará o resultado por **3**, produzindo **9** como resultado.

### Aplicação Automática de Expressões e Valores Inseridos

Quando você insere um valor numérico, razão ou expressão matemática em um campo numérico, o software aplica automaticamente tal valor após um breve intervalo. Também é possível pressionar a tecla **TAB** para aplicar o valor imediatamente. Evite pressionar a tecla **ENTER**, uma vez que acionará o botão **OK** e fechará o diálogo.

## Configurando Preferências

Muitos aspectos do software podem ser salvos, de modo que fiquem configurados da maneira que você gostaria que estivessem sempre que abra um novo arquivo. Estas configurações são conhecidas como **preferências do programa**.

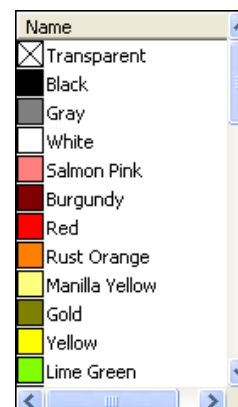
Há outras configurações que são salvas de acordo com o documento. Isso significa que, cada vez que você abre ou salva um documento, as configurações são aplicadas somente para aquele determinado documento. Estas configurações são conhecidas como **preferências do documento**.

Para alterar as preferências do programa, selecione **Preferências** no menu **Editar**.

## Preferências – Guia Geral

Nesta caixa de diálogo, você pode definir os atributos gerais do software:

- Quantidade de Desfazer/Refazer** Determina o número de operações armazenadas na lista desfazer/refazer. Valores menores neste campo usam menos memória.
- Tolerância da Seleção** Determina a que distância do objeto o cursor deve estar para selecioná-lo. A definição de um valor maior facilita a seleção de pontos.
- Ângulo de Restrição** Define o ângulo de restrição que será aplicado quando você girar um objeto com a tecla **SHIFT** pressionada. A rotação será feita em incrementos definidos por este campo.
- Salvar o Arquivo a Cada** Os documentos abertos serão periodicamente salvos. É possível especificar o período entre gravações.
- Capacidade da Lixeira** Número de objetos que podem ser salvos na camada da lixeira.
- Precisão** Número de casas decimais em campos numéricos.
- Exibir janela popup de cor como** Escolha se a janela popup que aparece quando você seleciona uma cor no diálogo Preenchimento/Stroke será exibida como uma lista de referências de cores junto com seus nomes ou como uma paleta de referências de cores.



Vista em lista



Vista da Paleta

### Salvar configurações na saída

Se marcada, as configurações atuais do software serão salvas quando você sair do software e restauradas da próxima vez em que você iniciar o software. Se desmarcada, as configurações não serão salvas e, na inicialização, o software carregará as configurações existentes na última vez em que o software foi desligado com essa opção selecionada. Selecionada por padrão.

### Exibição de tela suave

Por padrão, todos os objetos na área de desenho são exibidos usando um anti-alias, para eliminar cantos irregulares nas curvas e fornecer uma exibição mais atraente e precisa do desenho.



Suavização desativada

Suavização ativada

Usuários com computadores e placas gráficas mais lentos podem querer desativar a suavização para aumentar a performance.

### Verificar atualizações automaticamente

Permite que o software verifique se há atualizações cada vez que a chave de software conectar-se à Internet para reaverificar a validade de uma ativação. Consulte para mais informação.

Essa opção somente estará disponível se você tiver a chave de software instalada.

### Restaurar padrões

Clique neste botão para restaurar as configurações padrão dos campos acima.

## Preferências – Guia Localização dos arquivos

Nesta caixa de diálogo, você pode definir as pastas padrão utilizadas no software:

**Documento** A pasta padrão utilizada para armazenar seus documentos. Clique em **Procurar** para selecionar uma pasta.

**Atualize a** Se marcada, cada vez que você

**localização padrão no importar, abrir ou salvar** importar, abrir ou salvar um arquivo essa pasta será o novo local padrão.

### Arquivos temporários

A pasta padrão utilizada para criar arquivos temporários. Se você tiver vários discos rígidos, selecione uma pasta naquele que tiver mais espaço livre disponível. Clique em **Procurar** para selecionar uma pasta.

### Plug-ins da Adobe

Se tiver o Adobe Photoshop instalado, especifique aqui a pasta onde os plug-ins estão armazenados. Clique em **Procurar** para selecionar uma pasta.

### Restaurar padrões

Clique para restaurar as configurações padrão dos campos acima.

## Preferências – Guia Fontes

Nesta caixa de diálogo, você pode definir as configurações padrão das fontes FSfont externas:

### Caminho

A pasta em que as fontes FSfont estão armazenadas. Clique em **Procurar** para selecionar a pasta.

### Senha

Se a fonte FSfont for protegida por senha, clique **Adicionar** para digitá-la.

Para excluir uma senha, selecione-a e clique **Excluir**.

### Especificar fontes Flexi/Casmate com caminhos abertos

Para especificar que uma fonte Flexi ou Casmate não será preenchida (para usá-las para gravação, por exemplo), selecione a fonte na lista e marque **Abriu**. A fonte será renderizada como um contorno:

ENGRAVING

O software precisa ser reinicializado para que esta modificação tenha efeito.

### Restaurar padrões












Clique neste botão para restaurar as configurações padrão dos campos acima.

## Preferências – Guia Ferramentas

Nesta caixa de diálogo, você pode definir as configurações padrão para algumas das ferramentas disponíveis no software.

### ✓ Verificar Ortografia

Defina opções relacionadas aos recursos de verificação de ortografia na tela do software.

-  **Medidor** Estas preferências permitem especificar o colorímetro usado no software para medir os valores de cor e a porta em que está conectado o dispositivo de medição. Para obter mais informações sobre como usar o dispositivo de medição, consulte “Definindo Novas Cores usando o Diálogo Especificação de Cores” na página 57 e “Modificando a Biblioteca de Cores Existente (somente Windows)” na página 57.
-  **Colar** Estas preferências permitem especificar se os objetos copiados serão automaticamente criados quando colados, e permitem especificar a distância do deslocamento do objeto original. Para obter mais informações, consulte “Duplicando objetos com Copiar e Colar”, na página 44.
-  **RIPar e Imprimir** Esta ferramenta permite especificar que o software deve comunicar-se com o Gerenciador de Produção usando TCP/IP.
  -  Desmarque esta caixa se o sistema operacional não for Windows NT, 2000 ou XP, ou se o computador estiver executando um software de firewall que possa interferir com as comunicações TCP/IP.
  -  Esta configuração não está presente no Macintosh.
-  **Ferramenta de seleção** Estas preferências permitem especificar como os objetos serão selecionados. Para obter mais informações, consulte “Selecionando objetos com a Ferramenta de seleção”, na página 39.
-  **Mostrar Preenchimentos** Estas preferências permitem especificar como os caminhos serão exibidos quando a opção **Mostrar preenchimentos** estiver desativada. Consulte “Mostrando o preenchimento do objeto” na página 13 para obter mais detalhes.
-  **Mostrar Grade** Marque **Mostrar a grade como pontos** para exibir a grade usando linhas pontilhadas ao invés de linhas sólidas. Consulte “Régua e Grade” na página 10 para obter mais detalhes.
-  **Ferramenta de texto** Define vários aspectos da ferramenta de texto. Consulte “Preferências de Texto” na página 82 para obter mais informações.
-  **Dica do dia** Exibe uma dica quando você inicia o software.
-  **Zoom** Seleciona se a ferramenta de zoom e deslocamento será utilizada apenas uma vez. Consulte “Aplicando Zoom e deslocando a área de desenho” na página 12 para obter mais informações.


## Recursos de Interface de Usuário do Macintosh

A seção a seguir lista os recursos da interface de usuário do Macintosh que são diferentes dos recursos correspondentes no Windows.

### Teclas de Atalho do Macintosh

Quando atalhos de teclado forem listados, use a lista a seguir para encontrar a tecla de atalho equivalente no Macintosh.

<b>Sistema Windows</b>	=	<b>Sistema Macintosh</b>
Clique com o botão direito do mouse	=	Clique com o mouse enquanto pressiona a tecla <b>CONTROL</b>
Tecla <b>CTRL</b>	=	Tecla <b>COMMAND</b> (maçã/trevo)
Tecla <b>ENTER</b>	=	Tecla <b>RETURN</b>
Tecla <b>BACKSPACE</b>	=	Tecla <b>DELETE</b>
Tecla <b>DELETE</b>	=	Tecla <b>DEL</b>

 É possível acessar o menu de contexto da régua e da tabela de cores clicando e mantendo o botão do mouse pressionado.

### Menus do Macintosh

No Macintosh, os itens de menu a seguir estão em lugares diferentes do Windows.

<b>Item &gt; Menu do Windows</b>	=	<b>Item &gt; Menu do Macintosh</b>
<b>Arquivo &gt; Sair</b>	=	[Aplicativo] > <b>Sair</b>
<b>Arquivo &gt; Configuração de impressão</b>	=	<b>Arquivo &gt; Configuração de página</b>
Arquivos exibidos recentemente (parte inferior do menu <b>Arquivo</b> )	=	<b>Arquivo &gt; Abrir recentes</b>
<b>Editar &gt; Preferências</b>	=	[Aplicativo] > <b>Preferências</b>
<b>Editar &gt; Colar especial</b>	=	[Sem equivalência no Macintosh.]
<b>Ajuda &gt; Sobre</b>	=	[Aplicativo] > <b>Sobre</b>

## Outros Controles

Os controles a seguir são encontrados em vários diálogos e possuem nomes diferentes no Mac.

Controle do Windows		Controle do Macintosh
Botão <b>Procurar</b>	=	Botão <b>Escolher</b>

## Obtendo Ajuda

No menu **Ajuda**, selecione **Tópicos da Ajuda** para ver a documentação completa on-line para o software. A ajuda on-line contém todas as informações deste guia, além de informações sobre todos os comandos do software.

## Saindo do Software

Para sair do software no Windows:

- No menu **Arquivo**, selecione **Sair**.
- Clique com o botão direito do mouse no ícone do software na bandeja do sistema e selecione **Excluir** no menu de contexto.

Para sair do software no Macintosh SO X:

- No menu do aplicativo, selecione **Sair do [aplicativo]**.
- Mantenha pressionada a tecla **CONTROL** e clique no ícone do aplicativo na área de trabalho. No menu de contexto, selecione **Sair**.

### 3. Trabalhando com Arquivos

Seu documento pode conter qualquer combinação de objetos de vetor, bitmap, OLE ou PostScript.

- Vetores** Vetores são um conjunto de segmentos retos ou curvos. Estes objetos podem ser dimensionados para qualquer tamanho, sem perder detalhes ou nitidez. Formas como retângulos, círculos e texto são objetos de vetor.
- Bitmaps** Também chamados de imagens rasterizadas, bitmaps são formados por uma grade de pequenos pontos, conhecidos como pixels, para representar imagens. Cada pixel recebe uma localização específica e um valor de cor. Uma imagem bitmap de baixa resolução, quando impressa, pode parecer irregular.
- PostScript** Imagens descritas usando uma linguagem de descrição de página conhecida como *PostScript*. Estes objetos podem conter uma combinação de imagens de vetor e bitmap. Quando importados para o seu documento, você pode fazer uma pré-visualização ou decomposição dos objetos PostScript.
- OLE** OLE é a abreviação de *Object Linking and Embedding* (vinculação e incorporação de objetos) e está disponível somente no Windows. OLE é um padrão de documento composto, desenvolvido pela Microsoft – ele permite criar objetos com uma aplicação, que posteriormente podem ser vinculados ou inclusos no seu documento.



Objetos vetoriais



Objeto bitmap



Objeto PostScript decomposto

	Valor 1		Valor 2	
	\$	%	\$	%
04-Jan-99	12.098	0,00	12.950	-0,70
07-Jan-99	12.101	0,04	12.700	0,19
09-Jan-99	12.104	0,02	12.700	0,00
11-Jan-99	12.108	0,04	12.700	0,00
12-Jan-99	12.114	0,04	12.700	0,00
13-Jan-99	13.190	0,11	14.000	0,00

Objeto OLE

### Criando Novos Documentos

Para criar um novo documento, selecione **Novo** no menu **Arquivo**.

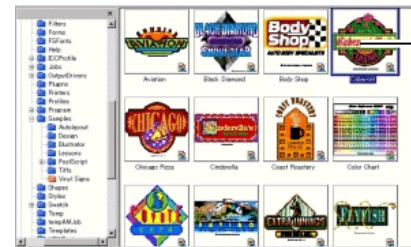
### Abrindo Arquivos

Para abrir um arquivo existente:

- No menu **Arquivo**, selecione **Abrir**.
- Selecione o formato do arquivo, a pasta e o arquivo que será aberto. Para obter todos os formatos de arquivo compatíveis, consulte “Anexo B – Formatos de arquivo compatíveis”.
- Clique em **Abrir**.

Se o arquivo contiver fontes não instaladas no sistema, será exibida uma caixa de diálogo que permitirá selecionar fontes para substituição.

Clicar duas vezes no ícone do arquivo, no Windows Explorer, ou arrastar o ícone do arquivo para o ícone do seu software, na área de trabalho, iniciará o aplicativo e abrirá o arquivo.



Clique duas vezes para abrir o arquivo

### Importando Arquivos

Para importar um arquivo existente para o documento atual:

- No menu **Arquivo**, selecione **Importar**.
- Selecione o formato do arquivo, a pasta e o arquivo que será importado. Para obter todos os formatos de arquivo compatíveis, consulte “Anexo B – Formatos de arquivo compatíveis”.
- Clique em **Importar**. Será exibida uma caixa delimitadora.

A tecla **TAB** altera a posição do cursor na caixa delimitadora. A tecla **ESC** cancela a operação de importação.
- Clique na área de desenho e coloque o objeto importado.

Se o arquivo contiver fontes não instaladas no sistema, será exibida uma caixa de diálogo que permitirá selecionar fontes para substituição.

Se, em **Colar preferências**, a opção **Posicionar automaticamente** estiver habilitada, o arquivo será importado assim que você clicar no botão **Importar**, no passo (3).

As camadas são ignoradas durante a importação, de forma que importações múltiplas não criem várias camadas desnecessárias. Para preservar as informações de camada, use o comando Abrir.

## Salvando Documentos

Para salvar o documento atual:

1. No menu **Arquivo**, selecione **Salvar** ou **Salvar como**.
2. Se tiver selecionado o comando **Salvar como** ou se estiver salvando o documento pela primeira vez, uma caixa de diálogo será exibida. Digite o nome e a localização que serão usados para salvar o documento.
3. Clique em **Salvar**.

## Exportando para Arquivos

Para exportar o documento atual ou parte dele para um arquivo:

1. Se desejar exportar apenas parte do documento, selecione os objetos a serem exportados.
2. No menu **Arquivo**, selecione **Exportar**.
3. Selecione o formato do arquivo, a pasta e o nome do arquivo. Para obter todos os formatos de arquivo compatíveis, consulte “Anexo B – Formatos de arquivo compatíveis”.

As seguintes opções estão disponíveis:

<b>Somente a Seleção</b>	Marque esta opção para exportar apenas os objetos selecionados.
<b>Suprimir opções</b>	Alguns formatos de arquivo mostrarão uma caixa de diálogo de opções antes da exportação para um arquivo. Marque esta opção para ignorar a caixa de diálogo de opções.

4. Clique em **Exportar**.

As informações de camadas, incluindo o nome, a cor e os atributos (travada, visível) da camada, serão exportadas para os seguintes formatos: Adobe Illustrator, DXF e HPGL.

## Enviando um Trabalho para o EnRoute (somente Windows)

Se o programa EnRoute estiver instalado em seu computador, o software permitirá a transferência do desenho atual diretamente para o EnRoute.

No menu **Arquivo**, selecione **Enviar para o EnRoute** para transferir o desenho atual para o EnRoute.

## Enviando um Trabalho por Email

Para enviar o trabalho atual para alguém como um anexo de e-mail, selecione **Enviar** no menu **Arquivo** e selecione um dos seguintes:

<b>Como Nativo</b>	O trabalho será adicionado como um anexo no formato Flexi.
<b>Como JPEG</b>	O desenho será convertido em JPEG e adicionado como um anexo.
<b>Como PDF</b>	O desenho será convertido em PDF e adicionado como um anexo.

Uma nova mensagem de e-mail será criada em seu programa de e-mail padrão e o trabalho atual será adicionado à mensagem como um anexo do tipo selecionado.

## Fechando Documentos

Para fechar o documento atual:

1. No menu **Arquivo**, selecione **Fechar**.
2. Se o documento tiver sido alterado desde que foi salvo pela última vez, será exibida uma caixa de diálogo perguntando se você quer salvar o documento atual.
  - Clique em **Sim** para salvar o documento antes de fechá-lo.
  - Clique em **Não** para fechar o documento sem salvá-lo.
  - Clique em **Cancelar** para sair do procedimento de fechamento.



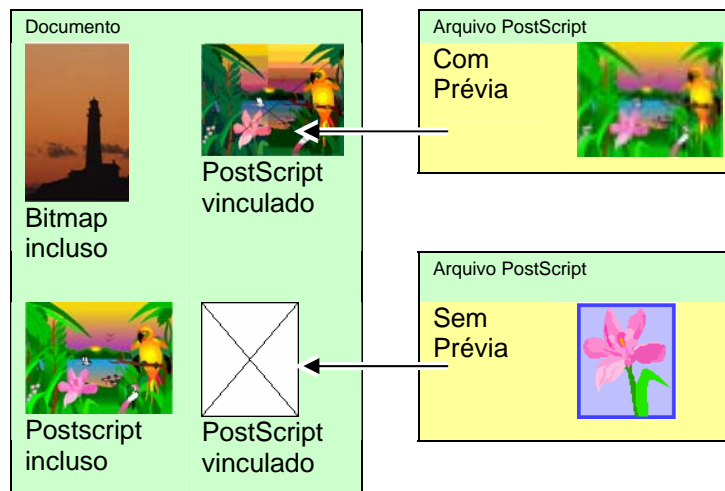
## Arquivos Vinculados e Inclusos

Ao importar arquivos bitmap, EPS ou PostScript, é possível vincular ou incluir os arquivos em seu documento. Um vínculo é uma conexão entre o documento e o arquivo original.

**Objeto incluído** O documento contém um objeto incluído. Depois que um arquivo for incluído, não haverá mais uma conexão entre ele e o arquivo de onde veio. As alterações no arquivo original não afetarão o objeto incluído.

**Objeto vinculado** Quando um objeto é vinculado, apenas uma referência para o arquivo de imagem é armazenada no documento. A informação da imagem permanece no arquivo de imagem original. Se o arquivo de imagem for alterado, tais alterações também serão exibidas no documento. Como vínculo a uma imagem preserva os atributos originais do arquivo de imagem, esta opção é recomendável para impressão em cores.

Arquivos PostScript frequentemente contêm um gráfico de prévia opcional. Quando você vincula ou inclui um arquivo PostScript, o gráfico de prévia é exibido no documento. Se o arquivo PostScript não contiver uma prévia, será exibido um "X" em seu lugar.



Arquivos PostScript incluídos serão automaticamente convertidos nos objetos de desenho equivalentes do software, podendo ser exibidos e editados como qualquer outro objeto.

## Incluindo Arquivos PostScript Vinculados

Para ler e decompor um arquivo PostScript vinculado, de forma que ele se torne um arquivo incluído:

1. Selecione a prévia do arquivo PostScript vinculado.
2. Selecione a guia **PostScript** na Central de Desenho.
3. Clique em **Decompor**.

## Usando Objetos OLE (somente Windows)

O recurso OLE (Object Linking and Embedding – vinculação e inclusão de objetos) do Windows permite importar objetos criados com outro software instalado no computador, como planilhas e processadores de texto, por exemplo.

## Inserindo Objetos OLE

1. No menu **Editar**, selecione **Inserir Novo Objeto**.
2. Selecione o tipo de objeto que deseja criar. Só aparecerão na lista os programas instalados no computador que sejam compatíveis com OLE.
3. Selecione a opção **Criar Novo** para criar um novo objeto OLE, usando o aplicativo selecionado.
  - ☞ Marque **Exibir Como Ícone** para mostrar o objeto OLE como um simples ícone. Clique no botão **Alterar Ícone** para modificar o ícone.
4. O programa selecionado será iniciado, criando uma janela no software.
5. Dimensione ou edite o conteúdo da janela, usando o programa selecionado.
6. Para encerrar o uso do programa selecionado, pressione a tecla **ESC** ou clique em qualquer lugar fora da janela do programa.

Q1 - 2000	699	11,054	29,050
Q2 - 2000	59,712	25,141	31,785
Q3 - 2000	43,629	44,200	29,239
Q4 - 2000	139,416	27,872	45,689
Q1 - 2001	77,700	44,000	2,740
Q2 - 2001	33,900	13,311	9,087
Q3 - 2001	34,400	2,700	15,402
Q4 - 2001	27,800	4,800	14,174

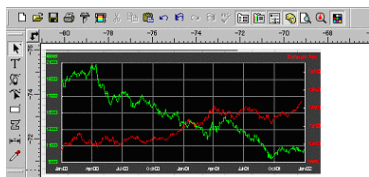
Área de desenho com uma planilha do Excel

Q1 - 2000	699	11,054	29,050
Q2 - 2000	59,712	25,141	31,785
Q3 - 2000	43,629	44,200	29,239
Q4 - 2000	139,416	27,872	45,689
Q1 - 2001	77,700	44,000	2,740
Q2 - 2001	33,900	13,311	9,087
Q3 - 2001	34,400	2,700	15,402
Q4 - 2001	27,800	4,800	14,174

Depois de inserido o objeto OLE

## Inserindo Arquivos Existentes Como Objetos OLE

- No menu **Editar**, selecione **Inserir Novo Objeto**.
- Selecione **Criar do Arquivo** para mesclar um arquivo existente no documento.
- Clique em **Procurar** e encontre o arquivo a ser inserido.
  - Marque **Exibir Como Ícone** para mostrar o objeto OLE como um simples ícone. Clique no botão **Alterar Ícone** para modificar o ícone.
  - Marque a opção **Vincular** para vincular o arquivo selecionado. O objeto no arquivo será armazenado fora do documento e todas as alterações feitas no arquivo de origem refletirão no documento. Se a opção **Vincular** não estiver marcada, o objeto será incluído e armazenado com o documento.
- Clique em **OK**.



O documento com um objeto OLE vinculado.

## Editando Objetos OLE

Para editar um objeto OLE:

- Selecione o objeto OLE.
- No menu **Editar**, aponte para **Objeto [...]** e clique em **Editar** ou **Abrir**.

Quando a opção **Editar** é selecionada, o programa associado ao objeto OLE é iniciado em uma janela dentro do documento e encerrado após a edição. Se você escolher **Abrir**, o programa completo será iniciado e você poderá deixar este aplicativo em execução, mesmo depois de editar o objeto OLE.

📄 Clicar duas vezes no objeto OLE tem o mesmo efeito do comando Editar.

## Convertendo Objetos OLE

É possível converter objetos OLE em outro formato:

- Selecione o objeto OLE.
- No menu **Editar**, selecione a opção **Objeto [...]** e clique em **Converter**.
- Selecione o novo formato na lista.
- Clique em **OK**.

Também é possível converter objetos OLE em bitmaps e segmentos básicos:

- Selecione o objeto OLE.
- No menu **Arranjar**, selecione **Converter Vinculado em Nativo**.

## Alterando as Propriedades de Vinculação de Objetos OLE

- No menu **Editar**, selecione **Vincular**.
- Altere as seguintes opções de vinculação:

### Automático / Manual

Por padrão, os objetos vinculados são configurados para atualização automática. Isso significa que o software atualizará automaticamente as informações vinculadas sempre que você abrir o documento, ou se o arquivo vinculado for alterado quando o documento estiver aberto. Selecione **Manual** para atualizar o objeto no documento apenas quando escolher atualizá-lo manualmente.

### Atualizar Agora

Quando estiver no modo Manual, clique neste botão para atualizar o objeto OLE do documento, de forma que ele reflita a



situação do arquivo original.

**Abrir  
Origem**

Clique neste botão para abrir o arquivo vinculado usando o programa associado.

**Alterar  
Origem**

Clique neste botão para alterar o arquivo vinculado, substituindo o arquivo atual por outro.

**Quebrar  
Vínculo**

Clique neste botão para quebrar, permanentemente, a conexão entre o objeto vinculado e seu arquivo de origem.

## Trabalhando com Informações do Trabalho

O programa permite armazenar informações sobre o trabalho em cada arquivo criado. É possível adicionar ou alterar as informações sobre um trabalho em qualquer momento do processo de desenho e produção. Estas informações tornam-se parte do arquivo e são salvas quando o arquivo é salvo.



Guia Trabalho

Guia Cliente

Nome estatístico	Valor
Objetos	484
Caracteres	1
Coras	5
Tamanho	36.000m x 36.000m
Comprimento de corte	74,909m

Buttons: 'Resetar', 'OK', 'Cancel'.

Guia Estatísticas

Para ver ou editar as Informações do Trabalho:

1. No menu **Editar**, clique em **Informações do Trabalho**.
2. Existem quatro guias para ver ou editar as informações do trabalho:

**Guia Trabalho** Nesta caixa de diálogo, é possível editar as informações sobre este documento em particular.

**Guia Cliente** Nesta caixa de diálogo, é possível editar as informações sobre o cliente.

**Guia Estatísticas** Esta caixa de diálogo contém as informações armazenadas sobre o trabalho, incluindo o tempo gasto para editá-lo, quantas vezes foi revisado (o número de vezes que foi salvo), além de outras informações.

Dados nesta guia não podem ser editados.

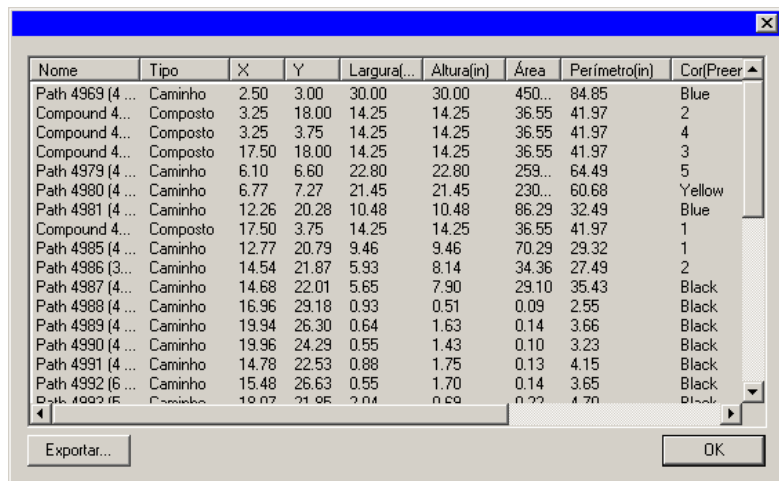
Clicar no botão **Resetar** restaurará a quantidade de revisões e o tempo total de edição de um arquivo.

3. Clique em **OK**.

## Estatísticas do Trabalho

Este diálogo contém uma lista de todos os objetos incluídos no trabalho, junto com informações de tamanho, posição, área e cor. Além disso, os parâmetros da seleção atual são listados.

Os dados nesta guia não podem ser editados.



Nome	Tipo	X	Y	Largura...	Altura(in)	Área	Perímetro(in)	Cor(Preer
Path 4969 (4 ...	Caminho	2.50	3.00	30.00	30.00	450...	84.85	Blue
Compound 4...	Composto	3.25	18.00	14.25	14.25	36.55	41.97	2
Compound 4...	Composto	3.25	3.75	14.25	14.25	36.55	41.97	4
Compound 4...	Composto	17.50	18.00	14.25	14.25	36.55	41.97	3
Path 4979 (4 ...	Caminho	6.10	6.60	22.80	22.80	259...	64.49	5
Path 4980 (4 ...	Caminho	6.77	7.27	21.45	21.45	230...	60.68	Yellow
Path 4981 (4 ...	Caminho	12.26	20.28	10.48	10.48	86.29	32.49	Blue
Compound 4...	Composto	17.50	3.75	14.25	14.25	36.55	41.97	1
Path 4985 (4 ...	Caminho	12.77	20.79	9.46	9.46	70.29	29.32	1
Path 4986 (3...	Caminho	14.54	21.87	5.93	8.14	34.36	27.49	2
Path 4987 (4...	Caminho	14.68	22.01	5.65	7.90	29.10	35.43	Black
Path 4988 (4 ...	Caminho	16.96	29.18	0.93	0.51	0.09	2.55	Black
Path 4989 (4 ...	Caminho	19.94	26.30	0.64	1.63	0.14	3.66	Black
Path 4990 (4 ...	Caminho	19.96	24.29	0.55	1.43	0.10	3.23	Black
Path 4991 (4 ...	Caminho	14.78	22.53	0.88	1.75	0.13	4.15	Black
Path 4992 (6 ...	Caminho	15.48	26.63	0.55	1.70	0.14	3.65	Black
Path 4993 (5 ...	Caminho	19.07	21.95	2.04	0.69	0.22	4.70	Black

Para exibir as Estatísticas do Trabalho:

1. No menu **Editar**, clique em **Estatísticas do Trabalho**.
2. Clique em **Exportar** para exportar o trabalho para um arquivo de texto delimitado por tabulações.
3. Clique em **OK**.

## Buscando Arquivos

O recurso **Buscar Arquivo** permite procurar arquivos específicos. É possível procurar arquivos baseando-se no nome de arquivo ou em quaisquer parâmetros em **Informações do Trabalho**.

Para procurar um arquivo:

1. No menu **Arquivo**, selecione **Buscar Arquivo**.
2. Clique em **Procurar** e selecione a pasta onde a busca será realizada. Se quiser buscar em todas as subpastas, marque a opção **Incluir Subpastas**.
3. Digite a condição da pesquisa:
  - Se você quiser procurar um arquivo pelo nome, digite o nome do arquivo no campo **Nome**.
  - Se quiser procurar um arquivo usando quaisquer das informações do trabalho, selecione o campo de informações do trabalho na lista fornecida e digite o texto de pesquisa no campo **Contém**. Por exemplo, para procurar por todos os trabalhos em que o pedido tenha sido recebido por João Silva, selecione o campo **Pedido Recebido Por** e digite **João Silva** no campo **Contém**.
4. Clique no botão **Procurar**.
5. Será exibida uma lista de todos os arquivos que correspondam à condição de busca.
6. Selecione o arquivo na lista e:
  - Clique no botão **Informações do Trabalho** para mostrar as informações do trabalho.
  - Clique no botão **Abrir** ou clique duas vezes no arquivo da lista, para abrir o arquivo.
  - Clique no botão **Cancelar** para finalizar a busca.

## Aplicando Modelos

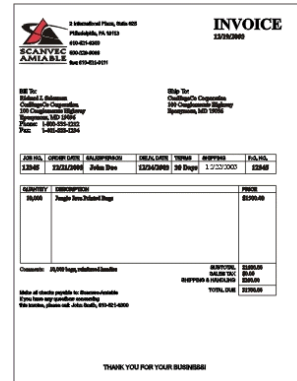
Modelos permitem:

- Criar várias cópias do documento, usando um layout predefinido.
- Criar documentos como, por exemplo, faturas baseadas nas **Informações do Trabalho**.



Criando cópias de um documento. As cópias são criadas com o seguinte padrão:

- (2) 4,0 x 5,0 polegadas
- (2) 2,5 x 3,5 polegadas
- (4) 2,0 x 2,5 polegadas



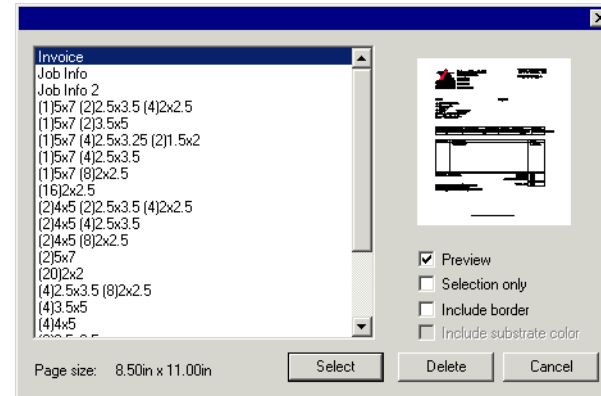
Fatura criada usando o recurso de modelos

Se necessário, o documento original será automaticamente girado para caber no espaço fornecido pelos espaços definidos da figura no modelo.

## Aplicando Modelos

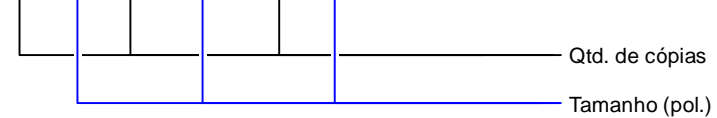
Para aplicar um modelo ao documento:

1. Abra um documento existente ou crie um novo.
2. No menu **Arquivo**, selecione a opção **Modelos** e clique em **Aplicar Modelo**.



3. Escolha o modelo na lista. Os modelos são nomeados de acordo com esta convenção:

(2) 4 x 5 (2) 2,5 x 3,5 (4) 2 x 2,5



4. Selecione as seguintes opções, se desejado:

- Prévia** Marque para exibir uma prévia do layout do modelo.
- Somente a Seleção** Se marcada, apenas os objetos selecionados no desenho original serão copiados para o modelo.
- Incluir Borda** Se marcada, a página inteira do desenho até as bordas será copiada para o modelo. Se desmarcada, apenas os objetos no desenho serão copiados.
- Incluir cor de substrato** Se marcada, os substratos coloridos no desenho original (se existirem) serão copiados para o modelo. Esta opção somente é ativada se **Incluir Borda** for marcada.

5. Escolha **Selecionar**.
6. Será criado um novo documento usando o modelo e o documento original.

Quando um modelo é aplicado a um documento, quaisquer dimensões ou marcas de registro contidas no documento são convertidas em linhas externas.

## Configurando o Modelo Padrão

Para selecionar o modelo que será selecionado por padrão no diálogo Selecionar Modelo:

1. No menu **Editar**, selecione **Preferências**.
2. Selecione a guia **Ferramentas** do diálogo **Preferências**.
3. Selecione **Aplicar Modelo** na lista de ferramentas.
4. Selecione o modelo que deseja definir como padrão na lista **Modelo Padrão**.
5. Clique em **OK**.

## Barra de Ferramentas de Modelos

Para exibir a barra de ferramentas de modelos, no menu **Arquivo**, aponte para **Modelos** e clique em **Barra de Ferramentas de Modelos**.

A barra de ferramentas de modelos é utilizada para criar e modificar modelos existentes. Esta barra de ferramentas contém botões que representam os espaços definidos. Espaços definidos são campos que serão substituídos por objetos, imagens ou informações do documento original quando for usado um modelo.

Os seguintes espaços definidos estão disponíveis:



O espaço definido para **Desenho Ativo** é substituído pelo documento original.



O espaço definido para **Cores Utilizadas** é substituído por uma lista de todas as cores utilizadas no documento original.

■ Black	■ Deep Red
■ Purple	■ Red
■ Dark Brown	■ Yellow
■ Satin Gold	■ Cocoa



O espaço definido para **Fontes Utilizadas** é substituído por uma lista de todas as fontes utilizadas no documento original

**Arial-Regular**  
**Arial-Bold**  
**Arial-Italic**  
**Century-Regular**  
**Courier New-Regular**



O espaço definido para **Informações do Trabalho** é substituído por um valor das informações do trabalho e de outras informações do documento original.

### Informações do Trabalho

Mostra dados das Informações do trabalho – Guia Trabalho.

### Informações do Cliente

Mostra dados das Informações do trabalho – Guia Cliente.

### Outros

Mostra outras informações do documento original, como quantidade de cores, fontes e caracteres usados.

Job Number: 12345  
Price: 6493.16  
Order Taken By: John Doe  
Order Number: 12345  
Order Date: 12/25/2001  
Delivery Date: 12/27/2001

## Criando Novos Modelos

Você pode criar seus próprios modelos personalizados:

1. Abra um novo documento.
2. Selecione o espaço reservado na barra de ferramentas **Modelo**.
3. Clique e arraste o cursor sobre a área de desenho.
4. Ajuste os atributos do espaço reservado na Central de Desenho – Guia **Modelo**.
5. Você pode adicionar outros objetos que não sejam espaços reservados. Todos os objetos disponíveis no software, como bitmap, texto e formas, podem ser usados em um modelo.

- No menu **Arquivo**, selecione a opção **Modelos** e clique em **Salvar como modelo**.

O modelo foi criado. Os objetos do modelo podem ser mascarados, coloridos e receber a aplicação de um efeito.

### *Editando modelos existentes*

É possível modificar um modelo existente:


- No menu **Arquivo**, selecione a opção **Modelos** e clique em **Abrir modelo**.
- Selecione o modelo na lista.
- Ajuste os atributos do espaço reservado na Central de Desenho – Guia **Modelo**.
- No menu **Arquivo**, selecione a opção **Modelos** e clique em **Salvar modelo** ou **Salvar como modelo**.


O comando **Salvar modelo** salvará o modelo atual; **Salvar como modelo** salvará o modelo em um novo arquivo.

### *Alterando Atributos de Espaços Definidos na Central de Desenho*

Cada espaço definido terá diferentes campos na Central de Desenho – Guia **Modelo**.

#### Para espaço definido para Desenho

 25.400cm Largura do espaço definido para desenho

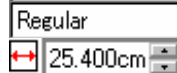
 25.400cm Altura do espaço definido para desenho


**Orientação Automática** Marque esta opção para alterar automaticamente a orientação do desenho para corresponder ao arquivo original.


**Escalar o desenho** Marque para redimensionar o desenho por percentual do tamanho original.

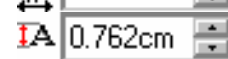
#### Para espaço definido para Cor Utilizada

 Arial Regular Fonte e estilo usados na descrição da cor.

 25.400cm Largura do espaço definido para Cor Utilizada.


 25.400cm Altura do espaço definido para Cor Utilizada.

 1 Quantidade de cores por linha.

 0.762cm Tamanho da fonte usado na descrição da cor.


 0.000cm Espaçamento Entre Linhas.

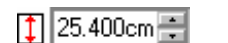
 0.381 cm Largura/Altura da referência de cores.


 Seleção referência de cores redonda ou quadrada.

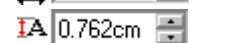
#### Para espaço definido para Fontes Utilizadas

 Arial Regular Fonte e estilo usados na descrição da fonte.

 25.400cm Largura do espaço definido para Fontes Utilizadas.

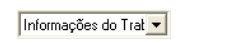
 25.400cm Altura do espaço definido para Fontes Utilizadas.

 1 Quantidade de cores por linha.


 0.762cm Tamanho da fonte usada na descrição da fonte.

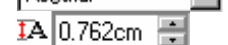
 0.000cm Espaçamento Entre Linhas.

#### Para espaço definido para Informações do Trabalho

 Informações do Trabalho Origem das informações (Informações do Trabalho, Informações do Cliente ou Outros).

 Número do Trabalho Tipo de informação.

 Arial Regular Fonte e estilo usados na descrição das informações do trabalho.

 0.762cm Tamanho da fonte usada na descrição das informações do trabalho.

#### Legenda

Marque esta opção para colocar uma legenda antes do texto informativo. Edite o texto da legenda no campo à direita desta opção.

## 4. Usando a Central de Desenho

A **Central de Desenho** exibe as propriedades de um objeto. E, também, guias e opções adequadas para o objeto selecionado. Por exemplo, quando um retângulo é selecionado, a Central de Desenho exibe a largura, a altura, o estilo do canto e outras propriedades adequadas a um retângulo. Quando um texto é selecionado, a Central de Desenho exibe a fonte, o estilo da fonte, a altura e largura do caractere e outras configurações.

### Exibindo a Central de Desenho

Para ver a Central de Desenho:

No menu **Visualizar**, selecione **Central de Desenho**.



Central de Desenho

### Guias da Central de Desenho

A Central de Desenho consiste em várias janelas, conhecidas como “Guias”. A quantidade e o conteúdo das Guias variam de acordo com os objetos selecionados no documento.

Você pode selecionar uma guia clicando em seu indicador na Central de Desenho ou clicando duas vezes no objeto. Cada clique duplo faz o movimento para a próxima guia disponível.

#### Central de Desenho – Guia Documento

Use a guia **Documento** para especificar o tamanho da área de desenho e a cor do substrato (a cor de fundo). Estão incluídos vários tamanhos padrão de documento. É possível especificar um tamanho personalizado de área de desenho, digitando novos valores para horizontal e vertical.

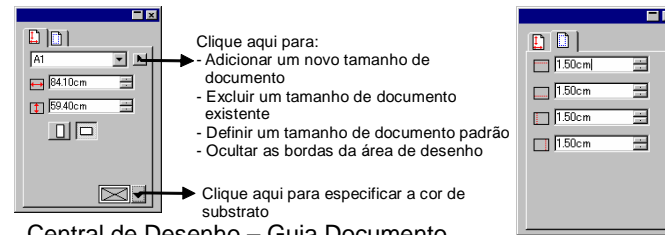
Para mostrar a guia Documento, siga uma destas etapas:

- Abra a **Central de Desenho** e clique em uma área vazia do documento.
- No menu **Arquivo**, selecione **Configurações do Documento**.

#### Central de Desenho – Guia Margem

Use a guia **Margem** para especificar as margens ao redor da área de desenho.

Usam-se estas margens quando objetos são alinhados/distribuídos, além de também serem úteis para posicionar elementos de forma simétrica. Para obter mais informações, consulte “Alinhando Objetos”, na página 48.



Central de Desenho – Guia Documento

Central de Desenho – Guia Margem

#### Central de Desenho – Guia Tamanho

A guia **Tamanho**, na Central de Desenho, permite alterar o tamanho e a posição dos objetos selecionados. É possível modificar os objetos arrastando os pontos de controle ou alterando os valores numéricos na Central de Desenho.

Para alterar o tamanho de um objeto:

1. Selecione os objetos.
  - ☐ Depois de selecionar um objeto existente, as guias **Tamanho**, **Rotacionar** e **Objeto** estarão disponíveis.
2. Altere o tamanho de um objeto editando os valores da caixa de entrada na guia **Tamanho**, ou arrastando os pontos de controle do objeto selecionado.



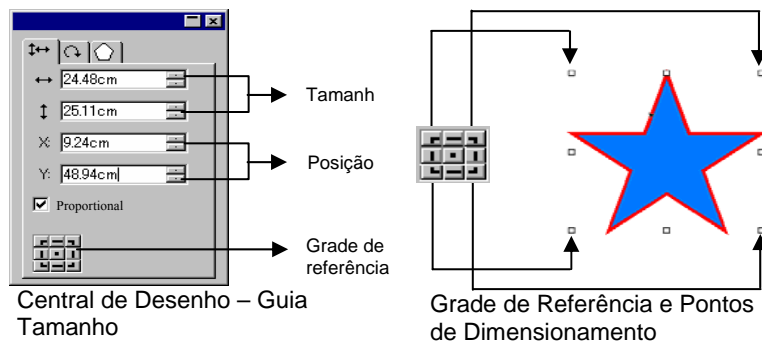
- ☰ Marcar a opção **Proporcional** garante o redimensionamento proporcional da largura e da altura do objeto.

Para alterar a posição de um objeto:

1. Selecione os objetos.
2. Altere a posição, editando os valores da caixa de entrada ou arrastando o objeto.

As coordenadas X, Y, exibidas na Central de Desenho, são a posição do ponto de referência, medido da origem. Consulte “Réguas e grade” na página 10 para saber como alterar a origem.

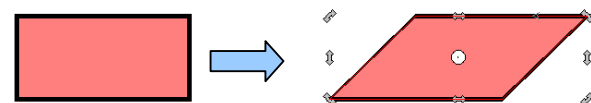
É possível alterar o ponto de referência usando a Grade de Referência. Cada botão na grade corresponde a um ponto no objeto selecionado. Se quiser posicionar o centro de um objeto, clique no ponto central da grade de seleção de pontos.



### Central de Desenho – Guia Rotacionar

A guia **Rotacionar**, na Central de Desenho, permite girar, inclinar ou espelhar os objetos selecionados. É possível modificar os objetos arrastando os pontos de controle ou alterando os valores numéricos na Central de Desenho.

- ☰ **Inclinar** é o processo que distorce um objeto por um ângulo, usando um ponto como referência; a posição deste ponto é fixa.



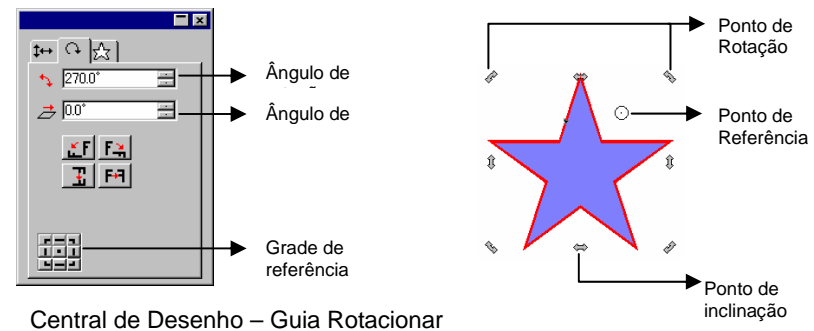
Retângulo inclinado em um ângulo de 45 graus

Para girar um objeto:

1. Selecione os objetos.
  - ☰ Depois de selecionar um objeto existente, as guias **Tamanho**, **Rotacionar** e **Objeto** estarão disponíveis.
2. Selecione o ponto que ficará fixo durante a rotação:
  - Clique em um ponto na **Grade de Referência** da Central de Desenho – Guia **Rotacionar**.

Ou

  - Clique e arraste o Ponto de referência para a posição desejada. Pressionar a tecla **CTRL** enquanto arrasta o cursor fixa o Ponto de Referência nas configurações da **Grade de Referência**.
3. Altere o ângulo de rotação, editando os valores da caixa de entrada ou arrastando os pontos de rotação. Clique no botão **Girar +90 graus** ou **Girar -90 graus** para girar o objeto 90 graus no sentido horário ou anti-horário.



Central de Desenho – Guia Rotacionar

Para inclinar um objeto:

1. Selecione os objetos.
  - ☰ Depois de selecionar um objeto existente, as guias **Tamanho**, **Rotacionar** e **Objeto** ficarão disponíveis.
2. Selecione o ponto que ficará fixo durante a inclinação:
  - Clique em um ponto na Grade de Referência da Central de Desenho – Guia **Rotacionar**.

Ou

- Clique e arraste o Ponto de referência para a posição desejada. Pressionar a tecla **CTRL** enquanto arrasta o cursor fixa o Ponto de Referência nas configurações da **Grade de Referência**.

3. Altere o ângulo de inclinação, editando os valores da caixa de entrada ou arrastando os pontos de inclinação.

Para espelhar um objeto:

1. Selecione os objetos.

Depois de selecionar um objeto existente, as guias **Tamanho**, **Rotacionar** e **Objeto** estarão disponíveis.

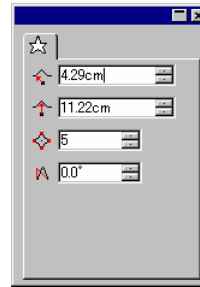
2. Clique em **Espelhar no Eixo X** ou **Espelhar no Eixo Y** na Central de Desenho – Guia **Rotacionar** para espelhar o objeto selecionado horizontal ou verticalmente.



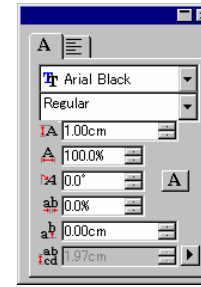
## Central de Desenho – Guia Objeto

A guia **Objeto** varia de acordo com os objetos selecionados.

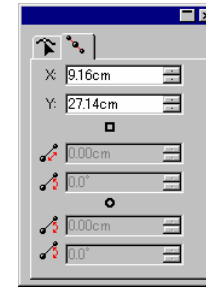
Em alguns casos, a guia **Objeto** consiste em duas guias. Por exemplo, ao selecionar texto, você terá uma guia **Caractere** e uma guia **Parágrafo**.



Guia Objeto quando uma Estrela é selecionada/criada



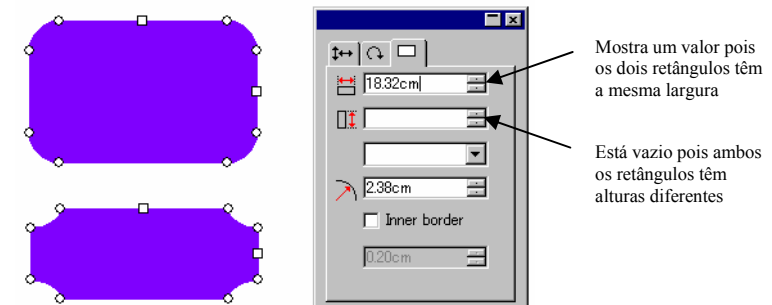
Guia Objeto quando um Texto é selecionado/criado



Guia Objeto quando um Caminho é selecionado/criado

Ao criar um objeto, somente a guia **Objeto** ficará visível. Depois de selecionar um objeto existente, as guias **Tamanho**, **Rotacionar** e **Objeto** estarão disponíveis.

A guia **Objeto** não ficará disponível quando forem selecionados tipos de objetos diferentes (como texto e retângulo). Entretanto, se você tiver selecionado objetos do mesmo tipo, suas propriedades **comuns** serão exibidas na Central de Desenho.

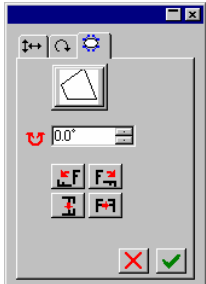


Guia Objeto quando os dois retângulos estão selecionados



## Central de Desenho – Guia Efeito

Quando você aplica um efeito em um objeto, a Central de Desenho exibe a guia **Efeito**, com todas as propriedades do efeito.

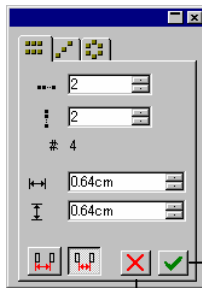


Central de Desenho –  
Guia Efeito

A guia **Objeto** do objeto em que foi aplicado o efeito não fica visível na Central de Desenho; mesmo assim, você pode selecioná-la usando a ferramenta **Selecionar Interior** ou clicando duas vezes no objeto com a tecla **CTRL** pressionada. Para obter mais informações, consulte “Selecionando Objetos em um Efeito”, na página 39.

## Central de Desenho – Guia Configuração

Muitas das alterações são aplicadas automaticamente no momento em que você as faz. Você observará que alguns comandos contêm dois botões (**Aplicar / Cancelar**), na parte inferior direita da Central de Desenho, os quais servem para confirmar ou cancelar o comando.



Aplicar

Cancelar

Central de Desenho – comando de  
cópia da guia Configuração

A Central de Desenho abrirá automaticamente se houver uma guia **Configuração** associada ao comando.

## 5. Usando o Editor de Desenho

O **Editor de Desenho** é uma poderosa ferramenta organizacional para gerenciar as várias camadas e objetos de seu desenho. É possível optar por exibir algumas camadas e esconder outras, excluir ou adicionar camadas, além de criar funções semelhantes com objetos separados.

### Exibindo o Editor de Desenho

O Editor de Desenho consiste em duas telas: a guia **Camadas** e a guia **Objetos**



Para ver o Editor de Desenho:

- No menu **Visualizar**, selecione **Editor de Desenho**.

### Editor de Desenho – Guia Camadas

As **Camadas** são uma forma conveniente de organizar os elementos de desenho, a fim de facilitar o acesso e a edição. Pense em camadas como folhas de acetato empilhadas umas sobre as outras. Nos locais onde não houver imagem em uma camada, você poderá ver as camadas abaixo. Por trás de todas as camadas estão as camadas **Substrato** e **Lixeira**.

A camada na parte inferior da guia é a camada inferior do desenho, enquanto a camada na parte superior da guia é a camada mais alta da pilha.

Por padrão, cada novo desenho que você abrir terá as seguintes camadas:

#### Camada Substrato

Representa a superfície em que seu desenho deve ser aplicado. Você não pode excluir, copiar ou editar a camada Substrato. Contudo, você pode movê-la para um local diferente na pilha ou escondê-la (de maneira que sua cor não seja visível).

#### Camada Grade

A camada Grade está colocada imediatamente acima da camada Substrato. Use a grade para ajudá-lo a posicionar objetos na área de desenho. Para obter mais informações sobre grades, consulte “Réguas e Grade” na página 10.

#### Camada Guia

A camada Guia contém as Guias de desenho. Para obter mais informações sobre guias, consulte “Guias” na página 11.

#### Camada Lixeira

A camada Lixeira contém os objetos que foram excluídos do documento. Esta camada permite recuperar objetos que tenham sido acidentalmente excluídos. Consulte “Excluindo Objetos” na página 51 para obter mais detalhes sobre como recuperar objetos excluídos.

#### Camada 1, 2, 3...

Estas camadas contêm os objetos reais criados no documento. Você pode ter quantas camadas desejar para cada desenho.

A camada realçada na guia **Camadas** é chamada de camada **Ativa**. Em qualquer dado momento, uma das camadas deve estar ativa.

Quando uma camada com a propriedade Editar desabilitada estiver ativa, a maioria das ferramentas e comandos de edição não estarão disponíveis.



Ao clicar com o botão direito do mouse em qualquer uma das camadas, será exibido um menu e os seguintes comandos ficarão disponíveis:

<b>Nova camada</b>	É criada uma nova camada. A nova camada será adicionada acima da camada ativa.
<b>Excluir Camada</b>	A camada ativa é excluída.
<b>Duplicar Camada</b>	É criada uma cópia da camada ativa. A nova camada será adicionada acima da camada ativa.
<b>Renomear</b>	Altera o nome da camada ativa.
<b>Propriedades</b>	Mostra as propriedades da camada ativa.

Também é possível clicar nos botões da parte superior do Editor de Desenho – Guia **Camada** para executar alguns dos comandos acima.



### Exibindo Propriedades da Camada

Cada camada tem as seguintes propriedades:

<b>Visível</b>		Especifica se a camada está ou não visível. Sempre desabilitada para a camada Lixeira.
<b>Editável</b>		Especifica se a camada é ou não editável. Não disponível para as camadas Lixeira, Grade e Substrato.
<b>Imprimível</b>		Especifica se a camada será ou não impressa. Sempre desabilitada para a camada Lixeira.
<b>Cortável</b>		Especifica se a camada pode ou não ser cortada. Sempre desabilitada para as camadas Lixeira e Grade.

