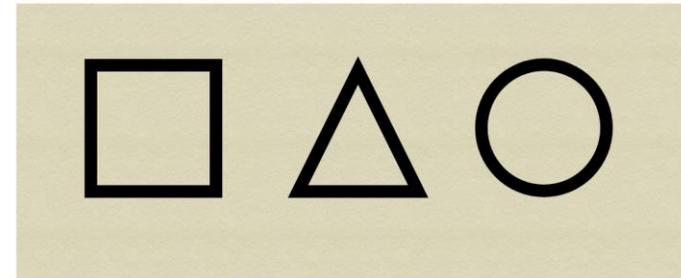


TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Ficha de trabalho nº 5

Utilização de figuras geométricas básicas

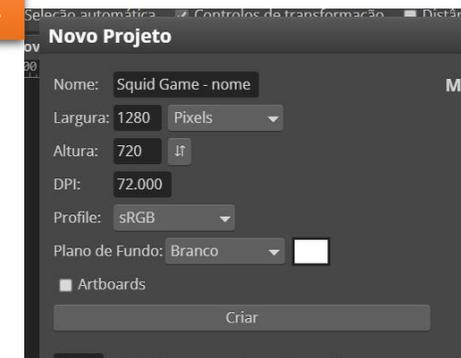
Vamos tentar fazer uma
imagem igual à da direita



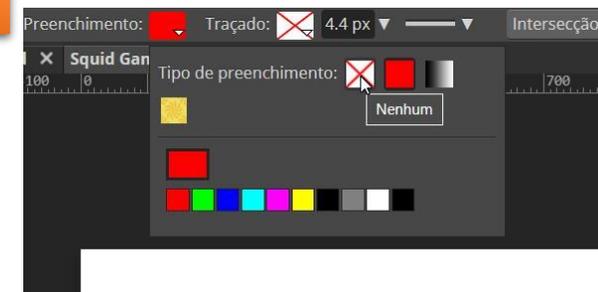
SQUID GAME

1. Começa um novo projeto
 - a. Nome: Squid Game – o teu nome
 - b. Largura: 1280 px
 - c. Altura: 720 px
2. Cria um **quadrado** 200 x 200px
 - a. Escolhe a ferramenta retângulo
 - b. Clica uma vez única vez na prancheta/área branca, e escreve as dimensões:
 - i. Largura 200 px
 - ii. Altura 200 px
 - c. Ajusta a cor de preenchimento para vazio
 - d. Ajusta a cor de traçado para preto
 - e. Largura do traçado para 20 px (ou 22)
 - f. