

Adriana de Fátima Araújo

# **Fireworks CS6**

## **Desenvolvendo Layouts para Web**



editora  
**VIENA**

1ª Edição  
Bauru/SP  
Editora Viena  
2013



# Sumário

<b>Lista de Siglas e Abreviaturas.....</b>	<b>19</b>
<b>1. Introdução ao Fireworks CS6.....</b>	<b>21</b>
1.1. Novidades da Versão.....	23
1.2. Inicializar o Fireworks CS6.....	24
1.3. Área de Trabalho .....	24
1.3.1. Painel Ferramentas.....	26
1.3.2. Painéis .....	27
1.3.2.1. Painel Alinhar.....	27
1.3.2.2. Painel Amostras .....	28
1.3.2.3. Painel Biblioteca Comum .....	28
1.3.2.4. Painel Biblioteca de Documentos.....	29
1.3.2.5. Painel Camadas.....	29
1.3.2.6. Painel Caminho.....	30
1.3.2.7. Painel Caracteres Especiais.....	31
1.3.2.8. Painel Comportamentos .....	32
1.3.2.9. Painel Edição de Imagem.....	32
1.3.2.10. Painel Estados.....	33
1.3.2.11. Painel Estilos .....	33
1.3.2.12. Painel Formas Automáticas .....	33
1.3.2.13. Painel Histórico .....	34
1.3.2.14. Painel Informações .....	35
1.3.2.15. Painel Localizar e Substituir .....	35
1.3.2.16. Painel Misturador de Cores.....	35
1.3.2.17. Painel Otimizar.....	36
1.3.2.18. Painel Páginas.....	36
1.3.2.19. Painel Paleta de Cores .....	37
1.3.2.20. Painel Propriedade de Forma Automática.....	37
1.3.2.21. Painel Propriedades de Símbolo.....	38
1.3.2.22. Painel URL .....	38
1.3.3. Inspetor de Propriedades.....	38
1.3.4. Tela de Desenho .....	39
1.3.4.1. Alterar as Proporções da Tela de Desenho.....	39
1.3.4.2. Alterar a Cor da Tela de Desenho .....	40
1.3.4.3. Girar a Tela de Desenho .....	40
1.3.4.4. Ajustar ou Aparar a Tela de Desenho.....	40
<b>2. Trabalhando com Arquivos e Documentos .....</b>	<b>45</b>
2.1. Criar um Novo Documento .....	47
2.2. Abrir Arquivos Existentes .....	48
2.3. Importar Arquivos .....	49
2.4. Salvar Arquivos .....	50
2.4.1. Salvar Arquivos PNG do Fireworks.....	50
2.4.2. Salvar Arquivos em Formatos Diferentes .....	51

2.5.	Visualizar Documentos .....	52
2.6.	Alternar Entre Documentos .....	53
<b>3.</b>	<b>Trabalhando com Textos .....</b>	<b>55</b>
3.1.	Criação e Inserção de Texto .....	57
3.1.1.	Blocos de Texto .....	57
3.1.2.	Inserção de Texto .....	58
3.1.3.	Importação de Texto .....	58
3.1.4.	Manipular Blocos de Texto.....	58
3.1.5.	Texto de Espaço Reservado.....	60
3.1.6.	Indicador de Excesso de Texto .....	60
3.2.	Seleção de Texto.....	61
3.3.	Edição de Texto.....	61
3.3.1.	Configurar Atributos do Texto.....	61
3.3.2.	Definir Espaçamento entre Linhas e Caracteres .....	62
3.3.3.	Definir Espaçamento e Recuo do Parágrafo .....	63
3.3.4.	Configurar a Orientação do Texto .....	64
3.3.5.	Configurar o Alinhamento do Texto.....	65
3.4.	Solidificar Textos.....	65
3.5.	Texto em Caminho.....	66
3.5.1.	Inserir Texto no Caminho .....	66
3.5.2.	Modificar a Orientação do Texto no Caminho.....	67
3.5.3.	Inverter a Direção do Texto no Caminho .....	68
3.6.	Inserir Caracteres Especiais.....	68
3.7.	Aplicar Efeitos ao Texto .....	69
3.7.1.	Suavização de Bordas .....	69
3.7.2.	Aplicar Filtros .....	71
3.8.	Verificar a Ortografia do Texto.....	71
3.9.	Substituir Fontes Ausentes .....	73
<b>4.</b>	<b>Trabalhando com Objetos .....</b>	<b>75</b>
4.1.	Seleção.....	77
4.1.1.	Ferramentas para Seleção de Objetos.....	77
4.1.2.	Ferramentas para Seleção de Pixels .....	77
4.1.2.1.	Selecionar Áreas de Cores Semelhantes.....	79
4.1.2.2.	Inverter a Seleção.....	80
4.1.2.3.	Mover a Marca de Seleção .....	80
4.1.2.4.	Remover a Marca de Seleção .....	81
4.2.	Edição de Objetos.....	81
4.2.1.	Transformar Objetos .....	81
4.2.2.	Girar Objetos.....	83
4.2.3.	Mover Objetos.....	84
4.2.4.	Duplicar Objetos .....	85
4.3.	Preenchimento e Traçado de Objetos .....	85
4.3.1.	Editando o Preenchimento.....	85
4.3.1.1.	Preenchimento Sólido.....	86
4.3.1.2.	Preenchimento Gradiente .....	86

