

Adriana de Fátima Araújo

Fireworks CS6

Desenvolvendo Layouts para Web



editora
VIENA

1ª Edição
Bauru/SP
Editora Viena
2013

Sumário

Lista de Siglas e Abreviaturas..... 19

1. Introdução ao Fireworks CS6..... 21

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

2. Trabalhando com Arquivos e Documentos 45

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
3.	Trabalhando com Textos	55
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
4.	Trabalhando com Objetos	75
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
5.	Trabalhando com Bitmaps.....	97
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
6.	Objetos de Vetor	113
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

7.	Trabalhando com Filtros	125
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
8.	Trabalhando com Camadas, Máscaras e Mesclagem.....	133
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
9.	Trabalhando com Estilos, URL e Símbolos.....	161
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
10.	Fatias, Pontos de Acesso e Mapas de Imagem	179
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
11.	Elementos de um Site.....	195
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
12.	Tarefas Automáticas.....	219
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
13.	Otimização e Exportação de Arquivos.....	241
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
14.	Utilizando o Fireworks CS6 com Outros Aplicativos.....	265
14.1.	Dreamweaver	267
14.2.	Flash	271
14.3.	Illustrator.....	273
14.4.	Photoshop	276

15.	Exercícios Práticos	281
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
Referências.....		301
Glossário.....		303

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>

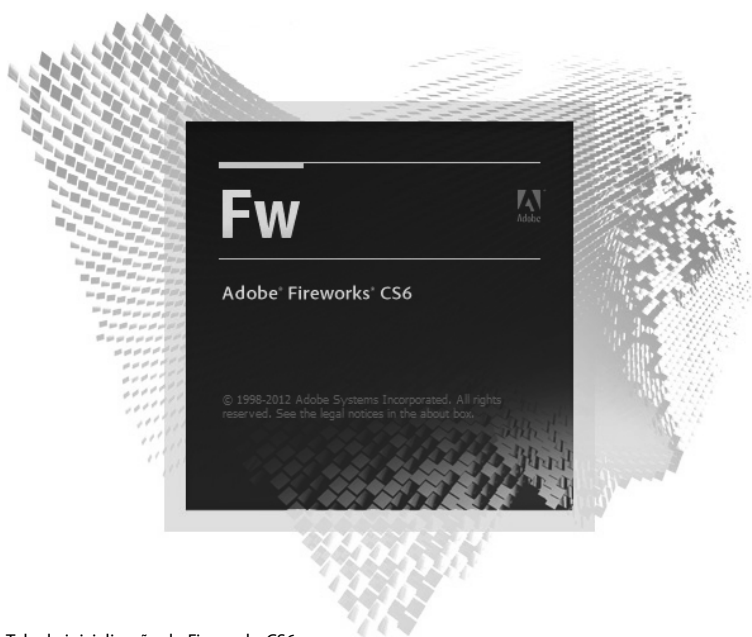
1

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:

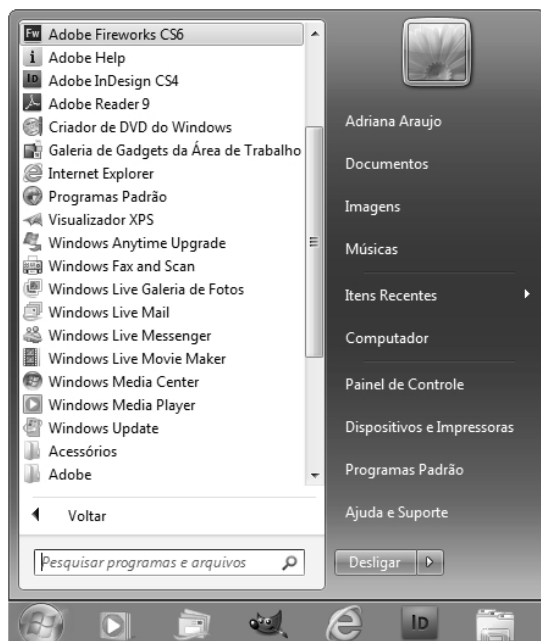
- O desempenho foi aprimorado através da redução do uso de objetos **GDI** pelo aplicativo, o que geralmente ocasionava problemas de insuficiência de memória.
- Ainda em relação ao desempenho, ampliou-se o limite de uso de memória em computadores de 64 bits com **Windows**, proporcionando maior estabilidade 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:

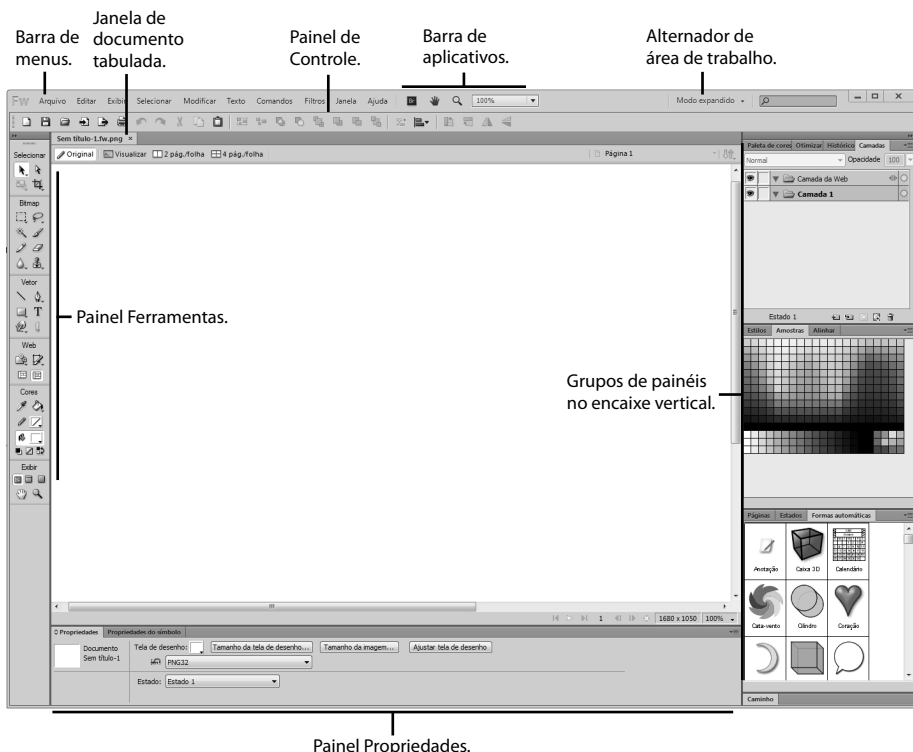
1. Clique no botão **Iniciar** (🖱️) e, em seguida, em **Todos os Programas**;
2. Na lista exibida, clique em **Adobe Fireworks CS6**;



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

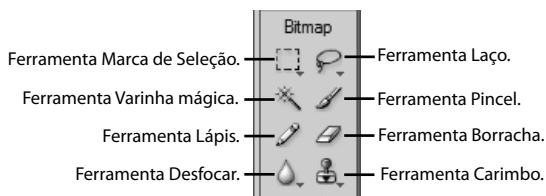
O painel **Ferramentas** está encaixado, por padrão, à esquerda da área de trabalho do **Fireworks CS6**. No entanto, ao clicar na linha dupla pontilhada no topo deste painel será possível desencaixá-lo, tornando-o flutuante sobre a área de trabalho e podendo arrastá-lo para uma nova posição.

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

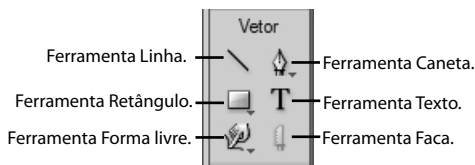
- **Selecionar:** Possui ferramentas para seleção e corte de desenhos.