É possível alterar as propriedades da camada seguindo um dos seguintes passos:

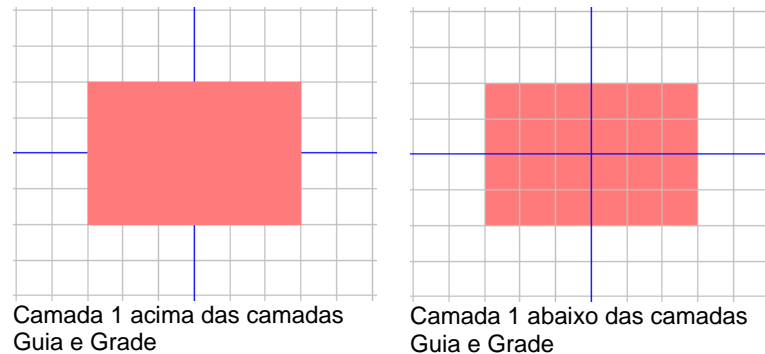
- Clique no ícone no Editor de Desenho – Guia **Camada**. Se a propriedade estiver desabilitada, será exibido um “X” sobre o ícone.



- Clique com o botão direito do mouse na camada e selecione o comando **Propriedades** no menu. Edite a propriedade na caixa de diálogo **Propriedades da Camada** que será exibida.

### Alterando a Ordem da Camada

A ordem da camada na pilha determina como os objetos são exibidos na área de desenho.



Você pode reorganizar a ordem da pilha simplesmente clicando e arrastando a camada para uma nova posição. Uma linha horizontal tracejada será exibida para indicar o local, na pilha, em que a camada será colocada.

### Mesclando camadas

Quando você mescla uma camada com outra, todos os elementos da camada mesclada são adicionados à camada de destino.

Para mesclar camadas:

1. Clique e mantenha pressionado o botão do mouse sobre a camada que deseja mesclar.
2. Enquanto mantém pressionada a tecla **CTRL**, arraste a camada para a camada com a qual deseja mesclá-la.
  - Uma linha horizontal tracejada será exibida diretamente sobre a camada de destino para indicar que a camada será mesclada.
3. Solte o botão do mouse.

## Alterando a Cor da Camada

Cada camada é associada a uma cor. Nas camadas **Guia** e **Grade**, esta cor é utilizada para mostrar seus respectivos objetos. Nas **Camadas 1, 2, 3...** esta cor é utilizada para:

- Se a opção “Mostrar Cor da Camada” nas preferências **Mostrar Preenchimento** (consulte “Mostrando o preenchimento de um objeto” na página 13 para obter mais detalhes) estiver selecionada, todos os objetos serão exibidos usando esta cor no modo sem preenchimento.
- A borda dos objetos selecionados será exibida nesta cor.
- Se a opção **Mostrar Prévia** estiver desativada (consulte “Mostrando Prévia” na página 14), a prévia desta camada será exibida nesta cor.

Para alterar a cor de uma camada, siga um destes passos:

- Arraste qualquer cor da tabela **Referências de Cor** e solte-a diretamente no ícone de cor, na caixa de diálogo Editor de Desenho – Guia **Camada**.
- Abra a caixa de diálogo **Propriedades da camada** e clique na referência; em seguida, selecione uma cor na lista.

## Editor de Desenho – Guia Objetos

Sempre que desenhar uma forma, criar um texto ou adicionar algum elemento ao desenho, serão armazenadas informações sobre este elemento na guia **Objetos**, do Editor de desenho.

- Cada objeto receberá um número que irá distingui-lo de outros objetos do mesmo tipo (por exemplo: Retângulo 1, 2, 3 ...).
- Os objetos serão empilhados na ordem em que forem criados e os novos objetos serão colocados em cima dos objetos mais antigos.
- Os efeitos, como sombras, listras e linhas externas, sempre aparecerão na parte mais alta da pilha, se comparados ao objeto em que foram aplicados.

A guia **Objetos** é uma excelente maneira de visualizar a estrutura do documento. Você pode ver os elementos de cada camada do


documento, bem como os diversos efeitos e outras alterações que aplicou a cada elemento.

## Selecionando Objetos Usando a Guia Objetos

O Editor de Desenho – Guia **Objetos** permite localizar e selecionar, rapidamente, objetos específicos. Isto é útil quando o desenho é complexo e a seleção convencional (apontando e clicando) de cada objeto ficou mais difícil.

Para selecionar um objeto, selecione o nome do objeto no Editor de Desenho – Guia **Objetos**.

As teclas **SHIFT** ou **CTRL** selecionam vários objetos.

 Você pode inclusive selecionar objetos separados em meio a objetos compostos ou agrupados.

Quando você seleciona um objeto na área de desenho, o item correspondente é automaticamente realçado no Editor de desenho – Guia **Objetos**.

## Alterando a ordem dos objetos

Você pode alterar a ordem de um objeto clicando e arrastando este objeto para um novo local na pilha. E pode modificar a ordem dos objetos da pilha em uma determinada camada ou mover objetos de uma camada para outra.

1. Na guia **Objetos**, clique no objeto que gostaria de mover/reordenar.
2. Arraste o objeto para o local desejado.
  - Pressionar a tecla **SHIFT** enquanto arrasta **substitui** o objeto realçado pelo que está sendo movido.
  - Pressionar a tecla **CTRL** enquanto arrasta **duplica** o objeto e o coloca no novo local.
  - Clicar com o botão direito do mouse enquanto arrasta, exibe um menu com as seguintes opções:
    - Mover e inserir
    - Mover e substituir
    - Copiar e inserir

- Copiar e substituir
3. Solte o botão do mouse quando o objeto imediatamente abaixo do objeto a ser colocado na pilha estiver realçado.

### Renomeando objetos

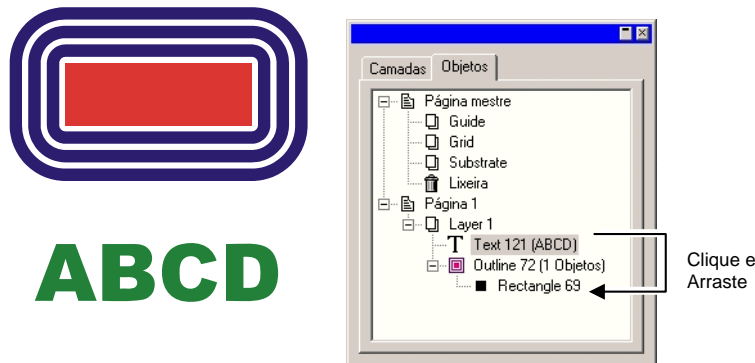
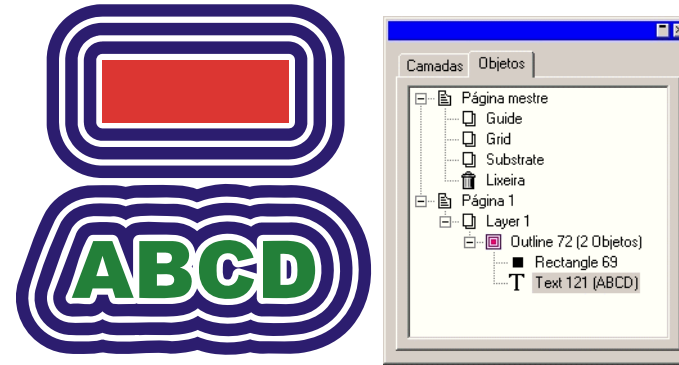
Para renomear um objeto no Editor de desenho – Guia **Objetos**:

1. Clique no objeto no Editor de desenho – Guia **Objetos**
2. Clique no mesmo objeto novamente.
3. Digite o novo nome.

### Aplicando Efeitos

Ao mover um objeto para baixo de um efeito, este efeito será aplicado ao objeto. Isso pode ser útil quando você tiver aplicado vários efeitos a um determinado objeto e quiser aplicar estes mesmos efeitos a outro objeto. Para fazer isto, simplesmente mova o objeto na hierarquia do efeito, ou do grupo de efeitos, que deseja aplicar.

- ☰ Quando os efeitos são aplicados desta maneira, eles são aplicados aos objetos que estão abaixo deles como um grupo. Não é a mesma coisa que seleccionar um objeto em separado e aplicar a este objeto os mesmos efeitos.





## 6. Selecionando Objetos

Há várias maneiras de selecionar objetos, desde o método mais básico como apontar com a seta do mouse e clicar, até critérios de seleção sofisticados. Os objetos selecionados são exibidos com uma borda de seleção e pontos de controle à sua volta para distinguir a seleção de outros objetos.

A cor da Borda de seleção pode ser especificada com o uso do Editor de Desenho – Guia **Camada**. Para obter mais informações, consulte “Alterando a Cor da Camada” na página 37.


### Selecionando Objetos Usando a Ferramenta de Seleção


Para selecionar objetos usando a ferramenta de seleção:

1. Escolha a ferramenta **Selecionar**. 
2. Clique no objeto que deseja selecionar.
  -  Para selecionar vários objetos, mantenha pressionada a tecla **SHIFT** e clique em vários itens.

Há duas maneiras de selecionar: Quando estiver no modo **Objetos Parcialmente Inclusos**, todo objeto que cruze com a caixa delimitadora será selecionado. Quando estiver no modo **Objetos Completamente Inclusos**, a seleção ficará restrita àqueles objetos totalmente inclusos na caixa delimitadora.

Para selecionar objetos usando a caixa delimitadora:

1. Escolha a ferramenta **Selecionar**. 
2. Clique e arraste, criando uma caixa delimitadora em volta dos objetos que deseja selecionar.

 Pressionar a tecla **CTRL** enquanto cria a caixa delimitadora alterna temporariamente o modo de seleção para a outra configuração.






### Alterando o Modo de Seleção Padrão

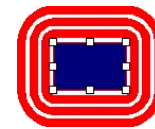
A configuração padrão do programa é **Objetos Parcialmente Inclusos**. Para alterar a configuração padrão, clique duas vezes na ferramenta **Selecionar** ou faça o seguinte:

1. No menu **Editar**, selecione o comando **Preferências**.
2. Selecione a guia **Ferramentas**.
3. Selecione a ferramenta **Selecionar** na lista.
4. Altere o modo de seleção
5. Clique em **OK**.

### Selecionando Objetos em um Efeito

Para selecionar um objeto em um efeito (um objeto com uma linha externa, por exemplo):

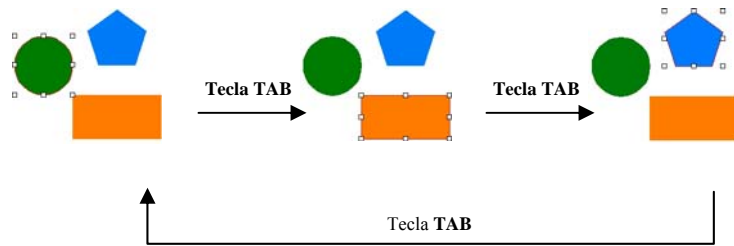
1. Escolha a ferramenta **Selecionar Interior** na paleta móvel **Selecionar**. 
2. Clique no objeto que deseja selecionar.
  -  Ou
3. Escolha a ferramenta **Selecionar**. 
4. Mantenha pressionada a tecla **CTRL** e clique duas vezes no objeto que deseja selecionar.



Retângulo selecionado em um efeito  
Linha Externa

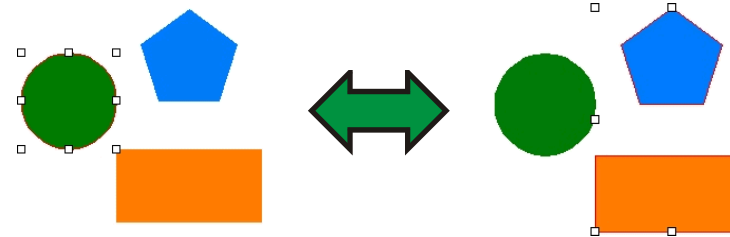
## Selecionando Objetos Usando a Tecla TAB

Pressionar a tecla **TAB** seleciona o próximo objeto. A ordem da seleção é a mesma em que os objetos foram criados.



## Invertendo a Seleção

Para inverter a seleção, no menu **Editar**, aponte para **Selecionar** e clique no comando **Inverter Seleção**.



## Selecionando Objetos com o Editor de Desenho

É possível usar o Editor de Desenho – Guia **Objetos** para selecionar um ou mais objetos. Consulte “Selecionando Objetos Usando a Guia Objetos” na página 37 para obter mais detalhes.

## Selecionando Todos os Objetos

Para selecionar todos os objetos em um documento, no menu **Editar**, aponte para **Selecionar** e, em seguida, clique no comando **Selecionar Todos**.

## Anulando a Seleção de Todos os Objetos

Para cancelar a seleção dos objetos selecionados, siga uma das seguintes etapas:

- No menu **Editar**, aponte para **Selecionar** e selecione o comando **Deselecionar tudo**.
- Clique em uma área vazia.

## 7. Arranjando Objetos

Este capítulo descreve como arrancar, duplicar e manipular objetos na área de desenho.

### Dimensionando Objetos

Os objetos podem ser dimensionados usando os seguintes métodos:

#### *Dimensionando com a Central de Desenho*

Use a Central de Desenho quando tiver que ajustar o tamanho de um objeto para um valor numérico preciso.

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Arranjar**, selecione o comando **Dimensionar**.
3. Ajuste os valores na Central de Desenho:

Nova largura dos objetos selecionados.

Nova altura dos objetos selecionados.

Percentual de escala da largura.

Percentual de escala da altura.



O ponto selecionado nesta grade permanecerá fixo depois do dimensionamento.

#### **Proporcional**

Marque esta opção para garantir que os objetos selecionados sejam proporcionalmente dimensionados na largura e na altura.

#### **Aplicar Escala em Tudo**

Marque esta opção para dimensionar todos os objetos no documento de acordo com a escala que será aplicada nos objetos selecionados.

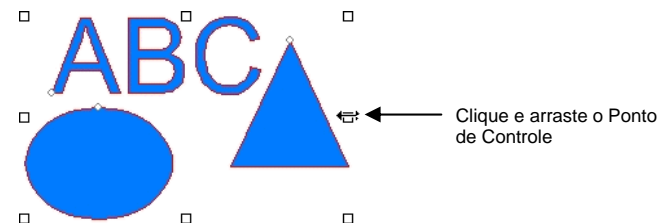
4. Clique em **Aplicar**.

Também é possível dimensionar usando a Central de Desenho – Guia **Tamanho**, porém, algumas das opções acima não estarão disponíveis.

### *Arrastando Pontos de Controle para Dimensionar*

É possível arrastar os Pontos de Controle de Escala em torno de um objeto ou grupo de objetos a dimensionar.

1. Selecione os objetos.
2. Posicione o cursor em um Ponto de Controle de Escala.



3. Clique e arraste o Ponto de Controle de **Escala**.

- Pressionar a tecla **CTRL** enquanto arrasta utiliza a linha central dos objetos como ponto estacionário.
- Pressionar a tecla **SHIFT** enquanto arrasta aplica a escala de maneira não proporcional.



### *Dimensionando para o Mesmo Tamanho*

Para redimensionar os objetos selecionados para terem a mesma altura e largura:

1. Selecione os objetos.

- ☞ Se você selecionar os objetos arrastando uma caixa delimitadora, o tamanho do primeiro objeto será usado como referência. Se você selecionar os objetos com um clique enquanto mantém pressionada a tecla **SHIFT**, o tamanho do primeiro objeto selecionado será usado como referência.



- No menu **Arranjar**, escolha a opção **Redimensionar para a** e selecione **Mesma largura** ou **Mesma altura**.

## Movendo Objetos

É possível mover objetos usando um dos seguintes métodos:

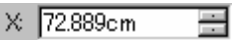
### Mover Objetos Arrastando

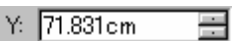
- Selecione os objetos.
- Coloque o cursor sobre o objeto.
  - Se a opção **Mostrar Preenchimentos** estiver desabilitada, posicionar o cursor no objeto não mudará para o modo mover. É preciso colocar o cursor sobre a linha externa do objeto.
- Clique e arraste para mover o objeto para uma nova posição.
  - Pressionar a tecla **CTRL** ao arrastar cria uma cópia do objeto original.
  - Pressionar a tecla **SHIFT** ao arrastar restringe a nova posição.

### Movendo Objetos com a Central de Desenho

Use a Central de Desenho quando tiver que mover os objetos para uma posição exata.

- Selecione os objetos.
  - A Central de Desenho exibe a guia **Tamanho**.
- Ajuste os valores **X**, **Y** na Central de Desenho.

 Nova posição horizontal dos objetos selecionados.

 Nova posição vertical dos objetos selecionados.



O ponto em que as coordenadas X, Y serão referidas nos campos acima.


## Girando, Inclinando e Espelhando Objetos


É possível girar ou espelhar objetos usando os seguintes métodos:

### Girando, Inclinando e Espelhando com a Central de Desenho

Para girar objetos em um ângulo preciso usando a Central de Desenho:

- Selecione os objetos.
- No menu **Arranjar**, selecione o comando **Rotacionar**.
- Ajuste os valores na Central de Desenho.

 Novo ângulo dos objetos selecionados.

 Ângulo de inclinação que será aplicado aos objetos selecionados.



Gira os objetos selecionados em 90 graus, no sentido horário ou anti-horário.



Espelha os objetos selecionados, horizontal ou verticalmente.

#### Manter o Original

Uma cópia do objeto original será mantida depois de girar ou espelhar.



O ponto selecionado será usado como ponto estacionário.

- Clique em **Aplicar**. 

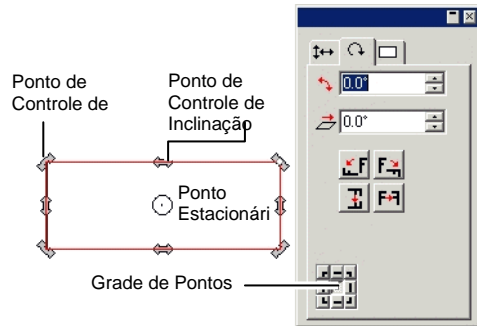
Também é possível girar usando a Central de Desenho, porém, algumas das opções acima poderão não estar disponíveis.

### Arrastando Pontos de Controle para Girar e Inclinare

É possível arrastar os pontos de controle **Rotacionar** e **Inclinar** ao redor de um objeto ou de um grupo de objetos para girá-los ou incliná-los.

- Selecione os objetos.
- Clique na guia **Rotacionar** na Central de Desenho.
- Ajuste o **ponto estacionário** selecionando um ponto na grade de pontos da Central de Desenho ou clicando e arrastando o

ponto estacionário. Pressionar a tecla **CTRL** enquanto arrasta o ponto estacionário move para um ponto na grade de pontos.



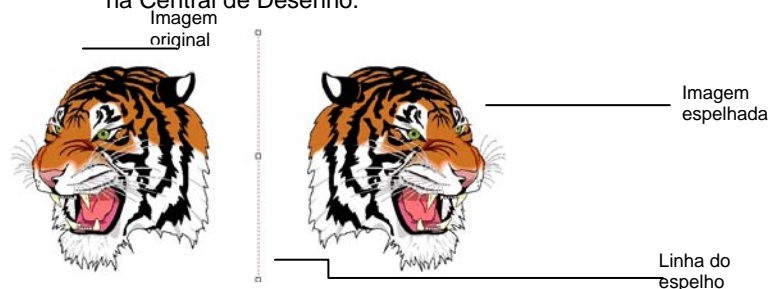
4. Posicione o cursor em um ponto de controle de **Rotacionar** ou de **Inclinar**.
5. Clique e arraste o ponto de controle.
  - Pressione a tecla **CTRL** enquanto arrasta para criar uma cópia do objeto original.
  - Pressione a tecla **SHIFT** enquanto arrasta para restringir a rotação ou ângulo de inclinação em incrementos de 45 graus.

### Criando Objetos Espelhados

Use o comando **Espelho** quando quiser criar objetos espelhados, separados por uma determinada distância.

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Arranjar**, selecione o comando **Espelho**.

É exibida uma imagem espelhada, juntamente com uma Linha de Espelho. Se a linha de espelho não estiver visível, aumente a distância na Central de Desenho.



3. Ajuste a **Distância** na Central de Desenho. Este valor é a distância total que separa a imagem original da imagem espelhada. Marque **Manter o Original** para criar uma cópia da imagem original.

Também é possível clicar e arrastar o ponto de controle, no meio da Linha de Espelho, para ajustar a distância. Clique e arraste um ponto localizado no fim da Linha de Espelho para ajustar o ângulo. Pressionar a tecla **SHIFT** enquanto arrasta restringe o ângulo.

4. Clique em **Aplicar**. ✓

### Nivelando Objetos

Às vezes, uma imagem digitalizada fica inclinada porque a imagem original não foi adequadamente posicionada no scanner. Para colocar a imagem na horizontal ou na vertical, use o comando **Nivelar**.

O comando **Nivelar** gira o objeto para tornar horizontal ou vertical uma linha-base.

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Arranjar**, aponte para **Nivelar** e selecione **Horizontal** ou **Vertical**.
3. Clique e arraste para criar a linha-base.



Criando a linha-base



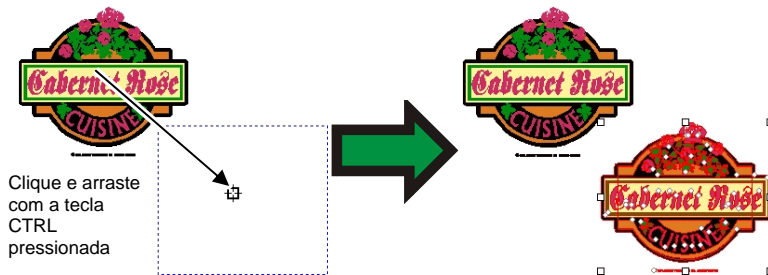
Imagem nivelada

## Duplicando Objetos

Há várias maneiras de duplicar um objeto:

### Duplicando Objetos Arrastando

A maneira mais fácil e rápida de criar uma cópia do objeto é selecioná-lo e arrastá-lo enquanto mantém pressionada a tecla **CTRL**. Pressionar a tecla **SHIFT** enquanto arrasta restringe a posição da cópia.

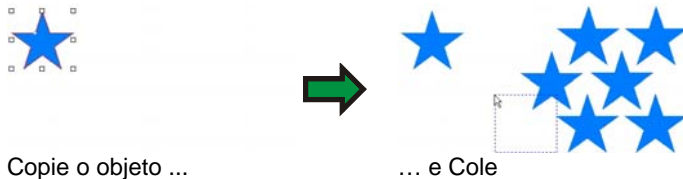


### Duplicando Objetos Usando Copiar e Colar

Este método é recomendado quando se quer fazer várias cópias em locais diferentes.

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Editar**, selecione **Copiar** ou pressione **CTRL + C**.
3. No menu **Editar**, selecione **Colar** ou pressione **CTRL + V**.
4. Mova o cursor para posicionar a cópia e clique.

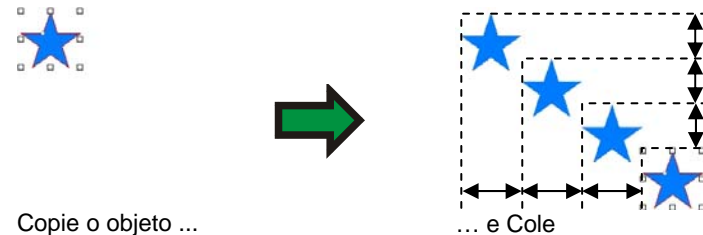
Pressionar a tecla **TAB** altera a posição do cursor na caixa delimitadora. Pressionar a tecla **ESC** encerra o processo de colagem. Pressione **ENTER** para colocar a cópia.



## Duplicando Objetos Usando uma Distância de Deslocamento Específica

Às vezes, é possível que se queira criar cópias a uma distância de deslocamento específica do objeto original. Neste caso, é preciso primeiro alterar as preferências:

1. No menu **Editar**, selecione **Preferências**.
  - a. Selecione a guia **Ferramentas**.
  - b. Selecione a ferramenta **Colar**, na lista à esquerda da caixa de diálogo.
  - c. Marque a opção **Posicionar Automaticamente**.
  - d. Defina a que distância do objeto original as cópias serão colocadas.
  - e. Clique em **OK** para sair do diálogo Preferências.
2. Selecione os objetos.
3. No menu **Editar**, selecione **Copiar** ou pressione **CTRL + C**.
4. No menu **Editar**, selecione **Colar** ou pressione **CTRL + V**.



## Duplicando Objetos Usando Colar Especial

No Windows, o recurso Colar Especial permite selecionar o formato dos dados colados.

Para usar o recurso Colar Especial:

1. Copie os objetos. Os objetos podem ser copiados e colados de outros programas.
2. No menu **Editar**, selecione **Colar Especial**.
3. Selecione o formato dos dados colados.
4. Clique em **OK**.

## Duplicando Objetos Usando Colar Sobre

O comando **Colar Sobre** cola um objeto em cima dos objetos selecionados. O objeto colado será posicionado no centro dos objetos selecionados.

### Duplicando Objetos Usando o Comando Duplicar

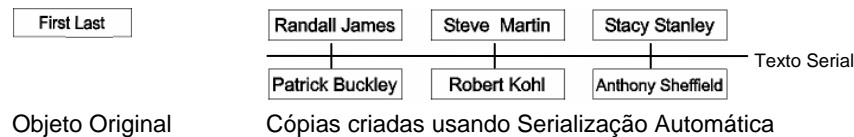
1. Selecione os objetos.
2. No menu **Editar**, selecione **Duplicar**.

### Duplicando Objetos usando o Editor de Desenho

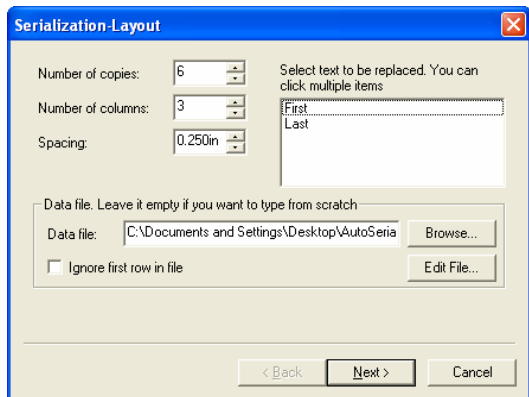
Para copiar objetos usando o Editor de Desenho, consulte "Alterando a Ordem dos Objetos" na página 37

## Trabalhando com Serialização Automática

A Serialização Automática permite que você defina uma quantidade de opções para criar cópias serializadas de objetos.



1. Selecione os objetos.
2. No menu **Arranjar**, selecione **Serializar Automaticamente**. Cada palavra do texto selecionado será exibida na caixa Seleção de Texto, localizada à direita da caixa de diálogo.



Layout da Serialização Automática

3. Selecione o texto a ser substituído. É possível selecionar vários itens.

4. Ajuste os seguintes parâmetros:

**Quantidade de Cópias** A quantidade de cópias serializadas a serem criadas.

**Número de colunas** A quantidade de cópias que serão colocadas em uma coluna.

**Espaçamento** Espaçamento proporcional entre as cópias serializadas.

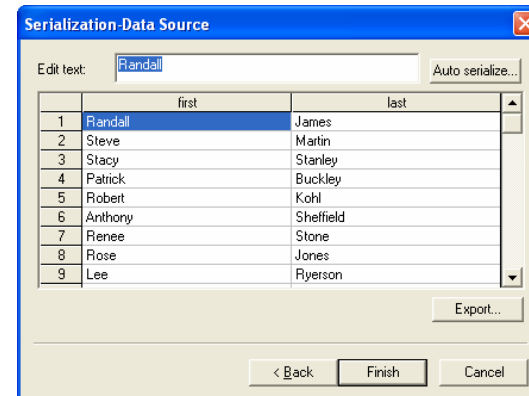
**Arquivo de dados** Exibe qualquer arquivo delimitado por tabulação que você escolher.

**Procurar** Clique para procurar um arquivo para serializar.

**Editar Arquivo** Permite que você edite o conteúdo do arquivo escolhido.

**Ignorar a primeira fila no arquivo** Marque para evitar que a primeira linha do arquivo apareça no texto serializado.

5. Clique em **Próximo**.



Dados para Serialização Automática (Fonte)

6. Para editar os campos manualmente, selecione o campo e digite o novo texto no campo **Editar Texto**.

7. Para usar dados seqüenciais, selecione um campo e clique em **Serialização Automática**.

8. Ajuste os seguintes parâmetros:

**Numérico** O texto serializado será um valor numérico.

- Caractere** O texto serializado será um texto.
  - Iniciar** Valor de início. Este valor deverá estar de acordo com a seleção acima (Numérico ou Caractere).
  - Incrementar** O incremento numérico no texto em série.
- 9 Para salvar a configuração atual como um arquivo de dados, clique em **Exportar**.
  - 10 Clique em **Encerrar**.
  - 11 Se desejado, desagrupe o texto serializado para editar parte do trabalho.

### Alterando Atributos de Serialização Automática com a Central de Desenho

É possível usar a guia Serialização Automática na Central de Desenho para ajustar os seguintes parâmetros:

	Quantidade de cópias a serem colocadas em uma coluna.	
	Espaçamento proporcional entre as cópias serializadas.	
	Altura e largura totais dos objetos serializados.	
	Mede a distância a partir do começo de um objeto serializado até o começo de seu vizinho à direita.	
	Mede a distância entre objetos serializados.	

É possível editar parte do trabalho ao desagrupar o texto serializado.

### Agrupando Objetos

Agrupamento é o processo de combinação de vários objetos em um único conjunto de objetos. Os objetos agrupados são movidos, dimensionados e girados como um único objeto.

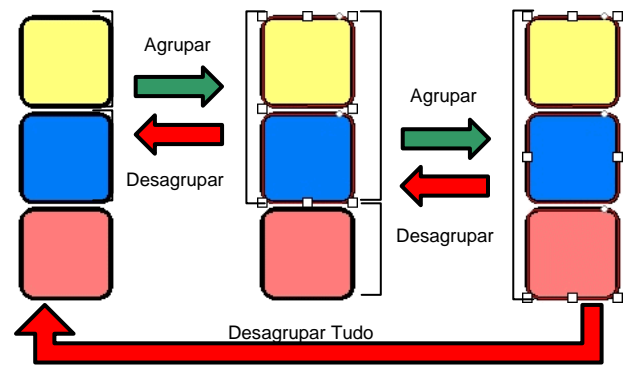
1. Selecione os objetos.
2. No menu **Arranjar**, aponte para **Agrupar** e selecione o comando **Agrupar**.

Para liberar os últimos objetos agrupados:

1. Selecione os objetos agrupados.
2. No menu **Arranjar**, aponte para **Agrupar** e selecione o comando **Desagrupar**

Para liberar todos os objetos agrupados:

1. Selecione os objetos agrupados.
2. No menu **Arranjar**, aponte para **Agrupar** e selecione o comando **Desagrupar Tudo**.

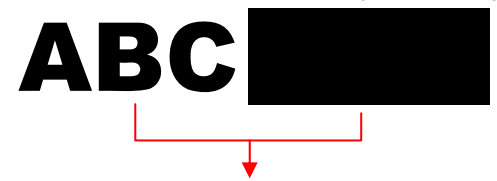


### Compondo Objetos

A composição permite a visualização dos objetos sobrepostos exatamente como aparecerão quando forem cortados. Quando quiser criar um buraco em um objeto, use o recurso **Compôr**.



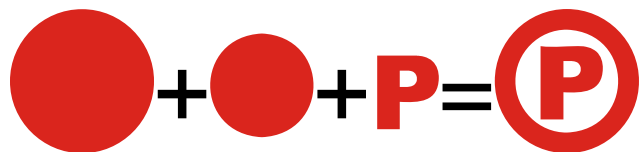
Uma forma de criar o exemplo à esquerda é colocar texto branco sobre um retângulo preto. Isso utilizaria duas cores de vinil. Os mesmos resultados podem ser obtidos com o comando **Compôr** e apenas um tipo de vinil.



Os objetos compostos são tratados como objetos simples.

# ABC

Outro exemplo do uso de composição:



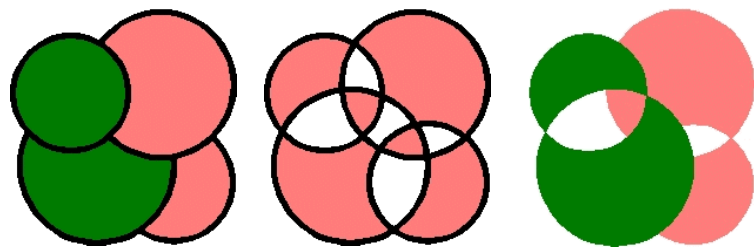
Para compor objetos:

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Arranjar**, escolha a opção **Compor** e selecione o comando **Compor**.

Se forem selecionados objetos com cores diferentes, o objeto composto terá a cor do objeto que estiver por cima.

Para compor objetos baseados em suas cores, no menu **Arranjar**, aponte para **Compor** e, em seguida, selecione o comando **Compor por Cor**.

Os objetos compostos por cor são convertidos em linhas externas.



Objetos originais

Composição normal

Composição por cor

É possível criar vários níveis de composição.

Para liberar a última composição:

1. Selecione o objeto composto.
2. No menu **Arranjar**, aponte para **Compor** e selecione o comando **Decompor**.

## Mascarando Objetos

*Mascarar* é o processo de recortar objetos, objetos vetoriais ou de bitmap no formato de um objeto vetorial. Uma máscara pode ser

descrita como uma janela pela qual se olha para ver os objetos que estão sob ela. Todos os elementos externos à máscara serão escondidos.

O objeto superior é a máscara. Se quiser usar mais de um objeto como máscara, você deverá agrupá-los primeiro.

Um objeto de bitmap que tenha sido mascarado não pode ser vetorizado. Antes de vetorizar um bitmap é necessário desmascará-lo.

Para criar uma máscara:

1. Selecione os objetos. O objeto de cima será usado como máscara
2. No menu **Arranjar**, aponte para **Máscara** e selecione o comando **Máscara**.



A máscara (ABC) e o bitmap que será mascarado



A imagem mascarada

Desmascarar objetos faz com que eles voltem à sua forma e tamanho originais.

Para desmascarar objetos:

1. Selecione o objeto mascarado.
2. No menu **Arranjar**, aponte para **Máscara** e selecione o comando **Desmascarar**.

## Travando Objetos

É possível travar alguns objetos. Os objetos travados podem ser selecionados, mas não podem ser editados, movidos ou dimensionados.

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Arranjar**, aponte para **Travar** e selecione o comando **Travar**.

É exibido um cadeado sobre o objeto.





Objeto travado com símbolo de um cadeado

Em alguns casos, o cadeado é colocado em um canto e, quando o objeto for selecionado, será sobreposto pelo ponto de controle.

Em um caminho, é possível alterar a posição do cadeado alterando o ponto inicial do caminho.

Para liberar a trava de um objeto:

1. Selecione os objetos.

A única maneira de selecionar objetos travados é clicar em cada um deles com a ferramenta **Selecionar**.

2. No menu **Arranjar**, aponte para **Travar** e selecione o comando **Destruar**.

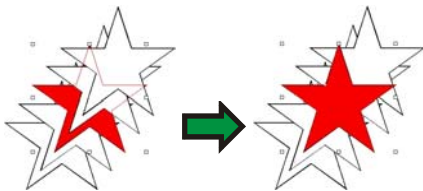
## Alterando a Ordem dos Objetos

Ao criar objetos ou importar arquivos para o documento, cada objeto terá uma posição na ordem de empilhamento. O primeiro objeto criado ficará na parte inferior da pilha. Esta ordem será refletida quando os objetos se sobrepuserem.

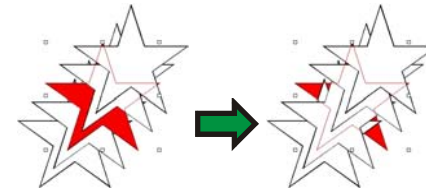
É possível alterar a ordem do objeto na pilha:

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Arranjar**, aponte para **Ordem** e selecione a nova posição na pilha.

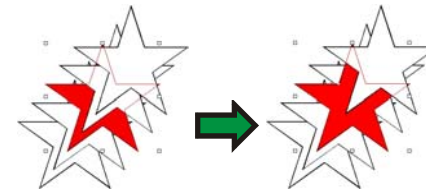
**Para Frente** Move a seleção para a parte superior da pilha, à frente de todos os outros objetos.



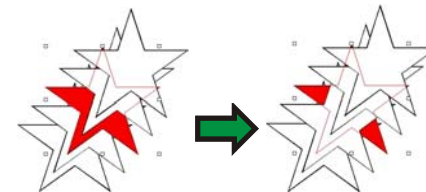
**Para Trás** Move a seleção para a parte inferior da pilha, atrás de todos os outros objetos.



**Avançar Um** Move a seleção uma posição para cima na pilha.



**Voltar Um** Move a seleção uma posição para baixo na pilha.



Também é possível alterar a ordem, arrastando o objeto no Editor de Desenho – Guia Objeto. Para obter mais detalhes, consulte “Alterando a Ordem dos Objetos”, na página 37.

## Alinhando Objetos

O alinhamento permite alinhar os objetos em relação a um dos objetos, ou alinhar objetos na área de desenho.

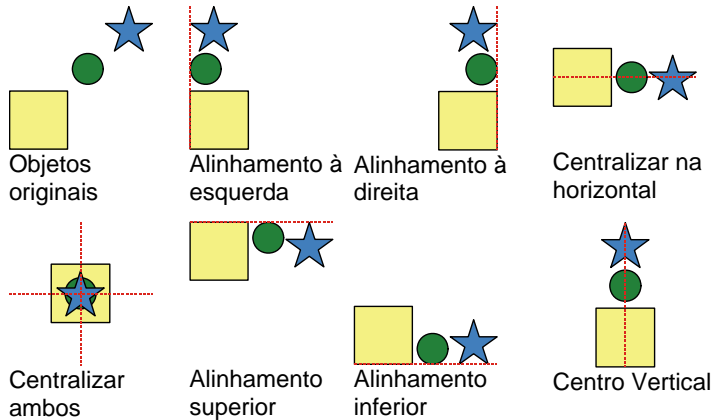
Para alinhar objetos a outro objeto:

1. Selecione os objetos.

Se selecionar os objetos arrastando uma caixa delimitadora, o primeiro objeto na ordem da pilha será usado como o **Objeto estacionário**. Se selecionar os objetos clicando neles enquanto mantém pressionada a tecla **SHIFT**, o primeiro objeto selecionado será usado como **Objeto estacionário**.

- No menu **Arranjar**, aponte para **Alinhar** e selecione como o alinhamento será feito.

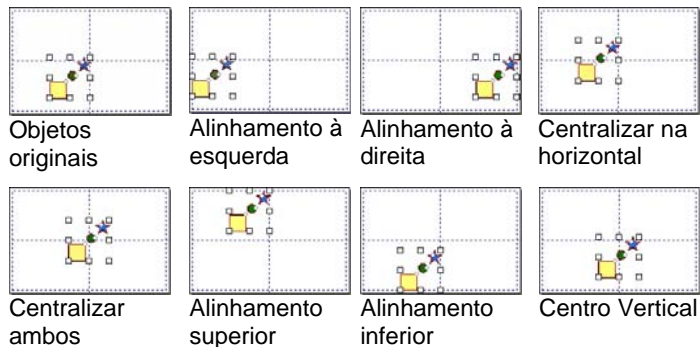
☰ No exemplo abaixo, o quadrado verde é usado como o objeto estacionário para o alinhamento.



Para alinhar objetos à área de desenho:

- Selecione os objetos.
- No menu **Arranjar**, aponte para **Alinhar** e selecione como o alinhamento será feito.

☰ Se houver uma configuração de margem, os objetos serão alinhados por esta margem.



## Espaçamento Entre Objetos

O comando **Espaçamento** permite distribuir objetos separados por um valor exato.

- Selecione os objetos.

☰ Se selecionar os objetos arrastando uma caixa delimitadora, o primeiro objeto na ordem da pilha será usado como o **Objeto estacionário**. Se selecionar os objetos clicando neles enquanto mantém pressionada a tecla **SHIFT**, o primeiro objeto selecionado será usado como **Objeto estacionário**.

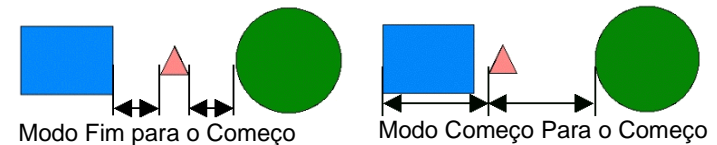
- No menu **Arranjar**, selecione o comando **Espaçamento**.
- Ajuste os valores a seguir na Central de Desenho:

Espaço entre os objetos adjacentes.

Define se os objetos selecionados serão distribuídos na horizontal ou na vertical.

A distância será medida do lado direito (parte superior) de um objeto para o lado esquerdo (parte inferior) do próximo objeto.

A distância será medida do lado esquerdo (parte inferior) de um objeto para o lado esquerdo (parte inferior) do próximo objeto.



- Clique em **Aplicar**.



## Otimizando a Distribuição de Objetos

A otimização da distribuição de objetos encaixa a maior quantidade possível de objetos em uma área específica, otimizando o material.

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Arranjar**, selecione **Otimizar Distribuição**.
3. Ajuste os valores na Central de Desenho:



Selecione a cor dos objetos que serão distribuídos otimizadamente. Se quiser otimizar a distribuição de todos os objetos independentemente de sua cor, selecione **Todas as Cores**.



A largura e a altura do painel no qual os objetos serão distribuídos.



O espaço mínimo entre os objetos após a distribuição otimizada.

### Repartir Texto

Quando esta opção for marcada, todo o texto será separado em caracteres individuais e mais material será economizado.

### Rotação Livre

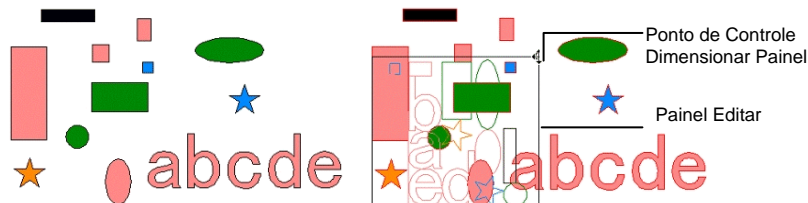
Quando esta opção for marcada, os objetos serão girados para aumentar a taxa de compressão e economizar mais material.

### Razão de Compressão

Exibe a compressão obtida pela otimização dos objetos.

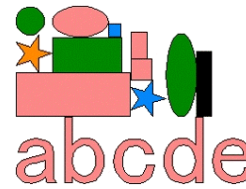
4. Clique em **Aplicar**.

Também é possível clicar e arrastar o ponto de controle **Dimensionar Painel**, localizado no canto superior direito da área do painel. Quando o tamanho do painel for muito pequeno para acomodar todos os objetos, a cor da borda mudará de preta para vermelha.



Objetos originais na posição original

Arrastando o ponto de controle Dimensionar Painel.



Objetos otimizados com as opções Repartir Texto e Rotação Livre desativadas



Objetos otimizados com a opção Repartir Texto ativada e com a opção Rotação Livre desativada



Objetos otimizados com as opções Repartir Texto e Rotação Livre ativadas

## Encaixando Objetos

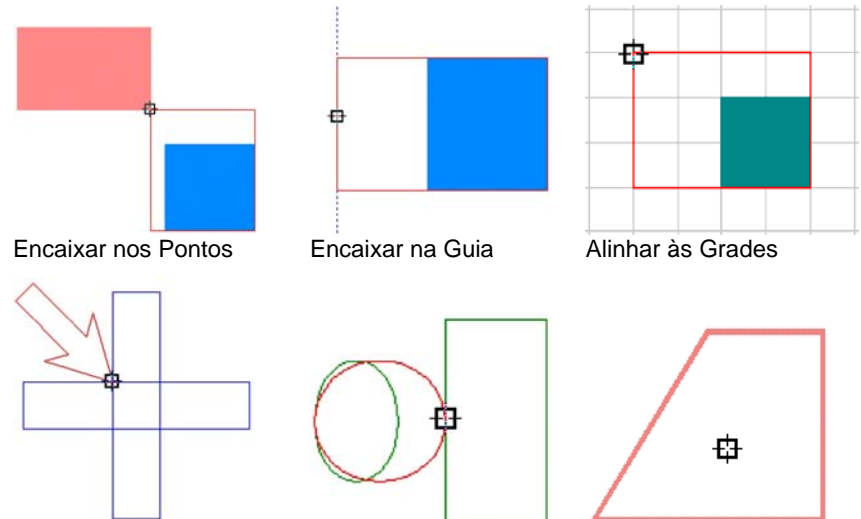
É possível ativar o recurso de encaixe e, em seguida, criar, editar e mover formas para locais exatos.

Há seis tipos de encaixe:

- Encaixar nos Pontos
- Encaixar na Guia
- Encaixar na Interseção
- Alinhar às Grades
- Alinhar à Borda
- Alinhar ao Centro de Gravidade (somente Windows)

Para ativar o recurso de encaixar, no menu **Visualizar**, aponte para **Encaixar** e selecione **Encaixar Em [...]**

Alguns exemplos de encaixe:



## Excluindo Objetos

É possível remover objetos excluindo-os do documento.

1. Selecione os objetos.
2. Pressione a tecla **BACKSPACE** ou **DELETE**; ou selecione **Excluir** no menu **Editar**.

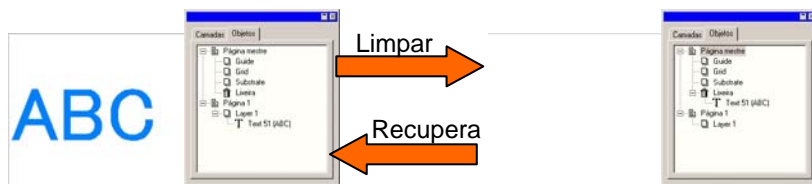
O objeto será excluído, mas não será inteiramente removido do documento. Ao fazer uma exclusão, o objeto excluído é colocado na camada Lixeira.

Para remover objetos do documento completamente, sem movê-los para a camada Lixeira:

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Editar**, selecione **Recortar**.

Para restaurar objetos da camada Lixeira:

1. Selecione os objetos no Editor de Desenho.
2. No menu **Editar**, selecione a opção **Lixeira** e escolha **Recuperar**.

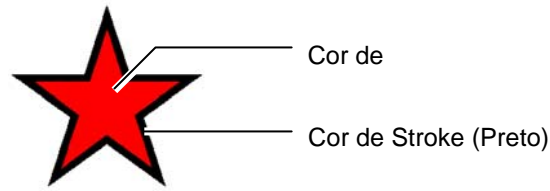


Para remover todos os objetos da Camada de Lixeira, no menu **Editar**, aponte para a **Lixeira** e selecione **Esvaziar Lixeira**.

## 8. Trabalhando com Cores

O software fornece um conjunto de ferramentas poderosas para aplicação de cor. Nesta seção, você aprenderá como aplicar cor a um elemento de desenho.

Cada objeto no desenho pode ter uma **Cor de Preenchimento** e uma **Cor do Stroke**.



A Cor de Preenchimento pode ser **Sólida**, **Padrão** ou **Gradiente**.



Sólida

Padrão

Gradiente

### Modelos de Cores Disponíveis

As cores podem ser definidas usando os seguintes modelos:

- RGB** A cor é expressada como uma combinação de valores de vermelho, verde e azul. Este é o modelo de cores mais comumente usado para gráficos por computador.
- CMYK** A cor é expressada como uma combinação de valores de ciano, magenta, amarelo e preto. Este é o modelo de cores mais comumente usado para impressão colorida.
- LAB** O modelo CIE LAB é um modelo de cores independente de dispositivo que expressa cores usando um valor de luminância e dois valores de cromaticidade.
- HSB** A cor é expressada usando valores para matiz, saturação e brilho.
- Spot** A cor é selecionada a partir de várias listas de tintas padrão ou cores ribbon fornecidas por distribuidores estabelecidos.

**Duotone** Cores duotone são compostas pela sobreposição de duas cores spot. A cor impressa primeiro é chamada cor *base* e a cor impressa sobre a base é chamada cor *superior*.

### Trabalhando com Tabelas de Cores

Cada linha de tinta, filme ou lâminas que um fabricante faz é representada por uma tabela de cores separada, que relaciona todas as cores disponíveis para aquela linha.

As referências nas tabelas de cores mudam de aparência com base no modo de cores em uso. As cores Spot têm um pequeno ponto à direita da referência. As cores Duotone têm dois pontos à direita da referência.

Cor de Processo  Cor Spot  Cor Duotone 

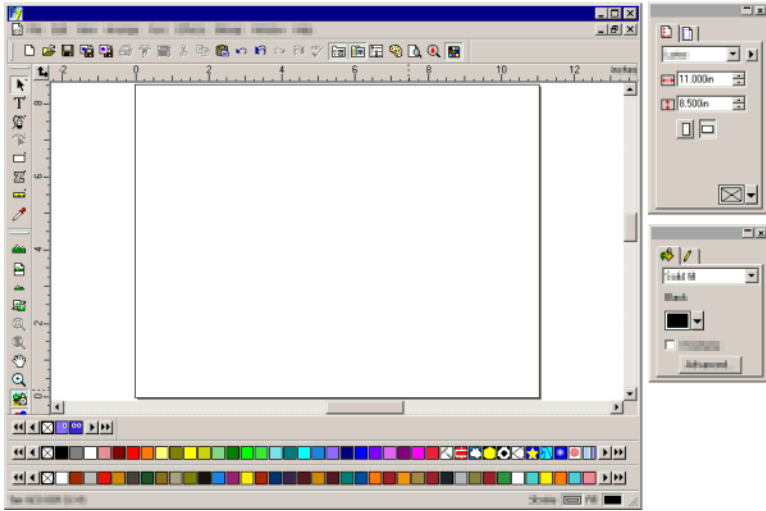
### Abrindo uma Tabela de Cores

Para usar uma cor de lâmina em seu desenho, você deve primeiro abrir a tabela de cores para aquele tipo de lâmina.

Para abrir uma tabela de cores:

1. Acesse o diálogo Abrir usando um dos seguintes métodos:
  - No menu **Visualizar**, selecione **Cores** e, em seguida, **Abrir Tabela**.
  - Clique com o botão direito do mouse na tabela de cores padrão (ou qualquer outra tabela aberta) e selecione **Abrir Tabela**.
2. Navegue até a subpasta **Swatch/Library** da pasta de instalação do software.
3. Selecione o tipo de lâmina do fabricante (como **Gerber Scientific Products**) e clique em **Abrir**.
4. Selecione a biblioteca de cores para o tipo de lâmina desejada e clique em **Abrir**.

A tabela de cores selecionada aparecerá abaixo da tabela de cores padrão.



### *Fechando uma Tabela de Cores*

Para fechar uma tabela de cores, clique com o botão direito do mouse na tabela e selecione **Fechar**.

### *Criando Novas Tabelas de Cores*

Para criar uma nova tabela de cores vazia, siga uma destas etapas:

- No menu **Visualizar**, selecione **Cores** e, em seguida, **Nova Tabela**.
- Clique com o botão direito do mouse na tabela de cores padrão (ou qualquer outra tabela aberta) e selecione **Nova Tabela**.

Se você criar uma nova tabela de cores e tentar sair do aplicativo sem salvá-la, você será solicitado a salvar a tabela em um arquivo.

### *Salvando uma Tabela de Cores em um Arquivo*

Para salvar uma tabela de cores em um arquivo:

1. Abra o diálogo Salvar Como usando um dos seguintes métodos:
  - Clique com o botão direito do mouse na tabela e selecione **Salvar Tabela Como**.

- No menu **Visualizar**, selecione **Cores** e, em seguida, **Salvar Tabela Como**. Selecione a tabela a ser salva e clique em **OK**.

2. Selecione a pasta na qual deseja salvar a tabela.

3. Insira um nome de arquivo para a tabela e clique em **OK**.

### *Tabelas de Cores Encaixadas ou Flutuantes*

Por padrão, as tabelas de cores são encaixadas acima da barra de ferramentas na parte inferior da tela.

Para fazer com que uma tabela de cores seja flutuante, clique e arraste-a para fora de sua posição.

Para retornar a tabela para a posição encaixada, arraste-a de volta para a barra de status. Você também pode clicar duas vezes na barra de título para encaixar uma tabela de cores.

No Macintosh, todas as tabelas de cores são flutuantes e não podem ser encaixadas.

### *Alterando a Visualização de uma Tabela de Cores*

Cada tabela de cores tem duas visualizações diferentes que ela pode exibir:

- A Vista da Paleta exibe todas as cores na tabela como referências de cores.



- A Vista em Lista exibe todas as cores, junto com seus nomes, fornecedor, tipo e código.

Name	Vendor	Type	Part
<input checked="" type="checkbox"/> Transparent			
<input type="checkbox"/> Matte Clear GCF-334	Gerber	Foil	141
<input type="checkbox"/> Terra Cotta GCS-024	Gerber	Foil	140
<input type="checkbox"/> Light Grey GCS-681	Gerber	Foil	139
<input type="checkbox"/> Intense Red GCS-663	Gerber	Foil	138
<input type="checkbox"/> Imitation Gold GCS-105	Gerber	Foil	137
<input type="checkbox"/> Dark Grey GCS-641	Gerber	Foil	136
<input type="checkbox"/> Dark Green GCS-056	Gerber	Foil	135
<input type="checkbox"/> Copper GCS-629	Gerber	Foil	134
<input type="checkbox"/> Champagne Gold GCS-601	Gerber	Foil	133

Para alternar entre visualizações, clique com o botão direito do mouse na tabela de cores e selecione **Vista da Paleta** ou **Vista em Lista**.

A Vista em Lista está disponível apenas quando uma tabela de cores estiver flutuando.

### Ocultando e Exibindo Tabelas de Cores

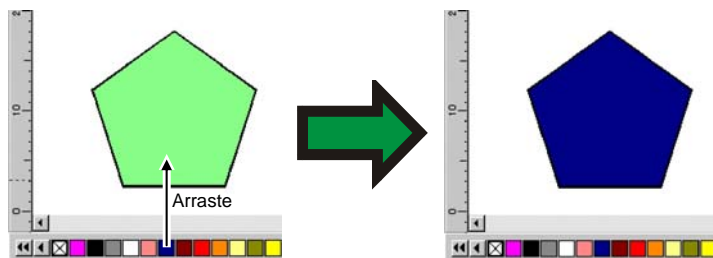
Para ativar ou desativar a exibição de todas as tabelas de cores, selecione **Tabela de cores** no menu **Visualizar**. Isso também forçará a exibição de tabelas de cores ocultas.

### Aplicando Cores de uma Tabela de Cores

Para aplicar cores de uma tabela de cores em um elemento de desenho:

1. Selecione os objetos.
2. Selecione a cor desejada na tabela de cores. Pressione a tecla **CTRL** para aplicar a cor ao stroke do objeto.

Também é possível aplicar cores clicando e arrastando diretamente da tabela de cores.



Ao clicar e arrastar o cursor no objeto da área de desenho, o cursor será modificado, dependendo do local onde estiver.



Preencha com a cor selecionada o objeto sobre o qual o cursor está posicionado.



Altere com a cor selecionada a cor do stroke sobre o qual o cursor está posicionado.