4.3.1.3.	Preenchimento com Padrão .....	88
4.3.1.4.	Remover o Preenchimento.....	88
4.3.2.	Editando o Traçado.....	89
4.3.2.1.	Remover o Traçado.....	89
4.4.	Modificar Objetos .....	90
4.4.1.	Agrupar Objetos.....	90
4.4.2.	Organizar Objetos.....	91
4.4.3.	Alinhar Objetos.....	92
4.4.3.1.	Comando Alinhar.....	92
4.4.3.2.	Painel Alinhar.....	95
4.4.3.3.	Guias e Grade.....	95
4.5.	Escala com 9 Fatias .....	96
4.5.1.	9 Fatias em Símbolos .....	96
<b>5.</b>	<b>Trabalhando com Bitmaps.....</b>	<b>97</b>
5.1.	Criar Arquivos de Bitmap .....	99
5.1.1.	Criar Objetos de Bitmap ao Desenhar e Pintar.....	100
5.1.2.	Criar Objetos de Bitmap Vazios.....	100
5.1.3.	Transformar Objetos de Vetor em Bitmap.....	101
5.1.4.	Colar Pixels Recortados ou Copiados como Objetos de Bitmap.....	101
5.2.	Editar Bitmaps .....	101
5.2.1.	Recortar ou Copiar Pixels .....	102
5.2.2.	Apagar Pixels .....	102
5.2.3.	Cortar um Bitmap Selecionado.....	103
5.2.4.	Clonar Pixels.....	104
5.2.5.	Alterar Pixels para a Cor de Preenchimento .....	105
5.2.6.	Aplicar Preenchimento Gradiente em Pixels Selecionados.....	106
5.2.7.	Criar Amostra de Cor.....	106
5.2.8.	Substituir Cores em um Bitmap.....	107
5.2.9.	Remover Olhos Vermelhos em Foto.....	108
5.2.10.	Aplicar Nitidez ao Bitmap .....	109
5.2.11.	Aplicar Desfoque ao Bitmap .....	110
5.2.12.	Alterar um Objeto para Escala de Cinza e Tom de Sépia .....	111
5.2.13.	Clarear e Escurecer Bitmaps .....	112
<b>6.</b>	<b>Objetos de Vetor .....</b>	<b>113</b>
6.1.	Criar Arquivos de Vetor .....	115
6.1.1.	Formas Básicas .....	115
6.1.2.	Formas Automáticas .....	116
6.1.3.	Formas Livres.....	118
6.1.4.	Formas Compostas.....	119
6.2.	Edição de Vetores.....	120
6.2.1.	Ferramentas de Edição.....	120
6.2.1.1.	Ferramenta Forma Livre.....	120
6.2.1.2.	Ferramenta Alterar Forma da Área .....	121
6.2.1.3.	Ferramenta Redesenhar Caminho .....	122
6.2.1.4.	Ferramenta Faca.....	122