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



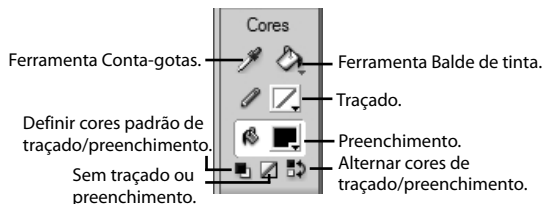
- **Vetor:** Possui ferramentas para criação e edição de vetores.



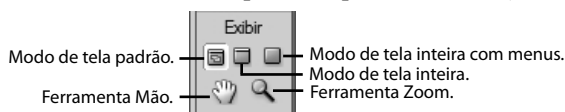
- **Web:** Possui ferramentas que permitem delimitar áreas de inserção de desenho e exportá-las separadamente.



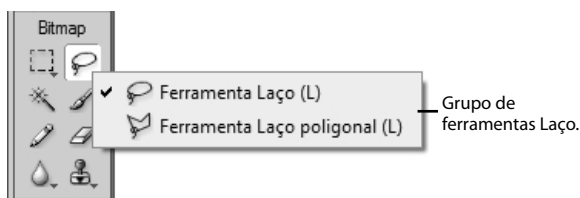
- **Cores:** Possui ferramentas de pintura, destinadas à edição das cores de bitmaps e vetores.



- **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.



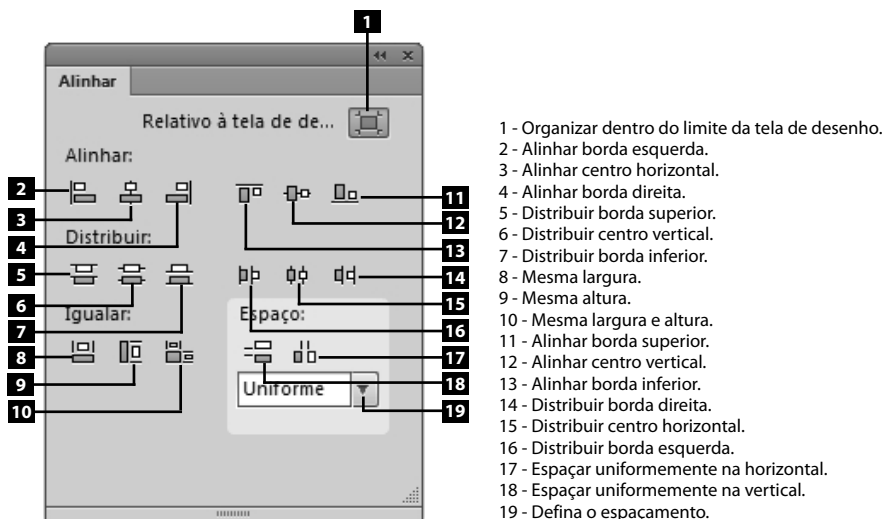
1.3.2. Painéis

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. Pannel 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**.

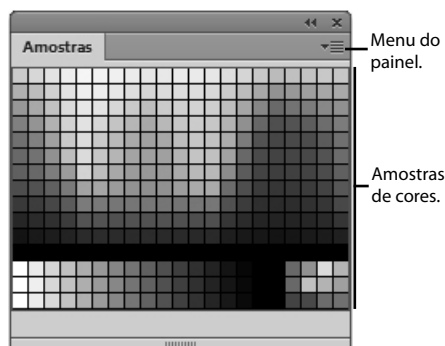




Atenção: É possível alinhar e distribuir um ou mais objetos selecionados em relação aos demais objetos ou à tela de desenho.