Altere a cor do substrato para a cor selecionada.

### Adicionando uma Nova Cor a uma Tabela de Cores

É possível adicionar novas cores a tabelas de cores usando a ferramenta de Conta Gotas, o Misturador de Cores ou o diálogo Especificação das Cores.

- Para obter detalhes usando o Misturador de Cores, consulte “Aplicando Cores Usando o Misturador de Cores” na página 55.
- Para obter detalhes usando a ferramenta de Conta gotas, consulte “Aplicando Cores Usando o Conta Gotas” na página 57.
- Para obter detalhes sobre como usar o diálogo Especificação das Cores, consulte “Definindo Cores Usando o Diálogo Especificação das Cores” na página 57.

### Copiando uma Cor Para Outra Tabela de Cores

Para copiar uma cor de uma tabela de cores para outra, clique na referência de cor e arraste-a para a outra tabela.

### Excluindo Cores de uma Tabela de Cores

Para excluir cores de uma tabela de cores, clique com o botão direito do mouse na referência de cor que deseja excluir e selecione **Excluir** no menu de contexto.

A cor “Transparente” não pode ser excluída.

Também é possível excluir cores da tabela de cores usando a caixa de diálogo Especificação das Cores. Consulte “Excluindo Cores com a Especificação das Cores”, na página 59 para obter mais detalhes.

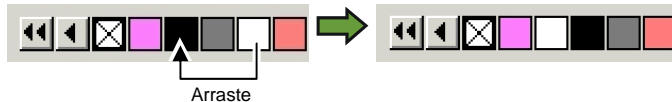
## Mesclando Cores Semelhantes

Para mesclar cores que têm nomes diferentes mas têm os mesmos valores de cores que outras cores na tabela, no menu **Visualizar**, aponte para **Cores** e, em seguida, selecione o comando **Mesclar Cores Semelhantes**.

## Alterando a Ordem das Cores em uma Tabela de Cores

Há várias maneiras de alterar a posição da cor na tabela de cores:

- Clique e arraste a cor sobre a tabela de cores



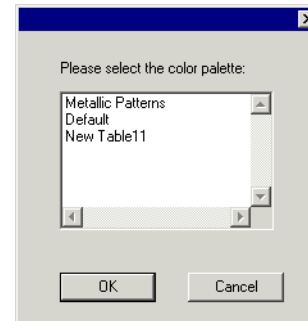
- Use a caixa de diálogo **Especificação de Cores**. Consulte “Alterando a Ordem das Cores com a Especificação das Cores” na página 59 para obter mais detalhes.
- Clique com o botão direito do mouse na tabela de cores e selecione o comando **Ordenar**. É possível ordenar a tabela de cores por Nome, valores RGB/HSV, Distribuidor, Tipo ou Código.

## Criando Referências a Partir das Cores no Desenho Atual

O comando Adicionar as Cores Utilizadas cria referências para cada cor contida no documento atual na tabela de cores de sua escolha. Se o documento tiver preenchimentos de gradiente, eles também serão adicionados na tabela de cores.

Para criar referências para todas as cores no desenho atual:

1. Abra a tabela de cores na qual deseja salvar as cores ou crie uma nova tabela de cores.
2. No menu **Visualizar**, selecione **Cores** e, em seguida, **Adicionar as Cores Utilizadas**.



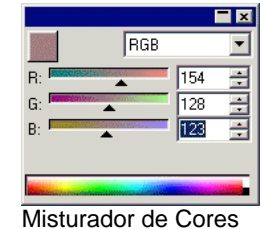
3. Selecione a tabela na qual você deseja armazenar as referências de cores e clique em **OK**.

Se você acessar a opção Adicionar as Cores Utilizadas clicando com o botão direito em uma tabela de cores, as referências serão adicionadas à tabela sem aviso algum.

## Aplicando Cores Usando o Misturador de Cores

A caixa de diálogo **Misturador de cores** é utilizada para especificar e aplicar cor a elementos no desenho.

Para visualizar o Misturador de Cores, no menu **Visualizar**, selecione **Misturador de Cores**.



Quando um objeto é selecionado, a cor de preenchimento é exibida na referência localizada na lateral superior esquerda do Misturador de Cores. Quando vários objetos são selecionados, o Misturador de Cores exibe a cor do primeiro objeto.

Use a lista no canto superior direito do misturador para especificar um modelo de cor (RGB, CMYK, LAB, HSV, Spot ou Duotone).

Depois de especificar o modelo de cor a ser usado, há várias maneiras de definir uma cor no misturador:

- Digite os valores numéricos ou clique nas setas para cima/para baixo, à direita do campo numérico.
- Clique e arraste os controles deslizantes de canal.

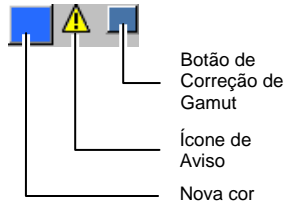




- Clique e arraste o mouse sobre o seletor de cores, localizado na parte inferior do Misturador de Cores. Ao localizar a cor desejada, solte o botão do mouse.



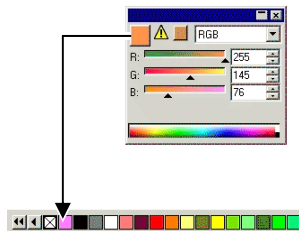
Com o Misturador de Cores, é possível especificar cores que estão além dos limites do espaço das cores selecionado. Ao fazer isso, é exibido um ícone de aviso próximo à referência das cores, juntamente com uma pequena referência que, na verdade, é um botão de função. Clicar no botão de correção de gamut ajusta a cor de maneira a ajustá-la ao gamut de destino. Depois que o botão é clicado, a cor é redefinida e tanto o ícone como o botão de correção de gamut desaparecem.



O ícone de aviso só aparece quando você visualiza objetos no espaço das cores RGB, HSV ou LAB. O software verifica se a cor especificada pode ser reproduzida com precisão no espaço das cores CMYK, com base no perfil da impressora ativa no momento, selecionado na caixa de diálogo Configuração de Cores (para obter mais detalhes, consulte "Configurando o Sistema para Impressão em Cores", na página 104). Se o gamut não for corrigido, a cor selecionada não será impressa com exatidão.

## Adicionando Cores do Misturador de Cores à uma Tabela de Cores

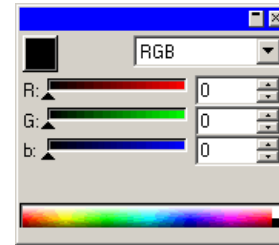
1. No menu **Visualizar**, selecione **Misturador de cores**.
2. Crie a nova cor a ser adicionada.
3. Clique na referência da cor e



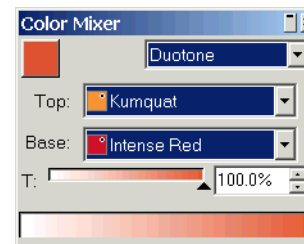
arraste para a tabela de cores. Coloque a cor em qualquer local da tabela.

## Criando Cores Duotone com o Misturador de Cores

1. No menu **Visualizar**, selecione **Misturador de cores**.



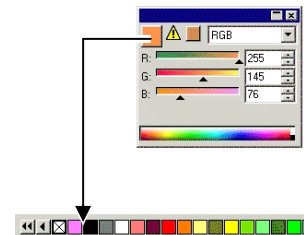
2. Selecione **Duotone** na lista de modos de cores.



3. Selecione as cores **Superior** e **Base**.

☰ Você apenas poderá selecionar cores das tabelas de cores que estiverem abertas no momento.

4. Selecione o percentual de cobertura. Isso se aplicará para as cores superiores e de base.
5. Arraste a cor da caixa superior esquerda no Misturador de Cores para uma tabela de cores.




6. Salve a tabela de cores.

## Retirando Amostras de Cores Usando o Conta Gotas

A ferramenta de conta gotas define as opções de preenchimento dos objetos selecionados para corresponder à cor, padrão ou preenchimento gradiente de qualquer objeto que é clicado.

Se você clicar em um bitmap, o conta gotas retornará uma cor sólida que corresponde ao pixel clicado.

Para usar o conta gotas:

1. Selecione os objetos cuja cor você deseja alterar.
2. Clique no **Conta Gotas**. 
3. Mova o cursor sobre o objeto ou bitmap, com a cor que você quer que o objeto selecionado tenha, e clique.

### *Selecionando um Preenchimento Sólido de um Gradiente ou Padrão*

Para selecionar uma cor sólida de um padrão ou gradiente, pressione a tecla **SHIFT** enquanto seleciona a cor. A cor de preenchimento será definida para corresponder à cor no ponto em que foi clicada.

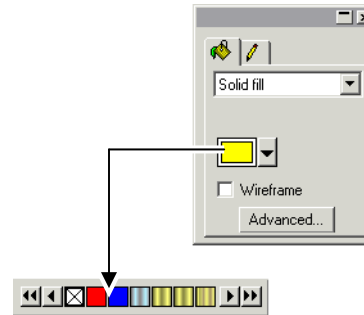
### *Configurando Cores de Stroke com o Conta Gotas*

Para usar o conta gotas para definir a cor de stroke de um objeto ao invés do preenchimento, pressione a tecla **CTRL**. A cor de stroke será definida para corresponder à cor de preenchimento no objeto em que foi clicada.

Se o objeto tiver um padrão ou um preenchimento gradiente, ou se for um bitmap, a cor de stroke será definida como a cor no ponto em que foi clicada.

### *Adicionando um Preenchimento Selecionado com o Conta Gotas à uma Tabela de Cores*

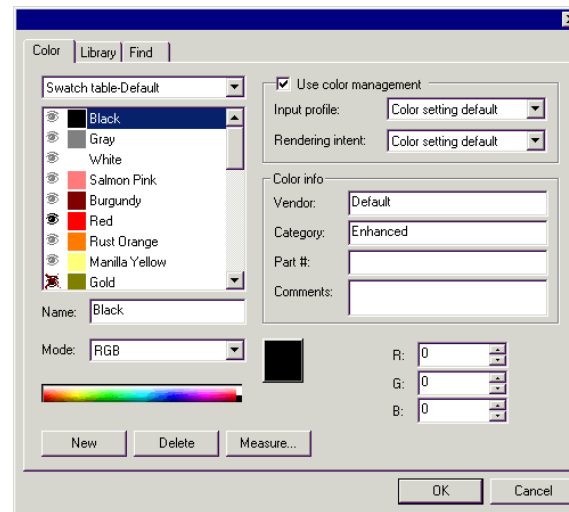
Para adicionar um preenchimento sólido, padrão ou gradiente selecionado com o conta gotas à tabela de cores, clique e arraste a referência de preenchimento fora do diálogo Preenchimento/Stroke para a tabela de cores.



## Definindo Cores Usando o Diálogo Especificação das Cores

O diálogo Especificação das Cores é utilizado para definir todas as propriedades das cores. Para visualizá-lo, siga um destes passos:

- No menu **Visualizar**, escolha a opção **Cores** e selecione o comando **Especificação das Cores**.
- Clique duas vezes em uma cor sólida (processo, spot ou duotone) em qualquer tabela de cores aberta.
- Clique com o botão direito em uma tabela de cores e selecione **Especificação das Cores**.





## Especificação das Cores – Guia Cores

Na caixa de diálogo Especificação das Cores – Guia **Cores**, é possível definir todas as propriedades de cada cor.

Na lista localizada na parte superior da caixa de diálogo, é possível selecionar as cores a serem exibidas na lista. É possível selecionar uma das seguintes opções:

<b>[tabela de cores]</b>	Todas as cores definidas na tabela de cores selecionada.
<b>Cores Usadas</b>	Todas as cores utilizadas no documento atual.
<b>Todas as Cores</b>	Todas as cores de todas as tabelas de cores abertas mais as cores usadas no documento.

Cada cor da lista terá um ícone à esquerda. Esse ícone indica se a cor está sendo usada no documento.



A cor está sendo utilizada no documento. Clicar nesse ícone esconde todos os objetos do documento que usam essa cor.






A cor está sendo utilizada no documento, mas todos os objetos que a utilizam estão ocultos. Clicar nesse ícone mostra todos os objetos no documento que estão usando essa cor.



A cor não está sendo utilizada no documento.


É possível controlar as seguintes propriedades de cada cor:

<b>Nome da Cor</b>	O nome da cor, definido na tabela de cores.
<b>Modo de Cores</b>	O modo de cores pode ser RGB, CMYK, LAB, HSV, Spot ou Duotone. As cores Spot têm um pequeno ponto à direita da referência. As cores Duotone têm dois pontos à direita da referência.
<b>Cor de Processo</b> 	<b>Cor Spot</b> 
<b>Cor Duotone</b> 	
<b>Valores de Cor</b>	Os valores da cor selecionada. Os parâmetros variam de acordo com o modo de cores selecionado.

**Informações da Cor** O Distribuidor, Tipo, Código e Comentários definidos na tabela de cores.

**Usar o Gerenciamento de Cores** Se essa opção estiver selecionada, as configurações do sistema de gerenciamento de cores serão utilizadas para imprimir essa cor. É possível definir um Perfil de Cor de Entrada e um Objetivo de Renderização diferente para cada cor.

## Criando Novas Cores com a Especificação de Cores

1. Clique em **Novo**.
2. Na lista na parte superior do diálogo, selecione a tabela à qual você deseja adicionar cores.
3. Altere o nome da cor e digite os valores em **Informações da Cor**.
4. Para cada cor que você deseja adicionar, faça o seguinte:
  - a. Clique em **Novo**.
  - b. Digite um nome para a cor em **Nome**.
  - c. Selecione o **Modo** da cor.
    -  Se você estiver criando uma cor spot, selecione primeiro o modo de cor RGB e insira os valores de RGB que serão usados para exibir a cor spot. Em seguida, altere o modo da cor para Spot.
  - d. Especifique os valores de cor entrando-os nos campos à direita, ou clicando na barra de cores embaixo da lista de cores.



5. Ao terminar, clique em **OK**.

Enquanto ajusta as cores, a referência mostrará a cor original na parte superior e a nova cor na parte inferior.



## Medindo uma Nova Cor

Para determinar os valores de cor de uma nova cor medindo-as com um dispositivo de medição como um espectrômetro, clique no botão **Medida**.

O dispositivo de medição pode ser definido no menu **Editar**, escolhendo a opção **Preferências** e, em seguida, selecionando **Opções de Medidor** na guia **Ferramentas**.

## Excluindo Cores com a Especificação das Cores

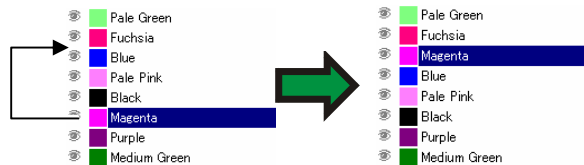
1. Selecione, na lista, a cor que deseja excluir.
2. Clique em **Apagar**.

## Editando Cores com a Especificação das Cores

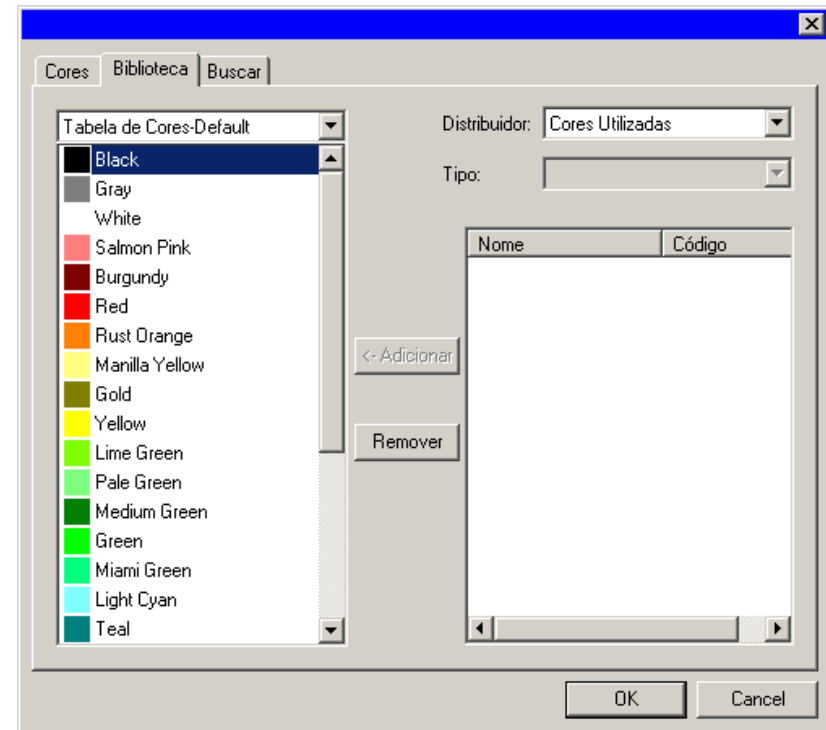
1. Selecione, na lista, a cor que deseja alterar.
2. Edite o nome, modo de cor, valores de cor, etc.
3. Clique em **OK**.

## Alterando a Ordem das Cores com a Especificação das Cores

Para reordenar as cores na paleta usando a Especificação das Cores, clique na cor na lista de cores e arraste-a até sua nova localização.



## Especificação das Cores – Guia Biblioteca



Na caixa de diálogo Especificação das Cores - Guia Biblioteca, é possível remover cores das tabelas de cores e adicionar a elas as cores de Bibliotecas de Cores.

Para adicionar uma cor a uma tabela de cores:

1. Selecione a tabela de cores à qual você deseja adicionar a cor.
2. Selecione **Distribuidor** e **Tipo** na lista.
3. Na lista à direita, selecione a cor que será adicionada à tabela de cores e clique em **Adicionar**.

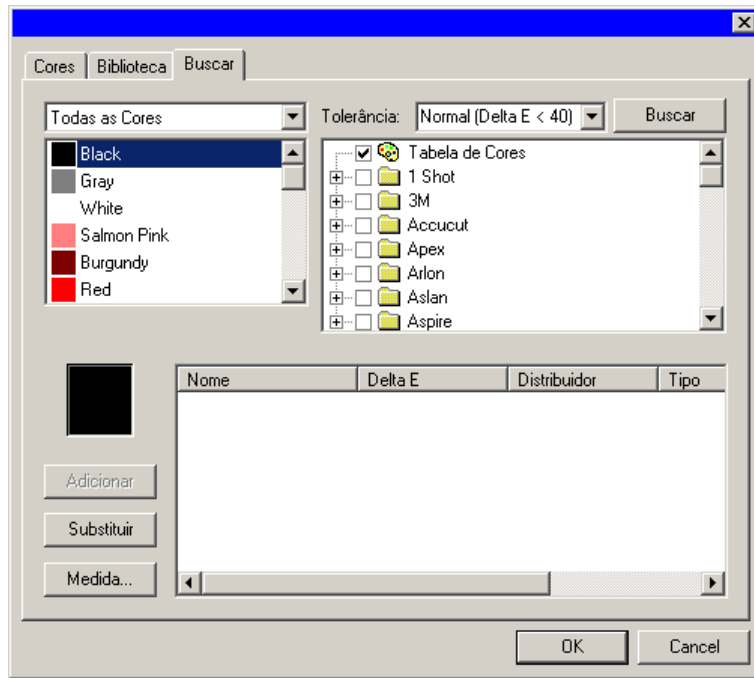
É possível selecionar várias cores usando as teclas **SHIFT** e **CTRL**.

Para remover uma cor de uma tabela de cores:

1. Selecione a tabela de cores da qual deseja excluir a cor.
2. Selecione a cor na lista.

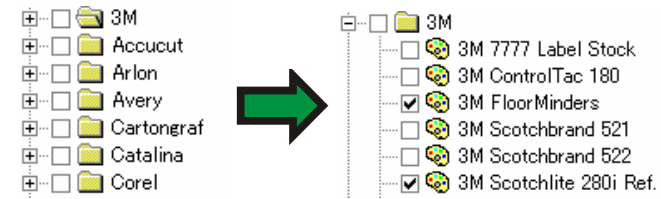
3. Clique em **Apagar**.

## Especificação das cores – Guia Buscar



Na caixa de diálogo Especificação das Cores – Guia Buscar, é possível buscar uma cor nas bibliotecas de cores que correspondam à cor em uso no desenho.

1. Selecione a tabela de cores que contém a cor.
2. Selecione a cor que deseja procurar na lista no lado esquerdo da tela.
  - ☰ Também é possível usar o dispositivo de medição para medir uma cor específica. Para medir uma cor, clique no botão **Medida**.
3. Selecione os **Distribuidores** e os **Tipos** na lista. Clique em (□), localizado à esquerda do nome para selecioná-lo. Clicar em (+) expande a lista e mostra todos os Tipos para o distribuidor.



☰ É possível selecionar vários **Distribuidores** e **Tipos**.

4. Selecione, na lista, a tolerância da procura.

5. Clique em **Procurar**.

☰ Serão exibidas, na parte inferior da tela, as correspondências mais próximas da cor selecionada. Ao selecionar uma cor na lista, e enquanto ajustar as cores, a referência mostrará a cor que está sendo procurada na parte superior, ao passo que a cor encontrada na Biblioteca de Cores será mostrada na parte inferior.



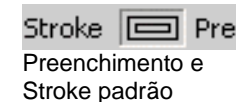
6. Selecione a cor na lista.

7. Siga uma destas etapas:

- Clique em **Substituir** para substituir a cor selecionada pela nova cor encontrada na Biblioteca de Cores.
- Clique em **Adicionar** para adicionar a nova cor à tabela de cores.

## Configurando a Cor Padrão de Preenchimento/Stroke

Quando um novo objeto é criado, serão utilizadas as cores padrão de stroke e de preenchimento. Essas cores são exibidas no canto inferior direito da área de desenho.



Para alterar as cores padrão de Preenchimento/Stroke:

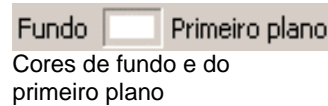
1. Clique em uma área vazia do documento.
2. Arraste a cor desejada da tabela de cores ou do Misturador de Cores para o indicador de cor padrão de

preenchimento/stroke, no canto inferior direito da área de desenho.

Depois de definidas as cores padrão de preenchimento/stroke, todos os novos objetos *neste documento* serão criados com essas cores.

## Configurando a Cor de Fundo/Primeiro Plano

Ao editar bitmaps, o canto inferior direito da área de desenho mostrará as cores do primeiro plano e de fundo.

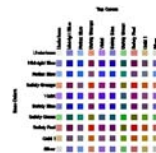


É possível modificar as cores de fundo e de primeiro plano com os mesmos métodos usados para alterar as cores padrão de preenchimento e stroke.

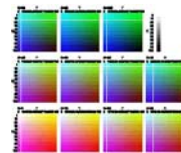
## Criando Referências de Teste

O software tem a capacidade de criar automaticamente os seguintes conjuntos de referências de teste:

**Duotone** Este conjunto de referências mostra todas as cores duotone que podem ser criadas usando as cores spot nas tabelas de cores abertas.



**CMYK** Este conjunto de referências mostra todas as combinações de cores CMY disponíveis no momento, além do intervalo de valores de preto.



**Paleta Atual** Este conjunto de referências relaciona todas as cores na paleta atual.



Para criar uma tabela de cores:

1. No menu **Visualizar**, selecione **Criar Referência** e, em seguida, selecione **Duotone**, **CMYK** ou **Paleta Atual**.
2. Ajuste as configurações a seguir na Central de Desenho:



O tamanho de cada referência.



A quantidade de espaço tomado pelas legendas acima e à esquerda da tabela de cores.



O espaçamento horizontal entre as referências.



O espaçamento vertical entre as referências.



A quantidade de referências ou conjunto de referências por linha.

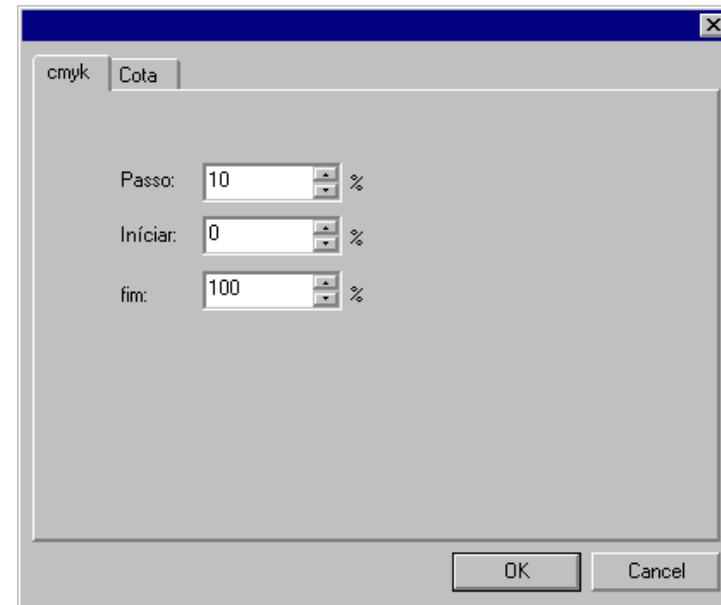


A tabela de cores da qual listar as cores (**Paleta Atual** apenas)

3. Clique em **Avançado** para definir ajustes avançados.
4. Clique em **Aplicar**. ✓

A tabela de cores aparecerá no canto inferior esquerdo da página.

## Ajustes Avançados para Tabelas de Cores CMYK



Na guia **CMYK**, insira as seguintes configurações:

**Passo** A mudança nos valores de tinta entre uma referência e a próxima.

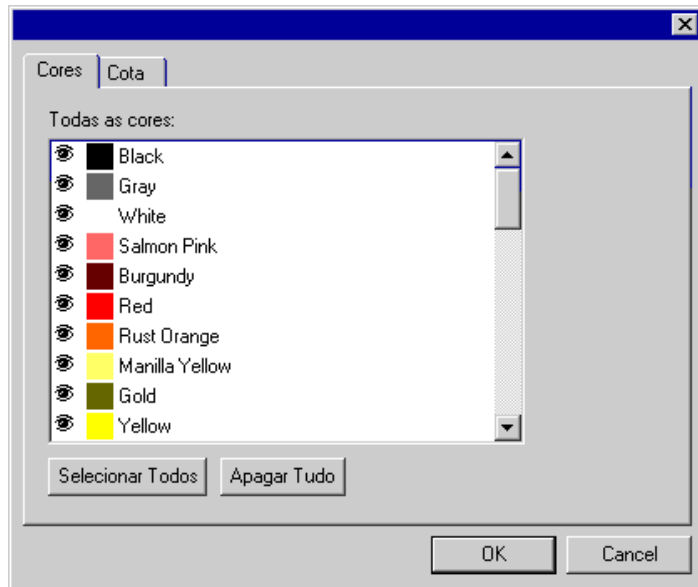
**Iniciar** O limite inferior do intervalo de valores de cores na tabela de cores.


**Fim** O limite superior do intervalo de valores de cores na tabela de

cores.

Na guia **Legenda**, selecione a fonte que será usada para as legendas.

### *Ajustes Avançados para Tabelas de Cores da Paleta Atual*



Na guia **Cores**, alterne o ícone  para a esquerda das listagens de cores spot para determinar se a cor será exibida na tabela de cores.



A cor será exibida na tabela de cores.



A cor não será exibida na tabela de cores.

Na guia **Legenda**, selecione a fonte que será usada para as legendas.

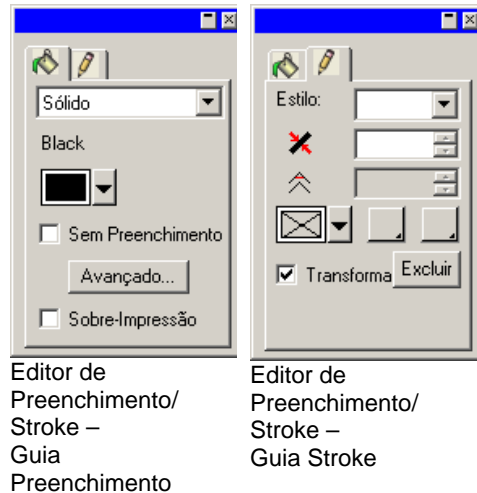
## 9. Usando o Editor de Preenchimento/Stroke

O Editor de Preenchimento/Stroke mostra informações sobre o preenchimento e o stroke de um objeto.

### Exibindo o Editor de Preenchimento/Stroke

O Editor de Preenchimento/Stroke consiste em duas telas: a guia **Preenchimento** e a guia **Stroke**.

Para visualizar o Editor de Preenchimento/Stroke, selecione **Editor de Preenchimento/Stroke** no menu **Visualizar**.



Editor de Preenchimento/Stroke – Guia Preenchimento

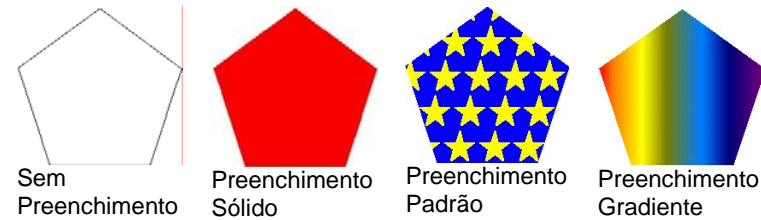
Editor de Preenchimento/Stroke – Guia Stroke

### Tipos de Preenchimentos

Os objetos vetoriais podem ter os seguintes tipos de preenchimento:

<b>Sem Preenchimento</b>	O objeto não tem preenchimento.
<b>Preenchimento Sólido</b>	O objeto é preenchido com uma cor sólida.
<b>Preenchimento Padrão</b>	O objeto é preenchido com várias cópias de um padrão.
<b>Preenchimento Gradiente</b>	O objeto é preenchido com um gradiente, que é uma combinação de duas ou mais cores, de forma que uma cor se misture suavemente com a cor seguinte, em incrementos.

Para obter mais informações sobre como definir o preenchimento do objeto, consulte “Trabalhando com Cores” na página 52.



### Aplicando o Tipo Sem Preenchimento a um Objeto

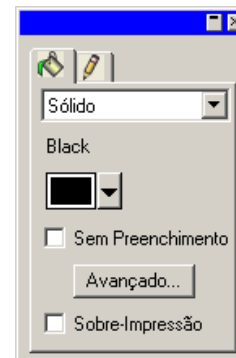
Para aplicar o tipo de preenchimento **Sem Preenchimento** a um objeto:

1. Selecione o objeto.
2. No Editor de Preenchimento/Stroke, selecione **Sem Preenchimento**, ou clique na referência  na paleta de cores.

### Aplicando um Preenchimento Sólido a um Objeto

Para aplicar um preenchimento sólido a um objeto:

1. Selecione o objeto.
2. No Editor de Preenchimento/Stroke, selecione **Preenchimento Sólido**.



3. Selecione a cor do preenchimento na lista.

- Se desejado, selecione **Sem Preenchimento** para fazer com que o objeto seja mostrado como uma linha externa desenhada na cor do preenchimento. Esta configuração substitui as configurações de linha externa para o objeto.



Preenchimento Sólido com a opção Sem Preenchimento habilitada.

- Clique em **Avançado** para editar a cor de preenchimento usando o diálogo **Especificações das Cores**. Para obter mais informações sobre o diálogo Especificação das Cores, consulte “Definindo Cores Usando o Diálogo Especificação das Cores” na página 57.

Também é possível aplicar um preenchimento sólido selecionando o objeto e clicando em uma referência de cor sólida na paleta de cores.

## Aplicando um Preenchimento Padrão a um Objeto

Para aplicar um preenchimento padrão a um objeto:

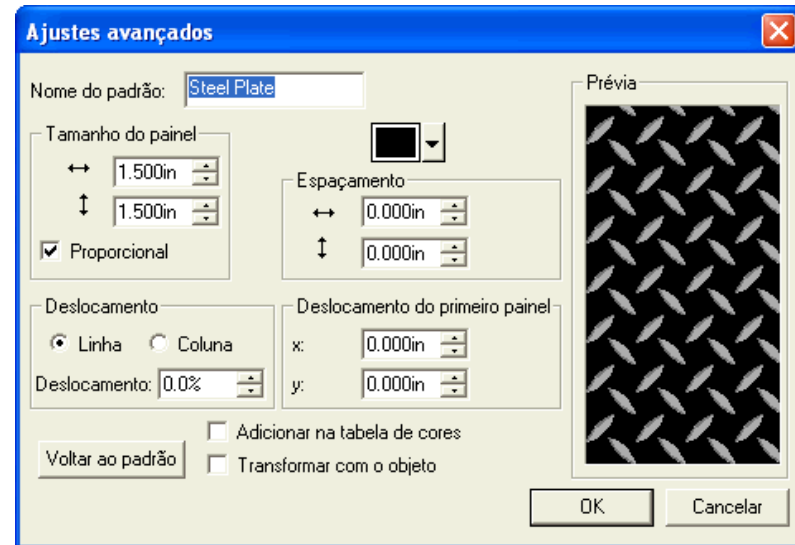
- Selecione o objeto.
- No Editor de Preenchimento/Stroke, selecione **Preenchimento Padrão**.



- Selecione na lista o padrão a ser usado.
- Selecione na lista a cor de fundo.

## Usando os Ajustes Avançados do Preenchimento Padrão

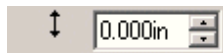
Ao clicar no botão **Avançado** no Editor de Preenchimento/Stroke – Guia **Preenchimento** para Preenchimento padrão, será exibida a caixa de diálogo Ajustes Avançados.



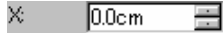
Nesta caixa de diálogo, é possível ajustar os seguintes parâmetros do padrão.

<b>Nome do Padrão</b>	Nome do padrão.
	A cor de fundo.
	Largura de cada padrão.
	Altura de cada padrão.
<b>Proporcional</b>	Marque esta opção para garantir que o padrão seja proporcionalmente dimensionado.
<b>Deslocamen</b>	Total de deslocamento aplicado a cada coluna ou linha.
	Espaço entre as linhas.

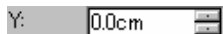




Espaço entre as colunas.



Deslocamento horizontal aplicado ao primeiro painel.



Deslocamento vertical aplicado ao primeiro painel.

### Adicionar na Tabela de Cores

Quando for marcada esta opção, o padrão editado será adicionado à tabela de cores como um novo padrão.

### Transformar com o Objeto

Quando for marcada esta opção, cada painel de padrão será proporcionalmente dimensionado quando o objeto for dimensionado.

### Restaurar padrões

Restaura as configurações padrão do padrão selecionado.

Clique em **OK** para salvar as alterações.

## Adicionando um Preenchimento Padrão a uma Tabela de Cores

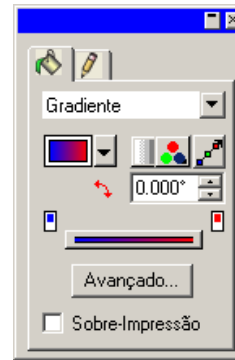
Para adicionar um preenchimento padrão criado a uma tabela de cores:


1. Selecione o objeto com o preenchimento padrão.
2. Clique no botão **Avançado** no diálogo Preenchimento/Stroke.
3. Faça quaisquer edições necessárias ao preenchimento padrão.
4. Marque **Adicionar na tabela de cores**.
5. Digite o **Nome do Padrão**.
6. Clique em **OK**.


## Aplicando um Preenchimento Gradiente a um Objeto

Para aplicar um preenchimento gradiente a um objeto:

1. Selecione o objeto.
2. No Editor de Preenchimento/Stroke, selecione **Preenchimento Gradiente**.

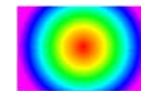


3. Se desejado, é possível selecionar um dos gradientes existentes da lista .
4. Para fazer seu próprio gradiente ou editar um dos gradientes existentes:

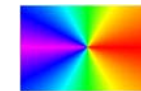
- a. Selecione o tipo de gradiente aplicado ao objeto na lista . Os seguintes tipos estão disponíveis:



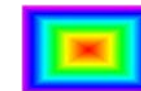
Gradiente Linear




Gradiente Radial



Gradiente Cônico



Gradiente Quadrado

- b. Selecione o modo das cores do gradiente na lista . Os seguintes modos estão disponíveis:



**RGB**

As cores no gradiente serão definidas usando o modelo de cores RGB.



**CMYK**

As cores no gradiente serão definidas usando o modelo de cores CMYK.




**Cor Spot Única**

O gradiente será misturado entre dois ou mais níveis de uma única cor spot.



**Cor Spot Dupla**

O gradiente usará duas cores spot. Este tipo de gradiente é definido unicamente por seus pontos finais: não há pontos intermediários no meio.

- c. Clique em  para editar o gradiente usando a Linha de Edição. Consulte “Editando Gradientes com Linha de Edição” na página 67 para obter detalhes.



d. Ajuste o ângulo do gradiente no campo ↻.

## Opções Avançadas de Preenchimento Gradiente

Ao clicar no botão **Avançado**, no Editor de Preenchimento/Stroke – Guia **Preenchimento** para Preenchimento Gradiente, será exibida a caixa de diálogo Ajustes Avançados.



Nesta caixa de diálogo, é possível ajustar os seguintes parâmetros do gradiente.

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <b>Nome do Gradiente</b>            | Nome do gradiente.   |
|                                     | Tipo de gradiente.   |
|                                     | O ângulo do gradiente.   |
|                                     | O gradiente sendo editado.   |
|                                     | O modo de cor do gradiente.  |
|                                     | Cor selecionada na barra de edição do gradiente.   |
|                                     | Posição da cor selecionada na barra de edição do gradiente. O valor pode variar de 0 a 100.                  |
| <b>Adicionar na Tabela de Cores</b> | Quando for marcada esta opção, o gradiente editado será adicionado à tabela de cores como um novo gradiente. |

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <b>Transformar com o Objeto</b> | Quando for marcada esta opção, cada painel de gradiente será proporcionalmente dimensionado quando o objeto for dimensionado. |
| <b>RGB/HSV</b>                  | O modo de cores usado para criar o gradiente  |

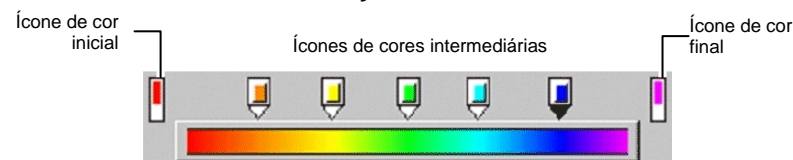
## Adicionando um Gradiente a uma Tabela de Cores

Para adicionar um gradiente criado a uma tabela de cores:

1. Selecione o objeto com o gradiente.
2. Clique no botão **Avançado** no diálogo Preenchimento/Stroke.
3. Faça quaisquer edições necessárias ao gradiente.
4. Marque **Adicionar na tabela de cores**.
5. Digite o **Nome do Gradiente**.
6. Clique em **OK**.

## Editando Gradientes com Barra de Edição

No Editor de Preenchimento/Stroke – Guia **Preenchimento** e na caixa de diálogo Ajustes Avançados, é possível ajustar o gradiente com a Barra de Edição.



- Clique em qualquer ícone de cor na Barra de Edição para selecioná-lo. Na caixa de diálogo **Ajustes avançados**, é possível alterar a cor usando a referência à direita da caixa de diálogo.
- No Editor de Preenchimento/Stroke – Guia **Preenchimento**, é possível alterar ou criar uma nova cor no gradiente, arrastando a nova cor da tabela de cores para uma cor existente ou para um espaço em branco entre as cores.
- Clique e arraste o ícone de cor para a esquerda/direita para mudar sua posição no gradiente. Na caixa de diálogo **Ajustes**

**Avançados**, é possível alterar a posição usando o campo de posição à direita da caixa de diálogo.

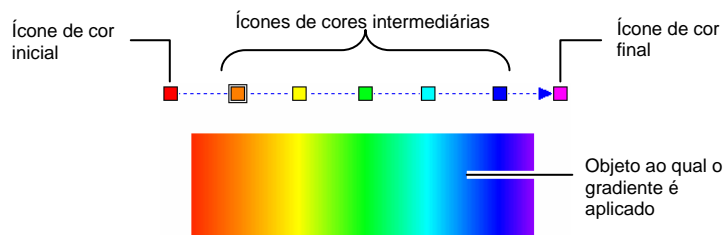
Os ícones de cor inicial e final não podem ser arrastados.

- Clique e arraste o ícone de cor sobre a barra do gradiente para excluí-lo.
- Pressionar **CTRL** enquanto arrasta o ícone de cor cria uma cópia da cor arrastada.
- Clique em um espaço em branco entre os ícones de cor para criar uma nova cor no gradiente.

### Editando Gradientes com Linha de Edição

Ao clicar no botão **Editar Gradiente** no Editor de Preenchimento/Stroke – Guia **Preenchimento**, será exibida uma Linha de Edição de Gradiente no objeto em que o gradiente está aplicado.

A Linha de Edição de Gradiente pode ser colocada fora do objeto.



- É possível alterar ou criar uma nova cor no gradiente, arrastando a nova cor da tabela de cores para uma cor existente ou para um espaço em branco entre as cores.
- Clique e arraste o ícone de cor intermediária para a esquerda/direita para mudar sua posição no gradiente.
- Clique e arraste o ícone de cor inicial/final para alterar o tamanho e o ângulo do gradiente.
- Pressionar **CTRL** enquanto arrasta o ícone de cor cria uma cópia da cor arrastada.

## Editando as Propriedades de Stroke de um Objeto

O Editor de Preenchimento/Stroke – Guia **Stroke** exibe as propriedades de stroke do objeto de vetor.

	Estilo do stroke aplicado ao objeto.
	Cor aplicada ao stroke.
	Largura do stroke.
	Controla a nitidez dos cantos.
	Selecione a opção adequada de Tipo de Junta para especificar como os cantos devem ser delineados.
	Selecione a opção adequada de estilo de Terminação de Linha para especificar como os caminhos abertos devem ser delineados. Escolha entre os estilos de terminação Redonda, Quadrada ou Reta.
	Quando for marcada esta opção, os strokes serão proporcionalmente dimensionados quando o objeto for dimensionado.
	Clique neste botão para remover o stroke.

## Aplicando Sobre-impressão a um Objeto

A configuração Sobre-impressão é usada para identificar áreas de seu desenho que são cobertas por várias camadas de tinta ou vinil. Essas áreas podem precisar de tratamento especial para que sejam impressas com sucesso.

Por exemplo, em alguns dispositivos de saída, uma configuração de calor mais alta deverá ser usada quando várias camadas estiverem presentes. Isso pode requerer que tais objetos sejam impressos usando um passe de impressão separado.

A sobre-impressão é atribuída automaticamente em alguns casos:

- A cor superior em um gradiente de duas cores será impressa automaticamente com sobre-impressão.

- Quando a captura de cores é usada, a configuração de sobre-impressão é atribuída automaticamente para os objetos com cor capturada superiores.
- A cor superior de uma cor Duotone/Spectratone é automaticamente configurada para usar sobre-impressão.

Para configurar um objeto para ser impressao usando sobre-impressão, selecione o objeto e siga uma destas etapas:

- No menu **Arranjar**, selecione **Sobre-impressão** e, em seguida, **Sobre-impressão** novamente.
- Na guia Preenchimento do Editor Preenchimento/Stroke, marque **Sobre-impressão**.

Para desativar a sobre-impressão em um objeto, selecione o objeto e siga uma destas etapas:

- No menu **Arranjar**, selecione **Sobre-impressão** e, em seguida, **Soltar Sobre-impressão**.
- Na guia Preenchimento do Editor Preenchimento/Stroke, certifique-se de que **Sobre-impressão** não esteja marcada.

## 10. Trabalhando com Formas

Formas são objetos fechados, por exemplo, retângulos, estrelas e polígonos. É possível criar uma forma à mão livre ou especificando o tamanho.

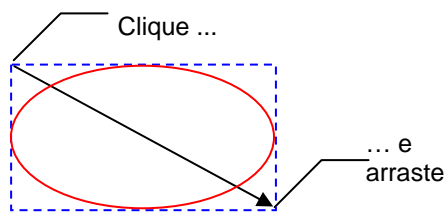
As seguintes formas padrão estão disponíveis no software:



### Criando Formas

Todas as formas podem ser desenhadas à mão livre:

1. Selecione a ferramenta de forma desejada.
2. Clique e arraste o cursor na área de desenho.



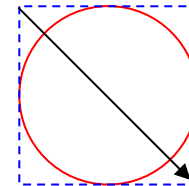
O retângulo e a seta têm apenas fins ilustrativos e, na realidade, não são exibidos enquanto você cria uma forma.

Em algumas formas, pressionar as teclas **SHIFT** e **CTRL** enquanto arrasta afeta a criação da forma. Para obter mais detalhes, consulte a descrição sobre cada forma abaixo.

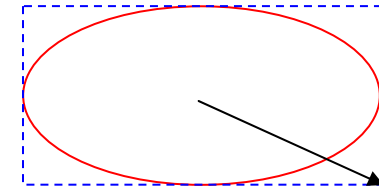
3. Solte o botão do mouse.
4. Ajuste as propriedades da forma, na Central de Desenho.
5. Se quiser adicionar outra forma com o mesmo tamanho, clique novamente na área de desenho.

### Pressionando **SHIFT** ou **CTRL** ao Criar Retângulos e Ovais

- Pressione a tecla **SHIFT** enquanto arrasta para restringir o retângulo ou a oval a um quadrado ou círculo.
- Pressione a tecla **CTRL** enquanto arrasta para desenhar um retângulo ou uma forma oval a partir de seu centro.



Arrastando enquanto pressiona a tecla **SHIFT**



Arrastando enquanto pressiona a tecla **CTRL**

### Editando Formas com a Central de Desenho

É possível editar uma forma usando a Central de Desenho. Os parâmetros na Central de Desenho podem ser ajustados antes, durante ou depois de criada a forma.

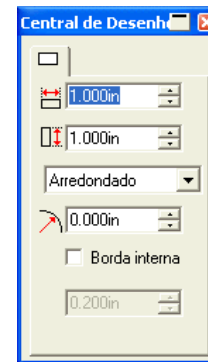
Para obter mais detalhes sobre como dimensionar, girar ou espelhar uma forma, consulte "Arranjando Objetos", na página 41.

Para cada forma há diferentes parâmetros que podem ser ajustados na Central de Desenho.

#### Retângulo

Para retângulos, é possível ajustar Altura, Largura, tipo de Canto (Regular, Arredondado, Invertido ou Chanfrado), Raio do Canto e Largura da Borda Interna.

O Raio do Canto só estará disponível quando o tipo **Arredondado**, **Invertido** ou **Chanfrado** for selecionado.



Central de Desenho para Retângulo



Regular com Borda Interna



Arredondado sem Borda Interna



Invertido sem Borda Interna



Chanfrado com Borda Interna

## Ovais

Para as formas ovais, é possível ajustar a altura e a largura.

## Polígonos

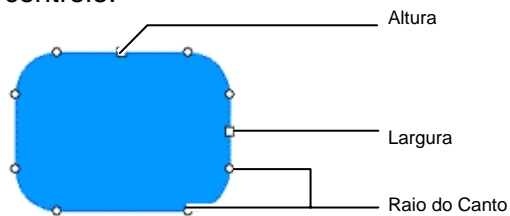
Para Polígonos, é possível ajustar a altura, a largura e o número de lados.

## Editando Formas com Pontos de Controle

É possível criar objetos visualmente complexos usando pontos de controle e alças Bezier.

## Retângulo

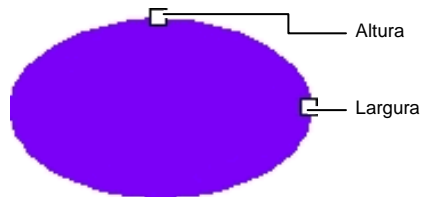
Para os retângulos, é possível arrastar os seguintes pontos de controle.



Pressione a tecla **SHIFT** enquanto arrasta os pontos de controle de altura ou largura para dimensionar proporcionalmente.

## Oval


Para as formas ovais, é possível arrastar os seguintes pontos de controle:





Pressione a tecla **SHIFT** enquanto arrasta os pontos de controle de altura ou largura para dimensionar proporcionalmente.

# 11. Trabalhando com Texto

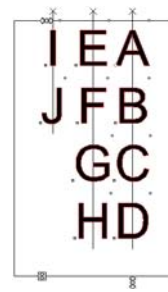
O software permite criar texto e alterar sua aparência. Veja a seguir a definição de cada tipo de texto e a exibição de exemplo:

 **Texto Horizontal:** O texto segue uma linha reta horizontal.

 **Texto em Arco:** O texto é colocado sobre um círculo.

 **Texto em Bloco Horizontal:** O texto é restringido à largura de um bloco. Quando for mais largo que o bloco, o texto será automaticamente movido para a linha seguinte.

 **Texto Vertical:** O texto segue uma linha reta vertical.

 **Texto em Bloco Vertical:** O texto vertical é da altura de um bloco. Quando for mais alto que o bloco, o texto será automaticamente movido para a linha seguinte.

## Criando Novo Texto

O texto é criado com as ferramentas localizadas na barra de ferramentas **Texto**.

### Criando Texto Horizontal/Vertical

1. Selecione a ferramenta **Texto Horizontal** ou **Texto Vertical**.



2. Clique em qualquer lugar da área de desenho.
3. Digite o texto.

**Lorem ipsum dolor**

4. Se desejar, pressione **ENTER** para mover para a próxima linha.

**Lorem ipsum dolor  
sit amet, consectetur**

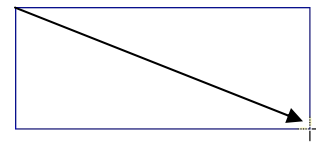
4. Pressione **ESC** ou selecione uma ferramenta diferente para finalizar a inserção de texto.

### Criando Texto em Bloco Horizontal/Vertical

1. Selecione a ferramenta **Texto Horizontal** ou **Texto Vertical**.



2. Clique e arraste para criar um bloco no qual o texto será confinado.



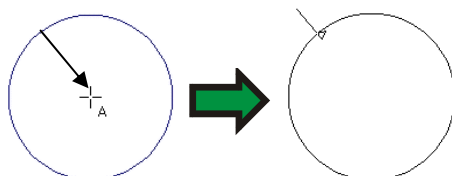
3. Digite o texto. O texto será quebrado automaticamente quando alcançar o final do bloco de texto. O bloco de texto será expandido para acomodar linhas adicionais de texto.

Lorem ipsum dolor sit  
 amet, consectetur

- Se desejar, pressione **ENTER** para mover para a próxima linha.
- Pressione **ESC** ou selecione uma ferramenta diferente para finalizar a inserção de texto.

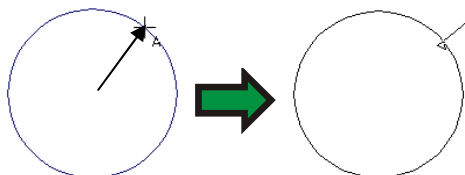
### Criando Texto em Arco

- Selecione a ferramenta **Texto em Arco**.
- Siga uma destas etapas:
  - Clique e arraste para definir o raio e o centro do círculo em torno do qual o texto será posicionado. O cursor será colocado no ponto da circunferência que foi clicado ao criar o círculo.



Clique e arraste

- Pressione a tecla **CTRL** enquanto arrasta para desenhar o círculo a partir de seu centro. O cursor será colocado no ponto da circunferência que foi clicado ao criar o círculo.

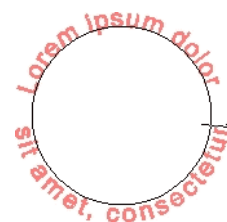


Clique e arraste

- Pressione a tecla **SHIFT** enquanto arrasta para restringir o **Ângulo inicial** a incrementos determinados em Preferências (consulte "Preferências – Guia **Geral**", na página 18 para obter mais detalhes).

- Digite o texto.

- Se desejar, pressione **ENTER** para mover para a próxima linha.

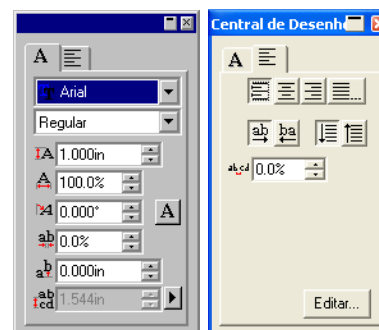


- Pressione **ESC** ou selecione uma ferramenta diferente para finalizar a inserção de texto.

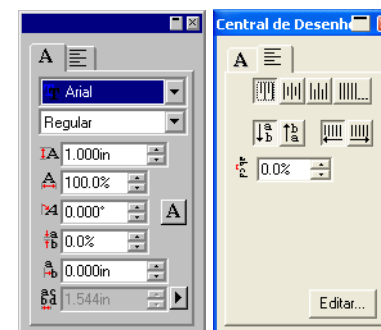
### Alterando Atributos de Texto com a Central de Desenho

Durante ou após a criação de um texto, é possível ajustar suas respectivas propriedades na Central de Desenho.

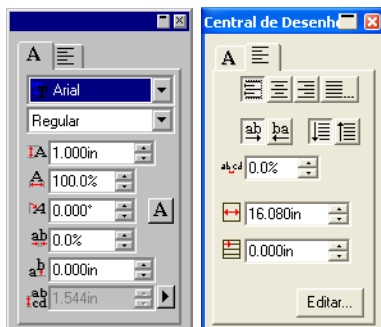
Na Central de Desenho, podem existir duas ou mais guias para cada tipo de texto.



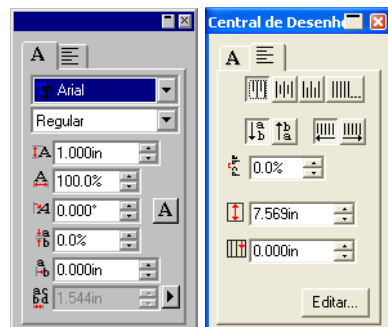
Central de Desenho para Texto Horizontal



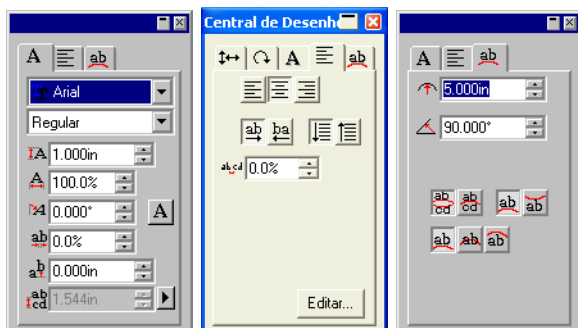
Central de Desenho para Texto Vertical



Central de Desenho para Texto em Bloco Horizontal



Central de Desenho para Texto em Bloco Vertical

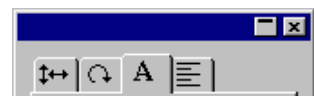


Central de Desenho para Texto em Arco

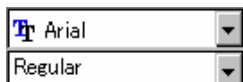
## Editando Atributos na Central de Desenho

Alguns atributos da Central de Desenho são comuns a todos os tipos de texto, outros são específicos de um único tipo.