<b>7.</b>	<b>Trabalhando com Filtros .....</b>	<b>125</b>
7.1.	Menu Filtro .....	127
7.1.1.	Filtro Ajuste de Cor .....	127
7.1.2.	Filtro Desfocar .....	128
7.1.3.	Filtro Nitidez.....	129
7.1.4.	Filtro Ruído .....	130
7.1.5.	Filtro Outro .....	131
7.2.	Filtros do Painel Edição de Imagem .....	131
7.3.	Filtros do Painel Propriedades.....	132
<b>8.</b>	<b>Trabalhando com Camadas, Máscaras e Mesclagem.....</b>	<b>133</b>
8.1.	Camadas.....	135
8.1.1.	Criar e Excluir Camadas.....	135
8.1.2.	Expandir e Contrair Camadas .....	136
8.1.3.	Organizar Camadas .....	137
8.1.4.	Distribuir Objetos nas Camadas .....	138
8.1.5.	Proteger Camadas e Objetos .....	138
8.1.6.	Mesclar Objetos no Painel Camadas.....	140
8.1.7.	Compartilhar Camadas .....	140
8.1.8.	Camada da Web.....	143
8.1.9.	Importar Camadas Agrupadas do Photoshop.....	144
8.2.	Máscaras.....	145
8.2.1.	Criar Máscara a Partir de um Objeto .....	145
8.2.2.	Usar Máscara de Vetor Automática.....	148
8.2.3.	Mascarar Objetos .....	148
8.2.3.1.	Mascarar Objetos Através do Painel Camadas .....	149
8.2.3.2.	Mascarar Objetos Usando os Comandos Revelar e Ocultar .....	149
8.2.4.	Importar e Exportar Máscaras de Camadas do Photoshop .....	151
8.2.5.	Agrupar Objetos para Criar uma Máscara .....	151
8.2.6.	Selecionar Máscaras e Objetos Mascarados.....	152
8.2.7.	Mover Máscaras e Objetos Mascarados.....	152
8.2.8.	Editar Máscaras .....	154
8.2.9.	Desativar, Ativar e Excluir uma Máscara.....	156
8.3.	Mesclagem .....	156
8.3.1.	Modos de Mesclagem .....	157
8.3.2.	Alterar as Cores dos Objetos ao Mesclar.....	160
<b>9.</b>	<b>Trabalhando com Estilos, URL e Símbolos.....</b>	<b>161</b>
9.1.	Trabalhando com Estilos .....	163
9.1.1.	Estilos do Fireworks.....	163
9.1.2.	Estilos Personalizados.....	163
9.1.3.	Editar ou Redefinir um Estilo.....	165
9.1.4.	Salvar e Importar Estilos .....	165
9.1.5.	Copiar Propriedades de um Objeto para Outro sem Aplicar Estilo.....	166
9.1.6.	Quebrar Vínculo com um Estilo .....	167
9.1.7.	Remover Sobreposições de Estilos de Objetos .....	167
9.1.8.	Selecionar Estilos Não Usados no Documento Atual.....	167

9.2.	URL .....	168
9.2.1.	URLs Absolutos e Relativos.....	168
9.2.2.	Adicionar uma URL à Biblioteca.....	168
9.2.3.	Criar Links para Páginas em um Documento.....	169
9.2.4.	Criar uma Biblioteca de URLs.....	169
9.2.5.	Editar uma URL .....	169
9.2.6.	Importar e Exportar URLs.....	170
9.3.	Símbolos.....	171
9.3.1.	Criar Símbolo .....	171
9.3.2.	Inserir uma Ocorrência de Símbolo.....	173
9.3.3.	Editar um Símbolo e suas Ocorrências.....	173
9.3.4.	Editar Ocorrências Específicas de um Símbolo .....	174
9.3.5.	Importação e Exportação de Símbolos.....	175
9.4.	Escala com 9 Fatias .....	176
<b>10.</b>	<b>Fatias, Pontos de Acesso e Mapas de Imagem .....</b>	<b>179</b>
10.1.	Fatias.....	181
10.1.1.	Criação de Fatias.....	181
10.1.1.1.	Fatias Retangulares.....	181
10.1.1.2.	Fatias Não Retangulares .....	182
10.1.1.3.	Fatias de Texto HTML .....	183
10.1.2.	Visualizar e Exibir Fatias e Guias de Fatias .....	183
10.1.3.	Editar Fatias .....	184
10.1.4.	Aplicar Interatividade Simples ou Complexa em Fatias.....	185
10.1.5.	Exportar Fatias.....	188
10.2.	Pontos de Acesso e Mapa de Imagens.....	190
10.2.1.	Criar Pontos de Acesso.....	190
10.2.2.	Criar Mapas de Imagem.....	191
10.2.3.	Criar Sobreposições com Pontos de Acesso.....	192
<b>11.</b>	<b>Elementos de um Site.....</b>	<b>195</b>
11.1.	Trabalhando com Páginas.....	197
11.1.1.	Criar uma Nova Página.....	197
11.1.2.	Navegar Entre Páginas .....	198
11.1.3.	Duplicar uma Página.....	198
11.1.4.	Mover uma ou Mais Páginas .....	198
11.1.5.	Excluir Páginas.....	199
11.1.6.	Editar a Tela de Desenho de uma Página .....	199
11.1.7.	Aplicar uma Página-mestre .....	200
11.1.8.	Exportar Páginas.....	201
11.2.	Botões .....	202
11.2.1.	Criar Botões.....	203
11.2.2.	Editar Botões.....	204
11.2.3.	Menus Pop-Up .....	204
11.3.	Produzindo Animações.....	207
11.3.1.	Criar Símbolos de Animação.....	208
11.3.2.	Editar Símbolos de Animação .....	210

