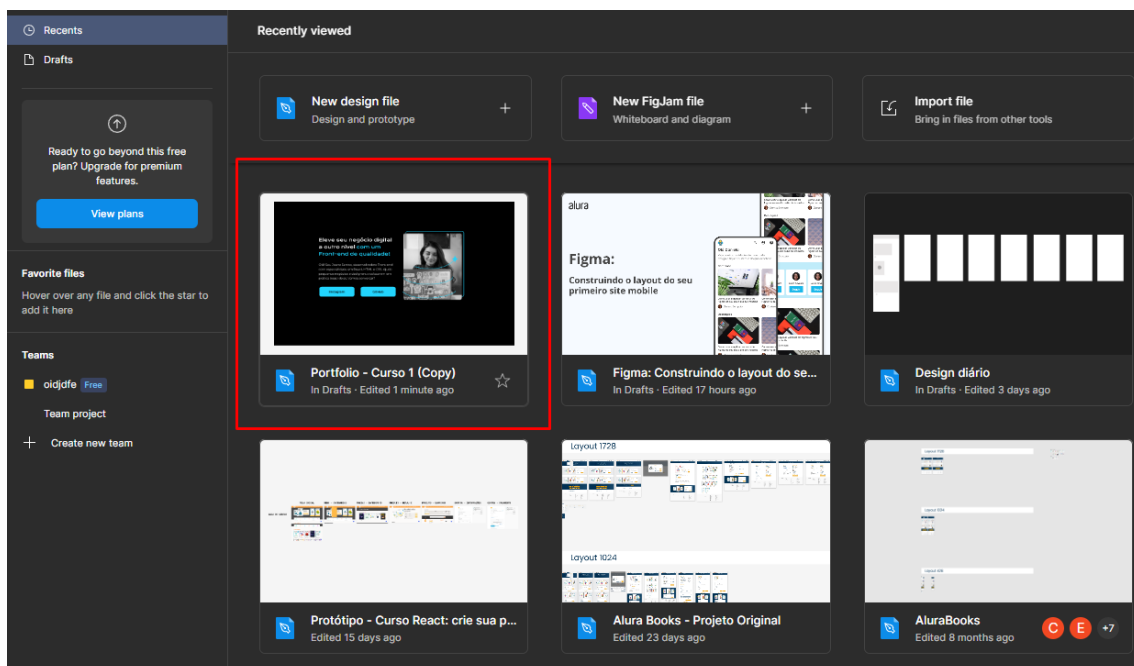
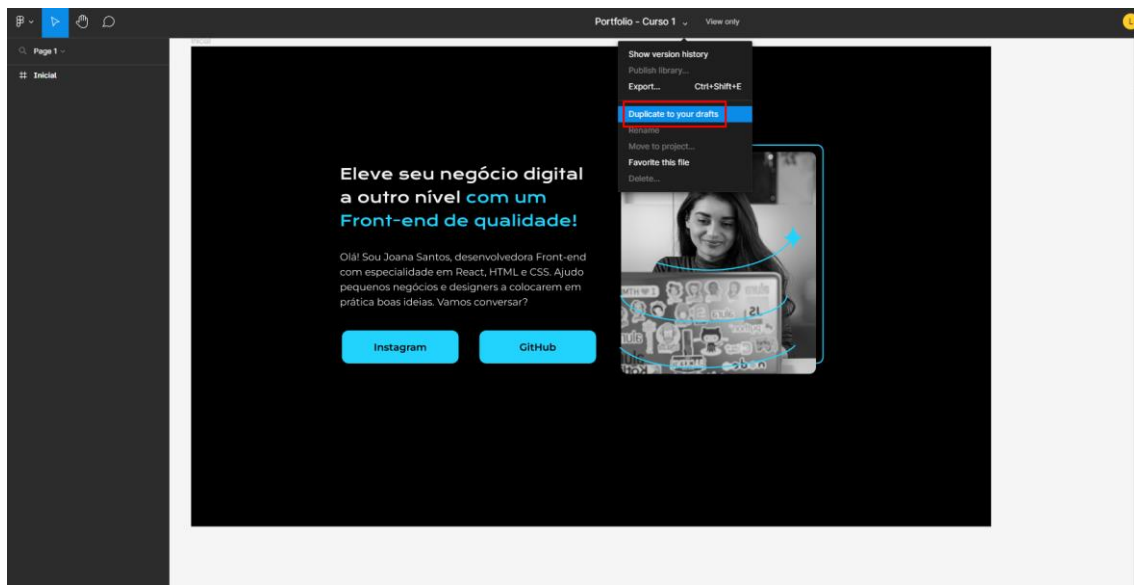


Preparando o ambiente

As próximas aulas serão baseadas no Figma, que é uma ferramenta de prototipagem de interfaces, onde vamos construir o layout da página do Portfólio. Para acessá-lo, clique [aqui](#). Para ter a mesma visualização que a da aula, primeiramente é necessário criar uma conta ou fazer login em uma existente. Para isso, entre no site do [Figma](#) e clique em *Log In* (caso já tenha conta) ou em *Sign Up* (para cadastrar nova conta).

Depois de estar com uma conta conectada, é a hora de criar uma cópia do layout para a sua conta do Figma, assim garantindo o acesso de edição. Para fazer isso, entre no link do layout original que está acima e no menu superior da plataforma, clique no nome do arquivo: Portfólio - Curso 1. Irão abrir algumas opções, clique em “*Duplicate to your drafts*”.



Fazendo um duplo clique nele você conseguirá abrir o projeto. É com esse arquivo que você irá acompanhar as aulas.

E para demonstrar como uma pessoa desenvolvedora Front-end utiliza o Figma, separamos [esse Alura+ com a Rafa Ballerini](#) onde você aprenderá tudo o que é necessário para analisar um documento do Figma para transformá-lo em código, desde a exportação de imagens e ícones até a estilização com CSS.

Ativando o WebGL

Caso apareça a mensagem: "we can't open that file. We can't open this file because WebGL isn't supported, or is disabled, in your browser. If your browser supports **WebGL**, check out this help article to find out how to enable it", significa que o WebGL do seu navegador está desativado e você precisa ativá-lo.

No Google Chrome, digite o seguinte na barra de pesquisa: `chrome://flags/`. Em seguida, pesquise por "WebGL" na lista e ative-o, trocando de *Disabled* para **Enabled**. Depois disso, aparecerá um botão para reiniciar o Google Chrome. Reinicie o navegador e pronto.

Se por acaso o seu navegador não for o Google Chrome, o procedimento é semelhante. O WebGL está desativado e precisa ser ativado.