Os seguintes atributos estão disponíveis na Central de Desenho – Guia Caractere:



Guia Caractere



Fonte e estilo usados no texto selecionado. Clique na seta para ver uma lista de tipos e estilos de fonte disponíveis. O estilo de fonte estará desativado se a fonte tiver apenas um estilo disponível.

Se você selecionar o campo de fonte e começar a digitar o nome da fonte no teclado, o software fará uma pesquisa de incremento e levará você até as



fontes que começam com as letras digitadas. Você poderia digitar **TIM** e obter Times New Roman, por exemplo.

Para alterar as fontes em uso no momento, selecione **Modificar** na lista de fontes. Consulte “Modificando as Fontes em Uso” na página 84 para obter mais detalhes.

Altura do texto selecionado.

É a altura de um caractere de referência (por padrão, “X”). Para saber como alterar o caractere de referência, consulte “Preferências de Texto”, na página 82.



Largura do texto selecionado.

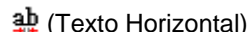
A largura pode ser exibida em unidades (polegadas, cm, mm...) ou como um percentual da largura do caractere original. Para saber como alterar o modo de exibição, consulte “Preferências de Texto”, na página 82.



Inclinação do texto selecionado.



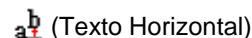
Orientação do texto selecionado. Clique para girar os caracteres em 90 graus.



Espaçamento entre caracteres, também conhecido como Rastreamento.

O rastreamento pode ser exibido em unidades (polegadas, cm, mm...) ou como um percentual. Para saber como alterar o modo de exibição, consulte “Preferências de Texto”, na página 82.

0,000 é o valor padrão do modo de unidades. Para obter um espaçamento maior na largura, selecione valores positivos. O valor padrão de porcentagem é de 100%. Valores acima de 100% resultarão em espaçamento mais largo.



O deslocamento vertical ou horizontal aplicado aos caracteres.



Quantidade de espaçamento entre as linhas do texto

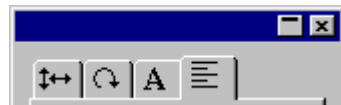
Clique no botão à direita deste campo para selecionar entre **Automático** e **Especificar**. Se for selecionada a opção **Especificar**, o campo Espaçamento Entre Linhas será ativado e você poderá especificar a quantidade de espaço entre as



linhas.

página 82.

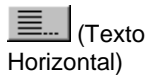
Na Central de Desenho – Guia Parágrafo estão disponíveis os seguintes atributos:



Guia Parágrafo



Clique nestes botões para justificar o texto horizontal selecionado – à esquerda, centralizado ou à direita.



(Texto Horizontal)

Clique nestes botões para justificar totalmente o texto alterando o espaçamento entre caracteres e palavras, o espaçamento só entre palavras, a largura dos caracteres ou o tamanho dos caracteres. Também é possível especificar a largura do parágrafo e se esta configuração deve ser aplicada à última linha de cada parágrafo.



(Texto Vertical)

Clique nestes botões para justificar o texto vertical selecionado – para cima, no centro ou para baixo.



Clique nestes botões para organizar o texto horizontal da esquerda para a direita, como na escrita padrão, ou da direita para a esquerda.



Clique nestes botões para organizar o texto vertical de cima para baixo ou de baixo para cima.



Clique nestes botões para selecionar a ordem das linhas do texto horizontal selecionado no parágrafo – de cima para baixo ou de baixo para cima.



Clique nestes botões para selecionar a ordem das linhas do texto vertical selecionado no parágrafo – da direita para a esquerda ou da esquerda para a direita.

ab.cd (Texto Horizontal)

Quantidade de espaçamento entre as palavras do texto.

p>:qf (Texto Vertical)

O espaçamento entre palavras pode ser exibido em unidades (polegadas, cm, mm...) ou como um percentual. Para saber como alterar o modo de exibição, consulte “Preferências de Texto”, na

(Texto Horizontal)

Este campo permite que você especifique o recuo de tabulação.

(Texto Vertical)

Editar

Clique neste botão para exibir uma caixa de diálogo em que o texto selecionado possa ser novamente digitado. A mesma caixa de diálogo será exibida se o texto for selecionado e você clicar duas vezes na ferramenta de texto

Estão disponíveis, apenas para texto em bloco horizontal e vertical, os seguintes atributos:



Este campo permite especificar a largura do bloco em que ficará restrito o texto horizontal.



Este campo permite especificar a altura do bloco em que ficará restrito o texto vertical.

(Texto Horizontal)

Este campo permite especificar o deslocamento da primeira linha do texto em bloco.

(Texto Vertical)

O seguinte atributo está disponível apenas para texto em caminho horizontal e vertical:



Clique neste botão para mover o texto para o lado oposto do caminho.

## Opções para Alinhamento Total

O alinhamento total justifica totalmente o texto horizontal ou verticalmente.

- 1 Na guia Parágrafo da Central de Desenho, clique em **Justificação Total**.
- 2 Ajuste os seguintes parâmetros:

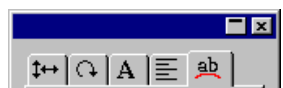
**Espaçamento  
o entre  
caracteres e  
palavras**

Distribui igualmente o espaçamento entre caracteres e palavras.

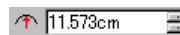
<b>Espaçamento o entre palavras apenas</b>	Distribui igualmente o espaçamento entre palavras.
<b>Largura do caractere</b>	Cada caractere é alargado igualmente para caber dentro da largura especificada da caixa de texto.
<b>Tamanho do caractere</b>	Cada caractere é alargado proporcionalmente para caber dentro da Largura especificada.
<b>Ajustar à largura</b>	Ajusta o texto à Largura especificada dependendo to tipo de espaçamento selecionado.
<b>Largura</b>	Largura da caixa de texto.
<b>Apenas compressão</b>	Comprime o texto que se estende além dos limites das Larguras especificadas para caractere e espaçamento. 1. Este recurso centraliza automaticamente o texto.
<b>Aplicar compressão igual a todas as linhas</b>	Comprime ou expande cada objeto para a largura especificada, dependendo do tipo de espaçamento selecionado.
<b>Aplicar à última linha de cada parágrafo</b>	Comprime ou expande a última linha de um parágrafo, dependendo do tipo de espaçamento selecionado.

3 Clique em **OK**.

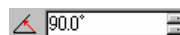
Na Central de Desenho – Guia **Arco** estão disponíveis, somente para Texto em arco, os seguintes atributos:



Guia Arco



Define o raio do círculo em que o texto será colocado.



Posição inicial do texto no arco.

Este ângulo inicial está relacionado à posição do Alinhamento. Se, por exemplo, você quiser que o centro do texto seja colocado na parte superior do círculo, selecione Alinhar pelo Centro e digite um valor de 90 graus neste campo.



Posição da primeira linha do texto no arco.



Posição inicial da primeira linha do texto em arco.

As partes superior e inferior serão determinadas pelo valor do Ângulo Inicial. Se o círculo foi criado arrastando o cursor do mouse, a parte superior será o ponto em que o desenho do círculo foi iniciado.



Posição inicial da segunda linha do texto em arco.

Depois de digitar a primeira linha de texto, pressione a tecla **ENTER** e o texto será colocado na linha seguinte (Estilo de Linhas Múltiplas) ou no lado oposto do círculo (Estilo Superior/Inferior).

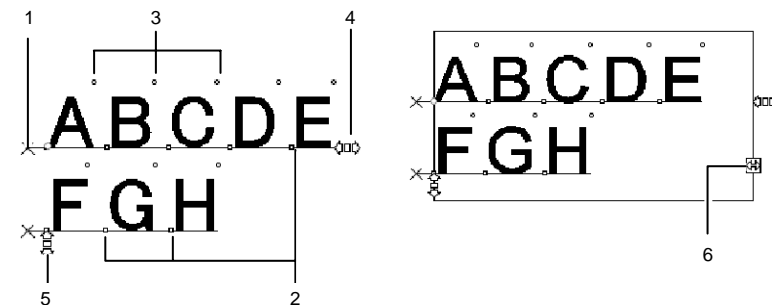
## Alterando Atributos de Texto com Pontos de Controle

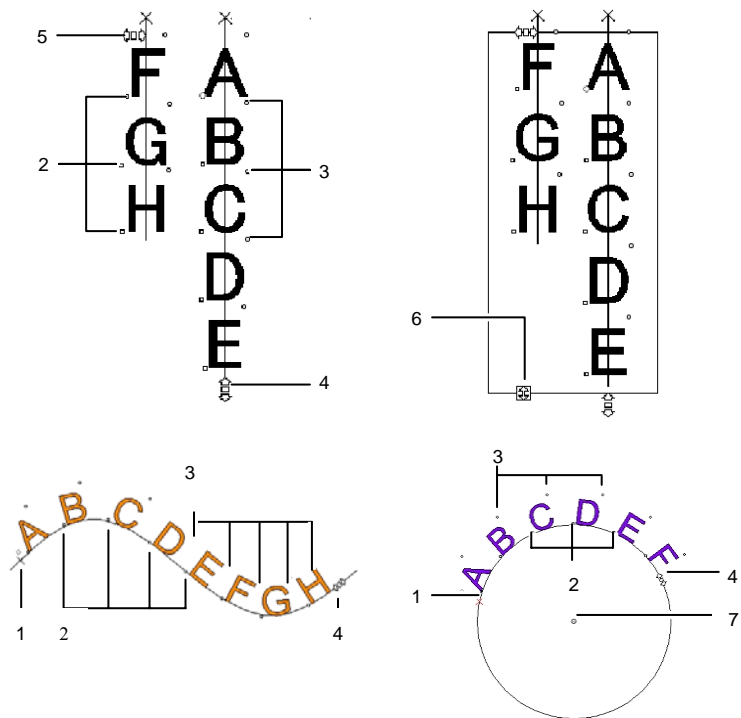
A maioria das propriedades da Central de Desenho também podem ser configuradas manualmente. É possível clicar e arrastar os Pontos de Controle diretamente no texto.

Quando um texto é selecionado e é exibida a guia **Caractere** ou **Parágrafo** da Central de Desenho, o texto é exibido com vários Pontos de Controle à sua volta. Cada um destes Pontos de Controle tem um significado especial e, quando movimentado, altera o texto.

É possível usar as teclas de seta do teclado para fazer ajustes incrementais.

É possível arrastar os seguintes Pontos de Controle em um texto:





### ( 1 ) Espaçamento Entre Linhas

Clique neste ponto para selecionar uma linha de texto. Quando uma linha é selecionada, é possível alterar atributos como cor ou fonte.

Arraste este ponto para ajustar o espaçamento entre as linhas. Todas as linhas abaixo da linha selecionada também serão reposicionadas. Pressionar **CTRL+Seta para Cima** e **CTRL+Seta para Baixo** enquanto o cursor é exibido no texto também ajusta o espaçamento entre linhas.

Para texto e texto em bloco, pressionar a tecla **CTRL** enquanto arrasta moverá apenas a linha selecionada. Para texto em caminhos e em arco, esta ação restaurará o texto à posição inicial.

Para texto em arco, pressionar a tecla **SHIFT** enquanto arrasta ajustará o deslocamento vertical da linha selecionada. Para todos os outros tipos de texto, pressionar a tecla **SHIFT** enquanto arrasta moverá a linha selecionada para a esquerda ou para a direita.

### ( 2 ) Mover Caractere

Clique neste ponto para selecionar um único caractere. Depois que um caractere é selecionado, é possível alterar seus atributos.

Arraste este ponto para ajustar o espaçamento entre o caractere selecionado e o anterior. Todos os caracteres à direita do caractere selecionado também serão reposicionados.

Pressionar a tecla **CTRL** enquanto arrasta moverá somente o caractere selecionado e deixa o texto restante no lugar. Pressionar a tecla **SHIFT** enquanto arrasta moverá o caractere selecionado para cima ou para baixo.

### ( 3 ) Girar Caractere

Arraste este ponto, localizado no canto superior direito de cada caractere, para girar um único caractere.

Pressionar a tecla **SHIFT** enquanto arrasta, gira o caractere em incrementos. Para saber como configurar o ângulo do incremento, consulte "Preferências – Guia **Geral**", na página 18. Pressionar a tecla **CTRL** enquanto arrasta, restaurará o caractere à sua posição padrão.

### ( 4 ) Rastreamento

Arraste este ponto para ajustar rastreamento do texto selecionado. O rastreamento é ajustado igualmente em todos os caracteres e entre todas as palavras.

Pressionar a tecla **CTRL** enquanto arrasta alterará o rastreamento entre as palavras.

### ( 5 ) Espaçamento Entre Linhas

Arraste este ponto para produzir espaçamento igual entre as linhas.

### ( 6 ) Tamanho do Bloco

Arraste este ponto para restringir a largura da caixa de texto. Esta opção só está disponível para Texto em Bloco.

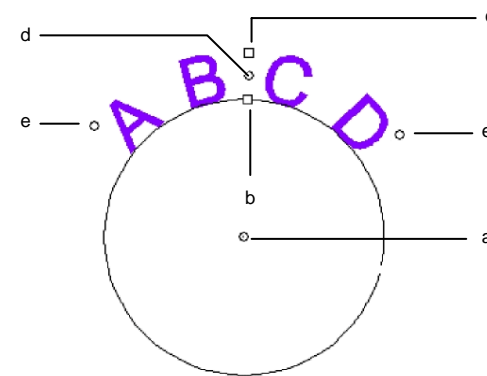
### ( 7 ) Centro

Arraste este ponto para ajustar a posição do círculo. Pressionar a tecla **SHIFT** enquanto arrasta limitará a posição do círculo a posições específicas.

Quando a guia **Arco** é selecionada, é exibido um conjunto extra de pontos de controle que podem ser arrastados:

#### ( a ) Centro

Arraste este ponto para ajustar a posição do centro do círculo e também alterar seu raio.



#### ( b ) Raio Interno

Arraste este ponto para alterar o raio do círculo ao mesmo tempo em que mantém as posições central e **superior** inalteradas. Isso provoca uma distorção do texto.

Pressionar a tecla **CTRL** enquanto arrasta não distorce o texto.

### ( c ) Raio Externo

Arraste este ponto para alterar o raio do círculo ao mesmo tempo que mantém as posições central e **inferior** inalteradas. Isso provoca uma distorção do texto.

Pressionar a tecla **CTRL** enquanto arrasta não distorce o texto.

### ( d ) Rotacionar

Arraste este ponto para alterar a posição do texto em arco no círculo.

Pressionar a tecla **SHIFT** ao arrastar restringe a posição. Para saber como configurar os ângulos de restrição, consulte "Preferências – Guia **Geral**", na página 18.

### ( e ) Ângulo

Arraste este ponto para alterar o ângulo do texto em arco no círculo. Esta ação altera a largura de cada caractere e o espaçamento entre eles.

Pressionar a tecla **SHIFT** ao arrastar restringe o ângulo. Para saber como configurar os ângulos de restrição, consulte "Preferências – Guia **Geral**", na página 18.

Pressionar a tecla **CTRL** enquanto arrasta faz com que ambos os lados do texto se movimentem a uma taxa igual, a partir do ponto central.

## Editando Texto

Ao editar o texto existente, é possível digitar um novo texto ou substituir palavras existentes:

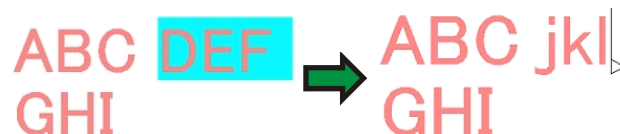
1. Selecione uma das ferramentas de texto.
2. Clique no texto que deseja editar.
3. Para inserir caracteres no texto, posicione o cursor no local desejado e comece a digitar.



- Use as teclas de seta do teclado para mover o cursor no texto.

- Pressionar a tecla **HOME** retorna o cursor ao começo da linha atual.
- Pressionar a tecla **END** move o cursor para o fim de uma linha.

4. Para substituir parte do texto, selecione o texto que deseja substituir e digite ou cole o texto com o qual deseja fazer a substituição.



- Pressionar as teclas **SHIFT** e de seta para a esquerda/direita selecionará um grupo de caracteres.
- Pressionar as teclas **SHIFT** e de seta para cima/para baixo seleciona do início de uma linha até o ponto de inserção, ou seleciona do ponto de inserção até o fim da linha.
- Clique e arraste para selecionar um grupo de caracteres.
- Clicar duas vezes seleciona uma palavra.

## Selecionando Texto

É possível selecionar o texto inteiro, uma linha de cada vez ou um grupo de caracteres.

### *Selecionando o Texto Inteiro*

Selecione o texto com a ferramenta **Selecionar**.

### *Selecionando Um ou Mais Caracteres*

Clique e arraste o texto com a ferramenta **Texto** para selecionar um grupo de caracteres.

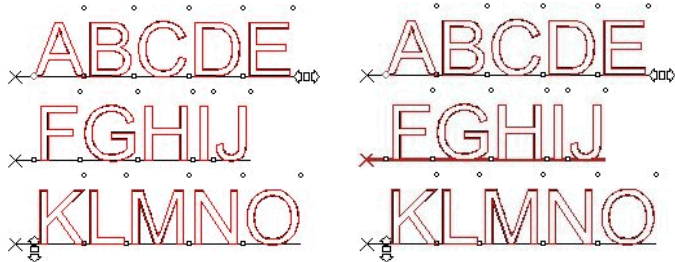
### *Selecionando Um Caractere*

1. Selecione o texto.
2. Selecione a guia **Caractere** ou **Parágrafo** na Central de Desenho.
3. Clique no ponto de controle **Mover Caractere**.

## Selecionando Uma Linha

1. Selecione o texto.
2. Selecione a guia **Caractere** ou **Parágrafo** na Central de Desenho.
3. Clique no ponto de controle **Espaçamento Entre Linhas**.

A linha base muda para a cor da camada (o padrão é vermelho).



Todo o texto selecionado

A segunda linha selecionada



Um caractere selecionado

Vários caracteres selecionados

## Alterando Atributos do Texto

### Alterando a Fonte

Todas as fontes do seu sistema estão disponíveis para seleção. Além disso, fontes especiais instaladas na pasta do software estão disponíveis. Estas fontes incluem URW, Casfonts e FSfonts.

Para alterar a fonte do texto existente:






1. Selecione o texto.
2. No menu **Texto**, escolha a opção **Fonte** e selecione o tipo de fonte desejada no menu. Caso a fonte desejada não esteja visível, clique em **Mais**, na parte superior do menu.

Para alterar a fonte e outros atributos usando a Central de Desenho:

1. Selecione o texto.
2. Clique na guia **Caractere** na Central de Desenho.
3. Altere o atributo.

Ao percorrer a lista de fontes, você verá uma prévia da fonte que estiver realçada.

Um ícone antes do nome da fonte indica o tipo de fonte:

	Fontes TrueType		Casfonts
	Fontes tipo 1 Adobe		Fontes URW
	FSfonts		

### Alterando o Alinhamento de Texto

Para alterar o alinhamento do texto:

1. Selecione o texto. Não é necessário selecionar caracteres, apenas o objeto de texto inteiro.
2. No menu **Texto**, selecione **Justificação** e, em seguida, selecione um dos seguintes alinhamento de texto:

**Esquerda** As linhas do texto são alinhadas à margem esquerda e possuem uma borda irregular na margem direita.

Lorem ipsum dolar sit amet, cons incidunt ut labore et dolore magni trud exercitation ullamcorpor susc vel eum irure dolor in reprehende dolore eu fugiat nulla pariatur.

**Centro** Cada linha do texto é centralizada, criando bordas irregulares nas margens esquerda e direita.

Lorem ipsum dolar sit amet, co s incidunt ut labore et dolore magni trud exercitation ullamcorpor susc vel eum irure dolor in reprehende dolore eu fugiat nulla pariatur.

**Direita** As linhas do texto são alinhadas à margem direita e possuem uma borda irregular na margem esquerda.

Lorem ipsum dolar sit amet, cons incidunt ut labore et dolore magni trud exercitation ullamcorpor susc vel eum irure dolor in reprehende dolore eu fugiat nulla pariatur.

**Completo** É adicionado espaço extra entre as palavras de forma que cada linha preencha exatamente o espaço entre as margens esquerda e direita.

Lorem ipsum dolar sit amet, cons incidunt ut labore et dolore magni trud exercitation ullamcorpor susc vel eum irure dolor in reprehende dolore eu fugiat nulla pariatur.



## Alterando as Configurações Padrão do Texto

Todo novo texto criado usa a configuração padrão de fonte. Para alterar esta configuração padrão de fonte:

1. Certifique-se de que não há nenhum texto selecionado.
2. Selecione a ferramenta **Texto**.
3. No menu **Texto** ou na Central de Desenho, escolha as configurações padrão.

## Alterando a Caixa de Texto

Para alterar a caixa de texto:

1. Selecione o texto.
2. No menu **Texto**, aponte para **Caixa de Texto** e selecione o tamanho de letra desejado no menu:

<b>CAIXA ALTA</b>	Todo o texto é alterado para letras maiúsculas.
<b>caixa baixa</b>	Todo o texto é alterado para letras minúsculas.
<b>Caixa de sentença</b>	O primeiro caractere de cada sentença é alterado para maiúscula e o restante para minúscula.
<b>Caixa de Título</b>	O primeiro caractere de cada palavra é alterado para maiúscula e o restante para minúscula.
<b>aLTERNAR cAIXAS</b>	Altera as letras minúsculas para maiúsculas e vice-versa.

## Alterando o Kerning

Kerning é o espaço entre os caracteres do texto. O Kerning varia de fonte para fonte e cada fonte contém informações específicas de kerning.

### Usando Kerning Automático

O software contém várias opções de configuração de kerning:

1. Selecione o texto.
2. No menu **Texto**, escolha a opção **Kerning** e selecione a configuração desejada de kerning.

**ABCDEF**      **ABCDEF**      **ABCDEF**

Sobreposição      Contíguo      Estreito  
**ABCDEF**      **ABCDEF**      **ABCDEF**  
Médio      Largo      Padrão

### Usando Kerning Manual


Às vezes, é preciso apenas ajustar o kerning entre os caracteres de um único conjunto.

Para alterar o kerning de todo o texto:

1. Selecione o texto.
2. Altere o valor do campo **Rastreamento** na Central de Desenho – Guia **Caractere**.


Para alterar o kerning entre dois caracteres:

1. Clique com a ferramenta **Texto** entre dois caracteres.
2. Ajuste o kerning alterando o valor do campo **Rastreamento** na Central de Desenho – Guia **Caractere**.

 Pressionar as teclas **CTRL** e seta para direita/esquerda diminui ou aumenta o kerning.

### Definindo o kerning

Em vez de configurar o kerning cada vez que um desenho é criado, é possível alterar o kerning padrão de um par de caracteres para uma fonte. Ao configurar uma tabela de pares de kerning para as fontes usadas com mais frequência, é possível garantir que elas pareçam corretas sempre que forem utilizados.

 O kerning aqui especificado só é usado por este programa e não afetará nem será usado por outros aplicativos.

Para definir o kerning para um conjunto de caracteres específico:

1. Selecione o texto.
2. No menu **Texto**, selecione **Definir Kerning**.
3. Selecione o local onde o kerning será armazenado.

**Somente a Seleção**      O kerning é usado somente para o texto selecionado.

**No Documento**      O kerning é usado em todo o texto que utiliza esta fonte e o par de caracteres deste arquivo.

**Como Padrão** O kerning é usado em todos os arquivos.

Na caixa de diálogo **Definir Kerning**, é possível digitar um novo par de caracteres.

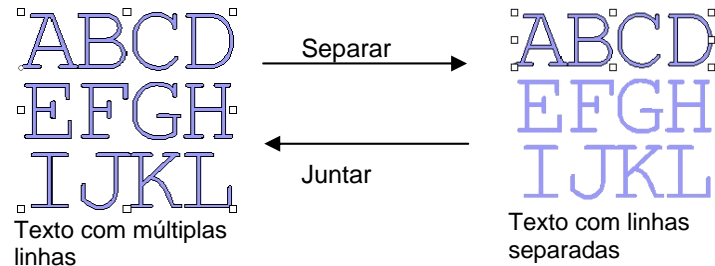
4. Arraste o caracteres na caixa de diálogo **Definir Kerning** ou digite um valor no campo **Kerning**.

O kerning será definido em unidades Em. Um espaço Em é igual à largura do "M" na fonte selecionada.

5. Clique em **OK**.

## Repartindo e Juntando Texto

É possível repartir um texto com várias linhas em linhas separadas de texto e, também, juntar várias linhas de texto.



Para repartir um texto:

1. Selecione o texto.
2. No menu **Texto**, selecione **Separar**.

Ao selecionar uma única linha, o texto será separado em caracteres individuais.

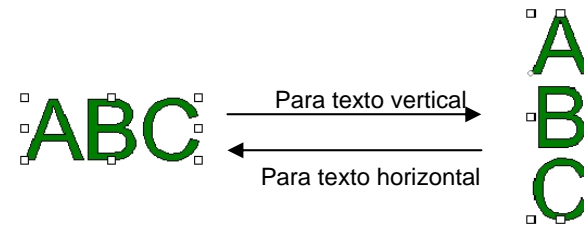
Para juntar diversas linhas:

1. Selecione os blocos de texto que gostaria de juntar.
2. No menu **Texto**, selecione **Juntar**.

## Alterando a Orientação do Texto

Para alterar o texto vertical para horizontal e vice-versa:

1. Selecione o texto.
2. No menu **Texto**, escolha a opção **Orientação do Texto** e selecione, no menu, **Horizontal** ou **Vertical**.

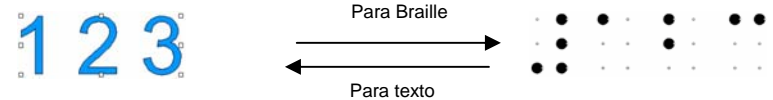


## Trabalhando com Texto em Braille

O recurso Braille permite que você converta texto em Braille.

### Convertendo Texto em Braille

1. Selecione o texto que deseja converter.
2. No menu **Texto**, aponte para **Braille** e selecione **Texto para Braille**.
3. Ajuste os seguintes parâmetros:



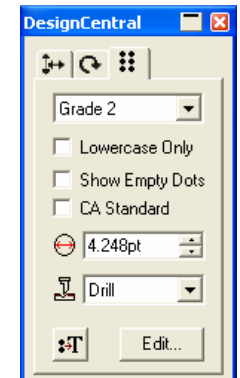
### Grau 1 ou Grau 2

Altera o código Braille para Grau 1 ou Grau 2.

Em Grau 1, cada célula de Braille representa uma letra do alfabeto.

Em Grau 2, uma célula de Braille pode simbolizar uma contração ou única letra para representar uma palavra inteira. Esse método é dependente do idioma.

Este software oferece traduções em Braille de Grau 2 para inglês, dinamarquês, holandês, alemão, norueguês, espanhol e sueco.



Central de Desenho – guia Braille

**Somente  
Letras  
Minúsculas**

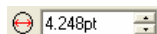
Converte o texto para letras minúsculas, substituindo as letras maiúsculas.

**Mostrar  
Pontos Vazios**

Marque esta opção para mostrar todos os pontos vazios do texto selecionado. Pontos vazios não são impressos.

**CA Padrão**

Marque esta opção para forçar o código de Braille a cumprir com o padrão de Braille da Califórnia, o que requer que exista uma distância específica entre os pontos de Braille.



Diâmetro de cada ponto de Braille.

**Perfurar**

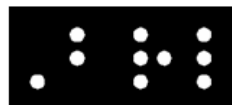
O estilo perfurado mantém o desenho inalterado. Buracos serão perfurados em cada ponto de Braille.



Estilo perfurado

**Preenchimento**

O estilo preenchido coloca uma borda preta ao redor do Braille e compõe os objetos de forma que os pontos de Braille sejam buracos.



Estilo preenchido

**Laser**

O estilo laser coloca uma borda preta por trás do Braille e atribui um gradiente radial aos pontos de forma que o centro seja branco e a circunferência seja preta.



Estilo laser



**Editar**

Converte texto Braille de volta a texto normal.

Clique neste botão para editar o texto original.

## Trabalhando com Códigos de Barras

É possível converter texto normal em códigos de barras, usando o **Código de Barras 39** ou o **Código de Barras 39 Estendido**.

O Código de Barras 39 é um código de barras alfanumérico. Ele pode codificar números de 0 a 9, o alfabeto em maiúsculas de A a Z, espaço e alguns símbolos ( - . \* \$ / % + ). Se precisar de letras minúsculas, há também o **Código de Barras 39 Estendido**, que codifica o conjunto ASCII de 128 caracteres emparelhando os caracteres de **Código de Barras 39** existentes.

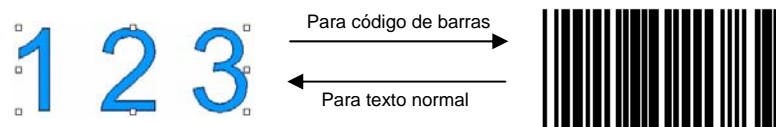
### Convertendo Texto em Código de Barras

1. Selecione o texto.
2. No menu **Texto**, escolha a opção **Código de Barras** e selecione, no menu, **Código de Barras 39** ou **Código de Barras 39 Estendido**.

Depois de convertido em código de barras, o texto não poderá ser dimensionado nem editado. O texto em arco e em caminho não pode ser convertido em código de barras.

### Convertendo Código de Barras em Texto

1. Selecione o **Código de Barras**.
2. No menu **Texto**, aponte para **Código de Barras** e selecione **Código de Barras para Texto**.



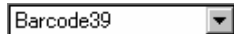


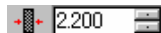

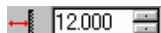
### Guia Código de Barras na Central de Desenho

Quando for selecionado um código de barras, a Central de Desenho exibirá as guias **Código de Barras** e **Texto de Código de Barras** com os seguintes atributos e comandos:





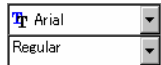


Guia Código de Barras



-  Altera o método de codificação – Código de Barras 39 ou Código de Barras 39 Estendido.
-  Largura de uma barra estreita.
-  Altura do código de barras.
-  Razão da largura entre barras largas e estreitas.
-  Razão da largura entre espaço e barras estreitas.
-  Largura da área em branco anterior e posterior ao código de barras.



Guia Texto de Código de Barras



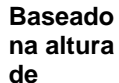
- Mostrar Título**  Clique nesta opção para mostrar o título sob o código de barras.
- Mostrar Asteriscos**  Clique nesta opção para mostrar os asteriscos do título.
-  Fonte e estilo usados no título.
- Editar**  Clique nesse botão para editar o texto original.
- Converter Para Texto**  Converte o código de barras em texto.

## Preferências de Texto

Para alterar as preferências de texto:

1. No menu **Editar**, selecione **Preferências**.
2. Selecione a guia **Ferramentas**.
3. Selecione a ferramenta **Texto** na lista à esquerda da caixa de diálogo.

Em **Preferências de Texto**, estão disponíveis as seguintes opções:

- Tamanho da fonte**  Selecione qual opção será usada para determinar o tamanho da fonte usada para caber em uma determinada altura de texto:
  - Usar Altura da Fonte**  O software configura o tamanho da fonte de forma que a altura da caixa delimitadora da fonte corresponda à altura especificada.
  - Baseado na altura de \_**  O software configura o tamanho da fonte de forma que a altura da letra especificada, medida do topo até a base, corresponda exatamente à altura especificada. Por padrão, os tamanhos são baseados na altura da letra "X". A vantagem de usar uma letra de referência é saber o tamanho exato de uma determinada letra.
    1. Usar uma letra de referência não faz com que todos os caracteres tenham o mesmo tamanho desta letra.

No exemplo abaixo, o texto foi selecionado e o mesmo tamanho foi configurado na Central de Desenho.



[A] – A altura da letra “X” foi definida como referência em **Baseado na altura de**. A altura da letra “X” é exatamente do tamanho especificado na Central de Desenho, pois ela é utilizada como referência. Todas as outras letras, como o “a” do exemplo acima, serão proporcionalmente dimensionadas.

[B] – A altura da letra “a” foi definida como referência em **Baseado na altura de**. Então a altura da letra “a” é exatamente do tamanho especificado na Central de Desenho e todas as outras letras, como o “X”, são proporcionalmente dimensionadas.

[C] Configuração **Usar Altura da Fonte**, em **Tamanho da Fonte**, em **Preferências**. A altura da caixa delimitadora original da fonte tem o tamanho especificado na Central de Desenho.

#### **Larg./Rastre- amento/ Esp. Entre Palavras**

É possível escolher mostrar este valor na Central de Desenho em tamanho real ou como um percentual.

#### **Texto com Suavização de Borda**

Se desejar que o texto apareça com bordas mais suaves na tela, marque esta opção.

Embora a opção **Texto com Suavização de Borda** faça com que os caracteres pareçam mais suaves, ela cria uma discrepância entre o tamanho exibido e o tamanho real dos caracteres.



Alguns caracteres mostram uma borda vermelha quando selecionados. Esta borda vermelha é a linha real que será impressa.

#### **Usar Linguagens Especiais (Chinês)**

Marque esta opção para aceitar a entrada de caracteres chineses do kit de idiomas especiais ao executar uma versão de caracteres romanos do Windows.

 Esta opção não está presente no Macintosh.

## **Trabalhando com Fontes**

### *Instalando Fontes*

O software permite usar as fontes TrueType, Adobe tipo 1, FSfont, Casfonts e URW.

### **Instalando Fontes TrueType**

Para instalar fontes TrueType, copie os arquivos de fonte para o diretório **Fonts** do sistema operacional. Consulte a documentação de seu sistema operacional para obter detalhes.

### **Instalando Fontes Tipo 1 Adobe**

Fontes Tipo 1 Adobe são suportadas em todos os sistemas operacionais Macintosh. Consulte a documentação de seu sistema operacional para obter detalhes.

Em sistemas operacionais Windows 2000, XP e posteriores, o suporte à fonte tipo 1 Adobe já está incluído. Consulte a documentação de seu sistema operacional para obter detalhes.

Em versões anteriores do Windows, é necessário instalar o Adobe Type Manager® para usar as fontes Tipo 1 Adobe. Consulte a documentação da Adobe para obter detalhes.

### **Instalando Fontes FSfonts**

Para instalar fontes FSfonts:

1. Copie os arquivos de fontes para a pasta **FSFonts**.
2. No menu **Editar**, selecione **Preferências**.
3. Selecione a guia **Fonte**.
4. Digite o caminho ou clique em **Procurar** para selecionar a pasta em que estão armazenadas as fontes.
5. Se as fontes estiverem protegidas, clique em **Adicionar** e digite a senha.
6. Clique em **OK**.
7. Reinicie o software.

## Instalando Fontes URW e Casfonts

Para instalar fontes URW e Casfonts:

1. Copie os arquivos de fontes para a pasta **URWFonts** ou **Casfonts**.
2. Reinicie o software.

### Fontes de Gravação Casmate

As fontes de gravação Casmate são instaladas da mesma forma que as outras fontes Casmate, com as seguintes condições adicionais:

- Se o nome de arquivo da fonte iniciar com **ENG\_**, **E\_** ou **E** (**E** seguido por um espaço), a fonte será carregada automaticamente como uma fonte de caminho aberto.
- As fontes cujos nomes de arquivo começam com outros caracteres deverão ser listadas em um arquivo de texto chamado **casfopen.lst** na pasta **Casfonts**. Depois que o nome de arquivo estiver listado no arquivo **casfopen.lst**, o software carregará automaticamente a fonte como uma fonte de caminho aberto.

O formato do arquivo **casfopen.lst** é o seguinte:

- A primeira linha consiste no cabeçalho da seção **[CAS Fonts]**.
- Todas as outras linhas são entradas de fontes. Cada entrada de fonte está em sua própria linha. Uma entrada de fonte consiste no nome da fonte, exatamente como aparece em Inspire ou CASmate, seguido pelo sinal de igual (=). As entradas de fonte diferenciam maiúsculas de minúsculas.

A seguir, há um exemplo do arquivo **casfopen.lst**:

```
[CAS Fonts]
Eng_Tulip4]=
Eng_Glaci4]=
Eng_Palm=
Eng_Almond=
Eng_Script=

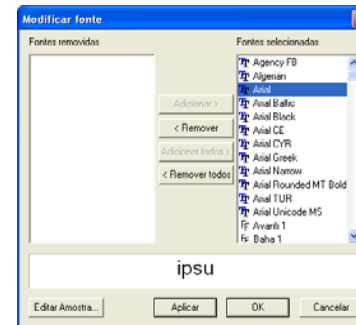
E Iris=
E Iris LZR=
E Normal Block 1 Line=
E Roman Double Line=
E Cursive 1 Line=

E DOUBLE LINE CONNECTING SCRIPT=
E 4 LINE HELVETICA=
E HELVETICA REGULAR 1983=
```

## Modificando as Fontes em Uso

É possível determinar qual fonte no sistema será carregada quando o software for inicializado.

Para modificar a seleção de fontes carregadas pelo software, no menu **Texto**, selecione **Fonte** e, em seguida, **Modificar**.



Um pequeno exemplo de texto com a fonte selecionada é exibido na parte inferior do diálogo.

- Para descarregar uma fonte, selecione-a na lista **Fontes Selecionadas** e clique em **Remover**.
- Para carregar uma fonte, selecione-a na lista **Fontes Removidas** e clique em **Adicionar**.
- Para descarregar todas as fontes, clique em **Remover Todos**.
- Para adicionar todas as fontes, clique em **Adicionar Todos**.
- Para aplicar a fonte selecionada ao objeto de texto atual, clique em **Aplicar**.  O diálogo será fechado e a fonte aplicada.

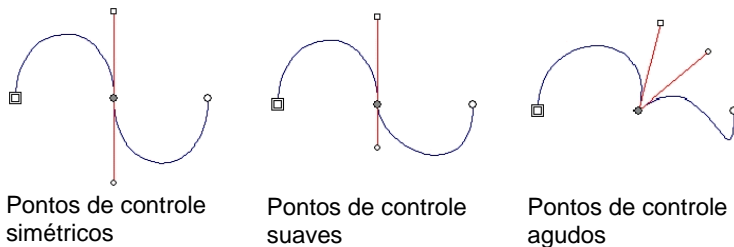
## 12. Trabalhando com Caminhos

Um caminho consiste em um ou mais segmentos retos ou curvos e pode ser **Aberto** ou **Fechado**. Quando houver mais de um segmento em um caminho, os segmentos serão separados por um **Ponto de Controle**. A posição do ponto de controle determina a forma dos segmentos adjacentes.

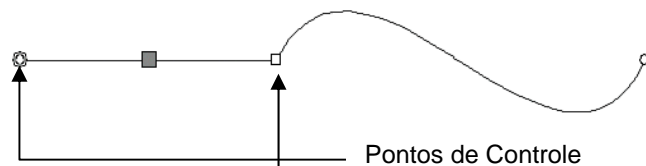
Nos segmentos curvos, cada ponto âncora exibe **Linhas de Direção** e termina em **Alças de Direção**. Seu ângulo e tamanho determinam a forma da curva.

Um ponto de controle localizado entre dois segmentos pode ser:

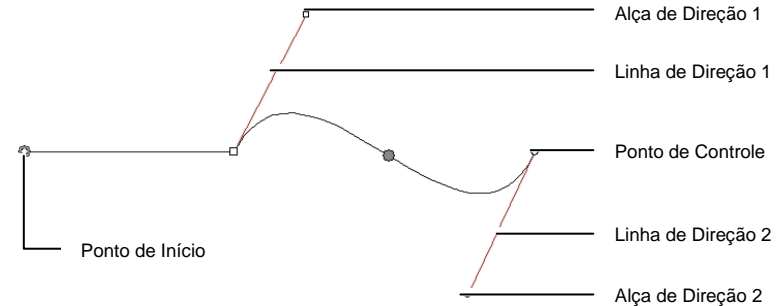
- Simétrico** As alças de direção apontam para direções opostas na mesma linha e possuem o mesmo tamanho.
- Suave** As alças de direção apontam para direções opostas na mesma linha mas possuem tamanhos diferentes.
- Agudo** As alças de direção não estão na mesma linha.



Um *círculo* ou *quadrado duplo* indicam o **Ponto Inicial** do caminho. Em um caminho aberto, o ponto inicial pode estar em qualquer uma das extremidades do caminho. Em um caminho fechado, o ponto inicial pode estar em qualquer lugar do caminho.



Um segmento reto está selecionado




Um segmento curvo está selecionado

### Criando Caminhos

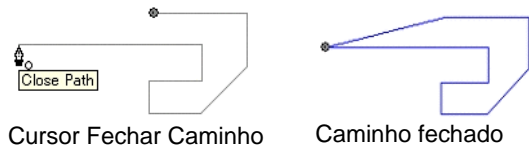
É possível criar caminhos usando a ferramenta **Caminho Bezier** ou **Caminho à Mão Livre**.

- Para continuar desenhando um caminho aberto existente, selecione a ferramenta **Caminho Bezier** ou **Caminho à Mão Livre** e clique no cursor sobre uma das extremidades do caminho.

### Desenhando Segmentos Retos com a Ferramenta Caminho Bezier

1. Selecione a ferramenta **Caminho Bezier**. 
2. Na área de desenho, clique onde o segmento deve começar.
3. Clique onde o segmento deve terminar.
  - Pressione a tecla **SHIFT** para restringir o ângulo da linha.
4. Repita o passo 3 para criar outras linhas retas.
  - Pressione a tecla **BACKSPACE** para excluir o último segmento.
  - Pressione a tecla **ESC** ou clique no botão **Novo Caminho**, na Central de Desenho, para criar um novo caminho.
  - Para fechar o caminho, coloque o cursor próximo ao ponto inicial e clique quando o cursor mostrar um pequeno

círculo embaixo, ou pressione o botão **Fechar Caminho** na Central de Desenho.



- Pressione a tecla **DELETE** para excluir o segmento inteiro.

### *Desenhando Segmentos Curvos com a Ferramenta Caminho Bezier*

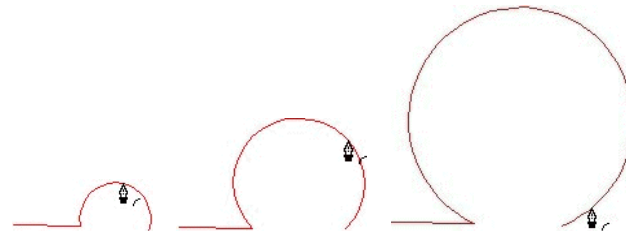
1. Selecione a ferramenta **Caminho Bezier**.
2. Na área de desenho, clique onde o segmento deve começar.
3. Na área de desenho, clique no local onde o segmento deve terminar.

Por padrão, o novo ponto de controle é **Simétrico**. Pressione a tecla **SHIFT** ao arrastar para tornar o novo ponto **Suave** ou a tecla **ALT** para torná-lo **Agudo**.

4. Depois de soltar o botão do mouse, ainda é possível ajustar as Linhas de Direção arrastando as Alças de Direção. Pressione a tecla **SHIFT** para alterar o comprimento e ângulo de uma Linha de Direção mantendo inalterado o *comprimento* da outra Linha de Direção. Pressione a tecla **ALT** para alterar o comprimento e ângulo de uma Linha de Direção mantendo inalterado o *comprimento e o ângulo* da outra Linha de Direção.
5. Repita o passo 3 para criar mais segmentos.
  - Pressione a tecla **BACKSPACE** para excluir o último segmento.
  - Pressione a tecla **ESC** ou clique no botão **Novo Caminho**, na Central de Desenho, para criar um novo caminho.
  - Para fechar o caminho, coloque o cursor próximo ao ponto inicial e clique quando o cursor mostrar um pequeno círculo embaixo, ou pressione o botão **Fechar Caminho** na Central de Desenho.
  - Pressione a tecla **DELETE** para excluir o segmento inteiro.


### *Desenhando Arcos com a Ferramenta Caminho Bezier*

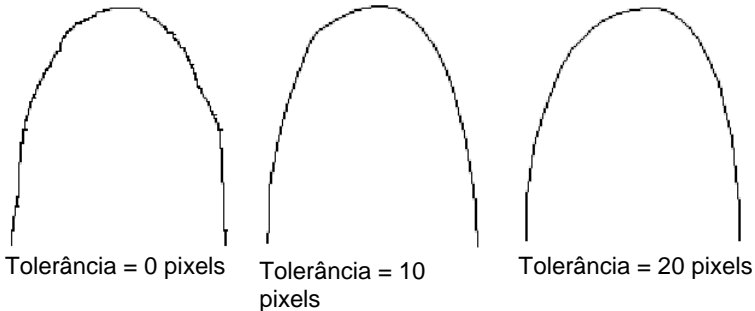
1. Selecione a ferramenta **Caminho Bezier**.
2. Na área de desenho, clique no local onde o arco deve começar.
3. Pressione a tecla **CTRL** e clique para marcar o ponto final do arco, em seguida arraste para descrever a curvatura do arco. Para que o arco sempre cruze com o cursor, a curvatura aumentará ou diminuirá.



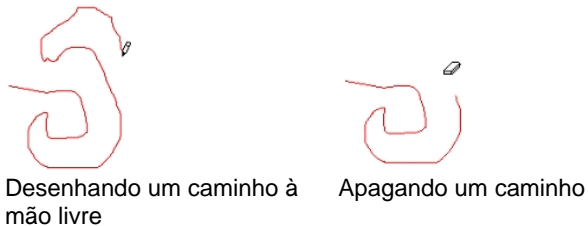
4. Depois de soltar o botão do mouse, ainda é possível ajustar as Linhas de Direção arrastando as Alças de Direção. Pressione a tecla **SHIFT** para alterar o comprimento e ângulo de uma Linha de Direção mantendo inalterado o *comprimento* da outra Linha de Direção. Pressione a tecla **CTRL** para alterar o comprimento e ângulo de uma Linha de Direção mantendo inalterado o *comprimento e o ângulo* da outra Linha de Direção.
5. Repita o passo 4 para criar mais segmentos.
  - Pressione a tecla **BACKSPACE** para excluir o último segmento.
  - Pressione a tecla **ESC** ou clique no botão **Novo Caminho**, na Central de Desenho, para criar um novo caminho.
  - Para fechar o caminho, coloque o cursor próximo ao ponto inicial e clique quando o cursor mostrar um pequeno círculo embaixo, ou pressione o botão **Fechar Caminho** na Central de Desenho.
  - Pressione a tecla **DELETE** para excluir o segmento inteiro.

## Desenhando Segmentos com a Ferramenta Desenho à Mão Livre

1. Selecione a ferramenta **Desenho à Mão Livre**. 
2. Ajuste a **Tolerância** na Central de Desenho. Quanto maior o valor de tolerância, mais suave será o caminho.



3. Clique e arraste para criar o caminho. Pressione a tecla **SHIFT** para criar uma linha reta.
4. Enquanto estiver criando o caminho, se você pressionar a tecla **CTRL** e arrastar de volta apagará o caminho que acaba de criar.




5. Para fechar o caminho, coloque o cursor perto do ponto inicial e clique.

## Convertendo Objetos em Caminhos

Converte objetos, como formas e texto, em caminhos.

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Arranjar**, selecione **Converter para Caminhos**.

Se os objetos tiverem um stroke à sua volta, o caminho resultante manterá o stroke.

 Quando o texto for convertido em caminhos, os caminhos resultantes serão compostos. Para editar estes caminhos, decompõe-os primeiro.

## Convertendo Stroke em Caminhos

No menu **Arranjar**, selecione **Converter Stroke em Linhas Externas**.



## 13. Trabalhando com Bitmaps

Um bitmap representa uma imagem como um mosaico de pontos coloridos chamados *pixels*. Os pixels são arranjados em uma quantidade fixa de linhas e colunas. Bitmaps também são conhecidos como *imagens rasterizadas* e o método usado para criá-los é chamado *rasterização*.



Quando um bitmap é editado, os valores de cores de seus pixels são alterados para formar a nova imagem.

São suportados os seguintes modos de cores:

- Preto e Branco** Cada pixel é preto ou branco, sem tons de cinza.
- Tons de Cinza** Os pixels são coloridos em 256 tons de cinza variando de preto sólido a branco sólido.
- RGB** Os valores de cor para cada pixel são expressados como uma combinação de valores de vermelho, verde e azul. É possível reproduzir até 16,7 milhões de cores diferentes com este modelo de cor.
- CMYK** Os valores de cor para cada pixel são expressados como uma combinação de valores de ciano, magenta, amarelo e preto. Este é o modo de cores mais comumente usado para impressão colorida.
- Indexado** A cor de cada pixel é indicada por uma referência a uma tabela de cores separada contendo 256 cores.

Se um bitmap for ampliado ou impresso em uma resolução muito baixa, cada pixel individual ficará visível. Isso dá uma aparência irregular, *pontilhada* à imagem (veja acima).

Resolução é o número de pixels exibida por unidade de comprimento impresso em uma imagem, medida geralmente em pixels por polegada (PPI) ou em pontos por polegada (DPI).

### Usando a Central de Desenho

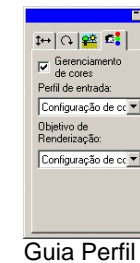
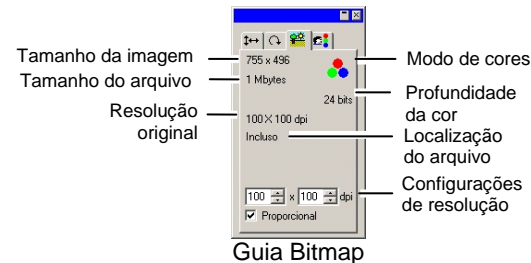
Quando um bitmap é selecionado, a Central de Desenho mostra as guias **Bitmap** e **Perfil**.

#### Guia Bitmap

A guia **Bitmap** exibe alguns atributos de bitmaps selecionados. Nesta guia, é possível alterar a resolução do bitmap. Alterar a resolução modifica automaticamente o tamanho do bitmap. Desmarque a opção **Proporcional** para configurar resoluções diferentes para a direção horizontal e vertical.

#### Guia Perfil

Nesta tela, você pode especificar o **Perfil de Entrada** e o **Objetivo de Renderização** que serão usados como configurações para imprimir este bitmap em particular. É possível ter configurações independentes para cada bitmap. Para obter mais informações sobre Perfil de Entrada e Objetivo de Renderização, consulte “Configurando o Sistema para Impressão em Cores”, na página 104.

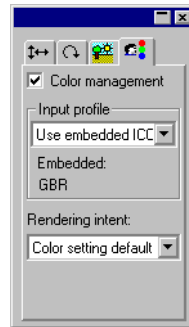


## Perfis ICC Embutidos

Se o bitmap selecionado contiver um perfil ICC embutido, ele será listado na guia Perfil da Central de Desenho.

Para usar o perfil ICC embutido como o perfil de entrada, selecione **Usar o perfil ICC embutido** na lista **Perfil de Entrada**.

Atualmente, os perfis embutidos são suportados para formatos de arquivo TIFF e JPEG.




## Alterando Propriedades do Bitmap

Depois que o bitmap é colocado na área de desenho, algumas de suas propriedades, como resolução e modo de cores, podem ser editadas.

### Alterando a Resolução do Bitmap

Na Central de Desenho – Guia **Bitmap**, é possível alterar a resolução de um bitmap.

Para alterar a resolução de um bitmap:

1. Selecione o bitmap.
2. Selecione a guia **Bitmap** na Central de Desenho. 
3. Selecione a nova resolução nos campos de **PPI** na parte inferior da guia.

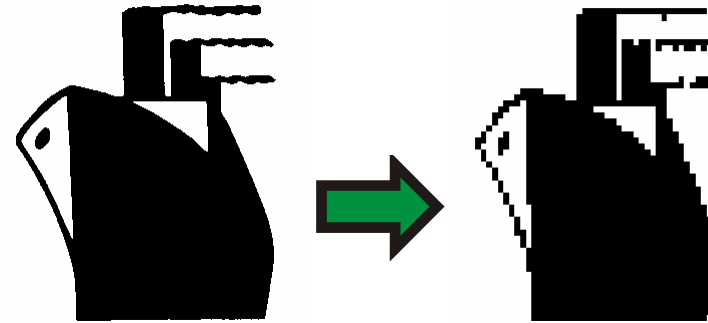
 Marque a opção **Proporcional** para manter proporcionais as resoluções horizontal e vertical.

Alterar a resolução não altera o número de pixels do bitmap, apenas altera quantos pixels caberão em uma polegada. Conforme a resolução de um bitmap é aumentada, a área coberta pelo bitmap é diminuída, pois mais pixels caberão em cada polegada quadrada. Diminuir a resolução fará com que o bitmap ocupe uma área maior.


### Reprocessando um Bitmap

O reprocessamento altera a resolução de uma imagem sem alterar a área por ela ocupada. Isso é obtido através do aumento

ou redução da quantidade de pixels usados para representar a imagem. Ao mesmo tempo, o software altera a resolução para compensar a alteração da contagem de pixels, de forma que o bitmap permaneça do mesmo tamanho.



Bitmap em preto e branco reprocessado para uma resolução mais baixa.

 O reprocessamento deteriorará a imagem até certo ponto. Reprocessar para uma resolução mais baixa torna a imagem mais pontilhada e irregular. Reprocessar para uma resolução mais alta poderá desfocar a imagem. Se uma imagem for reprocessada e os resultados não lhe agradarem, use o recurso **Desfazer** para trazê-la de volta ao seu estado anterior, em vez de reprocessá-la novamente.

Para reprocessar um bitmap:

1. Selecione o bitmap.
2. No menu **Bitmap**, selecione **Reprocessar**.
3. Ajuste os valores na caixa de diálogo **Reprocessar**.

**Largura e Altura** Novo tamanho (em pixels) do bitmap. O tamanho real (em polegadas ou em cm) do bitmap não será modificado, apenas será ajustada a resolução do bitmap.

**Proporcional** O bitmap é dimensionado proporcionalmente.

**Vizinho mais próximo** Esta opção é o método de interpolação mais rápido, porém menos preciso.

**Bilinear** Selecione esta opção para obter um método de interpolação de qualidade.



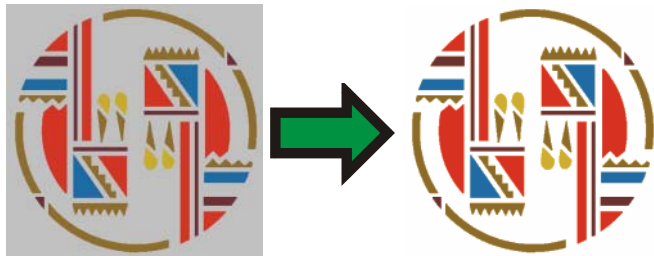
## Alterando o Modo de Cores do Bitmap

Para alterar o modo de cores usado por um bitmap:

1. Selecione o bitmap.
2. No menu **Bitmap**, escolha a opção **Modo de Cores** e selecione o novo modo de cores.

## Tornando um Bitmap Transparente

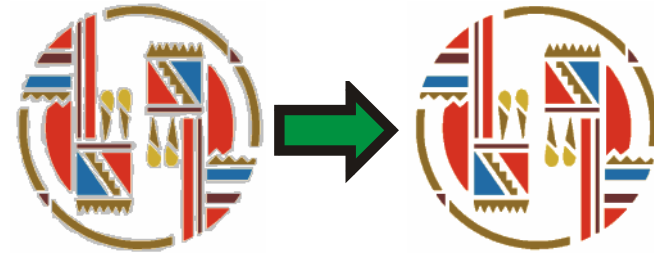
É possível definir uma das cores em um bitmap como transparente. Isso permite que parte da imagem de bitmap pareça estar “flutuando” no desenho sem o contorno retangular do bitmap.