11.3.3.	Manipular Estados .....	210
11.3.4.	Sequência em Papel Translúcido.....	212
11.3.5.	Interpolação.....	212
11.3.6.	Visualizar a Animação.....	213
11.3.7.	Otimizar a Animação .....	214
11.3.8.	Usar Animações Existentes.....	215
11.3.9.	Animações de Giro e Esmacimento .....	216
<b>12.</b>	<b>Tarefas Automáticas.....</b>	<b>219</b>
12.1.	Localização e Substituição.....	221
12.1.1.	Localizar e Substituir Texto .....	221
12.1.2.	Localizar e Substituir Fontes .....	222
12.1.3.	Localizar e Substituir Cores.....	223
12.1.4.	Localizar e Substituir URLs.....	224
12.1.5.	Localizar e Substituir Cores Não Seguras para a Web .....	225
12.2.	Processamento em Lote .....	226
12.2.1.	Fluxo de Trabalho do Processamento em Lote .....	226
12.2.2.	Alterar Configurações de Otimização.....	230
12.2.3.	Alterar Nomes de Arquivos.....	232
12.2.4.	Dimensionamento de Gráficos .....	233
12.2.5.	Localizar e Substituir Conteúdos.....	234
12.2.6.	Usar Comando para Processamento em Lote .....	235
12.3.	Criar Scripts .....	236
12.4.	Gerenciamento de Comandos .....	238
<b>13.</b>	<b>Otimização e Exportação de Arquivos.....</b>	<b>241</b>
13.1.	Otimização .....	243
13.1.1.	Otimizar na Área de Trabalho.....	243
13.1.2.	Otimizar Arquivos BMP, GIF, PNG, PICT e TIFF .....	247
13.1.3.	Otimizar Arquivos JPEG .....	247
13.2.	Exportação.....	249
13.2.1.	Assistente de Exportação.....	250
13.2.1.1.	Exportar Páginas como Arquivos de Imagem .....	252
13.2.1.2.	Exportar uma Única Imagem.....	253
13.2.1.3.	Exportar um Documento Fatiado .....	253
13.2.1.4.	Exportar uma Animação.....	255
13.2.1.5.	Exportar Estados ou Camadas como Vários Arquivos .....	257
13.2.1.6.	Exportar uma Área de um Documento.....	258
13.2.1.7.	Exportar HTML .....	261
<b>14.</b>	<b>Utilizando o Fireworks CS6 com Outros Aplicativos.....</b>	<b>265</b>
14.1.	Dreamweaver .....	267
14.2.	Flash.....	271
14.3.	Illustrator.....	273
14.4.	Photoshop.....	276

<b>15. Exercícios Práticos .....</b>	<b>281</b>
15.1. Criar um Banner Animado .....	283
15.2. Aplicar Efeito em Fotografia.....	287
15.3. Fotomontagem.....	290
15.4. Menu Horizontal com Efeito .....	292
<b>Referências.....</b>	<b>301</b>
<b>Glossário.....</b>	<b>303</b>



# Lista de Siglas e Abreviaturas

<i>AI</i>	<i>Adobe Illustrator.</i>
<i>ASCII</i>	<i>American Standard Code for Information Interchange.</i>
<i>BMP</i>	<i>Bitmap do Windows.</i>
<i>CMYK</i>	<i>Ciano, Magenta, Amarelo (Yellow) e Preto (Black).</i>
<i>CSS</i>	<i>Cascading Style Sheets.</i>
<i>EPS</i>	<i>Encapsulated Postscript.</i>
<i>.FW.PNG</i>	<i>Fireworks Portable Network Graphics.</i>
<i>GIF</i>	<i>Graphics Interchange Format.</i>
<i>HTML</i>	<i>HyperText Markup Language.</i>
<i>JPEG</i>	<i>Joint Photographic Experts Group.</i>
<i>PDF</i>	<i>Portable Document Format.</i>
<i>PNG</i>	<i>Portable Network Graphics.</i>
<i>PSD</i>	<i>Formato padrão Adobe Photoshop.</i>
<i>RGB</i>	<i>Red, Green, Blue.</i>
<i>RTF</i>	<i>Rich Text Format.</i>
<i>SWF</i>	<i>Shockwave Flash.</i>
<i>TIFF</i>	<i>Tagged Image File Format.</i>
<i>URL</i>	<i>Uniform Resource Locator.</i>
<i>XHTML</i>	<i>eXtensible HyperText Markup Language.</i>
<i>XML</i>	<i>eXtensible Markup Language.</i>
<i>WWW</i>	<i>World Wide Web.</i>