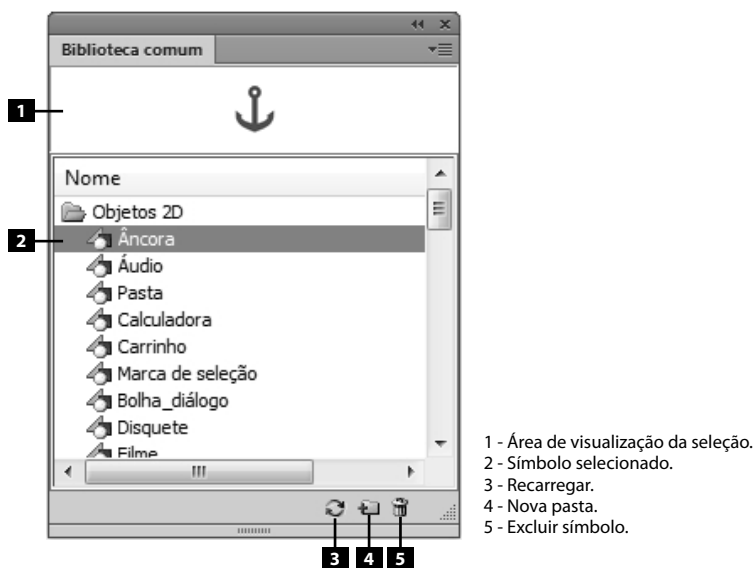
1.3.2.2. Painel Amostras

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

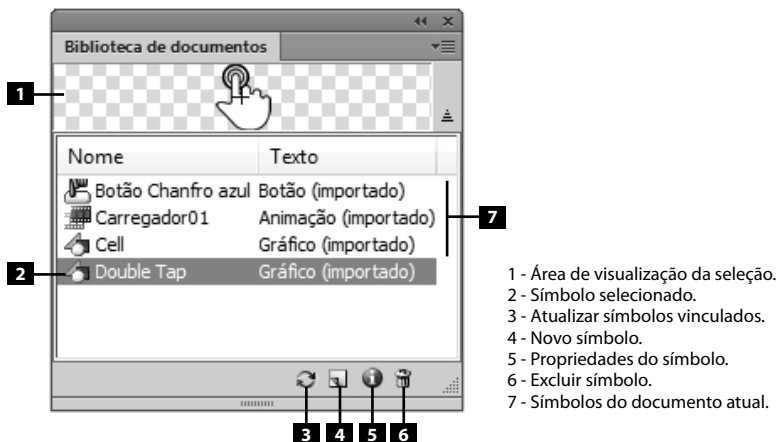
O painel **Biblioteca Comum** exibe todo o conteúdo da pasta **Common Library** do **Fireworks CS6**. Através dele é possível inserir símbolos no projeto, como, por exemplo, botões, animações, objetos 2D etc.



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

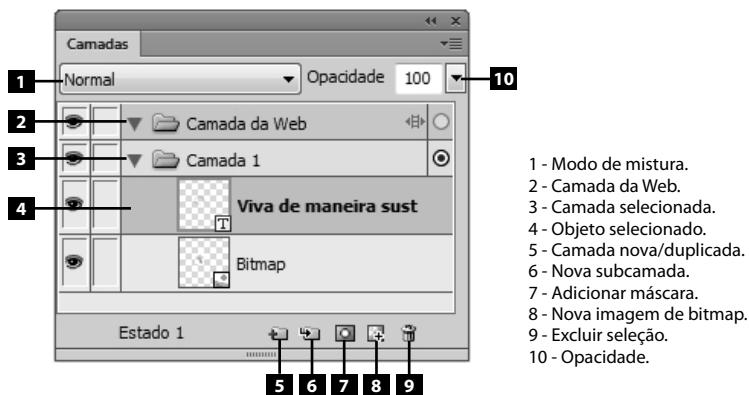
O painel **Biblioteca de Documentos** exibe todos os símbolos inseridos atualmente no documento. Para exibir este painel acesse o menu **Janela** e clique na opção **Biblioteca de Documentos (F11)**.



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

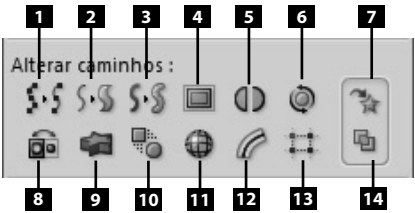
O painel **Caminho** contém comandos que permitem alterar e combinar caminhos, editar e selecionar pontos. Para exibir este painel, clique no menu **Janela** e clique em **Caminho**.



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. |