Para tornar um bitmap transparente:

1. Selecione o bitmap.
2. No menu **Bitmap**, selecione **Fazer Transparente**.
3. Mova a varinha mágica sobre o bitmap e clique na cor que deseja tornar transparente.
4. Para selecionar todas as ocorrências da cor que aparece no bitmap, clique em **Selecionar Similar**.
5. Clique em **Aplicar**. ✓

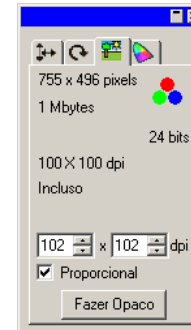
Se você estiver vendo contornos indesejados ao redor dos elementos do bitmap, aumente a configuração de Tolerância na Central de Desenho.



## Removendo a Transparência

Para remover a transparência de um bitmap e torná-lo opaco novamente:

1. Selecione o bitmap.
2. Selecione a guia **Bitmap** na Central de Desenho. 🎨



3. Clique em **Fazer Opaco**.

O botão **Fazer Opaco** só estará visível quando um bitmap transparente for selecionado.

## Usando a Barra de Ferramentas de Bitmap

Todas as ferramentas de edição estão localizadas em uma barra de ferramentas de **Edição de Bitmap**.



Barra de Ferramentas de Edição de Bitmap

Para exibir essa barra de ferramentas, no menu **Bitmap**, selecione **Barra de Ferramentas de Edição de Bitmap**. Selecione o comando de menu mais uma vez para esconder a barra de ferramentas.

Algunas ferramentas não estarão disponíveis para alguns modos de cores.

## Definindo Marcas de Seleção

Marcas de Seleção selecionam parte da imagem e permitem que apenas tal parte seja editada. A marca de seleção pode ter qualquer forma e sua borda é marcada com uma linha pontilhada intermitente.



Bitmap com uma marca de seleção

### Selecionando Todo o Bitmap

Para definir o bitmap inteiro como uma marca de seleção:

1. Selecione o bitmap.
2. No menu **Bitmap**, selecione **Marca de Seleção – Selecionar Tudo**.

### Usando a Ferramenta Marca de Seleção

A ferramenta Marca de Seleção seleciona partes retangulares do bitmap.

1. Selecione a ferramenta **Marca de Seleção**.
2. Clique e arraste o cursor sobre o bitmap.
3. Depois de criar uma marca de seleção, é possível adicionar ou subtrair áreas.
  - a. Pressione a tecla **SHIFT** ao arrastar para adicionar seções extras do bitmap à marca de seleção.
  - b. Pressione a tecla **CTRL** ao arrastar para remover seções do bitmap da marca de seleção.
4. Depois de desenhada, clique na marca de seleção e arraste-a para movê-la para a posição desejada.



Bitmap original com



Arrastando com a tecla

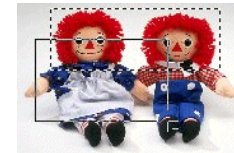


Marca de seleção final

uma marca de seleção **SHIFT** pressionada



Bitmap original com uma marca de seleção



Arrastando com a tecla **CTRL** pressionada



Marca de seleção final

### Usando a Ferramenta Laço

A ferramenta Laço permite selecionar uma marca de seleção traçando seu contorno no bitmap.

1. Selecione a ferramenta **Laço**.
2. Clique e arraste o cursor sobre o bitmap para criar uma forma fechada.

É possível adicionar ou subtrair áreas de uma marca de seleção existente pressionando as teclas **SHIFT** e **CTRL**.

3. Clique na marca de seleção e arraste-a para movê-la para a posição desejada.

### Usando a Ferramenta Varinha Mágica

A ferramenta **Varinha mágica** permite selecionar uma área de um bitmap de acordo com a cor. Para a seleção da ferramenta **Varinha mágica**, é possível especificar a faixa de cor ou tolerância.

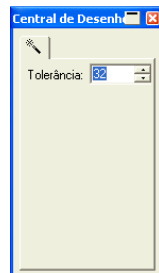
1. Selecione a ferramenta **Varinha Mágica**.
2. Ajuste a **Tolerância** na Central de Desenho. Se a Central de Desenho não estiver visível, clique duas vezes no botão da ferramenta **Varinha Mágica**.

Digite um valor baixo para selecionar cores bem similares ao pixel escolhido ou um valor mais alto para selecionar uma faixa de cores mais ampla.

3. Clique com o cursor sobre o bitmap.
4. Pressione as teclas **SHIFT** e **CTRL** para adicionar ou subtrair áreas de marcas de seleção existentes.



Marca de seleção criada com a ferramenta Varinha Mágica



### Limpendo a Marca de Seleção

1. Selecione o bitmap com uma marca de seleção.
2. No menu **Bitmap**, selecione **Limpar Marca de Seleção**.

### Invertendo a Marca de Seleção

1. Selecione o bitmap com uma marca de seleção.
2. No menu **Bitmap**, selecione **Inverter Seleção**.

### Convertendo Objetos em Marcas de Seleção

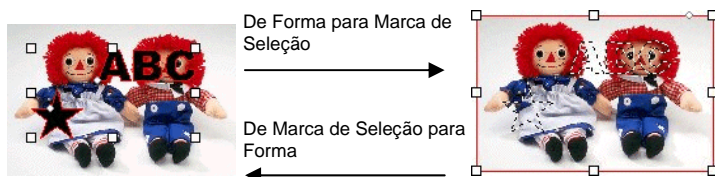
É possível converter objetos vetoriais em marcas de seleção.

1. Coloque o objeto vetorial sobre o bitmap.
2. Selecione o bitmap e o objeto vetorial.
3. No menu **Bitmap**, selecione **Converter Forma em Marca de Seleção**.

### Convertendo Marcas de Seleção em Objetos

É possível converter marcas de seleção em objetos vetoriais.

1. Selecione o bitmap.
2. No menu **Bitmap**, selecione **Converter Marca de Seleção em Forma**.



## Editando Bitmaps

### Usando a Ferramenta Mover

A ferramenta **Mover** copia as partes selecionadas de bitmaps que têm marcas de seleção.

1. Selecione o bitmap e crie uma marca de seleção.
2. Selecione a ferramenta **Mover**.
3. Clique na marca de seleção e arraste-a para uma nova posição.

A imagem selecionada pela marca de seleção é movida para uma nova posição, deixando uma área preenchida com a cor de fundo. Consulte “Configurando a Cor de Fundo/Primeiro Plano” na página 61 para saber como configurar a cor de fundo.

Pressione a tecla **CTRL** ao arrastar a marca de seleção para mover uma cópia da imagem dentro da marca de seleção deixando a original em seu lugar.



Bitmap original com uma marca de seleção



Depois de arrastar a marca de seleção com a ferramenta Mover



Depois de arrastar a marca de seleção com a ferramenta Mover e a tecla **CTRL** pressionada

### Usando a Ferramenta Borracha

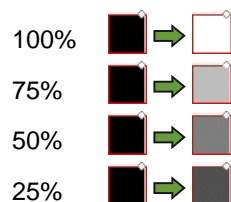
A ferramenta **Borracha** é utilizada para remover partes não desejadas de um bitmap, para restaurar um bitmap editado à sua imagem original ou para preencher uma área com a cor de fundo.

A ferramenta Borracha tem as seguintes opções na Central de Desenho:

Na guia **Pincéis**, é possível selecionar a forma e o tamanho do pincel. Para obter mais informações, consulte “Mudando o pincel”, na página 96.

Na guia **Opções da Borracha**, é possível ajustar:

**Opacidade** O percentual da imagem que será removido por cada passagem da borracha.



**Voltar Para o Original** Se esta opção for marcada, a borracha removerá apenas as alterações feitas no bitmap, trazendo-o de volta a seu estado original.

Para apagar um bitmap:

1. Selecione o bitmap.
2. Selecione a ferramenta **Borracha**.
3. Clique na marca de seleção e arraste.

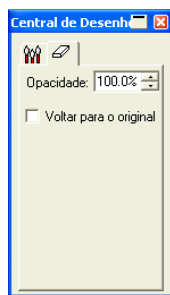
Use o recurso **Desfazer** para remover os erros de edição do bitmap.

### Usando a Ferramenta Pincel

A ferramenta **Pincel** cria pinceladas em um bitmap.

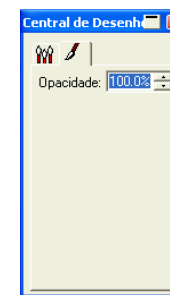
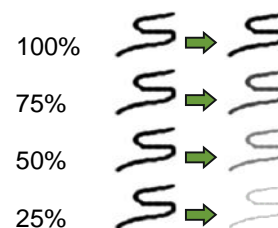
As seguintes opções estão disponíveis na Central de Desenho:

Na guia **Pincéis**, é possível selecionar a forma e o tamanho do pincel. Para obter mais informações, consulte “Mudando o pincel”, na página 96.



Guia Borracha

Na guia **Opções do Pincel**, a **Opacidade** determina o percentual de cada pincelada que será adicionada à imagem de bitmap. Valores menores criarão riscos transparentes.



Guia Pincel

Para desenhar uma pincelada com a ferramenta **Pincel**:

1. Selecione o bitmap.
2. Selecione a ferramenta **Pincel**.
3. Selecione a cor do primeiro plano na qual deseja pintar.
4. Clique e arraste.

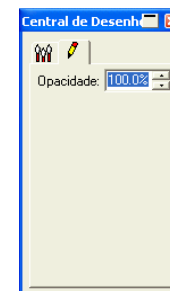
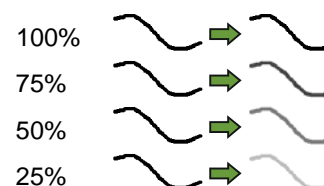
### Usando a Ferramenta Lápis

A ferramenta **Lápis** criará linhas à mão livre em um bitmap, usando a cor do primeiro plano.

As seguintes opções estão disponíveis na Central de Desenho:

Na guia **Pincéis**, é possível selecionar a forma e o tamanho da ponta do lápis. Para obter mais informações, consulte “Mudando o pincel”, na página 96.


Na guia **Opções do Lápis**, a **Opacidade** determina o percentual de cada risco que será adicionado à imagem de bitmap. Valores menores criarão riscos transparentes.



Guia Pincel

Para desenhar uma linha com a ferramenta **Lápis**:


1. Selecione o bitmap.


2. Selecione a ferramenta **Lápis**. 
3. Selecione a cor do primeiro plano na qual deseja desenhar.
4. Clique na marca de seleção e arraste.

### Usando a Ferramenta Recorte de Bitmap

A ferramenta **Recorte de Bitmap** permite selecionar parte de um bitmap e excluir o restante dele.

Para recortar um bitmap:

1. Selecione o bitmap.
2. Selecione a ferramenta **Recorte de Bitmap**. 
3. Clique e arraste o cursor sobre o bitmap para criar uma marca de seleção retangular. (Pressionar a tecla **SHIFT** ao arrastar cria uma marca de seleção quadrada).

 A marca de seleção da ferramenta **Recorte de Bitmap** deve ser um retângulo ou quadrado simples. Não é possível usar as teclas **CTRL** ou **SHIFT** para criar uma marca de seleção mais complexa com a ferramenta **Recorte de Bitmap**.

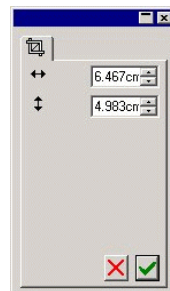
4. Na Central de Desenho, ajuste os valores de largura e altura da marca de seleção. Também é possível ajustar o tamanho do recorte arrastando as bordas e cantos da marca de seleção.
5. Clique e arraste um ponto para dentro da marca de seleção para movê-la para uma nova posição.
6. Clique em **Aplicar**  ou clique duas vezes dentro da marca de seleção para recortar o bitmap no tamanho selecionado.



Imagem original com uma marca de seleção para recorte



Imagem recortada




Central de Desenho para Recorte de Bitmap

### Usando a Ferramenta Preenchimento

A ferramenta **Preenchimento** preenche áreas de um bitmap com a cor do primeiro plano.

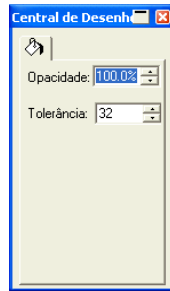
Para usar a ferramenta **Preenchimento**:

1. Selecione a ferramenta **Preenchimento**. 
2. Ajuste os valores na Central de Desenho.

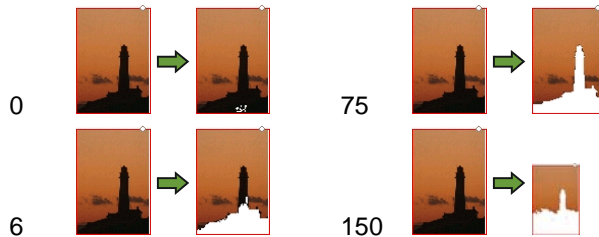


**Opacidade** O percentual no qual o preenchimento sobrescreverá o bitmap. Em 100%, o preenchimento será totalmente opaco. Em números menores, a área de preenchimento receberá menos cor, mas reterá mais detalhes.

**Tolerância** O preenchimento expandirá até encontrar a margem do bitmap ou uma alteração na cor. **A Tolerância** determina o quanto de alteração na cor o preenchimento tolerará antes de parar. A Tolerância varia de **0** a **255**. Digite um valor baixo para preencher com cores bem similares ao pixel escolhido ou um valor mais alto para preencher com uma faixa de cores mais ampla.



Guia Preenchimento



3. Clique com o cursor sobre o bitmap.

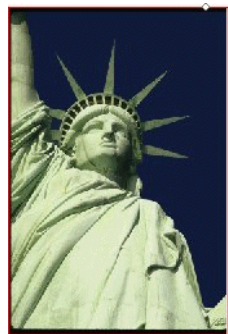


Imagem original



Bitmap depois do preenchimento

Clique

## Usando a Ferramenta Carimbo

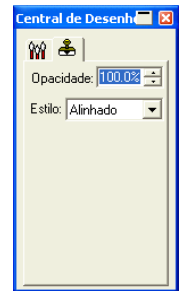
A ferramenta **Carimbo** copia partes de um bitmap para outra área no mesmo bitmap.

A ferramenta **Carimbo** tem as seguintes opções na Central de Desenho:

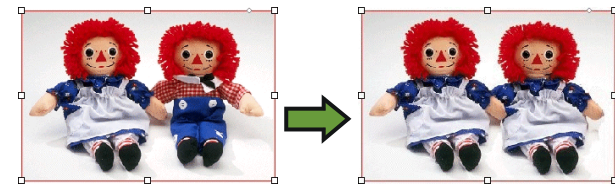
- Na guia **Pincéis**, é possível selecionar a forma e o tamanho do pincel. Para obter mais informações, consulte “Mudando o pincel”, na página 96.
- Na guia **Opções do Carimbo**, é possível ajustar:

**Opacidade** O percentual no qual o resultado da ferramenta sobrescreverá o bitmap existente. Em 100%, o resultado será opaco; com números menores ele será mais transparente.

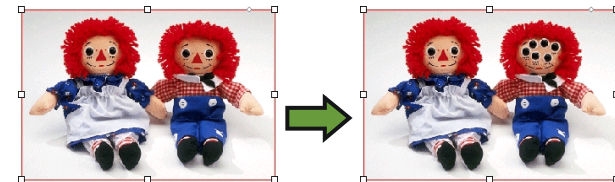
**Estilo** Se a opção **Alinhado** estiver selecionada, os pontos de origem e de destino sempre serão movidos juntos, esteja a ferramenta desenhando ou não. Esta é a melhor opção para copiar uma grande área sobre outra área do bitmap.




Guia Carimbo



Se a opção **Desalinhado** estiver selecionada, os pontos de origem e de destino são sincronizados apenas quando a ferramenta estiver desenhando. Quando a ferramenta não estiver desenhando, o ponto de destino pode ser movido sem que o ponto de origem seja movido. Esta configuração é melhor para copiar uma parte menor do bitmap para vários lugares diferentes.



Para usar a ferramenta **Carimbo**:

1. Selecione bitmap que deseja editar.
2. Selecione a ferramenta **Carimbo**. 

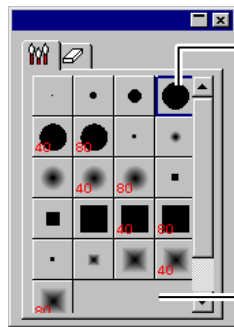
3. Ajuste os parâmetros na Central de Desenho.
4. Clique com a ferramenta **Carimbo** sobre o local do qual deseja copiar (a *origem*).
5. Mova o cursor sobre a área do bitmap que deseja sobrescrever e, em seguida, clique e arraste.

Para alterar a origem do carimbo, pressione a tecla **CTRL** e clique no novo ponto do qual deseja copiar.

### Alterando o Pincel

Na guia **Pincéis**, é possível selecionar a forma e o tamanho do pincel.

Alguns pincéis exibem um pequeno número no canto inferior esquerdo. Este número é o tamanho do pincel em pixels.



Clique duas vezes para alterar a forma de um pincel

Clique aqui para criar um novo pincel

#### Guia Pincel

É possível adicionar um novo pincel ou alterar a forma e tamanho de um pincel existente. Clique na área em branco, na guia **Pincel**, para criar um novo pincel ou clique duas vezes em um botão de pincel existente para mudar suas propriedades.

É possível inserir ou modificar as seguintes propriedades de pincel:

<b>Tamanho</b>	Largura e altura do pincel.
<b>Dureza</b>	Ajusta como o pincel se dissolverá com a imagem original.
<b>Rotacionar</b>	Ângulo de rotação.
<b>Estilo</b>	O pincel pode ter formato retangular ou de elipse.

## Usando Filtros

O software permite filtrar bitmaps. Estão disponíveis os seguintes filtros:

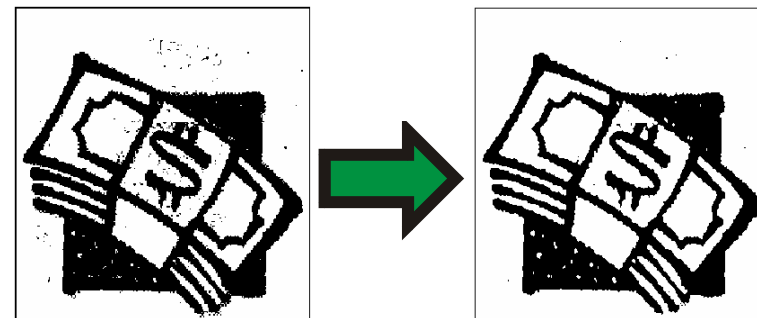
- Reduzir Ruído
- Nitidez
- Balanço de Cores
- Desfocar
- Nível
- Brilho/Contraste

☰ Nem todos os filtros estão disponíveis para todos os modos de cores.

Durante a aplicação de um filtro, será exibida uma prévia na tela. É possível redimensionar ou mover a área da prévia. Além disso, a área em que o filtro será aplicado pode ser limitada com uma marca de seleção.

### Filtro Reduzir Ruído

Use este filtro para limpar imagens digitalizadas com pequenas imperfeições, conhecidas como ruídos.



Para reduzir o ruído em um bitmap.

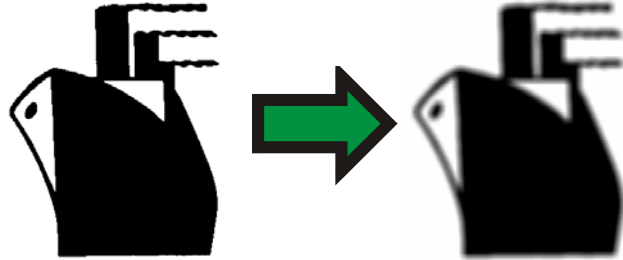
1. Selecione o bitmap.
2. No menu **Bitmap**, escolha a opção **Filtros** e selecione **Reduzir Ruído**.
3. Ajuste as configurações do filtro na Central de Desenho.

<b>Raio</b>	O tamanho do ruído que será eliminado.
<b>Prévia</b>	Quando esta opção for selecionada, será exibida uma prévia durante o ajuste do parâmetro Raio.

4. Clique em **Aplicar**. ✓

## Filtro Desfocar

Este filtro cria um efeito de suavização usando a média de pixels próximo às bordas.



Para aplicar o filtro:

1. Selecione o bitmap.
2. No menu **Bitmap**, escolha a opção **Filtros** e selecione **Desfocar**.
3. Ajuste as configurações do filtro na Central de Desenho.

**Quantidade e Raio**      Valores mais altos nestes campos produzirão imagens mais desfocadas.

**Prévia**      Quando essa opção estiver marcada, você verá uma prévia durante o ajuste dos parâmetros.

4. Clique em **Aplicar**. ✓

## Filtro Nitidez

Este filtro dá foco a imagens desfocadas ao aumentar o contraste dos pixels adjacentes.

1. Selecione o bitmap.
2. No menu **Bitmap**, escolha a opção **Filtros** e selecione **Nitidez**.
3. Ajuste as configurações do filtro na Central de Desenho.

**Quantidade e Raio**      Valores mais altos nestes campos produzirão imagens mais nítidas.

**Prévia**      Quando essa opção estiver marcada, você verá uma prévia durante o ajuste dos parâmetros.

4. Clique em **Aplicar**. ✓

## Filtro Nível

Este filtro mostra um histograma que representa, graficamente, as cores presentes na imagem. Os picos indicam a densidade da cor. Movendo os controles deslizantes para dentro, é possível redefinir os pontos pretos e brancos no bitmap.

1. Selecione o bitmap.
2. No menu **Bitmap**, escolha a opção **Filtros** e selecione **Nível**.
3. Ajuste as configurações do filtro na Central de Desenho.
  - Selecione **RGB**, na lista, para ajustar todos os canais RGB de uma vez. Se quiser ajustar um canal de cor específico, selecione **Vermelho**, **Verde** ou **Azul**.
  - Clique e arraste os controles deslizantes embaixo do histograma ou digite os valores nos campos numéricos.
  - Clique no botão **Automático** e o software definirá, automaticamente, o ponto preto e branco de cada canal e, depois, redistribuirá os valores de pixel de maneira proporcional.
  - Clique no botão **Resetar** para restaurar os controles deslizantes à posição original.
  - Quando a opção **Prévia** estiver selecionada, você verá uma prévia durante o ajuste dos parâmetros.


4. Clique em **Aplicar**. ✓

## Filtro Balanço de Cores

A Central de Desenho mostra controles deslizantes (ciano-vermelho, magenta-verde e amarelo-azul) para adição ou subtração de cor da imagem. Por exemplo, se você arrastar o controle deslizante ciano-vermelho para o lado ciano, a quantidade de ciano na imagem é aumentada enquanto a quantidade de vermelho é diminuída.


1. Selecione o bitmap.
2. No menu **Bitmap**, escolha a opção **Filtros** e selecione **Balanço de Cores**.



3. Ajuste as configurações de filtro na Central de Desenho:
  - Escolha, na lista, **Sombras, Meios-Tons** ou **Realces** para selecionar a variedade de tons com a qual deseja focar as alterações.
  - Clique e arraste os controles deslizantes ou digite os valores nos campos numéricos.
  - Quando a opção **Prévia** estiver selecionada, você verá uma prévia durante o ajuste dos parâmetros.
4. Clique em **Aplicar**. 

### *Filtro Brilho/Contraste*

Com este filtro, é possível ajustar o brilho, o contraste e a saturação da imagem.

1. Selecione o bitmap.
2. No menu **Bitmap**, escolha a opção **Filtros** e selecione **Brilho/Contraste**.
3. Ajuste as configurações de filtro na Central de Desenho:
  - Clique e arraste os controles deslizantes ou digite os valores nos campos numéricos.
  - Quando a opção **Prévia** estiver selecionada, você verá uma prévia durante o ajuste dos parâmetros.
4. Clique em **Aplicar**. 

### *Filtros Adobe*

Se tiver filtros Adobe instalados, é possível usar os respectivos plug-ins no software.

Configure a pasta onde estão instalados os plug-ins:

1. No menu **Editar**, selecione **Preferências**.
2. Vá para a guia **Localização dos Arquivos** e digite a localização da pasta em **Plug-ins da Adobe**.

Clique em **Procurar** para encontrar a pasta. Para obter mais informações sobre a localização da pasta Plug-ins da Adobe, consulte o manual do usuário do Adobe Photoshop.
3. Clique em **OK**.

Depois de adequadamente definida a pasta plug-ins no computador, você poderá usar os filtros:

1. Selecione o bitmap.
2. No menu **Bitmap**, escolha a opção **Filtros Adobe** e selecione o filtro.
3. Siga as instruções de cada filtro.

Para obter mais informações sobre os filtros Adobe, consulte o manual do usuário da Adobe.

## 14. Trabalhando com Efeitos

O software contém várias ferramentas que podem ser utilizadas para adicionar efeitos especiais a elementos do documento.

### Recursos Comuns

Há várias funções básicas que podem ser utilizadas em todos os efeitos.

#### Separando Efeitos

Para separar um efeito do objeto original, no menu **Efeito**, selecione **Separar [...]**. O nome do efeito será exibido após o nome do comando.



#### Excluindo Efeitos

Para remover um efeito, no menu **Efeito**, selecione **Excluir [...]**. O nome do efeito será exibido após o nome do comando.

### Usando o Efeito Misturar

O software permite misturar dois objetos. A forma e a cor de um objeto será gradualmente alterada para outro objeto. Os dois objetos devem ser objetos vetoriais.



1. Selecione dois objetos.
2. No menu **Efeito**, selecione **Misturar**.

3. Ajuste o número de passos na Central de Desenho.
4. Clique em **Aplicar**. ✓

### Usando o Efeito Lente

Use os efeitos Lente para controlar a transparência e a aparência da cor de um objeto.

Os efeitos Lente serão aplicados ao objeto que estiver por cima e só poderão ser aplicados em objetos vetoriais, exceto pelo efeito Lente Transparente, que pode ser aplicado em bitmaps. Os efeitos Lente destinam-se apenas para impressão em cores.

#### Efeito Transparente

Com este efeito, o objeto que o tiver recebido terá uma transparência que permitirá que você veja os objetos que estão sob este objeto.

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Efeito**, escolha a opção **Lente** e, em seguida, selecione o comando **Transparente**.

As opções abaixo podem ser ajustadas na Central de Desenho:

- |                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Opacidade</b>       | Grau de opacidade aplicada ao objeto. Esse valor pode variar de 0 a 100%. |
| <b>Esconder Stroke</b> | Marque esta opção para aplicar transparência ao stroke do objeto.         |

#### Efeito Inverter

As cores de todos os objetos vetoriais e de bitmap localizados sob o objeto, em que o efeito foi aplicado, serão invertidas.

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Efeito**, escolha a opção **Lente** e, em seguida, selecione o comando **Inverter**.

As opções abaixo podem ser ajustadas na Central de Desenho:

- |                        |  |
|------------------------|--|
| <b>Esconder Stroke</b> | Assinale esta opção para aplicar o efeito ao stroke do objeto. |
|------------------------|--|

## Efeito Clarear

As cores de todos os objetos vetoriais e de bitmap localizados sob o objeto, em que o efeito foi aplicado, serão clareadas.

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Efeito**, escolha a opção **Lente** e, em seguida, selecione o comando **Clarear**.

As opções abaixo podem ser ajustadas na Central de Desenho:

<b>Brilho</b>	Grau de brilho aplicado ao objeto. Esse valor pode variar de 0 a 100%.
<b>Esconder Stroke</b>	Marque esta opção para aplicar o efeito ao stroke do objeto.

## Efeito Sem Preenchimento

Os objetos vetoriais localizados sob o objeto em que o efeito foi aplicado são exibidos sem qualquer preenchimento.

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Efeito**, escolha a opção **Lente** e, em seguida, selecione o comando **Sem Preenchimento**.

As opções abaixo podem ser ajustadas na Central de Desenho:

<b>Esconder Stroke</b>	Marque esta opção para aplicar o efeito ao stroke do objeto.
------------------------	--

## Efeito Aumentar

Os objetos sob o objeto em que o efeito foi aplicado são ampliados.

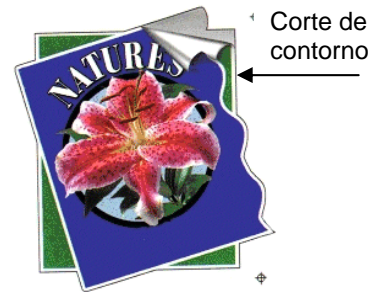
1. Selecione os objetos.
2. No menu **Efeito**, escolha a opção **Lente** e, em seguida, selecione o comando **Aumentar**.

As opções abaixo podem ser ajustadas na Central de Desenho:

<b>Fator</b>	Grau de ampliação aplicada ao objeto. Valores acima de 100% aumentam os objetos; valores abaixo de 100% reduzem os objetos.
<b>Esconder</b>	Marque esta opção para aplicar o efeito ao stroke do objeto.

## Stroke

### Usando Corte de Contorno



Corte de Contorno é um recurso que cria uma linha de corte ao redor de objetos, sejam eles de vetor ou bitmaps.

Isso permite enviar uma imagem para uma impressora e, em seguida, cortar seu contorno usando uma cortadora. Se tiver um dispositivo híbrido (impressora com recursos de corte), será possível imprimir e cortar usando a mesma máquina.

Para permitir que o efeito Corte de Contorno trace o contorno de um objeto em um bitmap, torne o fundo da imagem transparente usando a função Fazer Transparente. Caso contrário, o efeito traçará apenas ao redor da parte de fora do bitmap.

Para obter mais informações sobre como enviar um trabalho de corte de contorno, consulte "Corte de Contorno" na página 133.

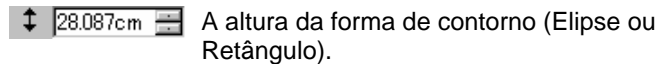
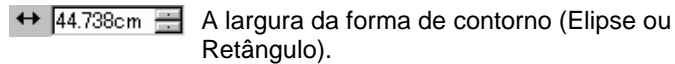
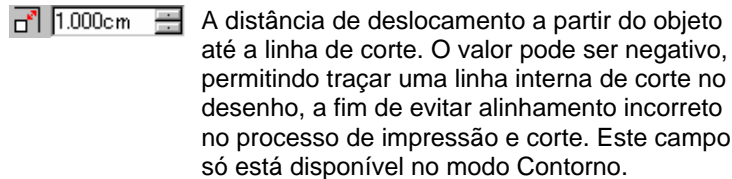
### Criando um Corte de Contorno ao Redor de um Objeto

Para criar um corte de contorno:

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Efeito**, selecione **Corte de Contorno**.
3. Ajuste os valores na Central de Desenho ou arraste o Ponto de Controle na linha **Corte de Contorno**.
4. Clique em **Aplicar**.

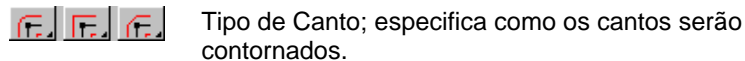
## Ajustando o Corte de Contorno com a Central de Desenho

Os seguintes atributos do recurso Corte de Contorno podem ser ajustados na Central de Desenho.



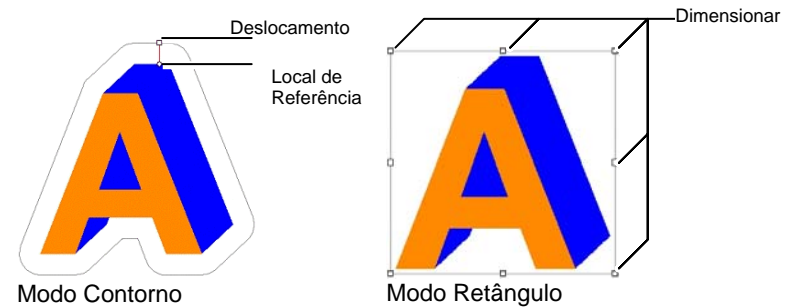
**Proporcional** Assinale este valor para garantir que a linha de corte será dimensionada proporcionalmente quando a altura ou a largura forem alteradas. Esta opção não está disponível no modo Contorno.

**Com Buracos** Se esta opção estiver selecionada, todos os buracos nos objetos selecionados terão uma linha interna de corte de contorno. Esta opção não está disponível nos modos Elipse ou Retângulo.



## Ajustando o Corte de Contorno com Pontos de Controle

Ao aplicar uma linha externa, uma linha de referência será exibida com pontos de controle. É possível ajustar alguns dos campos acima, arrastando os pontos de controle.



## Traçando Bitmaps com o Efeito Corte de Contorno

Para permitir que o efeito Corte de Contorno trace o contorno de um objeto em um bitmap, torne o fundo da imagem transparente usando a função Fazer Transparente. Caso contrário, o efeito traçará apenas ao redor da parte de fora do bitmap.



Fundo Opaco



Fundo Transparente

## Transformando um Objeto em uma Linha de Corte

Se precisar que uma linha de corte tenha um formato especial, crie um objeto de vetor e transforme-o em uma linha de corte.



Uma forma de leque convertida em uma linha de corte

Para converter um objeto de vetor em uma linha de corte:

1. Selecione os objetos.
2. No menu **Arranjar**, escolha a opção **Corte de Contorno** e selecione o comando **Fazer Corte de Contorno**.

A cor da linha externa do objeto será alterada para um cinza claro, indicando que ela foi convertida em uma linha de corte. Mesmo depois de convertido em uma linha de corte, o objeto terá seus respectivos atributos originais.

Para converter uma linha de corte novamente em um objeto vetorial:

1. Selecione a linha de corte.
2. No menu **Arranjar**, escolha a opção **Corte de contorno** e selecione o comando **Soltar Corte de Contorno**.

## 15. Trabalhando com Medidas e Legendas


O software permite medir, legendar e dimensionar objetos. Com as ferramentas de medição, é possível indicar as dimensões horizontal, vertical ou diagonal do desenho ou legenda de um objeto.


As linhas e legendas podem ser enviadas para uma impressora ou cortadora. Para obter mais informações, consulte “Diálogo RlPar e Imprimir – Guia Avançado” na página 128 ou “Diálogo Cortar/Plotar – Guia Avançado” na página 128.

### Medindo Distâncias

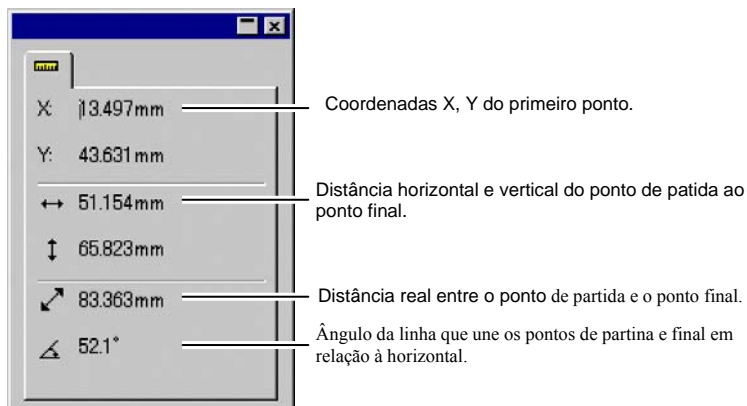
Use a ferramenta Medida quando precisar saber a distância entre dois pontos no desenho.

Para medir a distância entre dois pontos:

1. Selecione a ferramenta **Medida**. 
2. Clique e arraste o cursor.

 Basta clicar para mostrar a posição de um ponto no desenho.

Assim que o botão do mouse for liberado, a Central de Desenho exibirá as seguintes informações:



Central de Desenho para Medição

## 16. Configurando o Sistema para Impressão em Cores

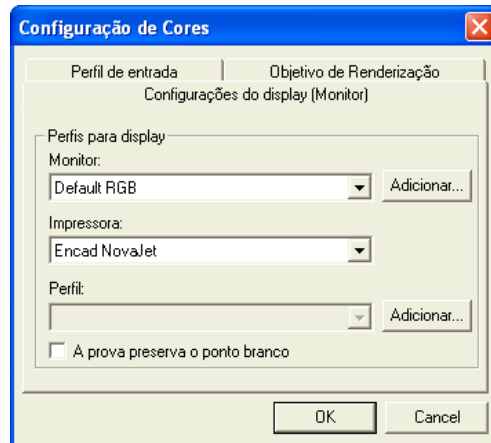
O sistema precisa ser configurado antes de imprimir. A caixa de diálogo Configuração de Cores fornece as configurações padrão a serem aplicadas aos arquivos importados para o seu software e também para emular no monitor a cor de saída.

Para abrir a caixa de diálogo Configuração de Cores e configurar o software para imprimir em cores: menu **Editar**, selecione **Configuração de Cores**.

### Definindo Perfis de Entrada

A maioria dos arquivos é calibrado para dispositivos específicos de saída. Arquivos de formato RGB geralmente têm as cores corretas para exibição em um determinado monitor. Arquivos CMYK têm as cores corretas para impressão em uma determinada impressora. Os perfis de entrada são usados para converter estes arquivos em um espaço neutro de cores, de modo que o software possa corrigir, posteriormente, as cores do dispositivo de saída usando os perfis de saída.

A guia **Perfil de Entrada**, na caixa de diálogo Configuração de Cores, permite definir os perfis de entrada a serem usados na importação de arquivos. Os perfis de entrada devem corresponder aos dispositivos de saída (seja um monitor ou uma impressora) usados durante a criação dos arquivos.



Nesta caixa de diálogo, selecione as seguintes configurações:

**RGB** Selecione o perfil RGB que corresponda à origem das imagens.

**CMYK** Selecione o perfil CMYK que corresponda à origem das imagens.

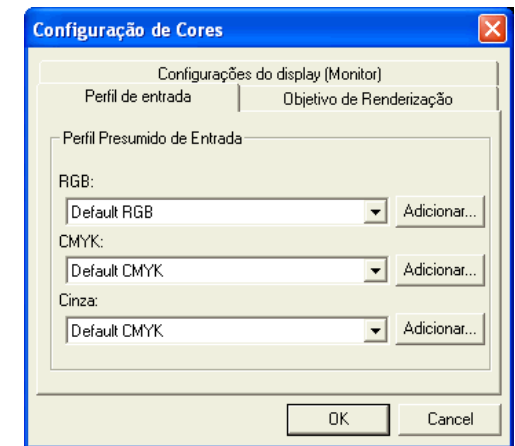
**Tons de Cinza** Selecione o perfil que corresponda à origem das imagens em tons de cinza.

É possível adicionar perfis extras, clicando no botão **Adicionar**.

### Definindo Perfis de Exibição

É possível emular a cor de saída no monitor do seu computador por meio de um processo denominado Prova.

Para que esta emulação seja a mais exata possível, é preciso definir os perfis adequados na guia Configurações do Display (Monitor), na caixa de diálogo Configuração de Cores.



**Monitor** Selecione o perfil que corresponda ao seu monitor.

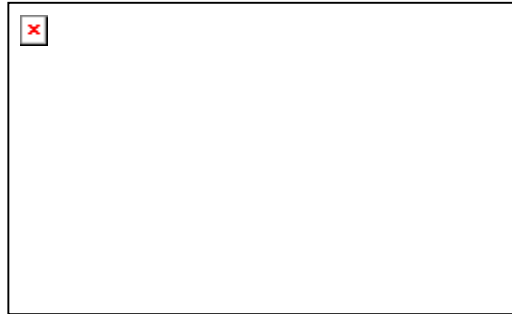
**Impressora** Selecione a impressora a ser utilizada para imprimir o desenho. Marque a opção **A prova preserva o ponto branco** para emular o ponto branco do papel.



## Selecionando Objetivos de Renderização

O objetivo de renderização específica como o espaço das cores do arquivo de entrada é mapeado para o espaço das cores do dispositivo de saída.

Os objetivos de renderização podem ser especificados para quatro diferentes tipos de objetos que compõem os trabalhos:



**Bitmap** O objetivo de renderização a ser usado com imagens bitmap (imagens rasterizadas) contidas no arquivo de trabalho.

**Vetor** O objetivo de renderização a ser usado com os objetos de vetores, tais como círculos, polígonos, linhas, arcos e curvas Bezier, contidos em arquivos baseados em vetor, como PostScript, DXF ou Adobe Illustrator.

**Texto** O objetivo de renderização a ser usado com objetos de texto contidos em PostScript e outros arquivos baseados em vetor.

**Gradiente** O objetivo de renderização a ser usado com objetos de gradiente baseados em vetor contidos em PostScript e outros arquivos baseados em vetor. Os gradientes criados em arquivos bitmap serão renderizados usando o objetivo de renderização de **Bitmap**.

É possível especificar objetivos de renderização diferentes para objetos CMYK versus todos os outros objetos (RGB, tons de cinza, LAB, etc.).

As opções definidas aqui só são utilizadas como configuração padrão do seu dispositivo de saída. É possível especificar diferentes objetivos de renderização para cada bitmap ou cor no seu desenho. Consulte “Guia Perfil” na página 88 e “Especificação das Cores – Guia Cores” na página 88 para obter mais detalhes.

Escolha um dos seguintes objetivos de renderização:

### Imagem

Esse objetivo é o melhor para imagens fotográficas. As cores fora dos limites do dispositivo de saída são truncadas ou compactadas para caberem no espaço de cores do dispositivo de saída.

### Saturação

Esse objetivo é o melhor para imagens gráficas, como arte vetorial onde cores vivas são mais importantes que a exata correspondência de cores. As cores fora do limite do dispositivo de saída são mapeadas para cores na extensão da saturação do limite. As cores que estão dentro do limite do dispositivo de saída são deslocadas para mais perto da extensão de saturação do limite.

### Colorimétrico Relativo

Esse objetivo é melhor para imagens tais como, logotipos, onde o resultado precisa corresponder à imagem original. As cores fora do limite do dispositivo de saída são chanfradas. Esse método poderá reduzir o número total de cores disponíveis. O ponto branco do Colorimétrico Relativo é sempre zero.

### Colorimétrico Absoluto

Esse objetivo é semelhante ao Colorimétrico Relativo, mas tem um valor diferente de ponto branco. O Colorimétrico Absoluto representa as cores relativas a um valor fixo de ponto branco de D50. Por exemplo, o branco do papel “A” será simulado em uma impressão no papel “B”. Este objetivo é o mais adequado para provas coloridas.

### Cor Spot

Esse objetivo foi criado para complementar o objetivo Saturação. A Cor Spot faz o mapeamento de cores de forma semelhante ao objetivo de renderização Saturação, porém, o objetivo de renderização de Cor Spot produz a maior saturação possível e não deve ser usado para imagens fotográficas.

### Sem correção de cores

O objeto será impresso sem correção de cores.

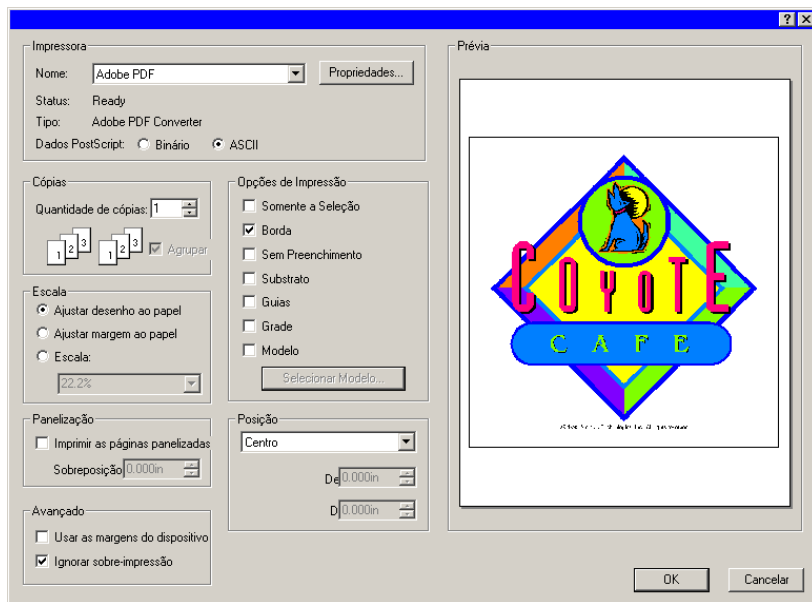


# 17. Impressão em impressora de mesa

Antes da impressão final, talvez você queira imprimir uma amostra na sua impressora de mesa, para fins de prova.

Para imprimir um documento na impressora de mesa:

1. Certifique-se de que todos os objetos e cores que deseja imprimir estejam visíveis no documento.
2. No menu **File**, selecione **Print**.



3. Selecione a impressora de mesa e selecione as opções desejadas.

Marque a opção **Seleção** para imprimir somente os objetos selecionados.

4. Clique em **OK** (Windows) ou **Imprimir** (Macintosh).

As opções disponíveis são:

**Impressora** Selecione as seguintes propriedades relacionadas com a impressora:

**Nome** Selecione o nome da fila de impressão para a qual você deseja imprimir.

**Propriedades** Clique para definir propriedades específicas da impressora. Consulte a documentação da impressora para obter detalhes.

**Dados PostScript** Selecione **Binário** ou **ASCII**. Se a opção **Binário** estiver selecionada, os dados serão compactados por meio de codificação binária e, em seguida, enviados para a impressora.

## Cópias

Defina **Quantidade de cópias** com o número de cópias que você deseja imprimir.

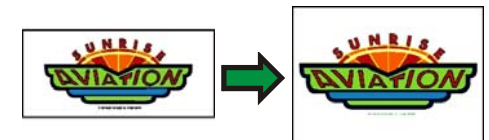
**Agrupar** Se marcada, todas as páginas de uma cópia de várias páginas serão impressas em ordem antes de começar a próxima cópia. Por exemplo, três cópias de um trabalho de três páginas imprimiria 1,2,3,1,2,3,1,2,3. Se desmarcada, a quantidade de cópias de cada página será impressa uma após a outra antes de começar a próxima página. Três cópias de um trabalho de três páginas imprimiria 1,1,1,2,2,2,3,3,3.

## Escala

Selecione uma destas etapas:

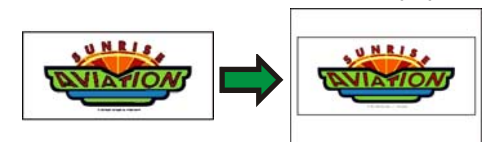
**Ajustar desenho ao papel**

Dimensiona a saída para fazer com que todo o desenho caiba no papel.



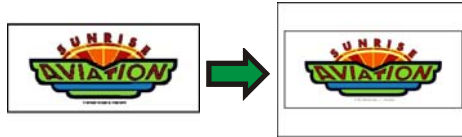
**Ajustar margem ao papel**

Dimensiona a saída para fazer com que toda a área de desenho caiba no papel.



**Escala** Digite a escala, em porcentagem, para redimensionar a saída. É possível usar a opção **Panelização** para imprimir imagens maiores que o tamanho do papel aceito pela impressora.

Se quiser imprimir em uma escala de 1 cm = 1 m, digite o valor "1:100" neste campo.

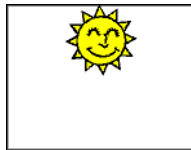


**Posição**

Selecione uma destas posições:



**Superior Esquerdo**



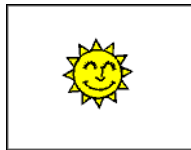
**Centro Superior**



**Superior Direito**



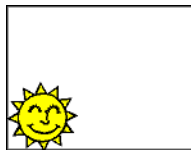
**Centro Esquerdo**



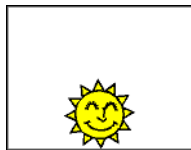
**Centro**



**Centro Direito**



**Inferior Esquerdo**



**Centro Inferior**



**Inferior Direito**

**Personalizado** Posicione o desenho de forma precisa ao especificar um dos seguintes deslocamentos:

**Deslocamento X** A distância da borda direita do desenho até a borda direita da área imprimível da página.

**Deslocamento Y** A distância da borda inferior do desenho até a parte inferior da área imprimível da página.

**Opções de Impressão**

Marque para ativar as seguintes opções:

**Somente a Seleção** Apenas as partes selecionadas do desenho serão impressas.

**Borda** A borda da área de desenho é impressa.

**Sem Preenchimento** Os objetos vetoriais são impressos sem preenchimento.

**Substrato** Imprime a cor de substrato, se presente, junto com o desenho.

**Guias** Imprime as guias junto com o desenho.

**Grade** Imprime a grade junto com o desenho.

**Modelo** Aplica um modelo de layout à impressão.

**Panelização** As opções de Panelização permitem dividir a impressão em painéis e definir a sobreposição entre os painéis.

**Imprimir as páginas panelizadas** Marque para panelizar a impressão

**Sobreposição** Define a sobreposição entre os painéis.



Desenho original



Saída panelizada

**Avançado**

Marque para ativar as seguintes opções avançadas:

**Usar as margens do dispositivo** São utilizadas as informações de margem do driver da impressora.

**Ignorar Sobre-Impressão** Qualquer sobreposição que tenha sido configurada no estágio de desenho será ignorada. Isso poderá ser útil se você quiser economizar tempo e material de saída necessário para a sobre-impressão.

Se você marcar **Ignorar Sobre-Impressão**, a impressão será alterada automaticamente de forma que não use recursos que dependam da sobre-impressão. Por exemplo, material que tenha sido configurado para usar captura de cores agora será impresso sem captura de cores.

## 18. Conectando-se ao Gerenciador de Produção ou ao PhotoPRINT Server

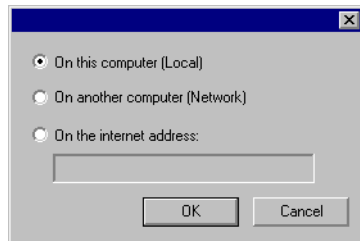
O software de desenho é capaz de enviar impressões para o Gerenciador de Produção ou para o PhotoPRINT Server.

☰ Você só pode conectar-se a cópias do Gerenciador de Produção que tenham a mesma versão que o software de desenho. Tentar conectar-se a uma versão anterior do Gerenciador de Produção resultará em um erro.

### Conectando-se ao Gerenciador de Produção

Se você abrir o diálogo Cortar/Plotar ou o diálogo RIPar e Imprimir, e o Gerenciador de Produção já estiver em execução em seu computador, o software de desenho se conectará automaticamente ao Gerenciador de Produção no seu computador.

Se o Gerenciador de Produção ainda não estiver em execução em seu computador quando você abrir o diálogo Cortar/Plotar ou o diálogo RIPar e Imprimir, o seguinte diálogo será exibido:



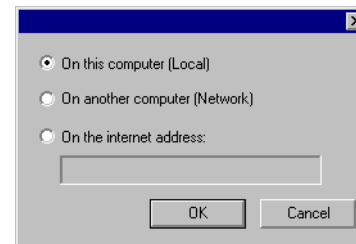
Esse diálogo permite que você:

- Conecte-se a uma cópia do Gerenciador de Produção em execução em seu computador, inicializando o Gerenciador de Produção caso ele ainda não esteja em execução.
- Conecte-se a uma cópia do Gerenciador de Produção em execução em outro computador em uma rede de área local.
- Conecte-se a uma cópia do Gerenciador de Produção em execução em um computador remoto ao especificar seu endereço TCP/IP.

### Conectando-se ao Gerenciador de Produção no Mesmo Computador

Para conectar-se a uma cópia do Gerenciador de Produção em execução no mesmo computador que o software de desenho:

1. Crie seu desenho no software de desenho.
2. Clique nos botões **Cortar/Plotar** ou **RIPar e Imprimir** na barra de ferramentas. (🖨️ ou 🖨️)



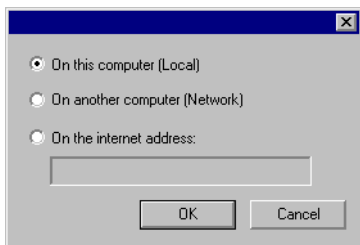
3. Selecione **Neste Computador (Local)**.
4. Clique em **OK**.

Se sua cópia local do Gerenciador de Produção não estiver em execução, ela será automaticamente inicializada.

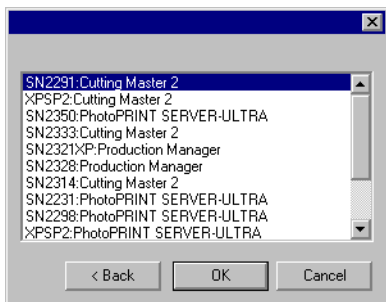
### Conectando-se ao Gerenciador de Produção em Outro Computador na Rede de Área Local

Para conectar-se a uma cópia do Gerenciador de Produção em execução em um computador diferente na rede de área local:

1. Certifique-se de que nem o Gerenciador de Produção nem o PhotoPRINT Server estejam em execução em seu computador.
2. Crie seu desenho no software de desenho.
3. Clique nos botões **Cortar/Plotar** ou **RIPar e Imprimir** na barra de ferramentas. (🖨️ ou 🖨️)
4. Se o diálogo Selecionar o Gerenciador de Produção não for exibida, selecione **Outros** na Lista de Configurações no canto superior esquerdo do diálogo.



5. Selecione **Em Outro Computador (Rede)**.
6. Clique em **OK**.



7. Selecione o programa ao qual deseja se conectar.
8. Clique em **OK**.

Depois que o software conectar-se ao Gerenciador de Produção, ele preencherá automaticamente a Lista de Configurações com as configurações disponíveis.

### *Conectando-se ao Gerenciador de Produção em um Endereço da Internet*

Para conectar-se a uma cópia do Gerenciador de Produção em execução em um computador em um endereço TCP/IP especificado:



1. Certifique-se de que nem o Gerenciador de Produção nem o PhotoPRINT Server estejam em execução em seu computador.
2. Descubra o endereço TCP/IP do computador remoto.
  - a. Para determinar o endereço TCP/IP de um computador executando Windows, digite **IPCONFIG** na linha de comando e pressione **Enter**.

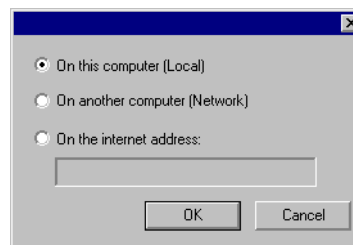
Windows IP Configuration

Ethernet adapter Local Area Connection:

```

Connection-specific DNS Suffix . : alias.com
IP Address. . . . . : 10.1.1.134
Subnet Mask . . . . . : 255.255.255.0
Default Gateway . . . . . : 10.1.1.2
  
```

3. Crie seu desenho no software de desenho.
4. Clique nos botões **Cortar/Plotar** ou **RIPar e Imprimir** na barra de ferramentas. (  ou  )
5. Se o diálogo Selecionar o Gerenciador de Produção não for exibida, selecione **Outros** na Lista de Configurações no canto superior esquerdo do diálogo.