# 1

## Introdução ao Fireworks CS6

- 1.1. Novidades da Versão**
- 1.2. Inicializar o Fireworks CS6**
- 1.3. Área de Trabalho**
  - 1.3.1. Painel Ferramentas
  - 1.3.2. Painéis
  - 1.3.3. Inspetor de Propriedades
  - 1.3.4. Tela de Desenho



# 1. Introdução ao Fireworks CS6

O **Adobe Fireworks CS6** é um aplicativo utilizado no desenvolvimento do projeto gráfico para sites e aplicativos para dispositivos móveis, sem necessidade de programação. Através dele é possível criar, editar e otimizar gráficos da Web, desenhar efeitos para páginas da Web, como, por exemplo, sobreposições e menus pop-up, além de automatizar tarefas para tornar mais rápida a execução de tarefas repetitivas e recortar e otimizar gráficos, etc.



Tela de inicialização do Fireworks CS6.

## 1.1. Novidades da Versão

O **Fireworks CS6** traz inúmeras novidades, a começar pela tela de inicialização com design moderno. Segue abaixo mais algumas:

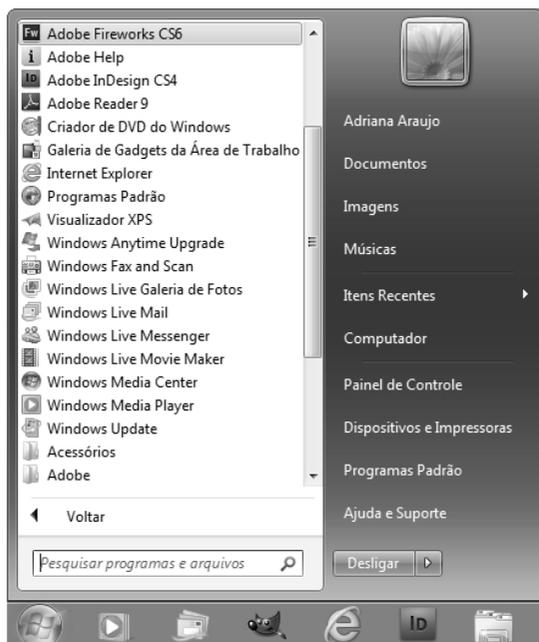
- O desempenho foi aprimorado através da redução do uso de objetos **GDI** pelo aplicativo, o que geralmente ocasionava problemas de insuficiência de memória.
- Ainda em relação ao desempenho, ampliou-se o limite de uso de memória em computadores de 64 bits com **Windows**, proporcionando maior estabilidade durante a abertura e salvamento de arquivos grandes.
- O **Fireworks CS6** adotou o novo padrão de extensão **.fw.png**.
- Recursos como exportação para o **Adobe AIR**, criação de apresentação de slides, aplicação de revestimento flexível, **Device Central** e compartilhamento de tela foram extintos nesta versão.
- A configuração de otimização padrão do **Fireworks** para um novo arquivo é a **PNG32**.

- Novos itens foram disponibilizados no painel **Biblioteca comum**, como, por exemplo, **Cursor**, **Gesto**, **Ícones**, **iPhone**, **jQuery Bootstrap**, **Delineado para iPad**, **iPhone**, **Anúncio** e **WP7**.
- Dicas de ferramenta foram disponibilizadas durante a importação do arquivo.
- Novas opções de padrões e texturas para serem aplicadas em objetos.

## 1.2. Inicializar o Fireworks CS6

Depois de realizar a instalação do **Fireworks CS6**, o próximo passo será inicializá-lo. Veja a seguir como:

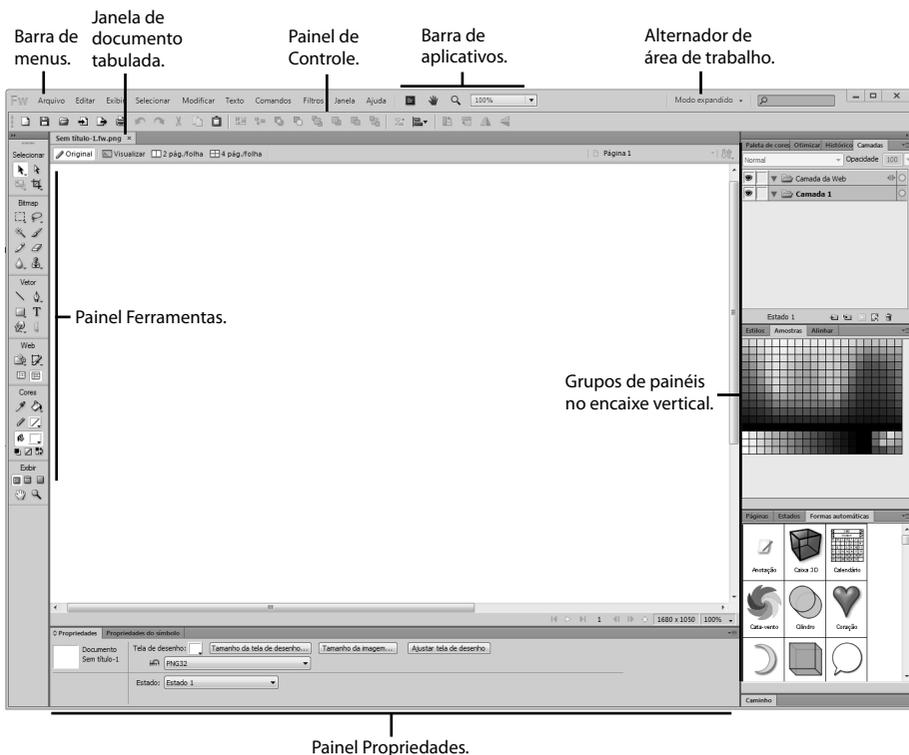
1. Clique no botão **Iniciar** (🌐) e, em seguida, em **Todos os Programas**;
2. Na lista exibida, clique em **Adobe Fireworks CS6**;



3. Aguarde a inicialização do aplicativo.

## 1.3. Área de Trabalho

A área de trabalho do **Fireworks CS6** disponibiliza ao usuário todas as ferramentas e comandos necessários para o desenvolvimento de seus projetos, distribuídos de maneira organizada em **Barra de menus**, **Painel de controle**, **Painel Propriedades**, painéis etc.



Veja uma rápida descrição dos principais componentes da área de trabalho do **Fireworks CS6**:

- **Barra de menus:** Está posicionada na área superior da janela e possui vários comandos e opções que permitem tanto a configuração do aplicativo quanto dos componentes do projeto.
- **Painel de controle:** Está posicionado abaixo da barra de menus e contém botões que servem de atalho para a criação de um novo documento, abertura de pastas, salvamento do arquivo, e que disponibilizam opções de acordo com a seleção.
- **Painel Ferramentas:** Está posicionado à esquerda da janela e contém grupos de ferramentas para exibição, seleção, criação e edição de cores, bitmaps, vetores e elementos da Web.
- **Tela de desenho:** Está posicionada ao centro da janela do aplicativo e é o local onde o projeto será desenvolvido.
- **Painel Propriedades:** Está posicionado na área inferior da janela do aplicativo e exibe as propriedades de uma ferramenta ou objeto selecionado.
- **Painéis:** Estão agrupados e encaixados na lateral direita da janela do aplicativo. Eles também podem permanecer flutuantes na área de trabalho, além de serem expandidos ou recolhidos em ícones. Estes painéis contêm diversos comandos e opções para a edição do conteúdo de um projeto.

### 1.3.1. Painel Ferramentas

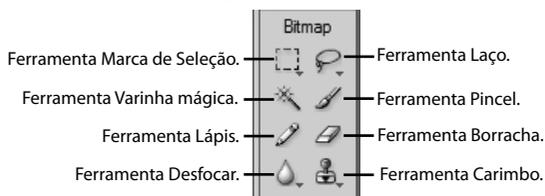
O painel **Ferramentas** está encaixado, por padrão, à esquerda da área de trabalho do **Fireworks CS6**. No entanto, ao clicar na linha dupla pontilhada no topo deste painel será possível desencaixá-lo, tornando-o flutuante sobre a área de trabalho e podendo arrastá-lo para uma nova posição.

Este painel contém todas as ferramentas para criação e edição de componentes do projeto. Ele se subdivide em seis grupos distintos:

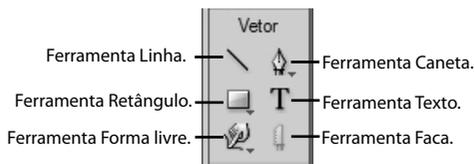
- **Selecionar:** Possui ferramentas para seleção e corte de desenhos.



- **Bitmap:** Possui ferramentas para seleção e edição de bitmaps.



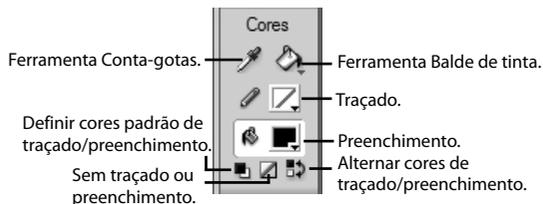
- **Vetor:** Possui ferramentas para criação e edição de vetores.



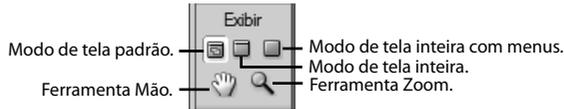
- **Web:** Possui ferramentas que permitem delimitar áreas de inserção de desenho e exportá-las separadamente.



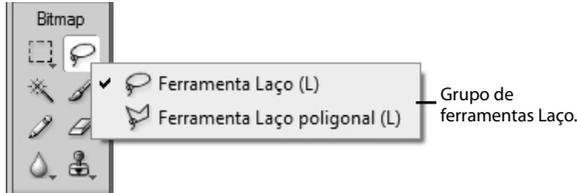
- **Cores:** Possui ferramentas de pintura, destinadas à edição das cores de bitmaps e vetores.



- **Exibir:** Possui ferramentas específicas para a visualização da página.



Algumas ferramentas exibem uma pequena seta preta em seu canto inferior direito, indicando que ela faz parte de um grupo. Portanto, para exibir todas as suas ferramentas basta clicar com o mouse sobre esta seta.



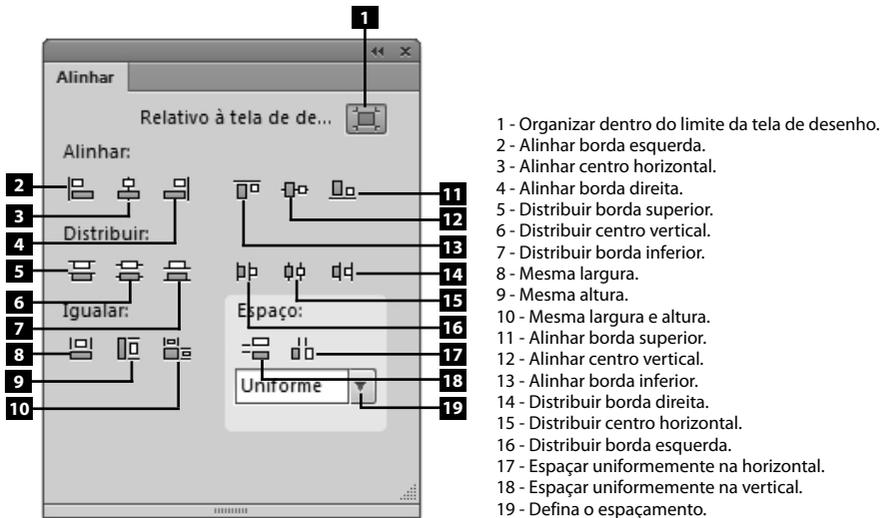
## 1.3.2. Painéis

Os painéis são controles flutuantes que permitem editar propriedades de um componente ou elemento selecionado no documento, manipular rapidamente amostras de cores, camadas, páginas, estados, etc.

Por padrão, os painéis do **Fireworks CS6** estão agrupados na lateral direita da janela do aplicativo, porém, é possível desagrupá-los, reagrupá-los, ocultá-los, exibi-los, expandi-los ou recolhê-los em ícones quando necessário.

### 1.3.2.1. Painel Alinhar

O painel **Alinhar** disponibiliza todos os controles necessários para fazer o alinhamento e distribuição dos objetos na janela do documento. Para exibi-lo, clique no menu **Janela** e escolha a opção **Alinhar**.

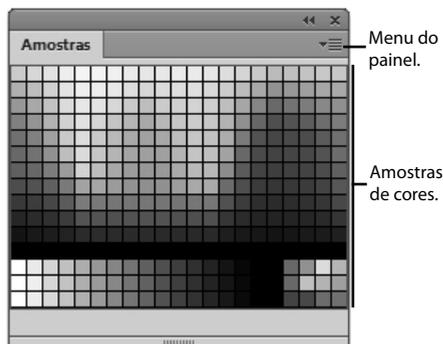




**Atenção:** É possível alinhar e distribuir um ou mais objetos selecionados em relação aos demais objetos ou à tela de desenho.