6. Selecione **No Endereço de Internet**.
7. Insira o endereço TCP/IP do computador remoto.
8. Clique em **OK**.

Depois que o software conectar-se ao Gerenciador de Produção, ele preencherá automaticamente a Lista de Configurações com as configurações disponíveis.

### **Conectando-se ao PhotoPRINT Server**

O software tem a capacidade de enviar seu desenho para o PhotoPRINT Server. Para que isso funcione, você se conecta ao PhotoPRINT Server ao invés do Gerenciador de Produção.



Assim como o Gerenciador de Produção, você pode conectar-se a uma cópia do PhotoPRINT Server em execução no mesmo computador, em outro computador na sua LAN (rede de área local) ou em um computador remoto acessado através de TCP/IP.

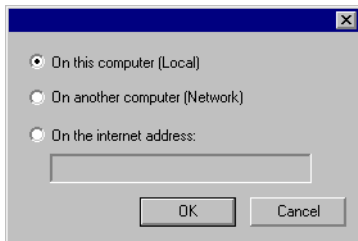
## Conectando-se ao PhotoPRINT Server no Mesmo Computador

Se o PhotoPRINT Server estiver em execução em seu computador e o Gerenciador de Produção não estiver em execução, o software se conectará automaticamente ao PhotoPRINT Server.

Se os dois programas estiverem em execução, o software sempre se conectará ao Gerenciador de Produção primeiro.

Para conectar-se a uma cópia do PhotoPRINT Server em execução no mesmo computador que o software de desenho:

1. Crie seu desenho no software de desenho.
2. Certifique-se de que o Gerenciador de Produção não esteja em execução.
3. Inicie o PhotoPRINT Server.
4. Clique nos botões **Cortar/Plotar** ou **RIPar e Imprimir** na barra de ferramentas. (  ou  )





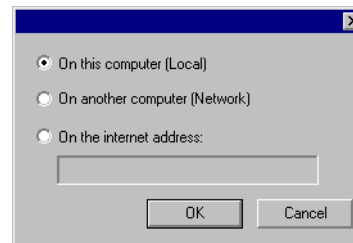
5. Selecione **Neste Computador (Local)**.
6. Clique em **OK**.

Depois que o software conectar-se ao PhotoPRINT Server, ele preencherá automaticamente a Lista de Configurações com as configurações disponíveis.

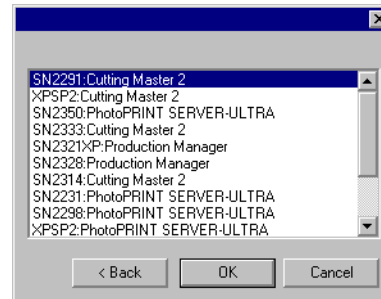
## Conectando-se ao PhotoPRINT Server em Outro Computador na Rede de Área Local

Para conectar-se a uma cópia do PhotoPRINT Server em execução em um computador diferente na rede de área local:

1. Certifique-se de que nem o Gerenciador de Produção nem o PhotoPRINT Server estejam em execução em seu computador.
2. Crie seu desenho no software de desenho.
3. Clique nos botões **Cortar/Plotar** ou **RIPar e Imprimir** na barra de ferramentas. (  ou  )
4. Se o diálogo Selecionar o Gerenciador de Produção não for exibida, selecione **Outros** na Lista de Configurações no canto superior esquerdo do diálogo.



5. Selecione **Em Outro Computador (Rede)**.
6. Clique em **OK**.




7. Selecione a cópia do PhotoPRINT Server ao qual deseja se conectar.
8. Clique em **OK**.

Depois que o software conectar-se ao PhotoPRINT Server, ele preencherá automaticamente a Lista de Configurações com as configurações disponíveis.

### *Conectando-se ao PhotoPRINT Server em um Endereço da Internet*

Para conectar-se a uma cópia do PhotoPRINT Server em execução em um computador em um endereço TCP/IP especificado:

1. Certifique-se de que nem o Gerenciador de Produção nem o PhotoPRINT Server estejam em execução em seu computador.
2. Certifique-se de que o Gerenciador de Produção não esteja em execução no computador remoto.



 Se o Gerenciador de Produção estiver em execução no computador, o software se conectará àquela cópia do Gerenciador de Produção ao invés de ao PhotoPRINT Server.

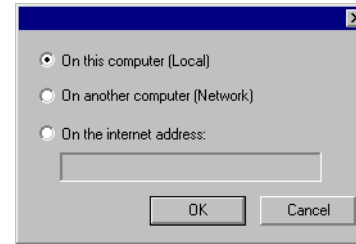
3. Descubra o endereço TCP/IP do computador remoto.
  - a. Para determinar o endereço TCP/IP de um computador executando Windows, digite **IPCONFIG** na linha de comando e pressione **Enter**.

```
Windows IP Configuration
```

```
Ethernet adapter Local Area Connection:
```

```
Connection-specific DNS Suffix . : alias.com
IP Address. . . . . : 10.1.1.134
Subnet Mask . . . . . : 255.255.255.0
Default Gateway . . . . . : 10.1.1.2
```

4. Crie seu desenho no software de desenho.
5. Clique nos botões **Cortar/Plotar** ou **RIPar e Imprimir** na barra de ferramentas. ( ou )
6. Se o diálogo Selecionar o Gerenciador de Produção não for exibida, selecione **Outros** na Lista de Configurações no canto superior esquerdo do diálogo.




7. Selecione **No Endereço de Internet**.
8. Insira o endereço TCP/IP do computador remoto.
9. Clique em **OK**.

Depois que o software conectar-se ao PhotoPRINT Server, ele preencherá automaticamente a Lista de Configurações com as configurações disponíveis.

### **Compartilhando uma Chave de Hardware em uma Rede Local**

É possível executar o software de desenho em um computador e o Gerenciador de Produção em um computador separado usando apenas uma única chave de hardware. O computador com o Gerenciador de Produção e o computador com o software de desenho precisam estar em rede e o TCP/IP deve estar instalado e funcionando adequadamente.

 Não é possível executar mais de uma ocorrência simultânea do software usando a mesma chave de hardware.

Para executar o software usando uma chave de hardware instalada em um computador diferente:

1. Instale o software de desenho na estação de desenho.
2. Instale o software de produção na estação de produção.
3. Encaixe a chave de hardware na estação de desenho ou na estação de produção.
4. Inicie o software de desenho ou o software de produção. O software pode ser executado contanto que a chave esteja encaixada em uma das estações.
5. Conecte-se à ocorrência do Gerenciador de Produção em execução na estação de produção. Consulte “Conectando-se

ao Gerenciador de Produção em Outro Computador na Rede de Área Local” na página 108 para obter detalhes.



## 19. Cortando o Desenho

Antes que seja possível cortar qualquer desenho, verifique se há uma conexão do software de desenho com o Gerenciador de Produção e se foi criada uma configuração para o dispositivo de saída, conforme determinado no Manual do Usuário do Gerenciador de Produção.

Siga os passos abaixo para enviar o documento para o dispositivo de corte:

### 1. No menu **Arquivo**, selecione **Cortar/Plotar**.

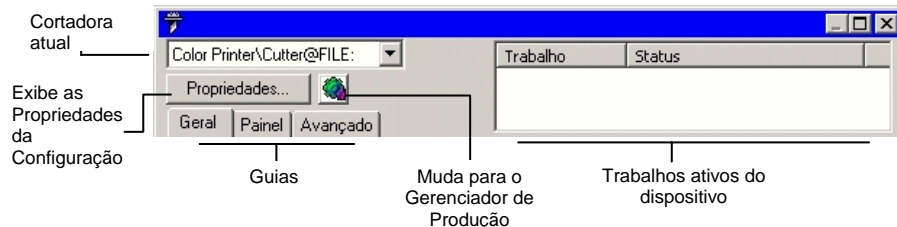
Se algum objeto estiver selecionado, apenas a seleção será cortada. Para cortar todos os objetos do documento, clique no botão **Somente a Seleção**.

### 2. Ajuste as configurações disponíveis na caixa de diálogo, conforme o necessário, e clique em **Enviar**.

## Configurando o Diálogo Cortar/Plotar

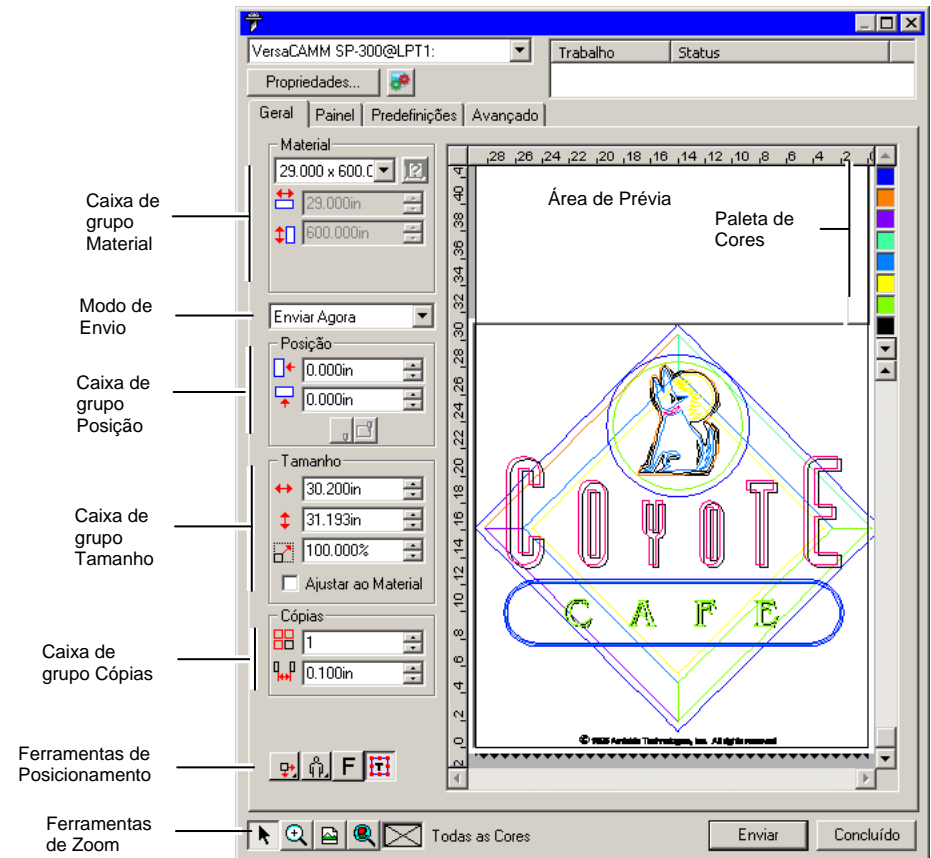
A caixa de diálogo Cortar/Plotar fornece controle total sobre como o trabalho será produzido. Essa caixa de diálogo consiste em quatro guias: **Geral**, **Painel**, **Opções** e **Avançado**.

A área na parte superior da caixa de diálogo é comum a todas as guias.



## Diálogo Cortar/Plotar – Guia Geral

A guia **Geral** permite especificar o tamanho do material e do trabalho e a localização do desenho no material.



É possível dimensionar o diálogo Cortar/Plotar clicando e arrastando o canto inferior direito.

## Configuração de Materiais

A caixa de grupo Material permite especificar o tamanho do material usado no dispositivo de saída; permite também inserir a Largura e Altura do material. Se o trabalho for maior que o



material, o tamanho do material será usado para panelizar o trabalho.

51.000 x 600.c

Selecione o tamanho do material na lista ou especifique um tamanho personalizado, selecionando **Def. Pelo Usuário**.



**Atualizar Tamanho:** essa opção pesquisa o tamanho do material carregado na cortadora. Esse recurso só funciona se o dispositivo e a porta suportarem comunicações bidirecionais.

↔ 51.000in

Largura do material.

↕ 600.000in

Altura do material.

## Modo de Envio

A lista Enviar permite que você selecione o que deseja fazer com o trabalho quando ele é colocado na fila do Gerenciador de Produção.

**Enviar Agora** O trabalho é automaticamente processado e enviado para o dispositivo de saída.

**Manter na Lista** O trabalho permanece na fila do Gerenciador de Produção até ser manualmente enviado para o dispositivo de saída, a partir da janela Gerenciador de Produção.

**Salvar para Arquivo** O trabalho é processado e salvo como um arquivo nativo.

📄 O modo **Enviar Agora** não estará disponível se o dispositivo de saída estiver inativo ou se o Gerenciador de Produção estiver em outro computador da rede. Além disso, a opção **Permitir Envio Imediato remoto/Interativo** não estará habilitada nas Preferências do Gerenciador de Produção. Consulte o Manual do Usuário do Gerenciador de Produção para obter mais detalhes.

## Configuração de Posições

A caixa de grupo Posição permite especificar em que lugar do material o trabalho será impresso.

↕ 0.000in

Distância de deslocamento Y.

↔ 0.000in

Distância de deslocamento X.



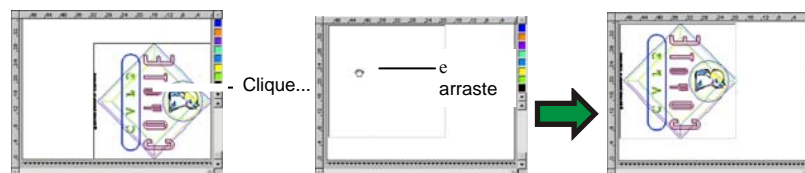
**Interativo:** move a cortadora à medida que você altera a posição do trabalho na área de prévia.



**Mostrar:** desenha uma caixa delimitadora do trabalho, sem reduzir a ferramenta.

Também é possível posicionar o trabalho clicando e arrastando:

1. Escolha **Selecionar** na barra de ferramentas do diálogo Cortar/Plotar.
2. Clique e arraste a prévia para uma nova posição.



## Configuração de Tamanho

A caixa de grupo Tamanho permite alterar o tamanho da saída.

↔ 20.200in Largura do material de saída.

↕ 20.862in Altura do material de saída.

📐 100.000% Razão da escala.

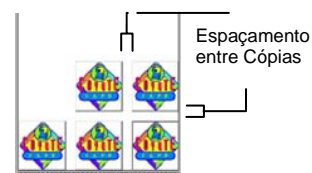
**Ajustar ao Material** Escala o trabalho proporcionalmente de forma que seja o mais largo possível mas ainda cabendo dentro da área imprimível do material de saída.

## Configurações de Cópias

A caixa de grupo Cópias permite definir a quantidade de cópias e o espaçamento entre elas.

📄 1 A quantidade de cópias.

↔ 0.100in A quantidade de espaço entre as cópias.



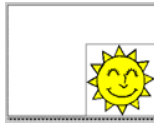
As cópias são posicionadas automaticamente para otimizar a utilização do material.

## Ferramentas de Posicionamento

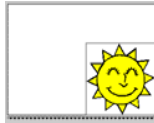
As ferramentas de Posicionamento permitem girar, espelhar ou posicionar o trabalho.



O trabalho é posicionado em distâncias especificadas a partir da borda direita e da borda dianteira do material.



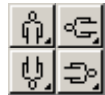
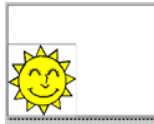
O trabalho é centralizado na borda dianteira do material.



O trabalho é centralizado na largura e no comprimento do material.



O trabalho é posicionado em distâncias especificadas a partir da borda esquerda e da borda dianteira do material.



Gira o trabalho em incrementos de 90 graus.



Espelha o trabalho verticalmente.

## Ferramentas de Visualização

As ferramentas de Visualização permitem manipular o trabalho na área de prévia.



Altera a posição do trabalho no material clicando e arrastando a prévia do trabalho.



Aplica zoom-in ou zoom-out. Pressione a tecla **CTRL** para aplicar zoom-out.



Traz a área de prévia de volta à exibição padrão.



Aplica zoom para ajustar todos os objetos na área de prévia.



Exibe a cor atualmente selecionada na área de prévia. Se todas as cores estiverem selecionadas, a caixa terá uma marca de X.



Clique neste botão para alternar a prévia, de modo que ela exiba só os objetos selecionados ou o desenho inteiro.

## Paleta de Cores

Selecione a cor a ser exibida na área de prévia. Somente a cor exibida será processada. Não será possível selecionar cores individuais se a opção **Enviar todas as cores**, na guia **Avançado**, estiver marcada.

Clique e arraste as cores para alterar a ordem de impressão.

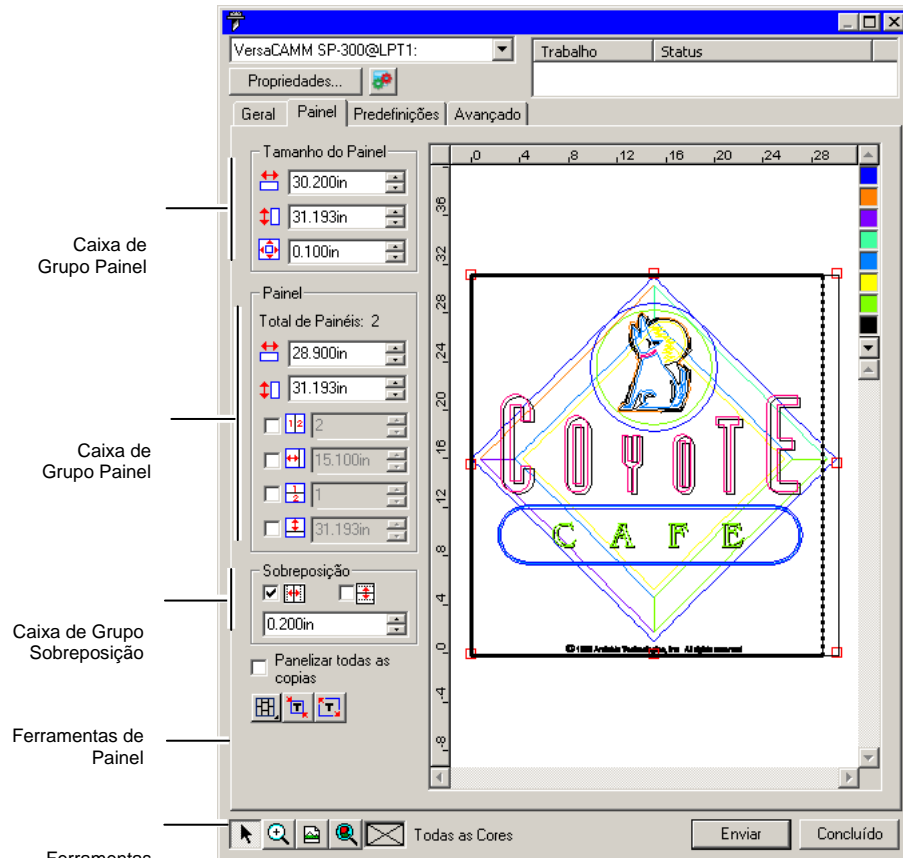
### Configurando a Visibilidade de Cores

Clicar com o botão direito do mouse em uma cor na paleta de cores permite ativar e desativar a configuração **Visível** da cor. Uma cor definida como invisível não será impressa.

Se você deseja imprimir todas as cores exceto uma, marque a opção **Enviar todas as cores** na guia **Avançado** e, em seguida, desative a configuração **Visível** da cor que não deseja imprimir.

## Diálogo Cortar/Plotar – Guia Painel

Trabalhos maiores que o tamanho do material devem ser panelizados antes de serem impressos.




Ferramentas de Zoom


O painel pode ser dividido em várias colunas e linhas. Cada seção ou célula é denominada *Painel*.


A guia **Painel** fornece várias ferramentas para panelizar o trabalho.

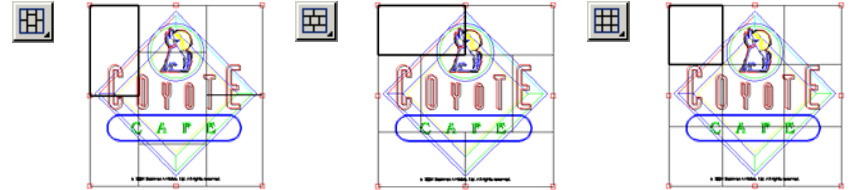
### Ferramentas de Painel


A barra de ferramentas fornece ferramentas para alterar o modo Painel e fazer automaticamente a panelização.

 Trava as colunas, de modo que os painéis em uma mesma coluna possam ser ajustados como um grupo.

 Trava as linhas, de modo que os painéis em uma mesma linha possam ser ajustados como um grupo.

 Trava colunas e linhas, de modo que colunas ou linhas inteiras possam ser ajustadas como um grupo.



 **Panelização automática:** Um painel será criado automaticamente incluindo todos os objetos selecionados. Se não houver objetos selecionados, todos os objetos no desenho serão incluídos. Se o desenho for grande demais para caber no material selecionado, ele será panelizado automaticamente de forma que cada painel seja do tamanho máximo possível. A Panelização automática não tenta panelizar a página inteira, apenas o desenho ou os objetos selecionados.

**Panelizar até a margem:** A página inteira do desenho é panelizada automaticamente. Se a página for grande demais para caber no material selecionado, ela será panelizada de forma que cada painel seja do tamanho máximo possível.

### Movendo o Painel

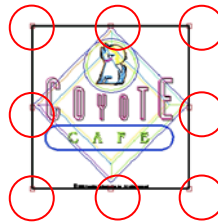
O painel define a área de desenho a ser processada para saída. Os elementos do desenho que estiverem fora dos limites do painel não serão cortados.

### Dimensionando o Painel

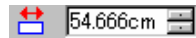
É possível dimensionar o painel arrastando sua borda ou usando o grupo Tamanho do Painel para digitar o número correspondente ao tamanho.

Alterando o tamanho do painel com o mouse:

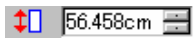
1. Mova o cursor na parte superior dos pequenos quadrados vermelhos, ao longo da borda do painel.
2. Clique e arraste para dimensionar o painel.



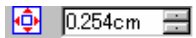
Digitando o tamanho numérico do painel:



Largura do painel.



Altura do painel.

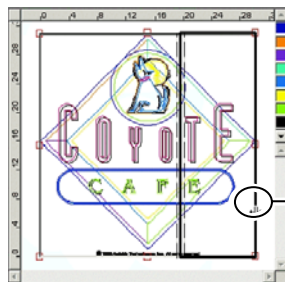


Margem ao redor do painel.

## Panelizando o Trabalho com a Área de Prévia

É possível adicionar novas áreas ao painel:

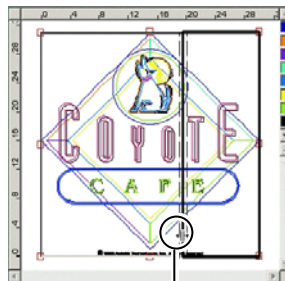
1. Mova o cursor do mouse na parte superior da borda do painel.
2. Clique e arraste em direção ao centro do painel para adicionar um novo painel.



Clique e arraste a borda do painel para adicionar um novo painel.

Para dimensionar painéis existentes:

1. Mova o cursor do mouse na parte superior da borda do painel.
2. Clique e arraste para dimensionar o painel.



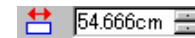
Clique e arraste a borda do painel para dimensioná-lo.

## Panelizando o Trabalho com a Caixa de Grupo Painel

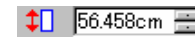
O grupo Painel permite especificar numericamente os painéis.

Para especificar o tamanho numérico de cada painel:

1. Selecione, na área de prévia, o painel que deseja dimensionar.
2. Digite o novo tamanho.

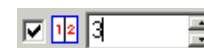


Largura do painel selecionado.



Altura do painel selecionado.

Para panelizar o trabalho de maneira uniforme, marque a opção de panelização que deseja executar e digite a quantidade ou o tamanho das colunas e linhas desejadas.



Divide o trabalho em uma quantidade específica de colunas com tamanhos iguais.



Divide o trabalho em uma quantidade específica de linhas com tamanhos iguais.



Colunas Iguais



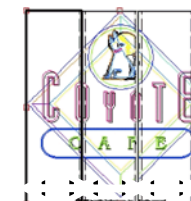
Linhas Iguais



Divide o trabalho em um tamanho específico de colunas, começando da lateral esquerda.



Divide o trabalho em um tamanho específico de linhas, começando da parte inferior.



Especificando a largura da coluna



Especificando a altura da linha

## Especificando Sobreposições Entre Painéis

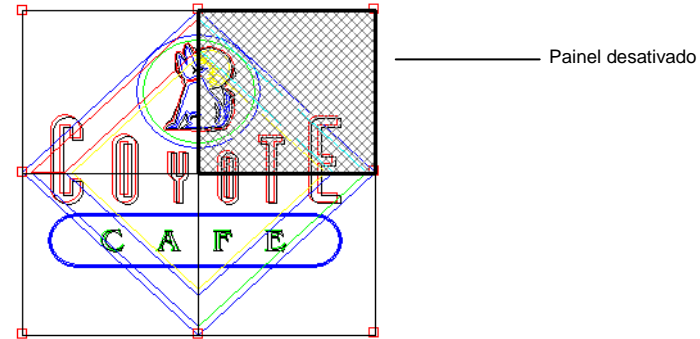
É possível especificar a quantidade de sobreposição entre linhas e colunas. Com a sobreposição, é possível eliminar qualquer espaçamento entre os painéis durante a montagem do resultado final. A sobreposição é medida como a quantidade total com que duas linhas ou colunas se sobrepõem.



- Marque esta opção para criar uma sobreposição nas bordas verticais de painéis.
- Marque esta opção para criar uma sobreposição nas bordas horizontais de painéis.

0.200in

A largura da sobreposição.



Para fazer com que um painel desativado seja produzido novamente, clique duas vezes ou clique com o botão direito do mouse no painel desativado uma segunda vez.

Um painel em cada trabalho deverá sempre estar ativado. Se você tentar desativar todos os painéis, um dos outros painéis será ativado novamente.

## Panelizando Todas as Cópias Individualmente

Tile all copies

Marque para mostrar todas as cópias na prévia de forma que os painéis possam ser ajustados em cada cópia. Quando essa opção é ativada, a altura e a largura do trabalho na guia Geral serão atualizadas conforme o número de cópias é alterado.

- A opção Panelizar todas as cópias é ativada como padrão para cortadoras planas para que o material de saída não precise ser montado.

## Evitando a Saída de Painéis

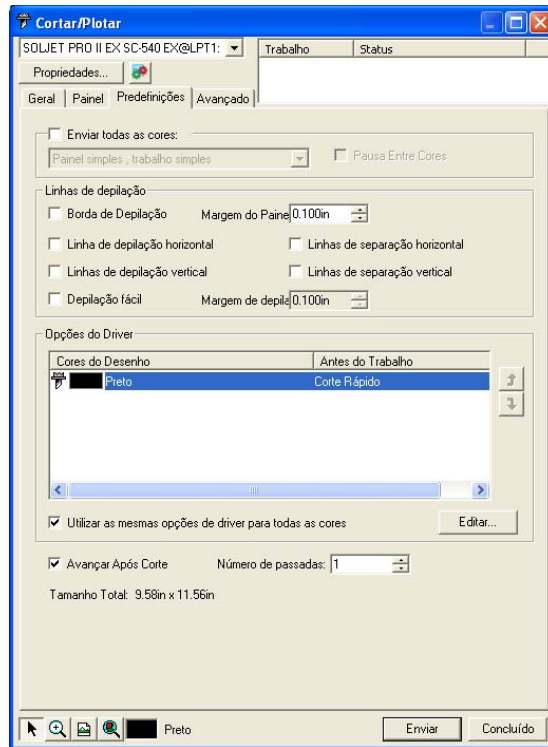
Para desativar um painel e evitar que ele seja produzido com o resto do trabalho, siga uma das seguintes etapas:

- Clique duas vezes no painel dentro do painel de prévia.
- Clique com o botão direito do mouse no painel dentro do painel de prévia.

Painéis desativados são marcados com um padrão embaralhado.

## Diálogo Cortar/Plotar – Guia Opções

A guia Opções permite a configuração de várias opções usadas comumente para trabalhos de corte.



As seguintes opções estão disponíveis:

**Enviar todas as cores** Marque a opção **Enviar todas as cores** para processar separadamente cada cor. Quando esta opção está marcada, é possível selecionar como cada cor será processada.

**Painel simples, trabalho simples** O trabalho é enviado como um arquivo simples e é processado usando o mesmo tamanho de painel para todas as cores.



**Painel simples, trabalhos separados** Um arquivo de trabalho em separado é criado para cada cor, mas estes arquivos ainda são processados usando o mesmo tamanho de painel para todas as cores.



**Painéis separados, trabalhos separados**

Um arquivo de trabalho em separado é criado para cada cor e você pode definir separadamente o tamanho de painel de cada cor.



**Pausa Entre Cores**

Seleciona se o Gerenciador de Produção deverá fazer uma pausa após o processamento de cada cor, permitindo alterar a pena ou o material. Esta opção só poderá ser selecionada se a opção **Enviar todas as cores** estiver selecionada.

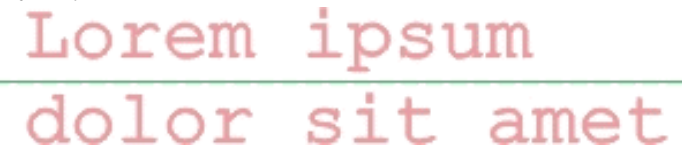
**Borda de Depilação**

Corta uma borda com a **Margem do Painel** especificada ao redor de todos os objetos na cor selecionada.



**Linha de depilação horizontal**

Adiciona linhas de depilação entre as linhas de um texto (ou objetos).



**Linhas de divisão horizontais**

Adiciona linhas horizontais que atravessam o centro das linhas de texto, mas não cortam o texto. As linhas de divisão são interrompidas no ponto onde atravessam o texto.



**Linhas de depilação vertical**

Adiciona linhas de depilação entre caracteres (ou objetos).



**Linhas de divisão verticais**

Adiciona linhas verticais que atravessam caracteres, mas não cortam o texto. As linhas de divisão são interrompidas no ponto onde atravessam o texto.





**Depilação Fácil** Corta uma borda de depilação dentro da margem de depilação especificada, ao redor de cada objeto no desenho.

**Margem de Depilação** Define a distância entre os objetos e a margem de depilação.

**Opções do driver da cortadora** Este conjunto de controles permite a configuração de várias opções de saída relacionadas à cortadora, tais como velocidade e pressão de corte. Opções de cortadoras diferentes podem ser especificadas para cada cor no desenho.

Para editar as opções do driver da cortadora para uma determinada cor, selecione a cor na lista e clique em **Editar**. Consulte “Configurando Opções do Driver da Cortadora” abaixo para obter detalhes.

Marque a opção **Usar as mesmas opções de driver para todas as cores** para forçar todas as cores a usarem as mesmas opções do driver da cortadora.

Para desativar uma cor, evitando sua saída, clique no ícone de lâmina à esquerda da cor. Um X vermelho aparecerá sobre o ícone indicando que a cor não será cortada. Para reativar a cor para saída, clique no ícone novamente para desmarcar o X vermelho.

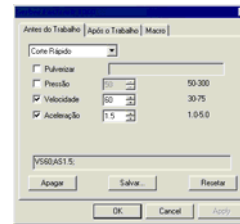
**Avançar Após Corte** Avança o material e redefine a origem.

**Número de passes** Define o número de vezes que a lâmina fará o corte no mesmo caminho. Defina esta opção caso esteja usando material grosso ou rígido, que não possa ser cortada em uma única passagem da lâmina.

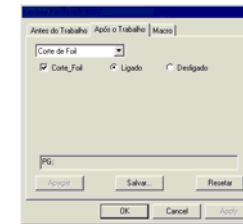
**Tamanho Total** Exibe o tamanho total do trabalho. Esta opção não pode ser editada.

### *Configurando opções do driver da cortadora*

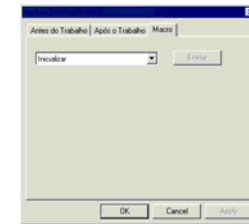
As Opções do Driver da Cortadora permitem controlar os parâmetros de operação do dispositivo de saída, como velocidade do corte e pressão, e executar tarefas comuns (avançar rolo, voltar rolo, ir para a origem) no computador.



Guia Antes do Trabalho



Guia Após o Trabalho



Guia Macro

As configurações disponíveis em Opções do Driver da Cortadora variarão conforme o dispositivo de saída.

Cada comando tem uma caixa de seleção para ativá-lo ou desativá-lo. Quando ativado, o valor pode ser alterado e o comando será enviado ao dispositivo de saída, substituindo as configurações neste dispositivo. Quando a opção for desmarcada, serão utilizadas as configurações do dispositivo de saída.

As opções disponíveis incluem:

**Salvar** Salva as alterações como um novo comando.

**Apagar** Apaga da lista o comando selecionado (somente é possível apagar os comandos que foram adicionados com o comando salvar).

**Redefinir** Reverte todas as configurações ao padrão (qualquer comando personalizado adicionado pelo usuário será apagado).

**Antes do Trabalho** Define os comandos a serem enviados antes de o trabalho ser processado.

**Corte Rápido / Médio / Lento / Nenhum** Define uma série de configurações para velocidades de corte rápido, médio e lento. Selecione Nenhum se quiser usar todas as configurações do dispositivo de saída.

**Pressão / Força** Define a pressão da lâmina.

**Velocidade** Define a velocidade de movimento da cabeça.

**Ferramenta** Define a ferramenta caso várias ferramentas estejam disponíveis, ou alterna entre corte e plotagem.

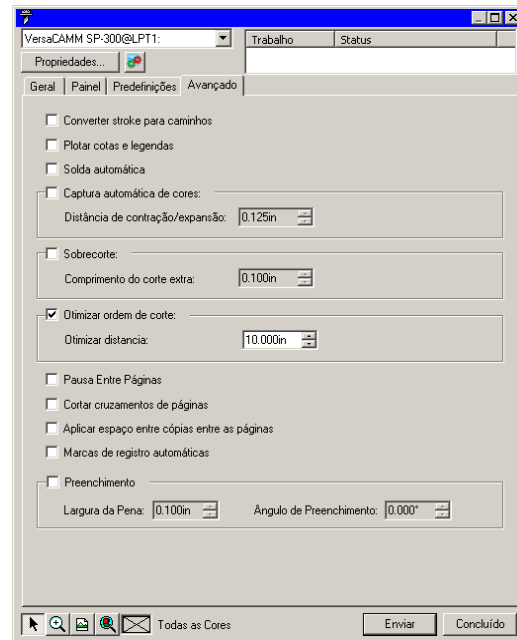
**Após o Trabalho** Define os comandos a serem enviados após o trabalho ter sido processado.

<b>Cortar Material / Corte Automático</b>	Especifica se o material deve ser cortado após corte ou plotagem.
<b>Macro</b>	Permite executar tarefas comuns que, geralmente, precisam ser executadas a partir do painel de controle da cortadora.
<b>Inicializar</b>	Inicializa o dispositivo de saída.
<b>Avançar Rolo / Voltar Rolo</b>	Avança ou volta o material.
<b>Ir para a origem</b>	Move a cabeça para a origem.

📄 Certifique-se de que ninguém esteja perto do dispositivo de saída quando enviar macros, pois a cortadora pode se mover e ferir o operador.

## Diálogo Cortar/Plotar – Guia Avançado

A guia **Avançado** permite definir determinadas opções avançadas específicas para cortar trabalhos.



As seguintes opções podem ser ajustadas nesta caixa de diálogo:

<b>Converter Stroke em Linhas Externas</b>	Especifica se os strokes (pinceladas) serão cortados separadamente como objeto.
<b>Plotar cotas e legendas</b>	Seleciona se legendas e dimensões criadas com a ferramenta de medição devem ser cortadas ou plotadas.
<b>Solda automática</b>	Remove as interseções de objetos sobrepostos e da mesma cor.
<b>Captura automática de cores</b>	Especifica a quantidade de sobreposição entre objetos de cores diferentes.
<b>Sobrecorte</b>	Se selecionada, quando o software estiver cortando ao redor de curvas fechadas, ele continuará cortando ao redor da curva uma segunda vez por uma distância determinada. Isso garante que a curva é recortada completamente.
<b>Otimizar ordem de corte</b>	Quando esta opção não está selecionada, os objetos são cortados ou plotados na ordem em que foram criados. Quando selecionada, o software processa os objetos dentro da área especificada por uma dimensão, antes de prosseguir à área seguinte.
<b>Pausa Entre Páginas</b>	Seleciona se o Gerenciador de Produção deverá fazer uma pausa após o processamento de cada página, permitindo carregar o material depois de cada página.
<b>Cortar cruzamentos de página</b>	Corta a linha divisória de uma página quando o trabalho é panelizado em várias páginas.
<b>Aplicar espaçamento entre cópias entre as páginas</b>	Separa páginas, painéis e panelizações usando a quantidade de espaço especificada para o espaçamento de cópias no grupo <b>Cópias</b> da guia <b>Geral</b> .



**Marcas de registro automáticas**

Adiciona pequenos retângulos nos cantos de cada camada para ajudar no posicionamento de cada peça.

☰ As marcas de registro automáticas são simplesmente posicionadas nos cantos de cada camada. Se as camadas forem de tamanhos diferentes, as marcas de registro automáticas não serão alinhadas umas com as outras. Se você quiser usar as marcas de registro automáticas para alinhar diferentes objetos coloridos uns com os outros, o tamanho do painel deverá ser idêntico para todas as camadas ou a opção **Enviar todas as cores** deverá ser usada com a opção de painel simples ativada.

**Preenchimento**

Permite definir o ângulo e a largura da pena para o preenchimento.

## 20. Imprimindo o Desenho

Antes que seja possível imprimir qualquer desenho, verifique se há uma conexão do software de desenho com o Gerenciador de Produção e se foi criada uma configuração para o dispositivo de saída, conforme determinado nas seções “Configurando Gerenciador de Produção” e “Configurando Dispositivos de Saída”.

Siga os passos abaixo para enviar o documento para o dispositivo de corte:

1. No menu **Arquivo**, selecione **RIPar e Imprimir**.
2. Ajuste as configurações disponíveis na caixa de diálogo, conforme o necessário, e clique em **Enviar**.

### Configurando o Diálogo RIPar e Imprimir

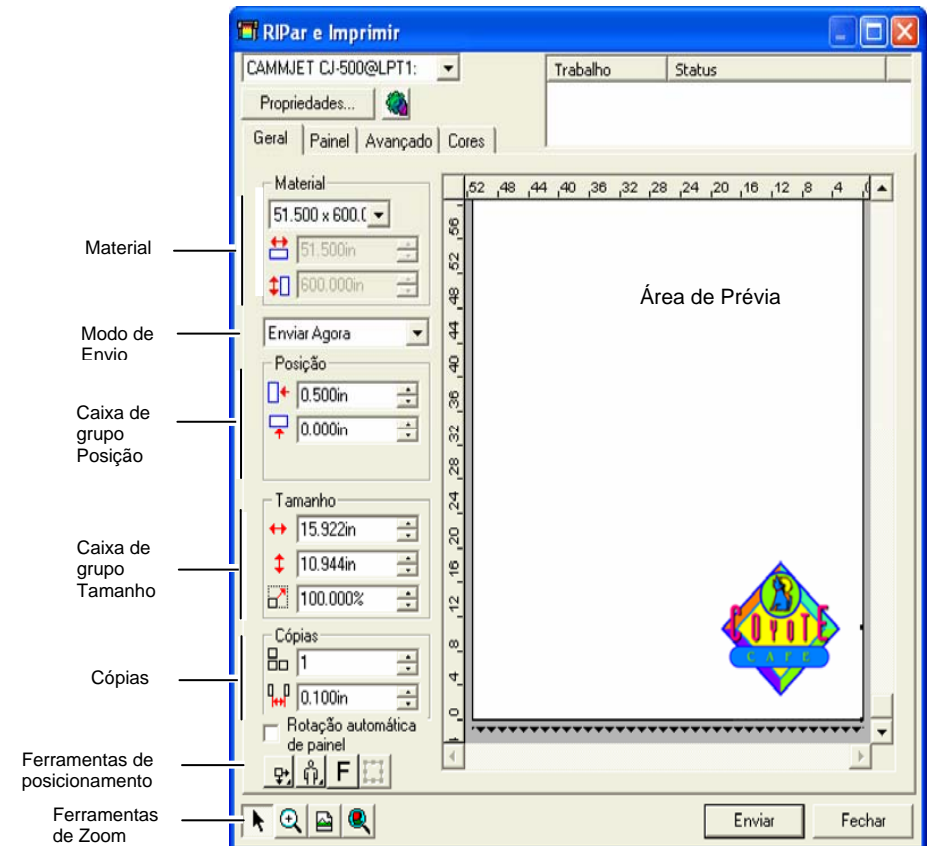
A caixa de diálogo **RIPar e Imprimir** fornece controle total sobre como o trabalho será produzido. Esta caixa de diálogo consiste em quatro guias: **Geral**, **Painel**, **Avançado** e **Ajuste**.

A área na parte superior da caixa de diálogo é comum a todas as guias.



### Diálogo RIPar e Imprimir – Guia Geral

A guia **Geral** permite especificar o tamanho do material e do trabalho e a localização do desenho no material.



É possível dimensionar o diálogo RIPar e Imprimir clicando e arrastando o canto inferior direito.

### Configuração de Materiais

A caixa de grupo **Material** permite especificar o tamanho do material usado no dispositivo de saída ao inserir a Largura e Altura do material. Se o trabalho for maior que o material, o tamanho do material será usado para panelizar o trabalho.

51.000 x 600.C

Selecione o tamanho do material na lista ou especifique um tamanho personalizado, selecionando **Def. Pelo Usuário**.



**Atualizar Tamanho:** essa opção pesquisa o tamanho do material carregado na cortadora. Esse recurso só funciona se o dispositivo e a porta suportarem comunicações bidirecionais.

51.000in

Largura do material.

600.000in

Altura do material.

## Modo de Envio

A lista Enviar permite que você selecione o que deseja fazer com o trabalho quando ele é colocado na fila do Gerenciador de Produção.

**Enviar Agora** O trabalho é automaticamente processado e enviado para o dispositivo de saída.

**Manter na Lista** O trabalho permanece na fila do Gerenciador de Produção até que este o envie manualmente.

**Salvar para Arquivo** O trabalho é processado e salvo como um arquivo nativo (arquivos prt).

O modo **Enviar Agora** não estará disponível se o dispositivo de saída estiver inativo ou se o Gerenciador de Produção estiver em outro computador da rede. Além disso, a opção **Permitir Envio Imediato remoto/Interativo** não estará habilitada nas Preferências do Gerenciador de Produção.

## Configuração de Posições

A caixa de grupo Posição permite especificar em que lugar do material o trabalho será impresso.

0.000in

Distância de deslocamento Y.

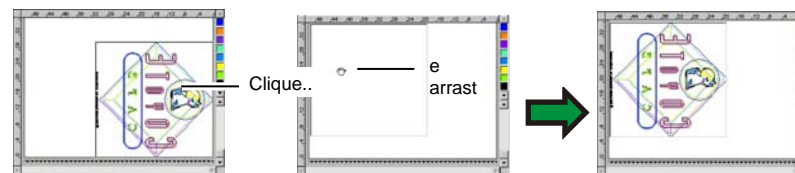
0.000in

Distância de deslocamento X.

Também é possível posicionar o trabalho clicando e arrastando:

1. Escolha **Selecionar** na barra de ferramentas do diálogo RIPar e Imprimir.

2. Clique e arraste a prévia para uma nova posição.



## Configuração de Tamanho

A caixa de grupo Tamanho permite alterar o tamanho da saída.

20.200in

Largura do material de saída.

20.862in

Altura do material de saída.

100.000%

Razão da escala.

**Ajustar ao Material**

Escala o trabalho proporcionalmente de forma que seja o mais largo possível mas ainda cabendo dentro da área imprimível do material de saída.

## Configurações de Cópias

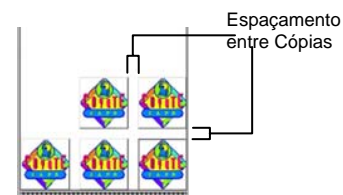
A caixa de grupo Cópias permite definir a quantidade de cópias e o espaçamento entre elas.

1

A quantidade de cópias.

0.100in

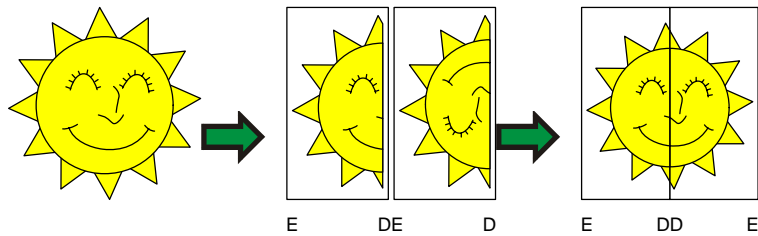
A quantidade de espaço entre as cópias.



As cópias são posicionadas automaticamente para otimizar a utilização do material.

## Rotação Automática de Painel

Se essa opção for marcada, os painéis impressos serão rotacionados em 180° alternadamente de forma que as bordas verticais adjacentes sejam sempre impressas com o mesmo lado do cabeçote de impressão. Isso ajuda na correspondência perfeita dos painéis.



## Ferramentas de Posicionamento

As ferramentas de Posicionamento permitem girar, espelhar ou posicionar o trabalho.

	O trabalho é posicionado em distâncias especificadas a partir da borda direita e da borda dianteira do material.	
	O trabalho é centralizado na borda dianteira do material.	
	O trabalho é centralizado no comprimento e na largura do material.	
	O trabalho é posicionado em distâncias especificadas a partir da borda esquerda e da borda dianteira do material.	
	Gira o trabalho em incrementos de 90 graus.	
	Espelha o trabalho verticalmente.	

## Ferramentas de Visualização

As ferramentas de Visualização permitem manipular o trabalho na área de prévia.

- Altera a posição do trabalho no material clicando e arrastando a prévia do trabalho.
- Aplica zoom-in ou zoom-out. Pressione a tecla **CTRL** para aplicar zoom-out.

- Traz a área de prévia de volta à exibição padrão.
- Aplica zoom para ajustar todos os objetos na área de prévia.
- Clique neste botão para alternar a prévia, de modo que ela exiba só os objetos selecionados ou o desenho inteiro.

## Diálogo RPar e Imprimir – Guia Painel


Trabalhos maiores que o tamanho do material devem ser panelizados antes de serem impressos.


O painel pode ser dividido em várias colunas e linhas. Cada seção ou célula é denominada *Painel*.


A guia **Painel** fornece várias ferramentas para panelizar o trabalho.

## Ferramentas de Painel

A barra de ferramentas fornece ferramentas para alterar o modo Painel e fazer automaticamente a panelização.

 Trava as colunas, de modo que os painéis em uma mesma coluna possam ser ajustados como um grupo.

 Trava as linhas, de modo que os painéis em uma mesma linha possam ser ajustados como um grupo.

 Trava colunas e linhas, de modo que colunas ou linhas inteiras possam ser ajustadas como um grupo.



**Panelização automática:** Um painel será criado automaticamente incluindo todos os objetos selecionados. Se não houver objetos selecionados, todos os objetos no desenho serão incluídos. Se o desenho for grande demais para caber no material selecionado, ele será panelizado automaticamente de forma que cada painel seja do tamanho máximo possível. A Panelização automática não tenta panelizar a página inteira, apenas o desenho ou os objetos selecionados.



**Panelizar até a margem:** A página inteira do desenho é panelizada automaticamente. Se a página for grande demais para caber no material selecionado, ela será panelizado de forma que cada painel seja do tamanho máximo possível.

## Dimensionando o Painel

O painel define a área de desenho a ser processada para saída. Os elementos do desenho que estiverem fora dos limites do painel não serão impressos.

É possível dimensionar o painel arrastando sua borda ou usando o grupo Tamanho do Painel para digitar o número correspondente ao tamanho.

Alterando o tamanho do painel com o mouse:

4. Mova o cursor na parte superior dos pequenos quadrados vermelhos, ao longo da borda do painel.



5. Clique e arraste para dimensionar o painel.

Digitando o tamanho numérico do painel:

 54.666cm Largura do painel.

 56.458cm Altura do painel.

 0.254cm Margem ao redor do painel.

## Panelizando o Trabalho com a Área de Prévia

É possível adicionar novas áreas ao painel:

1. Mova o cursor do mouse na parte superior da borda do painel.



2. Clique e arraste em direção ao centro do painel para adicionar um novo painel.

Clique e arraste a borda do painel para adicionar um novo painel.

Para dimensionar painéis existentes:

1. Mova o cursor do mouse na parte superior da borda do painel.



2. Clique e arraste para dimensionar o painel.

Clique e arraste a borda do painel para dimensioná-lo.

## Panelizando o Trabalho com a Caixa de Grupo Painel

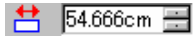
O grupo Painel permite especificar numericamente os painéis.

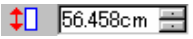


Para especificar o tamanho numérico de cada painel:


6. Selecione, na área de prévia, o painel que deseja dimensionar.


7. Digite o novo tamanho.

 54.666cm Largura do painel selecionado.

 56.458cm Altura do painel selecionado.

Para panelizar o trabalho de maneira uniforme, marque a opção de panelização que deseja executar e digite a quantidade ou o tamanho das colunas e linhas desejadas.


 3 Divide o trabalho em uma quantidade específica de colunas com tamanhos iguais.


 3 Divide o trabalho em uma quantidade específica de linhas com tamanhos iguais.



Colunas Iguais

Linhas Iguais

 9.000in Divide o trabalho em um tamanho específico de colunas, começando da lateral esquerda.

 9.000in Divide o trabalho em um tamanho específico de linhas, começando da parte inferior.

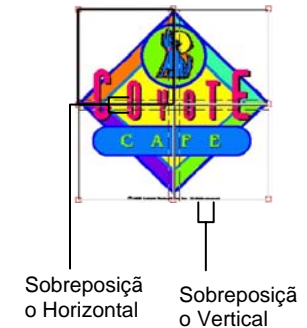



Especificando a largura da coluna


Especificando a altura da linha

## Especificando Sobreposições Entre Painéis

É possível especificar a quantidade de sobreposição entre linhas e colunas. Com a sobreposição, é possível eliminar qualquer espaçamento entre os painéis durante a montagem do resultado final. A sobreposição é medida como a quantidade total com que duas linhas ou colunas se sobrepõem.



 Marque esta opção para criar uma sobreposição nas bordas verticais de painéis.

 Marque esta opção para criar uma sobreposição nas bordas horizontais de painéis.

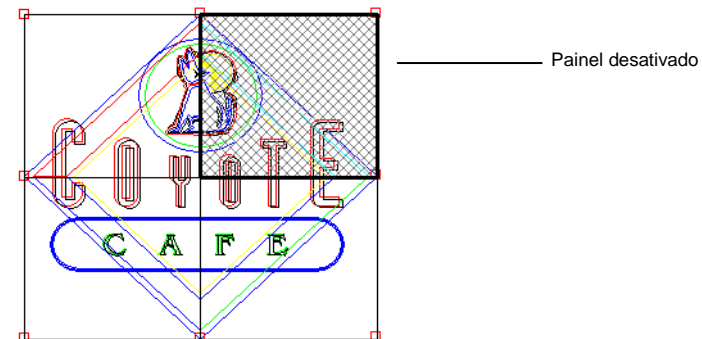
A largura da sobreposição.

## Evitando a Saída de Painéis

Para desativar um painel e evitar que ele seja produzido com o resto do trabalho, siga uma das seguintes etapas:

- Clique duas vezes no painel dentro painel de prévia.
- Clique com o botão direito do mouse no painel dentro painel de prévia.

Painéis desativados são marcados com um padrão embaralhado.

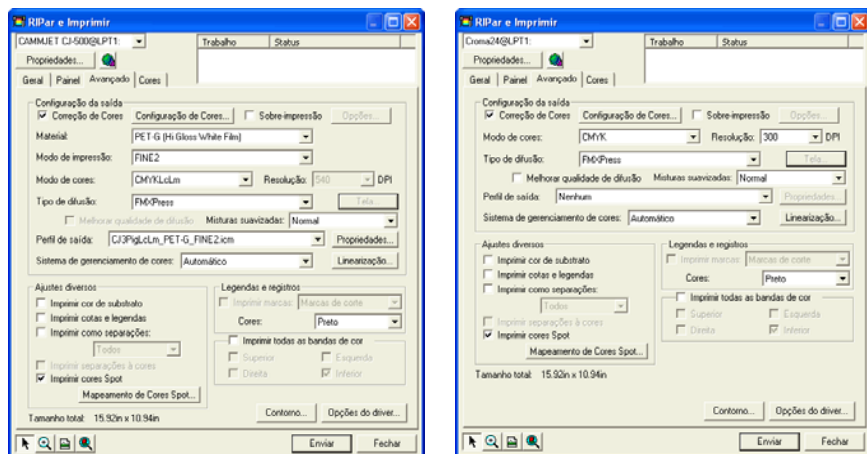


Para fazer com que um painel desativado seja produzido novamente, clique duas vezes ou clique com o botão direito do mouse no painel desativado uma segunda vez.

Um painel em cada trabalho deverá sempre estar ativado. Se você tentar desativar todos os painéis, um dos outros painéis será ativado novamente.

## Diálogo RIPar e Imprimir – Guia Avançado

A guia Avançado do diálogo RIPar e Imprimir, permite definir várias opções específicas para trabalhos de impressão em cores. Dependendo da impressora em uso, a guia **Avançado** terá dois layouts.



Guia Avançado com seleção automática de perfil      Guia Avançado (padrão)

## Definindo a Qualidade de Impressão

Os grupos **Configuração da Saída** e o **Opções do Driver** definem todas as configurações relacionadas à qualidade da impressão.

**Correção de Cores** Se esta opção não estiver selecionada, os trabalhos sendo recebidos serão considerados como já tendo correção de cores.

**Configuração de Cores** Clicar neste botão iniciará a caixa de diálogo Configuração de Cores. Para obter mais informações, consulte “Configurando o Sistema para Impressão em Cores”, na página 104.

## Ignorar Sobre-Impressão

Marque esta opção para ignorar qualquer sobre-impressão que tenha sido configurada no estágio de desenho. Isso poderá ser útil se você quiser economizar tempo e material de saída necessário para a sobre-impressão.

Se você marcar **Ignorar Sobre-Impressão**, a impressão será alterada automaticamente de forma que não use recursos que dependam da sobre-impressão. Por exemplo, material que tenha sido configurado para usar captura de cores agora será impresso sem captura de cores.

## Predefinições

Selecione a predefinição para carregar as configurações relevantes à guia Avançado da predefinição. Apenas as configurações relevantes à guia Avançado (material, modo de cores, tipo de difusão, etc.) serão carregadas a partir da predefinição.