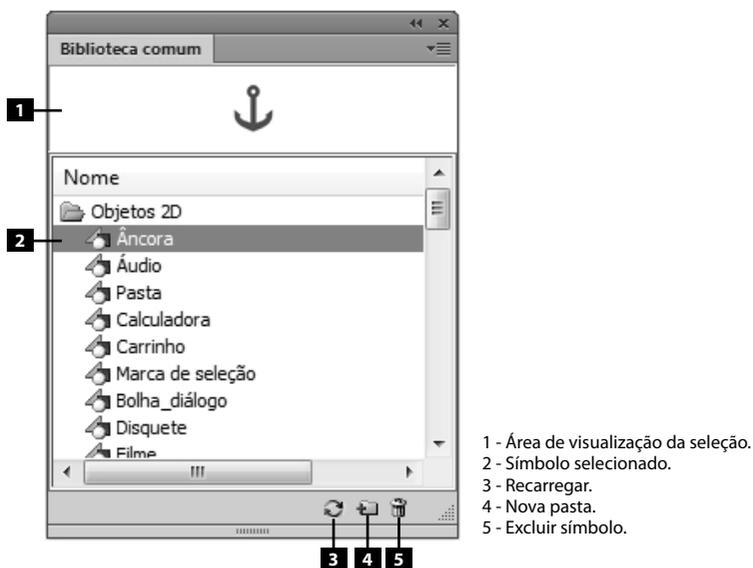
### 1.3.2.2. Painel Amostras

O painel **Amostras** permite o gerenciamento das amostras de cores disponíveis no **Fireworks**. Através dele é possível exibir uma paleta de cores específica, adicionar, excluir, salvar ou limpar amostras. Para exibir este painel, acesse o menu **Janela** e escolha a opção **Amostras (Ctrl+F9)**.



### 1.3.2.3. Painel Biblioteca Comum

O painel **Biblioteca Comum** exibe todo o conteúdo da pasta **Common Library** do **Fireworks CS6**. Através dele é possível inserir símbolos no projeto, como, por exemplo, botões, animações, objetos 2D etc.



**Dica:** Para inserir um símbolo desta biblioteca no documento, basta clicar sobre ele e arrastá-lo para a tela de desenho.

### 1.3.2.4. Painel Biblioteca de Documentos

O painel **Biblioteca de Documentos** exibe todos os símbolos inseridos atualmente no documento. Para exibir este painel acesse o menu **Janela** e clique na opção **Biblioteca de Documentos (F11)**.



**Atenção:** Quando um símbolo deste painel é alterado, automaticamente todas as instâncias existentes no documento serão alteradas.

### 1.3.2.5. Painel Camadas

O painel **Camadas** permite organizar a estrutura do documento, removendo, adicionando, bloqueando, ocultando, exibindo ou movendo para determinar a ordem de exibição das camadas. Para exibir o painel **Camadas** clique no menu **Janela** e escolha a opção **Camadas (F2)**.



**Atenção:** A **Camada da Web** não pode ser movida, excluída, duplicada, renomeada ou ter seu compartilhamento cancelado.

### 1.3.2.6. Painel Caminho

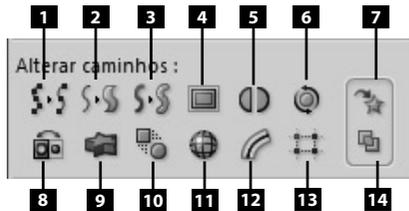
O painel **Caminho** contém comandos que permitem alterar e combinar caminhos, editar e selecionar pontos. Para exibir este painel, clique no menu **Janela** e clique em **Caminho**.



Este painel está dividido em quatro seções distintas: **Combinar caminhos**, **Alterar caminhos**, **Editar pontos** e **Selecionar pontos**, sendo que cada uma contém um conjunto específico de ferramentas. Veja a seguir:



- |                                   |                       |
|-----------------------------------|-----------------------|
| 1 - Juntar caminhos.              | 6 - Dividir caminhos. |
| 2 - Dividir caminhos.             | 7 - Excluir caminhos. |
| 3 - Caminhos de união.            | 8 - Aparar caminhos.  |
| 4 - Fazer interseção de caminhos. | 9 - Cortar caminhos.  |
| 5 - Perfurar caminhos.            |                       |



- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
| 1 - Simplificar caminhos.                 | 8 - Inverter contornos.         |
| 2 - Expandir traçado.                     | 9 - Extrusão de caminhos.       |
| 3 - Converter traçados em preenchimentos. | 10 - Mesclar caminhos.          |
| 4 - Inserir/expandir caminhos.            | 11 - Caminhos de olho de peixe. |
| 5 - Inverter caminhos.                    | 12 - Deformar para caminho.     |
| 6 - Inverter gradientes.                  | 13 - Estado do caminho.         |
| 7 - Abrir/fechar caminhos.                | 14 - Regra de preenchimento.    |