Ao terminar, clique em **Concluído**.

O carregamento de configurações a partir de uma predefinição afeta apenas a guia Avançado; não define o trabalho para usar automaticamente tal predefinição no Gerenciador de Produção.

## Material

Selecione o tipo de material em que o trabalho será impresso.

## Modo de Impressão

Selecione a qualidade de impressão desejada.

## Modo de Cores

Se o dispositivo de saída tiver suporte para vários modos de cores, será possível selecionar aqui um destes modos de cores.

## Resolução

Escolha uma resolução em DPI adequada para o trabalho. Um resolução mais alta produz impressões de maior qualidade, mas aumenta o tempo de processamento.

## Tipo de Difusão

Selecione o tipo de difusão ou o padrão em que cada ponto que forma a imagem será aplicado no material.

## Tela

Clicar no botão **Tela** abrirá uma caixa de diálogo caso o tipo de difusão **Difusão Angular** esteja selecionado. É possível ajustar frequência, ângulo e forma de cada canal de saída (CMYK).

## Suavização de gradientes

Selecione **Normal**, **Melhorada** ou **Super**. As configurações mais altas fazem com que o software faça a renderização de gradientes usando algoritmos mais elaborados que produzem uma difusão mais suave.

## Perfil de

Os perfis de saída são criados para a combinação de tinta,

## Saída

material, resolução e tipo de difusão do seu dispositivo de saída. Ao selecionar, escolha o perfil que corresponda a estes critérios acima citados.

Selecione **Adicionar** para adicionar perfis ICC de saída de outra fonte.

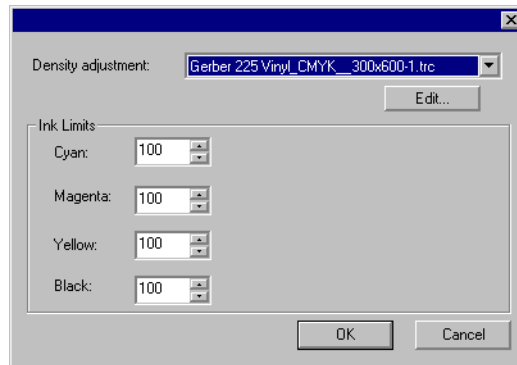
Selecione o perfil ICC e clique em **Abrir**.

## Propriedades

Clicar no botão **Propriedades** abrirá a caixa de diálogo Propriedades do Perfil, que contém as informações pertencentes ao perfil ICC de saída escolhido na janela Perfil de saída. Esta caixa de diálogo também contém os ajustes de UCR/GCR.

## Linearização

Clique para abrir o diálogo Linearização.



### Ajuste de Densidade

Selecionar um arquivo de densidade aplica os ajustes de densidade de tinta criados no Módulo de Calibração de Cores. Se você não quiser aplicar um ajuste de densidade, defina este campo como **Nenhum**.

### Limites de Tinta

Defina o limite de tinta para cada cor de tinta para o percentual de cobertura máximo que o dispositivo possa enviar sem causar problemas de sangramento ou secagem e, em seguida, clique em **OK**.

### Imprimir cor de substrato

Se esta opção for selecionada, a cor da área de desenho será impressa com o desenho.

### Imprimir cotas e legendas

Seleciona se as legendas e dimensões adicionadas com as ferramentas de cota/legenda serão impressas com o desenho.

## Imprimir Como Separações

Marque essa opção para imprimir separadamente cada plano de cor.



É possível selecionar se deseja imprimir um único canal de cores ou todos os canais de cores como um trabalho separado.

### Imprimir separações em cores

Marque essa opção para imprimir cada separação de cores do processo na cor de tinta adequada. Se essa opção não for selecionada, todos os processos de separações de cores serão impressos em preto.

Separções para cores spot sempre serão impressas em preto.

### Usar cores spot da impressora

Permite mapear as cores spot utilizadas no desenho, a fim de especificar tinta na impressora. Consulte “Imprimindo com Cores Spot” na página 131 para obter mais detalhes.

### Compatível com Controle de Cor por Objeto

Envia dados brutos de cor para o Gerenciador de Produção para permitir o gerenciamento e o mapeamento de cores. Se essa configuração estiver marcada, as configurações do Perfil de Entrada e do Objetivo de Renderização são obtidas a partir do diálogo Configuração de Cores e são, portanto, ignoradas no diálogo Especificação de Cores. Consulte Configurando o Sistema para Impressão em Cores para obter mais informações sobre o diálogo Configuração de Cores.



## Legendas e registros

Marque **Imprimir marcas** para imprimir o tipo de marca selecionado: Defina **Cor** como a cor de tinta que será usada para imprimir as marcas. Os tipos de marcas de impressão disponíveis são:

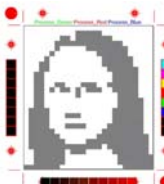
### Marcas de Corte

Adiciona marcas de corte à impressão, para ajudar na apara do material impresso.



### Marcas Padrão

Marcas padrão com o intuito de alinhar separações de cores.



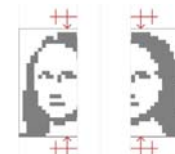
### Cores

Referências das cores para cada cor de tinta serão impressas em torno do trabalho.



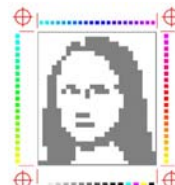
### Marcas de Sobreposição

Marcas de sobreposição serão impressas, indicando como os painéis de um trabalho panelizado deverá ser sobreposto.



### Escala de Tons

Referências das cores contendo cores CMY misturadas e uma escala de cinza serão impressas em torno do trabalho.



### Margem

Marcas serão impressas nos cantos do trabalho indicando suas margens externas.



### Borda

Uma borda será impressa em torno da borda externa do trabalho.



### Imprimir todas as bandas de cor

Imprime uma faixa fina de cada cor de tinta junto com os cantos selecionados da impressão para mostrar que todos os cabeçotes de impressão estão disparando.



### Contorno

Clicar neste botão abrirá a caixa de diálogo Opções de Contorno. Consulte "Configurando as Opções de Corte de Contorno" na página 133.

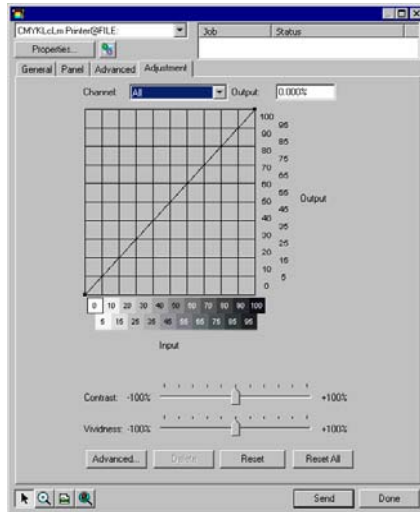
### Opções do Driver

Clicar neste botão abrirá a caixa de diálogo Opções do Driver. Consulte "Configurando Opções do Driver" na página 132.

## Diálogo RiPar e Imprimir – Guia Ajuste

A guia **Ajuste de Cores** fornece algumas ferramentas básicas para ajustar manualmente as cores de saída.

Cada canal de cores é listado separadamente como uma curva de linearização que determina qual o percentual de cobertura que será usado (saída) para um percentual especificado na imagem original (entrada).



**Prévia** Marque essa opção para ver as alterações nas configurações de cores refletidas no painel de prévia.

**Canal** Selecione o canal de cores que deseja editar. Selecione **Todos** para aplicar as alterações em todos os canais de cores.

**Saída** O valor do ponto que está selecionado no momento na curva de linearização.

- Clique na curva para selecionar um ponto diferente para edição. Também é possível selecionar um ponto clicando na legenda do eixo de entrada.
- Para alterar o valor em um determinado ponto na curva, edite o valor no campo **Saída** ou clique e arraste o ponto para cima ou para baixo.

**Contraste** Ajusta a quantidade de contraste da imagem.

Esta configuração está disponível apenas quando **Todos** os canais de cores são selecionados.

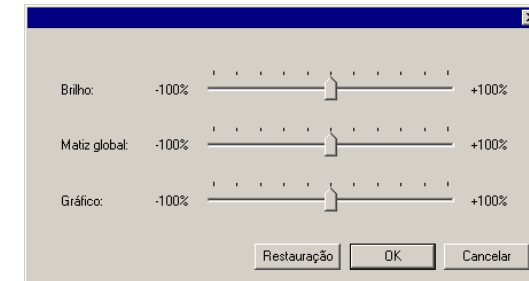
### Intensidade

Ajusta a intensidade da imagem. Configurações mais altas intensificam a saturação de cores e o brilho à custa de fidelidade de cores e detalhes. Configurações mais baixas diminuem a saturação de cores e o brilho, mas aumentam o contraste.

Esta configuração está disponível apenas quando **Todos** os canais de cores são selecionados.

### Avançado

Clique para editar as configurações de cor na imagem usando um modelo mais avançado.



Esta configuração está disponível apenas quando **Todos** os canais de cores são selecionados.

**Brilho** Valores mais altos tornam todas as cores na imagem mais claras em tonalidade. Valores mais baixos escurecem todas as cores na imagem.

**Cor global** Esta configuração ajusta a cor geral da imagem. Ela pode tornar a imagem azulada ou com tonalidade sépia. Para esta configuração, o intervalo de valores de -100% a +100% representa o espectro de cores que podem ser aplicadas à imagem.

**Saturação** Valores mais altos aumentam a quantidade de cor na imagem, mas podem reduzir o contraste e os detalhes. Valores mais baixos reduzem a quantidade de cor.

**Redefinir** Clique para redefinir todos os controles deslizantes aos seus padrões.

Clique em **OK** para aceitar as alterações e voltar para a guia Ajuste de cores.

Clique para excluir o ponto selecionado da curva de linearização.

### Apagar

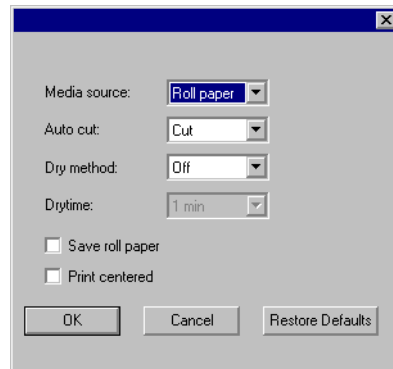
**Redefinir** Clique para restaurar os valores e configurações do canal atual para seus estados originais.

**Redefinir Todos** Clique para restaurar os valores e configurações de todos os canais para seus estados originais.

## Configurando Opções do Driver

O diálogo Opções do Driver exibe as configurações relacionadas ao dispositivo de saída selecionado.

As opções exibidas poderão variar dependendo do dispositivo de saída.



**Habilitar Opções do Driver** Permite usar as opções de driver disponíveis para seu dispositivo de saída. Quando as opções do driver são ativadas, é possível designar opções especiais dentro do diálogo de opções do driver. Quando as opções do driver são desativadas, as configurações da própria impressora são utilizadas.

**Sobre-Impressão** Número de vezes que você deseja que a impressora imprima sobre a mesma área. Essa opção aumenta o número de camadas de tinta colocadas no material.

**Espaçamento Entre Páginas** A quantidade de espaço entre cada trabalho separado.

**Tempo de Secagem** Esse é o tempo que a impressora espera após a conclusão da impressão, permitindo a secagem da tinta.

**Direção de Impressão** Direção de movimento dos cabeçotes de impressão durante a impressão. No modo bidirecional os cabeçotes de impressão imprimem da esquerda para a direita e em seguida, da direita para a esquerda. No modo unidirecional, os cabeçotes imprimem unicamente da direita para a esquerda. O modo bidirecional imprime mais rápido, mas o modo unidirecional geralmente produz uma impressão de qualidade superior.

**Calibração de Avanço de Material** Se essa opção for marcada, a impressora usará o valor fornecido para compensar variações em taxas de avanço durante o processo de saída. Isso fornece uma saída mais precisa.

**Cortar a Folha Após a Impressão** Corta o material após a conclusão da impressão. Se for definido um tempo de secagem, o material será cortado depois deste tempo.

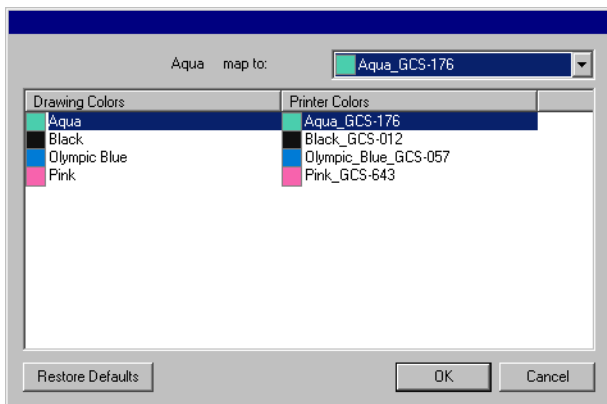
**Avançar após impressão** Se essa opção for marcada, o material será avançado até após os cabeçotes e permanecerão no final do trabalho.

**Restaurar padrões** Clique nessa opção para restaurar todas as configurações na guia para seus valores padrão.


## Imprimindo com Cores Spot

Algumas impressoras têm suporte para tintas de cores Spot. Cores Spot são utilizadas para reproduzir cores difíceis de ser reproduzidas com tintas padrão. Se a sua impressora tem suporte para cores Spot, execute os passos a seguir para imprimi-las.

1. Use as tabelas de cores spot da impressora para criar o desenho.
  - ☰ O software já vem com bibliotecas de cores Spot específicas para impressoras com suporte para impressão em cores Spot. Se uma determinada cor não estiver na lista da biblioteca de cores, será necessário criar a cor e defini-la como cor Spot.
2. No menu **Arquivo**, selecione **RIPar e Imprimir**.
3. Selecione a guia **Avançado**.
4. No grupo de configurações **Diversos**, marque **Imprimir Cores Spot**.
5. Clique no botão **Mapeamento de Cores Spot**.



- a. Selecione a cor de desenho da qual deseja alterar o mapeamento e selecione **Cores da Impressora** na lista **Mapear em**. Selecione **Imprimir Como Cores de Processo** se quiser imprimir esta cor usando cores de processo (CMYK). Selecione **Ignorar** para desabilitar a cor.
  - b. Clique em **OK**.
6. Defina as opções adequadas na caixa de diálogo **RIPar e Imprimir** e, em seguida, clique em **Enviar** para imprimir o trabalho.

 A impressora ou o Gerenciador de Produção avisará sempre que a tinta de cor spot tiver que ser alterada na impressora.

## Corte de Contorno

O corte de contorno permite imprimir e, em seguida, cortar uma linha de contorno ao redor do desenho. A impressão de um desenho com corte de contorno envolve várias etapas:


1. Crie o desenho no software e adicione uma linha de corte de contorno. Consulte "Usando Corte de Contorno" na página 100 para obter mais detalhes.
2. No menu **Arquivo**, selecione **RIPar e Imprimir**.
3. Selecione a guia **Avançado** na caixa de diálogo **RIPar e Imprimir**.
4. Clique em **Contorno**.
5. Defina as opções de corte de contorno.

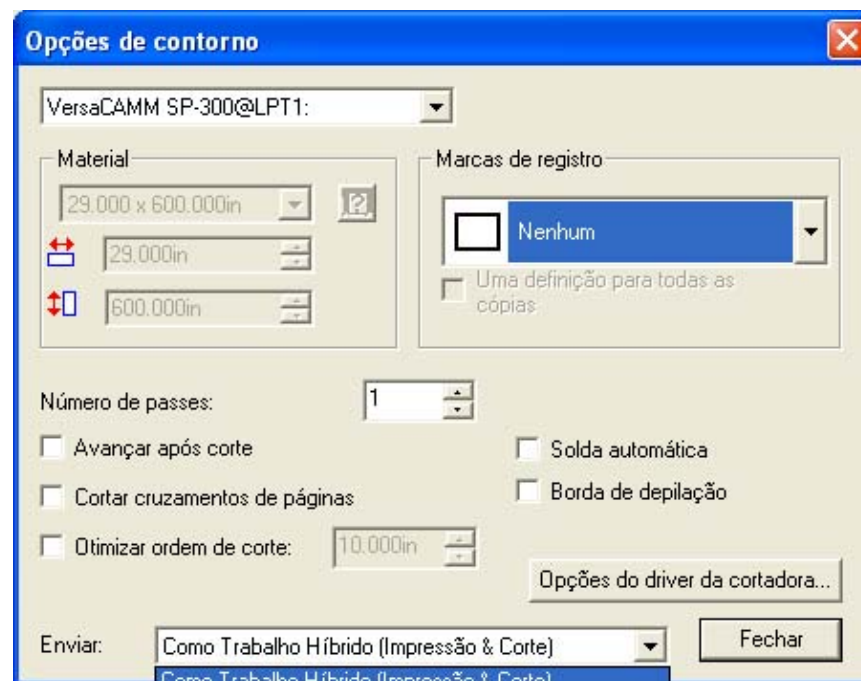
6. Imprima o desenho.
7. Recorte o corte de contorno.

## Configurando as Opções de Corte de Contorno



Quando um trabalho de impressão contendo um ou mais cortes de contorno é aberto no diálogo **RIPar e Imprimir**, é possível definir as opções de corte para os cortes de contorno no diálogo **Opções de Contorno**.

Para acessar o diálogo **Opções de contorno**, clique no botão **Contorno** na guia **Avançado** do diálogo **RIPar e Imprimir**.

 Se você ainda não configurou a cortadora de vinil, você será solicitado a adicionar uma configuração antes que possa acessar o diálogo **Opções de Contorno**.



As seguintes opções podem ser selecionadas:

-  A cortadora que será usada para cortar o contorno.
-  Tamanho do material.



Largura do material.



Altura do material.



**Atualizar Tamanho:** essa opção pesquisa o tamanho do material carregado na cortadora. Esse recurso funciona apenas para dispositivos com capacidade de comunicação bi-direcional, como dispositivos seriais ou USB.

### Marcas de Registro

Selecione o tipo de marca de registro para ajudar no alinhamento do material impresso à cortadora de corte de contorno. Algumas cortadoras são equipadas com sensores que detectam automaticamente as marcas de registro.

A cor das marcas de registro é determinada pela configuração **Cores de Marcas de Impressão** na guia **Avançado** do diálogo RIPar e Imprimir.

Para obter melhores resultados com uma cortadora alinhada automaticamente, use a marca de registro para tal fabricante e dispositivo.



#### 4 Pontos Horizontal

Coloca marcas de registro ao longo dos cantos horizontais superior e inferior do trabalho.



#### Vertical

Coloca as marcas de registro no lado direito da imagem. A seta na marca de registro indica a direção de avanço do material para corte.



#### Horizontal

Coloca as marcas de registro na parte inferior da imagem. A seta na marca de registro indica a direção de avanço do material para corte.

### Uma definição para todas as cópias

Se esta opção estiver assinalada, um único conjunto de marcas de registro será impresso para o trabalho inteiro.

### Avançar Após Corte

Marque esta opção levantar a lâmina e avançar o

material após a saída e redefinir a origem.

### Cortar cruzamentos de página

Corta a linha divisória de uma página quando o trabalho é panelizado em várias páginas.

### Otimizar ordem de corte

Quando esta opção não está selecionada, os objetos são cortados ou plotados na ordem em que foram criados. Quando selecionada, o software processa os objetos dentro da área especificada por uma dimensão, antes de prosseguir à área seguinte.

### Solda automática

Remove as interseções de objetos sobrepostos e da mesma cor.

### Borda de Depilação

Corta uma borda ao redor de todos os objetos na cor selecionada.

### Margem do Painel

O tamanho da margem. A margem é a parte do painel que estende-se fora dos limites do trabalho.

### Enviar

Especifique como o trabalho será enviado para o dispositivo de saída:

#### Como Trabalho Híbrido (Impressão & Corte)

Envia os dados de impressão e de corte como um único trabalho. Esta opção está disponível para dispositivos de impressão/corte híbridos.

#### Como Trabalhos Separados

Envia os dados de impressão e de corte como trabalhos separados. Esta opção estará disponível se forem usados diferentes dispositivos para corte e impressão. Isso também é conhecido como saída híbrida virtual.

#### Somente Trabalho de Impressão

Envia apenas o trabalho de impressão.

#### Somente Trabalho de Contorno

Envia apenas o trabalho de corte.

### Opções do Driver da Cortadora

Clique para editar as opções do driver da cortadora. Consulte "Configurando Opções do Driver da Cortadora" na página 120 para obter detalhes.

Ao terminar, clique em **Concluído** para voltar para a guia **Avançado** do diálogo RIPar e Imprimir.

### *Cortando o Contorno em um Dispositivo Híbrido*

Se um dispositivo híbrido estiver sendo usado, o contorno será cortado automaticamente após a impressão.

### *Cortando o Contorno Como um Trabalho Separado*

Se os dados de impressão e corte forem enviados como trabalhos separados, o software produzirá o trabalho de impressão primeiro. O trabalho de corte será colocado na fina do dispositivo de corte selecionado e seu status será definido como **Mantendo**. Será possível, então, carregar o material de saída a partir da impressora para o dispositivo de corte e enviar o trabalho de corte para o dispositivo.

Para que o contorno seja alinhado apropriadamente no trabalho de impressão, é necessário alinhar o trabalho de corte ao resultado impresso usando o alinhamento automático ou manual.

### **Cortando o Contorno em uma Cortadora com Alinhamento Automático**

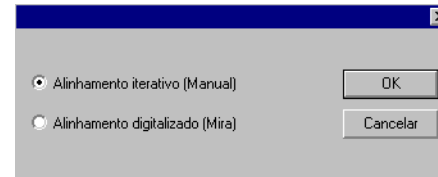
1. Faça o RIP e imprima o trabalho.
2. Remova o material de saída da impressora e carregue-o na cortadora.
3. Produza o trabalho de corte na Fila de Trabalho como faria normalmente com um trabalho de impressão.



4. Alinhe a cabeça de corte sobre a primeira marca de registro automática (direita inferior, caso não marcado) usando os controles do painel frontal da cortadora.
5. Clique em **OK** para cortar o contorno.

### **Cortando o Contorno em uma Cortadora com Alinhamento Manual**

1. Faça o RIP e imprima o trabalho.
2. Remova o material de saída da impressora e carregue-o na cortadora. Certifique-se de que o material de saída esteja reto e alinhe as marcas de registro à origem da cortadora.
3. Produza o trabalho de corte na Fila de Trabalho como faria normalmente com um trabalho de impressão.



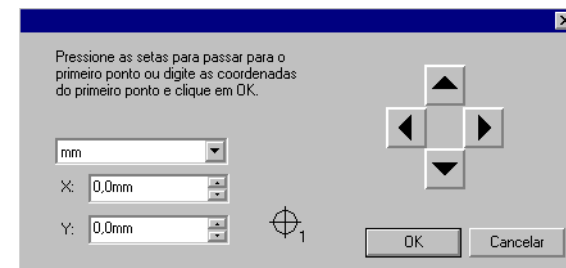
4. Selecione o método a ser usado para posicionar a cabeça de corte sobre as marcas de registro e clique em **OK**.

**Alinhamento Iterativo** Você posicionará a cabeça de corte sobre as marcas de registro usando os controles do software.

**Alinhamento Digitalizado** Você posicionará a cabeça de corte sobre as marcas de registro usando os controles na face da cortadora.

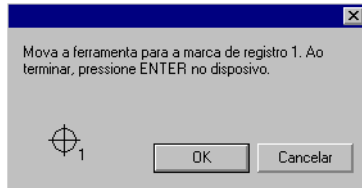
Essa opção somente estará disponível quando for usado um protocolo de comunicações bidirecional, como serial ou USB.

- a. Para indicar a posição das marcas de registro usando o **Alinhamento Iterativo**:

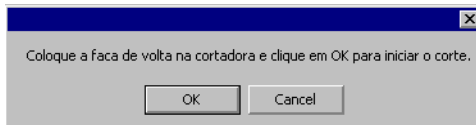




- i. Use os botões de seta para posicionar a cabeça do dispositivo de corte sobre a marca de registro 1 e clique em **OK**.
  - ii. Repita essa etapa para todas as marcas de registro adicionais.
- b. Para indicar a posição das marcas de registro usando o **Alinhamento Digitalizado**:



- i. Use os controles do painel frontal da cortadora para posicionar a cabeça do dispositivo de corte sobre a marca de registro 1. Pressione **Enter** no dispositivo de corte e, em seguida, clique em **OK**.
- ii. Repita essa etapa para todas as marcas de registro adicionais.



5. Certifique-se de que a lâmina esteja carregada na cortadora e clique em **OK** para cortar a parte de contorno do desenho.

## 21. Gravando seu Desenho

Para produzir o trabalho, os preenchimentos de gravação deverão ser aplicados ao desenho.

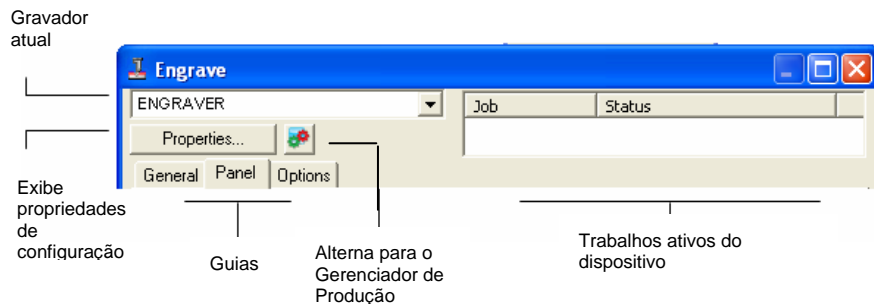
Antes que seja possível produzir qualquer desenho, verifique se há uma conexão do software de desenho com o Gerenciador de Produção e se foi criada uma configuração para o dispositivo de saída, conforme determinado no Manual do Usuário do Gerenciador de Produção.

1. No menu **Arquivo**, selecione **Gravar**.
2. Selecione o tamanho do material na caixa de grupo **Material**.
3. Ajuste as configurações disponíveis na caixa de diálogo Gravação, conforme o necessário, e clique em **Enviar**.

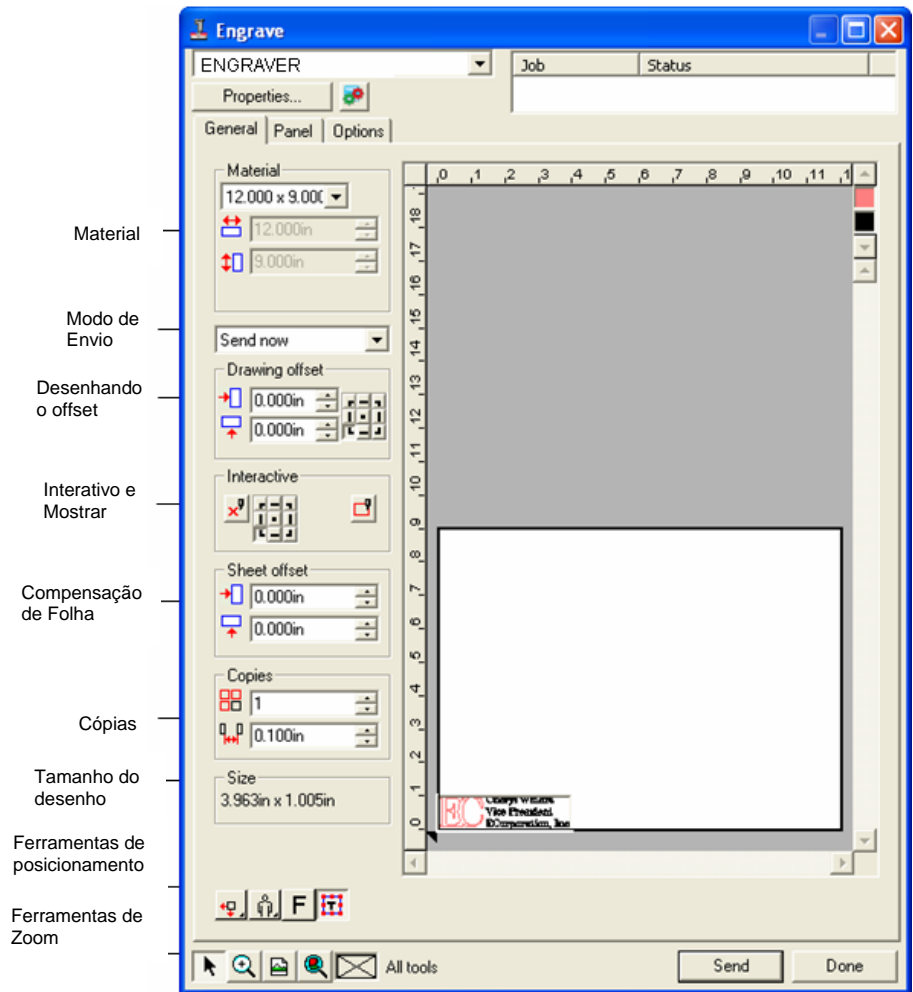
### Configurações do Diálogo Gravação

A caixa de diálogo Gravação fornece controle total sobre como o trabalho será produzido.

A área na parte superior da caixa de diálogo é comum a todas as guias:



### Diálogo Gravação – Guia Geral



### Configuração de Materiais

A caixa de grupo Material permite que você especifique o tamanho do material usado no dispositivo de saída.

8.800 x 3.000in

Selecione o tamanho do material na lista ou especifique um tamanho personalizado, selecionando **Def. Pelo Usuário**.



 8.800in Largura do material.

 3.000in Altura do material.

## Modo de Envio

O modo de Envio permite que você selecione o que deseja fazer com o trabalho quando ele é colocado na fila do Gerenciador de Produção.

**Enviar Agora** O trabalho é processado automaticamente e salvo como um arquivo .PLT nativo.

**Manter na Lista** O trabalho permanece na fila do Gerenciador de Produção até que você envie o trabalho para o gravador a partir da janela do Gerenciador de Produção.

**Salvar para Arquivo** O trabalho é processado e salvo como um arquivo nativo.



O modo **Enviar Agora** não estará disponível se o dispositivo de saída estiver inativo ou se o Gerenciador de Produção estiver em outro computador da rede. Além disso, a opção **Permitir Envio Imediato remoto/Interativo** não estará habilitada nas Preferências do Gerenciador de Produção. Consulte o Manual do Usuário do Gerenciador de Produção para obter mais informações.

## Desenhando o offset

A caixa de grupo Desenhando o offset permite que você defina a distância entre o desenho e a borda da folha.



Especifica em que ponto da folha o desenho será colocado para produção.

 Para usar essa opção, selecione a ferramenta de posicionamento para as bordas esquerdas e inferiores do material. 

 0.000in Distância de deslocamento Y.

 0.000in Distância de deslocamento X.

## Modo Interativo e Mostrar

O modo interativo permite que você interaja dinamicamente com a cabeça da ferramenta movendo a ferramenta conforme você altera a posição do trabalho na área de prévia.

Para usar o recurso interativo, seu gravador deve estar ligado e on-line. Alguns gravadores não aceitam comunicações interativas.



Ativa o modo interativo.



Usando qualquer um dos nove pontos na Grade de referência, é possível ajustar para qual canto do desenho o gravador moverá.




O recurso Mostrar desenha uma caixa delimitadora ao redor do trabalho sem baixar a ferramenta.

## Compensação de Folha

A caixa de grupo Compensação de Folha permite que você defina a distância entre a folha e o gravador.

 0.000in

Distância de deslocamento Y.

 0.000in

Distância de deslocamento X.

## Configurações de Cópias

A caixa de grupo Cópias permite definir a quantidade de cópias e o espaçamento entre elas.

 1

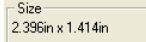
Quantidade de cópias.

 0.500in

Quantidade de espaço entre as cópias.

## Tamanho do Desenho

A caixa de grupo Tamanho permite que você veja o tamanho do desenho.









 Size  
2.396in x 1.414in

Exibe o tamanho total do trabalho.

## Ferramentas de Posicionamento







As ferramentas de Posicionamento permitem girar, espelhar ou posicionar o trabalho.

Para ajudar mais o posicionamento do trabalho, use os valores de Desenhando o offset.

-  O trabalho é colocado nas bordas esquerda e inferior do material.
-  O trabalho é centralizado horizontalmente no material.
-  O trabalho é centralizado na largura e no comprimento do material.
-  O trabalho é colocado nas bordas direita e inferior do material.
-  O trabalho é centralizado verticalmente no material.
-  Gira o trabalho em incrementos de 90 graus.
-  Espelha o trabalho verticalmente.
-  O triângulo mostra o ponto de origem do gravador.

### Ferramentas de Visualização

As ferramentas de Visualização permitem manipular a visualização na área de prévia.

-  Altera a posição do trabalho no material clicando e arrastando a prévia do trabalho.
-  Aplica zoom-in ou zoom-out. Pressione a tecla Ctrl para aplicar zoom-out.
-  Traz a área de prévia de volta à exibição padrão.
-  Aplica zoom para ajustar todos os objetos na área de prévia.
-  Exibe a cor da ferramenta atual selecionada na área de prévia. Se todas as ferramentas estiverem selecionadas, a caixa terá uma marca de X.
-  Clique neste botão para alternar a prévia, de modo que ela exiba só os objetos selecionados ou o desenho inteiro.

### Cor da Ferramenta

Selecione a cor da ferramenta a ser exibida na área de prévia. Somente a cor exibida será processada.

Não será possível selecionar ferramentas individuais se a opção Enviar todas as ferramentas, na guia Opções, estiver marcada.

Para alterar a ordem de saída, clique e arraste as cores da ferramenta.

### Diálogo Gravação – Guia Painel

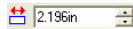
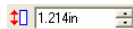
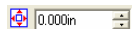
O painel define a área de desenho a ser processada para saída. Os elementos do desenho que estiverem fora dos limites do painel não serão produzidos.

## Tamanho do painel

A caixa de grupo Tamanho do painel permite que você especifique o tamanho do painel usando valores de largura, altura e margem.

### Dimensionando o Painel Numericamente

Ajuste os seguintes parâmetros:

 2.196in	Largura do painel.
 1.214in	Altura do painel.
 0.000in	Margem ao redor do painel.

### Dimensionando o Painel com o Mouse

1. Mova o cursor na parte superior dos pequenos quadrados vermelhos, ao longo da borda do painel.
2. Clique e arraste para dimensionar o painel.


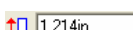





Clique nos quadrados vermelhos para alterar o tamanho do painel

## Caixa de Grupo Painel

Trabalhos maiores que o tamanho da folha devem ser panelizados antes de serem impressos. O painel pode ser dividido em várias colunas e linhas. Cada seção é chamada Painel.

A caixa de grupo Painel permite que você especifique os painéis numericamente usando valores de largura e altura.

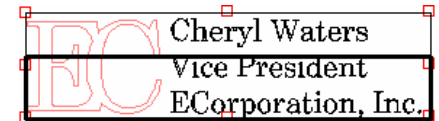
Total tiles: 1	Exibe a quantidade de painéis.
 2.196in	Largura dos painéis.
 1.214in	Alugar dos painéis.
	Divide o trabalho em uma quantidade específica de colunas com tamanhos iguais.
	Divide o trabalho em colunas de um tamanho específico, começando da lateral esquerda.
	Divide o trabalho em uma quantidade específica de linhas com tamanhos iguais.



Divide o trabalho em um tamanho específico de linhas, começando da parte inferior.

### Criando Novos Painéis com o Mouse

1. Mova o cursor do mouse na parte superior da borda do painel.
2. Clique e arraste em direção ao centro do painel.



Clique na borda do painel para criar painéis

### Dimensionando Painéis Existentes com o Mouse

1. Mova o cursor do mouse no topo da borda do painel ou sobre os quadrados vermelhos.
2. Clique e arraste.

### Evitando a Produção de Painéis

Siga uma destas etapas:

- Clique duas vezes no painel na tela de prévia.
- Clique com o botão direito do mouse no painel na tela de prévia.
- Painéis desativados são marcados com um padrão embaralhado.

Para ativar um painel desativado, clique duas vezes ou clique com o botão direito do mouse no painel desativado.



Painel desativado

Um painel deve estar sempre ativado. Se você tentar desativar todos os painéis, um dos outros painéis será ativado novamente.

## Sobreposição

A sobreposição, medida como a quantidade total em que duas linhas ou colunas se sobrepõem, pode eliminar folgas entre painéis ao montar a produção final.



Marque esta opção para criar uma sobreposição nas bordas horizontais de painéis.



Marque esta opção para criar uma sobreposição nas bordas verticais de painéis.

0.167in

Quantidade de sobreposição entre os painéis.

## Panelizar Todas as Cópias Individualmente

### Panelizar todas as cópias

Marque para mostrar todas as cópias na tela de prévia de forma que os painéis possam ser ajustados em cada cópia. Quando essa opção é ativada, a altura e a largura do trabalho na guia Geral serão atualizadas conforme o número de cópias é alterado.

## Ferramentas de Painel

A barra de ferramentas fornece ferramentas para panelizar o trabalho automaticamente.



O Modo Painel trava colunas e linhas, de forma que colunas ou linhas inteiras possam ser ajustadas como um grupo.



A Panelização Automática cria um painel que inclui todos os objetos selecionados. Se não houver objetos selecionados, todos os objetos no desenho serão incluídos. Se o desenho for grande demais para caber no material selecionado, ele será panelizado automaticamente de forma que cada painel seja do tamanho máximo possível.

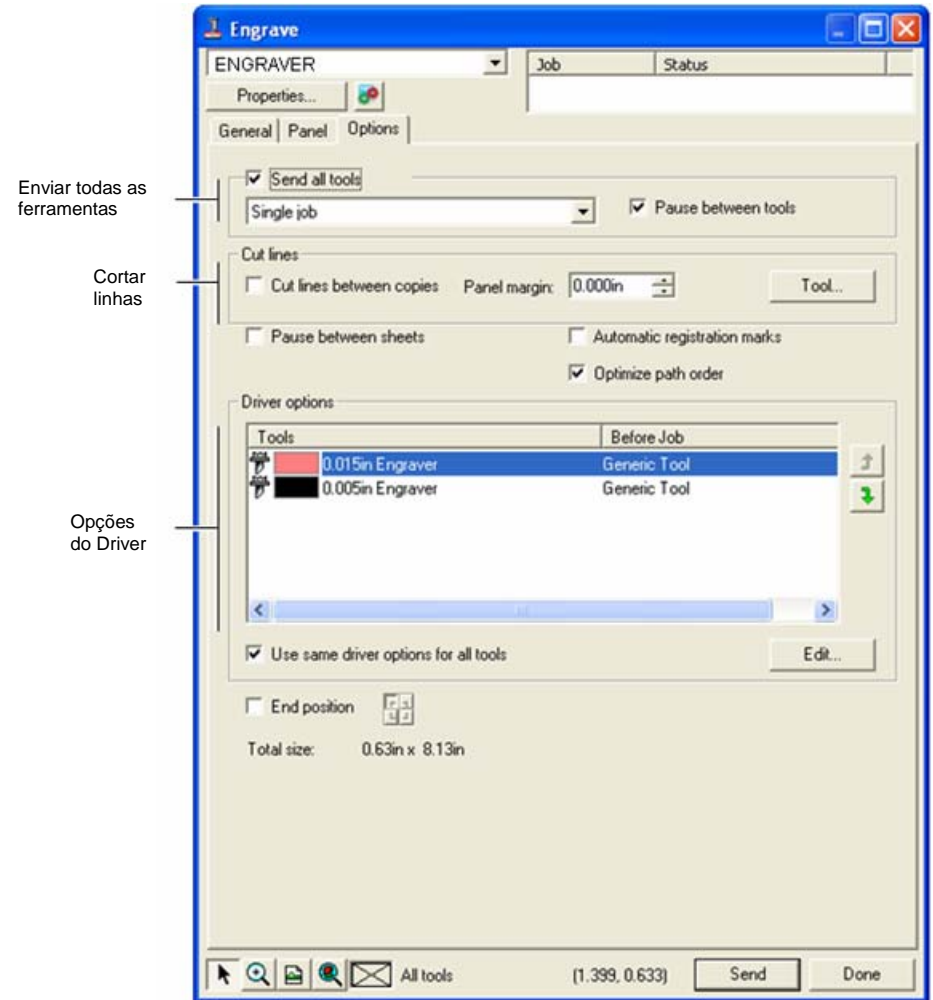
A Panelização automática não tenta panelizar a página inteira, apenas o desenho ou os objetos selecionados.

### Panelizar até a Margem

Panelizar até a Margem paneliza a página inteira do desenho. Se o desenho for grande demais para caber no material selecionado, ele será panelizado de forma que cada painel seja do tamanho máximo possível.

## Diálogo Gravação – Guia Opções

A guia Opções permite que você defina várias opções para a gravar trabalhos.



Enviar todas as ferramentas

Cortar linhas

Opções do Driver

### Enviar todas as ferramentas

Marque para gravar todas as ferramentas e selecionar como cada ferramenta será processada.

### Trabalho único

O trabalho é enviado como um arquivo simples e é processado usando o mesmo tamanho de painel para todas as ferramentas.

**Múltiplos trabalhos** Um arquivo de trabalho em separado é criado para cada ferramenta, mas estes arquivos ainda são processados usando o mesmo tamanho de painel para todas as ferramentas.

**Pausa entre ferramentas** Marque para permitir que o Gerenciador de Produção solicite a inserção da próxima ferramenta para cada troca de ferramenta. Esta opção só poderá ser selecionada se a opção Enviar todas as ferramentas estiver selecionada.

**Cortar linhas** Corta um retângulo ao redor de cada cópia serializada ou entre objetos serializados.

**Cortar linhas entre as cópias** Para um único objeto, Cortar linhas gravará uma borda. Para vários objetos, Cortar linha gravará uma borda ao redor de cada cópia. Essas linhas não se sobrepõem.

**Margem do Painel** Para um único objeto, Margem do Painel define a quantidade de espaço entre as linhas cortadas. Para vários objetos, Margem do Painel define a quantidade de espaço entre as linhas cortadas.

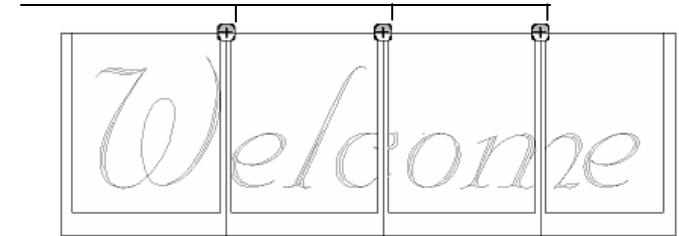
**Ferramenta** Abre a caixa de diálogo Ferramentas. Você pode escolher um nome de ferramenta, alterar a Profundidade, Descida e Folga. Consulte “Opções da Ferramenta” à direita para obter mais informações.

**Pausa entre páginas** Seleciona se o Gerenciador de Produção deve pausar após o processamento de cada página, permitindo que você carregue o material e alinhe as Marcas de Registro após cada página.

**Marcas de registro automáticas** Para trabalhos de placa longa / placa larga, o software cria um ponto em cada painel, que ajudará no alinhamento da produção final. Após o processamento de cada painel, use a Marca de Registro criada para alinhar o painel com o canto superior esquerdo do gravador.

Consulte “Panelizar Todas as Cópia Individualmente” na página 141 para obter mais informações.

Marcas de registro



**Otimizar ordem de caminho**

Otimiza a ordem na qual o gravador move-se de um caminho para o outro para reduzir o tempo de gravação.

**Opções do Driver**

Mostra as ferramentas usadas para o trabalho e permite que você suprima saídas e defina parâmetros de gravação para a máquina.

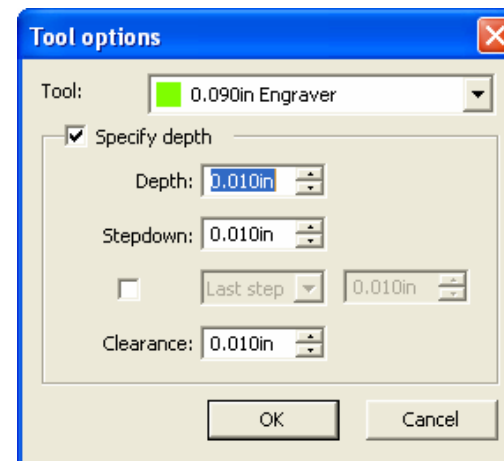
**Editar** Permite que você ajuste parâmetros de gravação para Antes do Trabalho, Após o Trabalho e Macro. Consulte “Opções do Driver do Gravador” na página 143 para obter mais informações.



Pontos de posição final permitem que você especifique para onde o gravador retornará no final do trabalho.

## Opções da Ferramenta

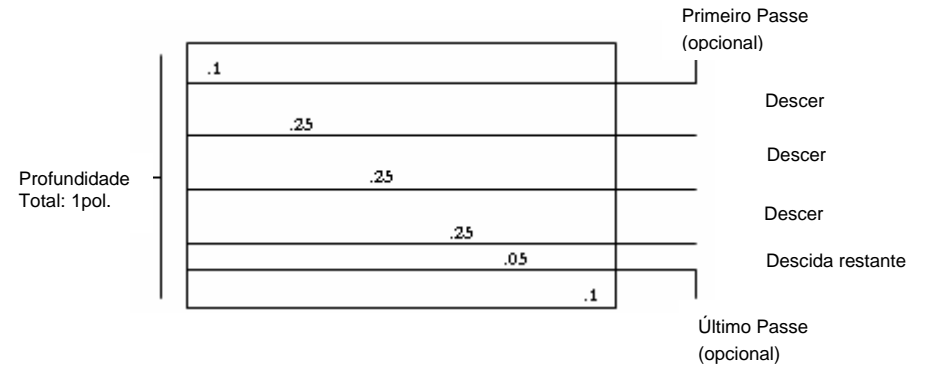
Opções da Ferramenta permitem que você defina parâmetros para a ferramenta.



1. Na caixa de diálogo Gravação – guia Opções, clique em **Ferramenta**.

2. Ajuste os seguintes parâmetros:

<b>Nome da Ferramenta</b>	Exibe o nome da ferramenta selecionada.
<b>Especificar profundidade</b>	Marque para entrar valores que substituirão os ajustes do gravador.
<b>Profundidade</b>	Especifica a profundidade total em que a ferramenta gravará.
<b>Descer</b>	Especifica a profundidade em que a ferramenta gravará em cada passe para garantir que a ferramenta não remova muito material.
<b>Primeiro, Último ou Ambos</b>	Define valores de descida adicionais para Primeiro, Último ou Ambos os passes. É possível especificar a profundidade que você deseja que a ferramenta grave em cada passe.



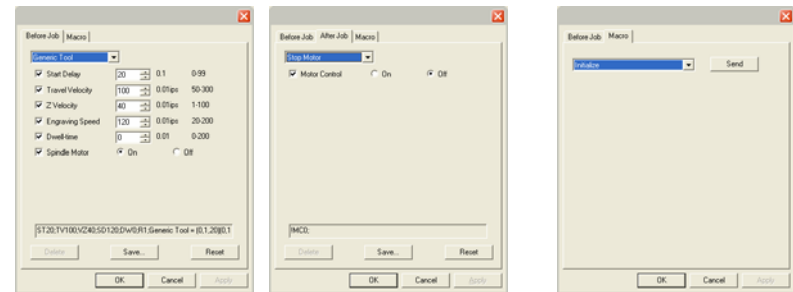
**Folga** Define a quantidade de espaço a ferramenta levanta entre caminhos.

3. Clique em **OK**.

### Opções do Driver do Gravador

As Opções do Driver do Gravador permitem que você defina parâmetros para seu dispositivo de saída.

É possível alterar os valores de forma que as configurações sejam enviadas para o dispositivo de saída, substituindo aquelas no dispositivo de saída.



Guia Antes do Trabalho

Guia Após o Trabalho

Guia Macro


#### Antes do Trabalho

Define os comandos a serem enviados antes de o trabalho ser processado.

#### Após o Trabalho

Define os comandos a serem enviados após o trabalho ter sido processado.

<b>Macro</b>	Permite executar tarefas comuns que, geralmente, precisam ser executadas a partir do painel de controle do gravador.
<b>Salvar</b>	Salva as alterações como um novo comando.
<b>Apagar</b>	Apaga o comando selecionado da lista. É possível apagar apenas comandos que tenham sido adicionados usando o comando Salvar.
<b>Redefinir</b>	Reverte todas as configurações para as configurações padrão. Quaisquer comandos personalizadas que tiverem sido adicionados serão apagados.
<b>Velocidade XY</b>	Velocidade na qual a ferramenta grava o material.
<b>Velocidade Z</b>	Velocidade na qual a ferramenta levanta e abaixa.
<b>Motor Z RPM</b>	A velocidade na qual a broca gira.
<b>Tempo de Intervalo</b>	Quantidade de tempo que o gravador pausa antes de alterar a direção do caminho.
<b>Controle de Motor</b>	Liga e desliga o motor do gravador.
<b>Atraso de Início</b>	Atraso antes que o gravador comece a gravação.
<b>Velocidade de Gravação</b>	Velocidade na qual a ferramenta grava o material.
<b>Motor da Broca</b>	Liga e desliga o motor do gravador.

 Mantenha distância do dispositivo de saída ao enviar as macros, uma vez que o gravador poderá mover-se e machucar o operador.



# Apêndice A - CÓDIGO ASCII

Cód.	Carac.	Cód.	Carac.	Cód.	Carac.	Cód.	Carac.	Cód.	Carac.	Cód.	Carac.	Cód.	Carac.	Cód.	Carac.	Cód.	Carac.	Cód.	Carac.	Cód.	Carac.
32		57	9	82	R	107	k	132	,,	157	∏	182	¶	207	ï	232	è				
33	!	58	:	83	S	108	l	133	...	158	ž	183	.	208	đ	233	é				
34	"	59	;	84	T	109	m	134	†	159	ÿ	184	,	209	ñ	234	ê				
35	#	60	<	85	U	110	n	135	‡	160		185	'	210	ò	235	ë				
36	\$	61	=	86	V	111	o	136	^	161	i	186	°	211	ó	236	ì				
37	%	62	>	87	W	112	p	137	‰	162	¢	187	»	212	ô	237	í				
38	&	63	?	88	X	113	q	138	š	163	£	188	¼	213	õ	238	î				
39	'	64	@	89	Y	114	r	139	ˆ	164	¤	189	½	214	ö	239	ï				
40	(	65	A	90	Z	115	s	140	œ	165	¥	190	¾	215	×	240	ð				
41	)	66	B	91	[	116	t	141	∏	166	!	191	¿	216	ø	241	ñ				
42	*	67	C	92	\	117	u	142	ž	167	§	192	À	217	ù	242	ò				
43	+	68	D	93	]	118	v	143	∏	168	¨	193	Á	218	ú	243	ó				
44	,	69	E	94	^	119	w	144	∏	169	©	194	Â	219	û	244	ô				
45	-	70	F	95	_	120	x	145	'	170	ª	195	Ã	220	ü	245	õ				
46	.	71	G	96	`	121	y	146	'	171	«	196	Ä	221	ý	246	ö				
47	/	72	H	97	a	122	z	147	“	172	¬	197	Å	222	þ	247	÷				
48	0	73	I	98	b	123	{	148	”	173		198	Æ	223	ß	248	ø				
49	1	74	J	99	c	124		149	•	174	®	199	Ç	224	à	249	ù				
50	2	75	K	100	d	125	}	150	-	175	-	200	È	225	á	250	ú				
51	3	76	L	101	e	126	~	151	—	176	°	201	É	226	â	251	û				
52	4	77	M	102	f	127	□	152	~	177	±	202	Ê	227	ã	252	ü				
53	5	78	N	103	g	128	€	153	™	178	²	203	Ë	228	ä	253	ý				
54	6	79	O	104	h	129	∏	154	š	179	³	204	Ì	229	å	254	þ				
55	7	80	P	105	i	130	,	155	›	180	'	205	Í	230	æ	255	ÿ				
56	8	81	Q	106	j	131	f	156	œ	181	μ	206	Î	231	ç						



## Apêndice B – Formatos de Arquivo Suportados

Formato de arquivo	Extensão	Importar	Exportar
Adobe Illustrator	ai, EPS	11 (CS)	6.0
Adobe Photoshop	psd	6.0	4.0
Adobe Portable Document Format (PDF)	pdf	1.3	-----
AutoCAD Drawing	dwg	2000	-----
CASmate	scv	6.52	6.52
Clip Art	ca	4 / 5	4 / 5
CoreIDRAW Drawing	cdr	8.0 (B)	-----
CoreIDRAW Exchange Metafile	cmx	6.0	-----
Desktop Color Separation (DCS)	dcs	2.0	-----
Digital Microprocessor Plotter Language (DMPL)	plt	-----	-----
Drawing Exchange File	dxf	(A)	(A)
EnRoute	enr	2.3	-----
FlexiSIGN 5.x	fs, pd, fd, fc, fe	5.9	4 / 5
FlexiSIGN 6.x	fs	6.0	6 / 7
Flexi 7	fs	7.0	7.0
Flexi 7,5	fs	7.5	7.5
Gerber Artwork Definition	gad	-----	1.0
Gerber Clip Art	gca	(A)	-----
Gerber Graphic Advantage	plt	6.20	-----
Gerber Omega	plt	2.0	-----
Hewlett Packard Graphics Language (HPGL)	hpg, hgl, plt	(A)	(A)
Hewlett Packard Graphics Language II (HPGL/2)	hpg, hgl, plt	(A)	(A)
Ikarus	ik	(A)	-----
Inspire	sci	1,6 (B)	-----
Joint Photograph Experts Group (JPEG)	jpg	(A)	(A)

Formato de arquivo	Extensão	Importar	Exportar
Kodak Flashpix	fpx	1,0 (B)	-----
Kodak PhotoCD	pcd	(A) (B)	-----
Macintosh Quickdraw PICT	pct	(A) (B)	-----
Microsoft Windows Metafile	wmf	(A) (B)	-----
Portable Network Graphics (PNG)	png	(A) (B)	(A) (B)
PostScript	ps, EPS, 2ps, fjb, prn	2.0	3.0
Targa	tga	2.0	2.0
Texto	txt	(A)	-----
Tag Image File Format (TIFF)	tif	6.0	6.0
Bitmap do Windows	Bmp	(A)	(A)
Zsoft PC Paintbrush	pcx	5,0 (B)	-----

(A): O número de versão não existe ou não está disponível.

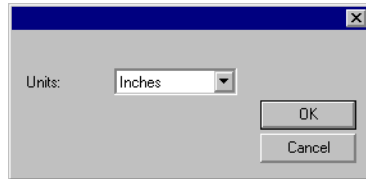
(B): Não suportado no Macintosh.

As informações de camadas, incluindo o nome, a cor e os atributos (travada, visível) da camada, serão preservadas em arquivos exportados para os seguintes formatos: Adobe Illustrator, DXF e HPGL.

As camadas são ignoradas durante a importação, de forma que importações múltiplas não criem várias camadas desnecessárias. Para preservar as informações de camada, use o comando Abrir.

## Importação de Arquivos DXF do AutoCAD

Quando arquivos DXF são importados, o diálogo a seguir será exibido:



1. Defina **Unidades** como as unidades desejadas (imperial ou métrica).
2. Clique em **OK**.

Se um arquivo DXF for aberto ao invés de importado, as camadas que estão marcadas como congeladas (ocultas e não editáveis) no arquivo DXF serão preservadas como camadas separadas e marcadas como ocultas.

## Recursos Suportados pelo Formato de Arquivo Gerber

Os seguintes recursos dos formatos de arquivo Gerber são suportados:

<b>Prévia</b>	Suportado. A prévia é mostrada nos diálogos Abrir e Importar.
<b>Caminhos</b>	Suportado.
<b>Grupos</b>	Todos os objetos são automaticamente agrupados depois da importação.
<b>Bitmap</b>	Suportado. Se o bitmap original estiver ausente, será solicitado que você localize o arquivo.
<b>Texto</b>	O texto é normalmente importado como contornos, mas em alguns casos eles serão detectados como texto e você será solicitado a substituir fontes caso elas estejam ausentes.
<b>Cor de lâmina</b>	Suportado. Spot, Spectratone (Duotone), RGB e CMYK são suportadas.

### Cor de vinil

Suportado, mas se o trabalho contiver cores de vinil e de lâmina, a mensagem a seguir será exibida:



Marque **Importar dados de vinil como um corte de contornos** e clique em **OK** para importar objetos com cor de vinil como caminhos de corte de contorno. Se a caixa **Importar dados de vinil como um corte de contornos** for desmarcada, os objetos de vinil serão importados como objetos de vetor padrão.

### Gradientes

Suportado. Gradientes lineares e radiais são suportados para cores de processo e spot.

### Ordem de impressão de trabalho

Suportado. Escolha "Aplicar ordem de impressão" durante a importação para usar a ordem de impressão de trabalho.

### Sobreposição/Sobre-impressão

Suportado. Ambos importam como sobre-impressão, mas a configuração de calor pode ser alterada nas opções de driver.

### Primer

Suportado.

### Cor de substrato

Suportado. Para ver a cor de substrato, use Abrir. É ignorado ao usar a opção de Importar.

### Cor de Stroke

Suportado. Se o preenchimento e o stroke tiverem primer/sobre-impressão diferentes ou se o stroke estiver atrás do preenchimento, eles serão importados como dois objetos, um apenas com o preenchimento e o outro com apenas o stroke.

# Apêndice C – Lista de Recursos


	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	Flexi DESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
<b>Introdução</b>								
Visor de navegação	x		x			x		
Diâmetro da ferramenta	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
Repetir	x	x	x	x		x	x	x
<b>Trabalhando Com Arquivos</b>								
Informações do Trabalho	x	x	x	x	x		x	x
Estimativa de Trabalho	x	x				x		x
Modelos	x	x				x		x
<b>Usando o Editor de Desenho</b>								
Editor de Desenho	x	x	x	x		x	x	x
<b>Arranjando Objetos</b>								
Mesma Largura / Mesma Altura	x					x		
Serialização Automática	x	x				x		x
Distribuir	x	x				x		x
Otimização de Forma Real	x	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc	x
Limpar Transformação	x					x		
<b>Trabalhando com Cores</b>								
Conta-gotas	x	x	x	x		x	x	x
Modificar Biblioteca de Cores	x					x		
Medir Cores	x					x		
Criar Referência Duotone	x					x		
Criar Referência CMYK	x		x			x		
Criar Referência da Paleta Atual	x	x	x	x	x	x	x	x
<b>Usando o Editor de Preenchimento/Stroke</b>								
Padrões	x	x	x			x		x
Gradientes	x	x	x	x		x	x	x
Sobre-impressão	x		x			x		
<b>Trabalhando com Formas</b>								
Círculo	x	x	x	x		x	x	x
Leque	x	x				x		x
Seta	x	x				x		x
Formas Paramétricas	x	x				x		x
Converter em Formas	x	x				x		x
<b>Trabalhando com Texto</b>								

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	Flexi DESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
Tamanho do Bloco de Texto	x	x				x		x
Braille	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc	x	x
Código de Barras	x		x			x		
Inserir símbolo	x	x				x		x
Definir Caractere	x	x	x	x		x	x	x
Estilos do Texto	x	x	x	x		x	x	x
Suporte Para Fonte URW	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc
<b>Trabalhando com Caminhos</b>								
Guia Gravar Caminho	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
<b>Trabalhando com Bitmaps</b>								
Digitalização	x	x	x	x		x	x	x
Criando Novos Bitmaps	x	x	x			x		x
Rasterizar	x	x	x	x		x	x	x
Reprocessar	x		x	x		x		
Modo de Cores	x	x	x	x		x	x	x
Filtros	x		x	x		x		
Marca de Seleção	x	x	x	x		x	x	x
Laço	x		x	x		x		
Varinha Mágica	x	x	x	x		x		x
Mover	x	x	x	x		x	x	x
Borracha	x	x	x	x		x	x	x
Pincel	x		x	x		x		
Lápis	x	x	x	BW		x	BW	x
Preenchimento	x	x	x	BW		x	BW	x
Recorte de Bitmap	x	x	x	x		x		x
Carimbo	x		x	x		x		
Vetorização Automática	x	x	x	x		x	x	x
Vetorização Colorida	x	x				x		x
Vetorização pela Linha Central	x	x	x	x		x	x	x
Recorte de Bitmap	x	x	x	x		x	x	x
<b>Trabalhando com Efeitos</b>								
Fusão	x	x	x	x		x	x	x
Separar Sobreposição	x	x				x		x
Listra	x	x	x	x		x	x	x
Misturar	x	x	x			x		x
Lente	x		x			x		
Fundo	x					x		
Acabamento	x					x		
Captura de Cores	x	x	x	x		x	x	x

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	Flexi DESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
Estilo do Gráfico	x	x	x	x		x	x	x
Contorno	x	x	x	x		x	x	x
Preenchimento tipo Perfil	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
Preenchimento Hatch	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
Preenchimento Island	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
Preenchimento Hole	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
Biblioteca da Ferramenta	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
<b>Trabalhando com Medidas e Legendas</b>								
Dimensão / Legendas	x	x	x	x		x	x	x
Dimensão Automática	x	x	x	x		x	x	x
Dimensão em Relação à Página	x	x	x	x		x	x	x
<b>Configurando o Sistema para Impressão em Cores</b>								
Configuração de Cores	x		x			x		
Prova	x		x			x		
<b>Cortando o Desenho</b>								
Cortar/Plotar	x	x	x	x	x			
<b>Imprimindo o Desenho</b>								

	FlexiSIGN-PRO	FlexiEXPERT	FlexiPRINT & CUT	FlexiSIGN	FlexiLETTER	Flexi DESIGNER	FlexiENGRAVE	FlexiENGRAVE PRO
RIPar e Imprimir	x		x			x		
<b>Gravando seu Desenho</b>								
Gravar	Opc	Opc	Opc	Opc	Opc		x	x
<b>Recursos de Vetorização de CASmate*</b>								
Vetorização de Bezier	x	x	x	x	x		x	x
Vetorização de Curvas Melhoradas	x	x	x	x		x	x	x
Vetorização de Cantos Melhorados	x	x	x	x		x	x	x
Vetorização pela Linha Central	x	x	x	x		x	x	x
Vetorização de Cores	x	x				x		x

\* Não suportado em sistemas operacionais Macintosh.

 Este gráfico enumera apenas os principais recursos que diferenciam as versões do software. Nem todos os recursos presentes no software estão listados.

## Apêndice E – Atalhos do Teclado

<b>Alinhamento</b>	
Alinhar Ambos os Centros	<b>CTRL+5</b>
Alinhar Ambos os Centros às Margens	<b>CTRL+SHIFT+5</b>
Alinhar pela Borda Inferior	<b>CTRL+2</b>
Alinhar a Borda Inferior às Margens	<b>CTRL+SHIFT+2</b>
Alinhar Horizontal	<b>CTRL+3</b>
Alinhar o Centro Horizontal à Margem	<b>CTRL+SHIFT+3</b>
Alinhar à Esquerda	<b>CTRL+4</b>
Alinhar a Borda Esquerda para Margem	<b>CTRL+SHIFT+4</b>
Alinhar à Direita	<b>CTRL+6</b>
Alinhar a Borda Direita para Margem	<b>CTRL+SHIFT+6</b>
Alinhar a Linha-Base do Texto	<b>CTRL+0</b>
Alinhar pela Borda Superior	<b>CTRL+8</b>
Alinhar a Borda Superior às Margens	<b>CTRL+SHIFT+8</b>
Alinhar Vertical	<b>CTRL+7</b>
Alinhar o Centro Vertical à Margem	<b>CTRL+SHIFT+7</b>
<b>Arranjando</b>	
Voltar Um	<b>CTRL+PAGE DOWN</b>
Compor	<b>CTRL+M</b>
Converter em Linhas Externas	<b>CTRL+SHIFT+O</b>
Converter em Linhas Externas	<b>V</b>
Avançar Um	<b>CTRL+PAGE UP</b>
Agrupar	<b>CTRL+G</b>
Redesenhar	<b>CTRL+E</b>
Redesenhar	<b>F5</b>
Repetir	<b>CTRL+D</b>
Dimensionar	<b>CTRL+K</b>
Inverter Direção do Caminho	<b>CTRL+SHIFT+D</b>
Rotacionar	<b>CTRL+R</b>
Espaçamento	<b>J</b>
Para Trás	<b>SHIFT+NEXT</b>
Para Frente	<b>SHIFT+PRIOR</b>
Decompor	<b>CTRL+J</b>
Desagrupar	<b>CTRL+U</b>
<b>Outros</b>	
Cancelar Edição	<b>ESC</b>
Fechar	<b>CTRL+F4</b>
Fechar	<b>CTRL+W</b>

Saída	<b>ALT+F4</b>
Tópicos da Ajuda	<b>F1</b>
Novo	<b>CTRL+N</b>
Abrir	<b>CTRL+O</b>
Sair	<b>Command+Q</b>
Salvar	<b>CTRL+S</b>
Salvar Como	<b>CTRL+SHIFT+S</b>
<b>Paletas</b>	
Misturador de Cores	<b>M</b>
Central de Desenho	<b>CTRL+I</b>
Editor de Desenho	<b>E</b>
Editor de Preenchimento/Stroke	<b>I</b>
<b>Edição de Caminhos</b>	
Ferramenta Selecionar Ponto	<b>N</b>
Ferramenta Caminho Bezier	<b>P</b>
Adicionar Ponto	<b>+</b>
Remover Ponto	<b>-</b>
<b>Selecionando</b>	
Ferramenta de seleção	<b>A</b>
Limpar	<b>BACKSPACE</b>
Limpar	<b>DELETE</b>
Copiar	<b>CTRL+C</b>
Copiar	<b>F3</b>
Copiar	<b>CTRL+INSERT</b>
Cortar	<b>F2</b>
Cortar	<b>CTRL+X</b>
Excluir Agora	<b>SHIFT+BACK</b>
Excluir Agora	<b>SHIFT+DELETE</b>
Cancelar Seleção	<b>CTRL+SHIFT+A</b>
Inverter Seleção	<b>CTRL+SHIFT+I</b>
Colar	<b>SHIFT+INSERT</b>
Colar	<b>CTRL+V</b>
Colar	<b>F4</b>
Refazer	<b>CTRL+Y</b>
Refazer Múltiplo	<b>CTRL+SHIFT+Y</b>
Selecionar Todos	<b>CTRL+A</b>
Selecionar por Atributos	<b>D</b>
Desfazer	<b>F1</b>
Desfazer	<b>CTRL+Z</b>
Desfazer Múltiplo	<b>CTRL+SHIFT+Z</b>
<b>Texto</b>	
Ferramenta de texto	<b>T</b>
Buscar e Substituir	<b>F3</b>
Justificar ao Centro	<b>CTRL+SHIFT+C</b>
Justificação Total	<b>CTRL+SHIFT+F</b>

Justificar à Esquerda	<b>CTRL+SHIFT+L</b>
Justificar à Direita	<b>CTRL+SHIFT+R</b>
Corretor Ortográfico	<b>F7</b>
<b>Formas</b>	
Ferramenta de Círculo	<b>C</b>
Ferramenta de Criar Oval	<b>O</b>
Ferramenta de Polígono	<b>G</b>
Ferramenta de Retângulo	<b>D</b>
Ferramenta de Estrela	<b>S</b>
<b>Visualização</b>	
Próxima Janela	<b>CTRL+TAB</b>
Vista Panorâmica	<b>Espaço</b>
Mostrar Preenchimentos	<b>CTRL+F</b>
Visualizar Filtro	<b>F</b>
Zoom	<b>Z</b>
Zoom-In	<b>CTRL+=</b>
Zoom-Out	<b>CTRL+-</b>
<b>Diversos</b>	
Cortar/Plotar	<b>CTRL+L</b>
Configuração do Documento	<b>CTRL+B</b>
Imprimir	<b>CTRL+P</b>
Configuração de Impressão (Configuração de Página no Macintosh)	<b>CTRL+SHIFT+P</b>
RIPar e Imprimir	<b>CTRL+H</b>
Barras de ferramentas	<b>CTRL+T</b>
Ferramenta de Medição	<b>U</b>
Ferramenta Pincel	<b>B</b>

# Índice

abrindo arquivos .....	22	alterando o modo de		cálculo automático de		cor de fundo .....	61
adicionando cores de um		cores .....	90	percentagem .....	17	cor do primeiro plano.....	61
documento para a		apagar .....	92	cálculo automático de		cor padrão .....	60
paleta .....	55	balanço de cores.....	97	razão .....	17	cor spot	
agrupando objetos .....	46	brilho/contraste.....	98	cálculo de percentagem ....	17	objetivo de	
agudo .....	85	carimbo .....	95	cálculo de razão .....	17	renderização.....	105
ajuda on-line .....	21	desfocar .....	97	calibração de avanço .....	132	cores	
alças Bezier .....	70	filtrando .....	96	calibração de avanço de		adicionando .....	56
alinhando objetos.....	48	filtros Adobe .....	98	material.....	132	adicionando do	
aplicação automática de		laço.....	91	camadas.....	35, 146	documento.....	55
valores inseridos .....	18	lápis.....	93	caminhos		ajustando.....	131
aplicando valores		marca de seleção.....	91	criando.....	85	alterando .....	59
inseridos.....	18	modos de cores.....	88	caminhos Bezier.....	85	alterando a ordem .....	55
área de desenho .....	10	mover .....	92	cancelar a seleção .....	40	aplicando .....	54
arquivos		nitidez.....	97	Central de Desenho ....	31, 41	buscando.....	60
abrindo .....	22	nível.....	97	bitmaps.....	88	criando.....	58
buscando .....	27	perfis ICC embutidos....	89	chave de hardware		duotone .....	52
exportando .....	23	pincel.....	93	em uma rede local.....	111	evitando a saída .....	115
fechando .....	23	preencher .....	94	códigos de barras.....	81	excluindo .....	54, 59
importando .....	22	prévia .....	14	colar .....	44	exibindo todas na	
salvando.....	23	recortar.....	94	colar especial .....	44	paleta.....	62
vinculando e incluindo...	24	reduzir ruído .....	96	colar sobre .....	45	mesclando	
arquivos DXF		reprocessando .....	89	compondo objetos.....	46	semelhantes .....	55
camadas congeladas ..	147	transparência .....	90	configuração do		modelos de cores .....	52
importando .....	147	usando a Central de		documento.....	10	padrão .....	60
arquivos inclusos .....	24	Desenho.....	88	conta gotas.....	57	procurando .....	60
arquivos vinculados .....	24	varinha mágica.....	91	conversão automática de		reordenando .....	59
atualizando a visualização	14	bitmaps transparentes .....	90	unidade.....	17	spot.....	52
avançar após impressão.	132	borda, imprimindo .....	107	conversão de unidade.....	17	cores spot.....	132
barra de edição .....	66	bordas .....	130	convertendo forma em		cortar após a impressão ..	132
barra de ferramentas de		buscando arquivos.....	27	marca de seleção .....	92	cortar/plotar	
bitmap .....	90	buscando cores.....	60	seleção em forma.....	92	opções avançadas .....	121
barras de ferramentas.....	8	caixa de texto.....	79	convertendo unidades.....	17	panelizando .....	116
barras de rolagem.....	12	calculando percentagens ..	17	converter em caminhos....	87	corte de contorno ....	100, 133
bibliotecas de cores .....	59	calculando razão.....	17	converter em caminhos....	87	criando novos	
bitmaps		cálculo alocado .....	17	converter stroke em linhas		documentos.....	22
alterando a resolução ...	89	cálculo automático .....	17	externas.....	87	criando tabelas de cores ...	61
				copiar .....	44	definir o kerning.....	79

deselecionar tudo .....	40	enviando um trabalho por		FSfonts .....	83	layout de página .....	31
desenhando à mão livre ...	87	email.....	23	instalando.....	83	Limpar Preferências .....	5
desfazer .....	15	escalas de tons .....	130	modificando as fontes		linha de edição .....	67
desfazer múltiplo.....	15	espaçamento de páginas	132	em uso.....	84	linhas guia .....	11
desinstalação para		espaçamento entre		URW .....	84	marcas de canto.....	130
Macintosh.....	5	objetos.....	49	fontes Casfonts .....	84	marcas de sobreposição .	130
desinstalando		espaçamento entre		fontes de gravação.....	84	margens .....	31, 130
Macintosh.....	5	páginas.....	132	fontes tipo 1 Adobe .....	83	mascarando objetos .....	47
dicas de ferramentas .....	10	espaços de trabalho.....	16	fontes TrueType .....	83	medindo distâncias.....	103
dimensionando objetos	31, 41	especificação das cores....	57	fontes URW.....	84	Menus.....	9
direção de impressão .....	132	espelhando objetos	33, 42, 43	formas		mesclando cores	
dispositivos híbridos .....	135	estatísticas do trabalho .....	27	criando.....	69	semelhantes .....	55
documentos		excluindo cores .....	54	editando.....	69	mesmo tamanho.....	41
configuração .....	31	excluindo efeitos .....	99	formas de pincel.....	96	misturador de cores.....	55
enviando como e-mail...	23	excluindo objetos .....	51	FSfonts.....	83	modelos.....	28
enviando para o		exportando para arquivos .	23	girando objetos.....	32, 33, 42	modelos de cores para	
EnRoute .....	23	Fazendo uma prévia de		grade .....	10	bitmaps.....	88
exportando .....	23	bitmaps.....	14	gradientes		modo de cores.....	90
fechando .....	23	ferramenta borracha .....	92	editando.....	66	modos de seleção .....	39
novos .....	22	ferramenta carimbo.....	95	Gravação		mostrar preenchimento .....	13
salvando.....	23	ferramenta de seleção .....	39	desativando painéis....	140	mostrar prévia .....	14
duplicando objetos .....	45	ferramenta laço .....	91	panelização .....	139	movendo objetos .....	42
Editor de Desenho .....	40	ferramenta lápis .....	93	importando arquivos.....	22	nivelando objetos .....	43
efeito aumentar .....	100	ferramenta marca de		impressão sem		novos documentos .....	22
efeito clarear .....	100	seleção.....	91	preenchimento.....	107	numerando objetos.....	45
efeito lente .....	99	convertendo em forma ..	92	inclinando objetos .....	32, 42	objetivo de renderização	
efeito misturar .....	99	invertendo .....	92	informações do trabalho....	26	de bitmap.....	105
efeito sem preenchimento	100	limpando.....	92	inserindo valores		objetivo de renderização	
efeitos		ferramenta pincel .....	93	numéricos.....	17	de calorimétrico	
aumentar.....	100	ferramenta preenchimento	94	instalação		absoluto.....	105
clarear .....	100	ferramenta recorte de		Macintosh.....	4	objetivo de renderização	
excluindo.....	99	bitmap .....	94	Instalação no Macintosh .....	4	de colorimétrico	
inverter cor .....	99	ferramenta varinha		instalando fontes .....	83	relativo .....	105
lente .....	99	mágica.....	91	inversão de cor.....	99	objetivo de renderização	
misturar .....	99	filtrando		inverter seleção.....	40, 92	de gradiente.....	105
sem preenchimento ....	100	por cor .....	15	janelas		objetivo de renderização	
separando .....	99	filtros .....	96	atualizando .....	14	de saturação.....	105
transparência .....	99	fontes		juntar .....	80	objetivo de renderização	
encaixar .....	50	alterando .....	78	kerning .....	79	de texto.....	105
EnRoute .....	23	Casfonts.....	84	kerning automático.....	79	objetivo de renderização	
enviando para o EnRoute .	23	fontes de gravação.....	84	kerning manual.....	79	de vetor.....	105

objetivo de saída de imagem .....	105	ordenando camadas .....	36	prova .....	14	tabela de cores da paleta atual.....	62
objetivos de renderização	105	ordenando objetos .....	48	raio do canto .....	69	tabelas de cores criando.....	61
objetos		orientação .....	80	redesenhar .....	14	reordenando .....	55
agrupando .....	46	otimizando a distribuição de objetos.....	50	refazer .....	15	tabelas de cores CMYK.....	61
alinhando .....	48	ovais.....	70	referências das cores.....	130	tempo de secagem.....	132
colando .....	44	editando .....	70	réguas e grade .....	10	texto	
compondo .....	46	paleta		reordenando objetos .....	48	alterando a caixa de texto.....	79
converter em caminhos.	87	tabela de cores.....	62	repetindo o último passo ...	16	alterando a orientação...80	
copiando .....	44	panelização		reprocessamento .....	89	alterando atributos.....72	
dimensionando.....	31, 41	marcas de		requisitos de sistema .....	1	Braille .....	80
duplicando.....	45	sobreposição do		restringindo formas .....	69	códigos de barras.....81	
espaçamento .....	49	painel.....	130	retângulos .....	69	criando.....	71
espelhando .....	33, 42	panelizando.....	116, 125	editando.....	70	editando.....	77
excluindo.....	51	perfis de entrada .....	104	RIPar e Imprimir		juntando.....	80
filtrando		perfis de exibição .....	104	cores.....	131	kerning.....	79
por cor .....	15	perfis ICC		opções avançadas .....	128	preferências.....	82
girando .....	32, 42	embutidos.....	89	panelizando .....	125	repartindo .....	80
inclinando.....	32, 42	polígonos .....	70	rotacionando objetos.....	32	selecionando .....	77
mascarando .....	47	pontos de controle .....	41, 70	saindo do software .....	21	texto em arco.....	71, 72
movendo .....	42	precedência do operador ..	18	salvando documentos .....	23	texto em bloco .....	71
nivelando.....	43	preenchimento de		salvar para arquivo.....	114	texto em Braille.....	80
numeração .....	45	contorno .....	64	selecionando com o		tipos de preenchimentos ...	63
ordenando.....	48	preenchimento gradiente ..	65	Editor de Desenho.....	37	trabalhos	
otimizando a		preenchimento Padrão.....	64	selecionar interior.....	39	ajustando ao material114, 124	
distribuição.....	50	preenchimento sólido.....	63	selecionar todos .....	40	transparência.....	99
propriedades de stroke .	67	preenchimento,		sem preenchimento.....	63	travando objetos.....	47
selecionando.....	37, 39	mostrando .....	13	separando efeitos.....	99	visor de navegação .....	13
sobre-impressão .....	67	preferências .....	18	separar .....	80	visualizar filtro.....	15, 16
travando .....	47	limpando.....	5	serialização automática.....	45	zoomDeslocamento da	
objetos OLE .....	24	preferências de texto .....	82	sobre-impressão .....	67, 132	área de desenho.....	12
opções de impressão.....	132	procurando cores .....	60	tabela de cores.....	54		
operações matemáticas....	17	propriedades de stroke .....	67				



# **Manual de Usuário para Módulo de Calibração de Cores 6.0**

SA International  
2 International Plaza, Suite 625  
Philadelphia, PA 19113-1518  
EUA  
610-521-6300  
[www.SAintl.biz](http://www.SAintl.biz)

**Conteúdo**

- 1. Introdução ao Módulo de Calibração de Cores..... 3
  - Quantos Perfis Devo Criar? ..... 3
  - Localização dos Arquivos de Linearização e do Perfil ICC ..... 3
  - Criando um Perfil ICC de Saída..... 3
  - Criando Configurações de Dispositivos de Saída..... 4
  - Adicionando Novos Tipos de Material..... 4
  - Fatores Externos Influenciando a Qualidade da Impressão ..... 4
  - Acessando o Módulo de Calibração de Cores..... 5
  - Criando um Perfil ICC de Saída..... 5
    - Configuração do Perfil..... 5
    - Limite de Tinta..... 5
    - Divisão de Tinta ..... 6
    - Limite de Tinta Múltiplo ..... 7
    - Balanço de Cinza ..... 7
    - Caracterização ..... 9
- 2. Modificando ou Continuando a Criação de um Perfil ICC ..... 11
- 3. Criando uma Tabela de Linearização ..... 12
  - Linearizando Novamente Usando um Perfil ICC Existente ..... 13
  - Convertendo Predefinições Antigas..... 14

# 1. Introdução ao Módulo de Calibração de Cores

É possível realizar várias ações a partir da tela inicial do Módulo de Calibração de Cores. Usando o Módulo de Calibração de Cores, é possível criar perfis ICC e tabelas de linearização para os dispositivos de saída que você usa. Você pode usar esses arquivos para ajustar a saída de forma a produzir trabalhos de impressão mais precisos.

Perfis ICC fornecem um padrão entre plataformas para medição da saída de cores de impressoras. Em cada perfil ICC, as capacidades de saída de cor de uma impressora específica, em um material específico usando um determinado modo de cores, são medidas usando um espaço de cores independente do dispositivo. Uma vez que um perfil ICC tenha sido criado, é possível ajustar a saída de uma imagem dentro do espaço de cores mapeado nesse perfil. Isso permite que o dispositivo de saída produza uma representação mais precisa da imagem.

Linearização é um processo pelo qual os valores de saída são corrigidos para corresponder com os valores de entrada. Por exemplo, um arquivo contém uma cor que é 10% ciano, mas quando impresso aparece muito mais escuro do que o esperado, quase 25% ciano. Realizar a linearização determinará os valores de saída corretos de forma que, quando impresso, 10% ciano corresponda melhor aos 10% ciano do arquivo sendo impresso.

Gama mede a quantidade de contraste encontrado na imagem. Ao medir valores de densidade para linearização, é possível definir o valor da gama de forma que corresponda ao restante de seu fluxo de trabalho.


<b>Criar Perfil ICC de Saída</b>	Clique para criar um perfil ICC completo para um dispositivo de saída.
<b>Modificar ou Continuar um Perfil ICC</b>	Clique para modificar um perfil ICC existente ou para continuar um perfil incompleto iniciado anteriormente.
<b>Criar Tabela</b>	Clique para criar apenas uma tabela de

## Manual de Usuário para Módulo de Calibração de Cores 6.0

<b>de Linearização Apenas</b>	linearização para um dispositivo de saída.
<b>Linearizar novamente usando um Perfil ICC existente</b>	Clique para recalibrar sua impressora e atualizar a Linearização para o perfil ICC da impressora.
<b>Converter Predefinição Antiga</b>	Converta uma predefinição do PhotoPRINT 5 para o novo formato. Consulte Convertendo Predefinições Antigas para obter mais informações.

## Quantos Perfis Devo Criar?

No mínimo, você deve criar arquivos de linearização e perfis ICC para cada combinação de tipo de tinta e material suportado por um dispositivo de saída.

 Você não precisa criar um perfil ICC em tons de cinza separado. O perfil ICC em tons de cinza é criado automaticamente como parte de qualquer perfil ICC que contenha um canal de tinta preta.

## Localização dos Arquivos de Linearização e do Perfil ICC

Os arquivos de linearização e dos perfis ICC são armazenados na pasta **ICCProfile** na pasta do programa. Dentro de cada pasta estão sub-pastas para cada dispositivo de saída contendo os perfis para esse dispositivo. Além disso, há pastas para os modelos de cores CMYK, Cinza e RGB que contêm perfis de cores padrão.

Os arquivos de linearização possuem a extensão de arquivo **.trc**.


Os perfis ICC possuem a extensão de arquivo **.icc**.

## Criando um Perfil ICC de Saída

Estas são as etapas principais para a criação de um Perfil ICC de Saída:

1. **Configuração do Perfil** - Determine propriedades gerais do Perfil ICC.

2. **Limite de Tinta** - Determine o limite de tinta para cada cor de tinta.
3. **Divisão de Tinta** - Determine a divisão de tinta para tintas claras e escuras.
4. **Linearização** - Determine quais devem ser os níveis de saída de cada cor de forma a produzir uma curva de densidade linear de cobertura de tinta com níveis entre 0 a 100% de cobertura.
5. **Limite de Tinta Múltiplo** - Determine o limite de tinta para combinações de várias tintas.
6. **Balanco de Cinza** - Determine os níveis de saída para cada cor necessária de forma a produzir um cinza neutro para imagens coloridas e em escala de cinza.
7. **Caracterização** - Determine as características de cores da impressora.
8. **Criação ICC** - Meça a gama de cores do dispositivo de saída e crie um perfil ICC.

 Você pode clicar no botão **Salvar** a qualquer momento para salvar o perfil atual e mais tarde voltar para ele.

## Criando Configurações de Dispositivos de Saída

As configurações de dispositivos de saída devem ser criadas antes de usar o Módulo de Calibração de Cores. Consulte *Alterando/Adicionando Novas Configurações* para obter mais informações.

## Adicionando Novos Tipos de Material

É possível adicionar novos tipos de material usando o Módulo de Calibração de Cores - guia *Configuração do Perfil*. Consulte *Configuração do Perfil* para obter mais informações.

## Manual de Usuário para Módulo de Calibração de Cores 6.0 Fatores Externos Influenciando a Qualidade da Impressão

Antes de imprimir referências de teste, leve em consideração os seguintes fatores para maximizar a qualidade da calibração de cores:

<b>Tinta</b>	Cada impressora é projetada com tipos de tinta específicos. Portanto, você deve usar as tintas recomendadas pelo fabricante. Além disso, certifique-se de que os cartuchos são enchidos e preparados adequadamente conforme as instruções do fabricante.
<b>Material</b>	O material é a parte mais importante da interação entre a tinta e o material. Essa interação afeta cada aspecto da qualidade de impressão, incluindo precisão, intensidade e durabilidade das cores, assim como a nitidez da impressão. Se a tinta e o material não corresponderem adequadamente, problemas em potencial poderão incluir sangramento e manchas.
<b>Resolução</b>	A resolução mede o número de pontos por polegada impressos pela impressora. A alteração da resolução afeta o posicionamento dos pontos e a quantidade de tinta passada para o material pela impressora.
<b>Ambiente</b>	Umidade e temperatura afetam o tempo de secagem de uma impressora, o que afeta a interação entre tinta e material. Um tempo de secagem mais longo pode causar o sangramento ou a mistura intencional da tinta.
<b>Modo de Impressão</b>	Para obter os melhores resultados, faça a calibração de cores usando o modo de impressão de qualidade mais alta da impressora. Usando o modo de qualidade mais alta reduzirá o efeito de faixas.
<b>Cabeçotes de Impressão</b>	Os cabeçotes de impressão devem ser preparados adequadamente e todos os bicos devem estar desobstruídos. Os cabeçotes também precisam estar alinhados. Consulte a documentação do fabricante da impressora para obter instruções.
<b>Dispositivo de Medição</b>	O espectrofotômetro e o colorímetro precisam estar calibrados adequadamente para pontos brancos e pretos. Consulte a documentação do dispositivo para obter instruções de calibração.

## Acessando o Módulo de Calibração de Cores

Para acessar o Módulo de Calibração de Cores, siga uma destas etapas:

- Clique no botão de menu de uma configuração e selecione **Módulo de Calibração de Cores**.
- No menu Configuração, selecione **Módulo de Calibração de Cores**.

## Criando um Perfil ICC de Saída

As etapas a seguir acompanham você pelo processo de criação de um perfil ICC.

A partir da tela inicial do Módulo de Calibração de Cores, clique no botão **Criar Perfil ICC de Saída**.

- 📄 Você pode clicar no botão **Salvar** a qualquer momento para salvar o perfil atual e mais tarde voltar para ele.

## Configuração do Perfil

Insira as propriedades gerais do Perfil ICC e clique em **Próximo**.

<b>Dispositivo</b>	O dispositivo para o qual o Perfil ICC está sendo criado.
<b>Material</b>	A lista de material fornecida pelo driver do dispositivo. Se o driver não tiver lista de materiais, outros serão selecionados.
<b>Modo de Impressão</b>	O modo de impressão do dispositivo.
<b>Resolução</b>	A resolução do dispositivo.
<b>Modo de Cores</b>	Os modos de cores que terão o perfil criado (CMYK, CMYKLcLm, RGB, etc.)
<b>Difusão</b>	O padrão em que cada ponto que forma a imagem é aplicado no material.
<b>Editar</b>	Abre as opções para Difusão Angular.
<b>Espelhar trabalho (para material</b>	Marque essa opção se o material for retroiluminado por uma caixa de luz quando digitalizado.

## Manual de Usuário para Módulo de Calibração de Cores 6.0 retroiluminado)

<b>Opções do Driver</b>	As configurações relacionadas ao dispositivo de saída selecionado.  As opções exibidas poderão variar dependendo do dispositivo de saída.
<b>Nome de exibição do material</b>	O nome do material que será exibido nas Propriedades do Trabalho. Isso pode ser usado para adicionar nomes de materiais personalizados à lista de material. Consulte Guia Gerenciamento de Cores para obter mais informações.
<b>Importar</b>	Clique para importar o nome de um material de um Perfil ICC existente.
<b>Nome do Arquivo</b>	O nome do perfil ICC resultante ao clicar em <b>Salvar</b> ou <b>Gerar</b> .  Para criar uma duplicata de um perfil ICC, mude o nome antes de fazer outras alterações e gere novamente. Isso permite que você crie um novo perfil baseado em um existente.

## Limite de Tinta

O limite de tinta é a quantidade de tinta que um determinado tipo de material é capaz de absorver. Os limites de tinta variam dependendo da resolução da impressora selecionada. Resoluções mais altas dispensam mais tintas, portanto têm mais problemas com absorção de tinta.

Para determinar o limite de tinta de sua impressora usando a configuração atual:

1. Clique no botão Imprimir Prova de **Limite de Tinta**.

a) Examine o teste de impressão para ver se há excesso de saturação. Consulte Verificando Excesso de Saturação para obter mais informações.

b) Se a impressão de teste não for satisfatória, ajuste os limites de tinta para os canais de cores em uso editando os valores de Limites de Tinta.

c) Clique no botão Imprimir Verificação de Limite de Tinta para imprimir um teste com os novos valores de Limite de Tinta aplicados.

d) Repita as etapas 2 a 4 até que um conjunto satisfatório de limites de tinta tenha sido determinado.

e) Clique em Próximo.

### Verificando Excesso de Saturação

Ao examinar a impressão de teste, você deve verificar a impressão para ver se as referências possuem saturação excessiva. Os sintomas incluem sangramento da tinta, mistura de cores e tinta que leva muito tempo para secar.

1. Para cada canal de cores, faça o seguinte:

- Determine o máximo da referência na escala de cobertura onde não ocorra excesso de saturação.
- Se algumas referências forem idênticas umas às outras, escolha a referência que esteja mais baixa na escala de cobertura para economizar tinta.

a) Insira os incrementos resultantes no campo **Limite de Tinta**.

É possível entrar qualquer número entre incrementos. Por exemplo, se 85% for muito baixo e 90% for muito alto, é possível entrar 87%.

Se a impressão de teste parecer boa e as cores não parecerem super saturadas, continue a criar o perfil.

Poderá ser necessário fazer uma ou mais impressões de teste de limite de tinta para determinar os percentuais adequados. Cuidado para não limitar demais as referências. A limitação em excesso reduzirá a quantidade de pontos viáveis com os quais produz-se um perfil.

### Divisão de Tinta

O diálogo Divisão de Tinta permite que você defina os pontos nos quais tintas de cores médias ou claras serão usadas em vez de tintas “escuras” normais. Isso fornece uma quantidade maior de tons de cores claras e reduz o efeito de faixas em áreas de cores claras. A divisão de tinta é usada apenas quando um modo de cores que inclui cores claras como o **CMYKLcLm** é selecionado.

## Manual de Usuário para Módulo de Calibração de Cores 6.0

1. Para imprimir uma prova de Divisão de Tinta, clique no botão **Imprimir Prova de Divisão de Tinta**.

Cada tom de tinta é representado por uma curva plotada no gráfico. Esse gráfico ilustra a quantidade de cada tom de tinta que será enviado de forma a fornecer uma certa quantidade de cobertura. O intervalo de cobertura que pode ser especificado na imagem (0% a 100%) é plotado no eixo X e a cobertura correspondente de cada tom de tinta é plotada no eixo Y.

Olhe para a área crítica onde ambas as tintas são usadas. Isso pode ser visto na Prova de Divisão de Tinta onde os incrementos de referência possuem barras de cores acima, abaixo e na curva onde as cores se sobrepõem. Cada referência de cor nessas áreas devem ser mais escuras que o incremento de referência anterior e parecer como um gradiente suave. A quantidade de alteração entre incrementos de referência será corrigida na Linearização. Consulte Linearização para obter mais informações.

Normalmente, os valores padrão fornecem bons resultados.

a) Ajuste os seguintes parâmetros:

<b>Canal</b>	Selecione o canal de cores para o qual deseja editar as configurações de divisão de tinta. São listados apenas os canais de cores que contêm vários tons de tinta na impressora atual.
<b>Tinta Clara chega ao Máximo em</b>	O ponto no eixo X no qual a tinta clara atinge seu ponto máximo.
<b>Nível Máximo de Tinta Clara</b>	A quantidade de cobertura de tinta clara no ponto máximo da curva de tinta clara.
<b>Tinta Clara Termina em</b>	O ponto no eixo X no qual o lado direito da curva de tinta clara atinge seu valor mínimo.
<b>Nível Mínimo de Tinta Clara</b>	A quantidade mínima de cobertura de tinta clara para o lado direito da curva de tinta clara.  A curva de tinta clara sempre começa na origem.
<b>Suavização</b>	A quantidade de curva presente no ponto máximo da

<b>Máxima de Tinta Clara</b>	curva de tinta clara. Insira <b>0</b> para obter um ponto máximo nítido.
<b>Suavização Final de Tinta Clara</b>	A quantidade de curva presente no ponto no qual o lado direito da curva de tinta clara atinge seu valor mínimo. Insira <b>0</b> para obter uma linha reta.
<b>Nível Médio de Tinta Escura</b>	A quantidade de cobertura de tinta escura no ponto no qual o lado direito da curva de tinta clara atinge seu valor mínimo.
<b>Início de Suavização de Tinta Escura</b>	A quantidade de curva presente no início da curva de tinta escura. Insira <b>0</b> para obter uma linha reta.
<b>Suavização Média de Tinta Escura</b>	A quantidade de curva presente no meio da curva de tinta escura. Insira <b>0</b> para obter uma linha reta.
<b>Redefinir</b>	Clique para restaurar as configurações de divisão de tinta do canal atual para os estados anteriores.
<b>Desfazer</b>	Clique para desfazer a última modificação feita nas configurações de divisão de tinta.

b) Clique em **Imprimir Verificação de Divisão de Tinta** para verificar suas alterações.

c) Repita as etapas 2 e 3 até que um conjunto satisfatório de limites de tinta tenha sido determinado.

d) Clique em **Próximo**.

### Importando Medidas de Linearização

É possível importar medidas de linearização de um arquivo .icc externo. Isso permite que você reutilize dados medidos anteriormente ou que você use dados de um dispositivo de medição não suportado.

As medidas de linearização não podem ser importadas de perfis ICC criados com outros softwares.

Para importar medidas de linearização:

1. No diálogo de linearização, clique em **Importar**.

a) Selecione o arquivo que você deseja importar e clique em **Abrir**.

## Manual de Usuário para Módulo de Calibração de Cores 6.0

b) Depois que você importar os dados, verifique se as referências importadas se alinham com as referências de destino.

c) Clique em **Próximo**.

### Limite de Tinta Múltiplo

O Limite de Tinta Múltiplo ajuda a determinar o limite de sangramento de sua impressora ao imprimir várias combinações de tintas em razões diferentes. Consulte **Verificando Excesso de Saturação** para obter mais informações.

1. Clique no botão **Imprimir Prova de Limite de Tinta Múltiplo**.

a) A partir de cada linha da impressora, determine as referências que são as mais altas na escala de cobertura onde não ocorre sangramento ou excesso de saturação.

b) Insira os valores da referência no campo **Limite de Tinta**.

c) Clique em **Imprimir Verificação de Limite de Tinta Múltiplo** para enviar uma impressão que inclua as alterações feitas nos valores do Limite de Tinta.

d) Repita as etapas 2 a 4 até que um conjunto satisfatório de limites de tinta múltiplo tenha sido determinado.

e) Clique em **Próximo**.

### Balanço de Cinza

O Balanço de Cinza é uma etapa opcional que determina os níveis de saída de cada cor necessária para a produção de um cinza neutro para imagens coloridas e em escala de cinza.

Para ignorar o Balanço de Cinza, clique em **Próximo** para pular para a próxima etapa.


1. Calibre o dispositivo de medição:

a) Selecione o tipo de dispositivo de medição e a porta ao qual ele se conecta a seu computador.

📄 Nem todos os dispositivos têm suporte para a calibração do Módulo de Calibração de Cores. Se o botão **Calibrar** estiver desativado, você


deve calibrar seu dispositivo usando o software fornecido com o mesmo antes de usá-lo com o Módulo de Calibração de Cores.

b) Se desejado, clique em **Configurações** para definir configurações avançadas para qualquer um dos tipos de dispositivo:

<b>Iluminância</b>	A fonte de luz usada atualmente pelo dispositivo.
<b>Observador</b>	O ângulo do observador.
<b>Status</b>	O status usado atualmente pelo colorímetro.  Se você não tem certeza de qual status usar, recomenda-se o uso do Status A (Automático). Esse status será uniforme entre todos os colorímetros.
<b>Exemplos</b>	A quantidade de exemplos que serão retirados de cada referência em um padrão de teste para dispositivos de medição automatizados.
<b>Espaçamento</b>	A quantidade de espaçamento entre os exemplos, expressa em percentual da largura do exemplo. Esse campo está desativado quando apenas um exemplo é especificado.  A posição aproximada dos exemplos especificados é exibida no quadrado abaixo.   Nem todas as configurações estão disponíveis para todos os dispositivos.

c) Clique em **Calibrar** e siga as instruções na tela.

2. Siga uma destas etapas:

- ♦ Importe dados de medição de outro perfil ICC clicando em **Importar**.  
 Os modos de cores do perfil ICC atual e quaisquer dados de medição importados devem corresponder uns com os outros.
- ♦ Imprima uma referência para determinar se balanço de cinza é necessário clicando em **Imprimir Referência**.

## Manual de Usuário para Módulo de Calibração de Cores 6.0

d) Determine se balanço de cinza é necessário:


- ♦ Se as amostras de referência parecem neutras e não parecem que contêm muito de alguma das cores, clique em **Próximo**.
- ♦ Se as amostras de referência parecem que contêm muito de alguma das cores, clique em **Imprimir Destino**.

i. Clique no botão **Medida** para medir as amostras com seu dispositivo de medição.

Depois que você medir as referências, verifique se elas correspondem às referências de destino.

Se você precisar medir as referências novamente:

- ii. Para medir uma referência de destino inteira novamente, clique no botão **Medida**.
- iii. Para medir uma folha de referências novamente, selecione uma referência e clique no botão **Medir uma folha novamente**.
- iv. Para medir uma tira de referências novamente, selecione uma referência na tira que você deseja medir novamente e clique no botão **Medir uma tira novamente**.
- v. Para medir uma única referência, selecione a referência e clique no botão **Medir uma referência novamente**.

 Dependendo do tipo de dispositivo de medição usado, suas escolhas para medir novamente poderão ser limitadas.

1. Ao terminar de medir, clique em **Verificação de Impressão** para imprimir amostras de verificação e ver se houve melhora no balanço de cinza.

3. Se houve melhora no balanço de cinza, clique em **Próximo**.

 Se não houve melhora no balanço de cinza,



marque **Ignorar balanço de cinza** e clique em **Próximo**.

## Caracterização

A Caracterização determina as características de cores de sua impressora.

### 1. Calibre o dispositivo de medição:

a) Selecione o tipo de dispositivo de medição e a porta ao qual ele se conecta a seu computador.

☰ Nem todos os dispositivos têm suporte para a calibração do Módulo de Calibração de Cores. Se o botão Calibrar estiver desativado, você deve calibrar seu dispositivo usando o software fornecido com o mesmo antes de usá-lo com o Módulo de Calibração de Cores.

b) Se desejado, clique em **Configurações** para definir configurações avançadas para qualquer um dos tipos de dispositivo:

<b>Iluminância</b>	A fonte de luz usada atualmente pelo dispositivo.
<b>Observador</b>	O ângulo do observador.
<b>Status</b>	O status usado atualmente pelo colorímetro. Se você não tem certeza de qual status usar, recomenda-se o uso do Status A (Automático). Esse status será uniforme entre todos os colorímetros.
<b>Exemplos</b>	A quantidade de exemplos que serão retirados de cada referência em um padrão de teste para dispositivos de medição automatizados.
<b>Espaçamento</b>	A quantidade de espaçamento entre os exemplos, expressa em percentual da largura do exemplo. Esse campo está desativado quando apenas um exemplo é especificado.  A posição aproximada dos exemplos especificados é exibida no quadrado abaixo.

## Manual de Usuário para Módulo de Calibração de Cores 6.0

☰ Nem todas as configurações estão disponíveis para todos os dispositivos.

c) Clique em **Calibrar**.

### 2. Siga uma destas etapas:

♦ Importe dados de medição de outro perfil ICC clicando em **Dados de Medição**.

☰ Os modos de cores do perfil ICC atual e quaisquer dados de medição importados devem corresponder uns com os outros.

♦ Importe um Perfil ICC de terceiros clicando em **ICC de terceiros**. Consulte Criando Perfis ICC com Aplicativos de Terceiros para obter mais informações.

♦ Imprima um destino e meça-o para obter dados de caracterização:

i. Na Configuração do Destino, selecione um **Estilo**.

Selecionar uma grande quantidade de referências resultará em melhores dados, mas aumentará o tempo necessário para tomar as medidas. É recomendado usar a quantidade de referências padrão.

**ECI2002** Contém 1485 referências. Esse estilo fornecerá a maioria dos dados para criar uma caracterização.

**IT8.7** Contém 928 referências.

**TC3.5** Contém 432 referências. Esse estilo fornecerá menos dados para criar uma caracterização.

ii. Selecione um **Tamanho**.

iii. Clique em **Imprimir Destino**.

iv. Clique no botão **Medida** para medir as amostras com seu dispositivo de medição.

Depois que você medir as referências, verifique se elas correspondem às referências de destino.

Se você precisar medir as referências novamente:

- ♦ Para medir uma referência de destino inteira novamente, clique no botão **Medida**.
- ♦ Para medir uma folha de referências novamente, selecione uma referência e clique no botão **Medir uma folha novamente**.
- ♦ Para medir uma tira de referências novamente, selecione uma referência na tira que você deseja medir novamente e clique no botão **Medir uma tira novamente**.
- ♦ Para medir uma única referência, selecione a referência e clique no botão **Medir uma referência novamente**.

📄 Dependendo do tipo de dispositivo de medição usado, suas escolhas para medir novamente poderão ser limitadas.

3. Clique em **Próximo**.

### Criando Perfis ICC com Aplicativos de Terceiros

É possível criar um perfil ICC usando o Módulo de Calibração de Cores um aplicativo de calibração de cores de terceiros como o MonacoProfiler ou o Gretag Macbeth ProfilerMaker. O Módulo de Calibração de Cores é usado para determinar os limites de tinta, dados de linearização e limites de várias tintas, além de ser usado para produzir a referência da quarta etapa, a criação do perfil ICC. O software de terceiros é usado para medir a referência e criar o perfil ICC.

O fluxo de trabalho geral é o seguinte:

1. No Módulo de Calibração de Cores, faça o seguinte:
  - a. Determine os limites de tinta.
  - b. Faça a linearização da saída.
  - c. Feche o Módulo de Calibração de Cores.
2. No aplicativo de terceiros, crie a referência de calibração de cores como um arquivo TIFF.

## Manual de Usuário para Módulo de Calibração de Cores 6.0

3. Em seu aplicativo:

a. Em **Propriedades Padrão de Trabalho** da configuração do dispositivo de saída:

- i. Na guia Gerenciamento de Cores da caixa de grupo Correção de Cores, escolha **Usar linearização apenas** na lista.
- ii. Certifique-se de que o ICC para o qual você está aplicando essa referência esteja selecionado como o perfil de saída.

b. Adicione o arquivo TIFF da referência de calibração de cores como um trabalho.

c. Envie a referência.

4. Meça a referência no aplicativo de terceiros e crie o perfil ICC.

5. Na guia Caracterização, clique no botão **ICC de terceiros** e procure pelo arquivo ICC que você acabou de criar no outro aplicativo.

📄 Não haverá uma prévia disponível.

6. Clique em **Próximo**.

7. ---2103---

## 2. Modificando ou Continuando a Criação de um Perfil ICC

É possível salvar a criação de um perfil ICC a qualquer momento. Para salvar o perfil ICC, clique no botão **Salvar** na parte inferior da janela.

Para continuar criando um perfil ICC mais tarde, abra o Módulo de Calibração de Cores e selecione **Modificar ou Continuar um Perfil ICC**.

Para modificar um perfil ICC existente, abra o Módulo de Calibração de Cores e selecione **Modificar ou Continuar um Perfil ICC**.

- ☰ Você pode alterar configurações na guia Configuração do Perfil e na guia Criação de ICC sem afetar outras configurações. Se você alterar as configurações em qualquer outra guia, você terá que recriar parte do perfil.

### 3. Criando uma Tabela de Linearização

A Tabela de Linearização não contém correção de cores, mas contém dados suficientes para criar gradientes suaves e evitar que as tintas sangrem.

Linearização é um processo pelo qual os valores de saída são corrigidos para corresponder com os valores de entrada. Por exemplo, um arquivo contém uma cor que é 10% ciano, mas quando impresso aparece muito mais escuro do que o esperado, quase 25% ciano. Realizar a linearização determinará os valores de saída corretos de forma que, quando impresso, 10% ciano corresponda melhor aos 10% ciano do arquivo sendo impresso.

Estas são as etapas principais para criar uma Tabela de Linearização:

1. **Configuração do Perfil** - Determine propriedades gerais do Perfil ICC.
2. **Limite de Tinta** - Determine o limite de tinta para cada cor de tinta.
3. **Divisão de Tinta** - Determine a divisão de tinta para tintas claras e escuras.
4. **Linearização** - Determine quais devem ser os níveis de saída de cada cor de forma a produzir cobertura de tinta linear com níveis entre 0 a 100% de cobertura.
5. **Limite de Tinta Múltiplo** - Determine o limite de tinta para combinações de várias tintas.
6. **Balanco de Cinza** - Determine os níveis de saída para cada cor necessária de forma a produzir um cinza neutro para imagens coloridas e em escala de cinza.

## Linearizando Novamente Usando um Perfil ICC Existente

A Tabela de Linearização não contém correção de cores, mas contém dados suficientes para criar gradientes suaves e evitar que as tintas sangrem.

Linearização é um processo pelo qual os valores de saída são corrigidos para corresponder com os valores de entrada. Por exemplo, um arquivo contém uma cor que é 10% ciano, mas quando impresso aparece muito mais escuro do que o esperado, quase 25% ciano. Realizar a linearização determinará os valores de saída corretos de forma que, quando impresso, 10% ciano corresponda melhor aos 10% ciano do arquivo sendo impresso.

Estas são as etapas principais para Linearizar novamente:

1. **Configuração do Perfil** - Determine propriedades gerais do Perfil ICC.
2. **Linearização** - Determine quais devem ser os níveis de saída de cada cor de forma a produzir cobertura de tinta linear com níveis entre 0 a 100% de cobertura.
3. **Balanço de Cinza** - Determine os níveis de saída para cada cor necessária de forma a produzir um cinza neutro para imagens coloridas e em escala de cinza.

## Convertendo Predefinições Antigas

Antes de usar o software, é recomendável que você converta suas predefinições .ptf de uma versão anterior do software para o novo formato de perfil de saída (.icc). Depois que você converter as predefinições antigas, cada perfil de saída novo reterá o mesmo nome que a cópia da predefinição antiga e terá uma extensão de arquivo .icc.

Depois que as predefinições antigas são convertidas, os perfis de saída convertidos são classificados automaticamente por configuração de dispositivo na pasta ICCProfile.

As predefinições convertidas são salvas em um novo local e não substituirão as predefinições antigas.

Para converter as predefinições antigas para o novo formato:

1. Siga uma destas etapas:

- Se o software antigo não estiver mais ativado em seu computador:

a) Navegue até a pasta onde você instalou o novo software e abra **SAI\SAI Production Suite**.

b) Clique duas vezes no atalho **Legacy PTF Exporter**.

c) Clique no botão **Selecione a pasta do aplicativo**.

d) Navegue até a pasta do software antigo e selecione a pasta **Perfil ICC**.

e) Clique em **OK**.

f) Para remover uma predefinição da lista, selecione-a e clique no botão **Remover predefinição da lista**.

g) Clique no botão **Exportar** para exportar a predefinições antigas como arquivos .ptf.

h) Selecione a pasta para onde você gostaria de exportar as predefinições e clique em **OK**.

i) Clique em **OK** e, em seguida, **Fechar**.

- Se o software antigo ainda estiver ativado em seu computador:

a) No menu Arquivo, selecione Exportar Predefinição.

b) Selecione todas as predefinições que deseja converter e clique em Exportar.

c) Selecione a pasta para onde você deseja exportar as predefinições e clique em OK.


2. No novo software, abra o Módulo de Calibração de Cores:

- No menu Configuração, selecione Módulo de Calibração de Cores.


- Na guia Configuração, selecione Módulo de Calibração de Cores.

3. A partir da janela principal do Módulo de Calibração de Cores, clique no botão **Converter Predefinição Antiga**.

4. Para adicionar predefinições a serem convertidas, clique no botão **Adicionar predefinições**.


 O Conversor de Predefinições aceita apenas arquivos .ptf.

5. Navegue até a pasta para onde você exportou as predefinições.

 Para converter predefinições de dispositivos diferentes ao mesmo tempo, clique no botão **Adicionar predefinições** e navegue até pastas diferentes quantas vezes forem necessárias.

6. Clique em **Converter** para converter as predefinições selecionadas para o novo formato.

7. O novo local das predefinições convertidas é exibido na janela do Conversor de Predefinições.

 Os perfis de saída convertidos são classificados automaticamente por configuração de dispositivo na pasta ICCProfile.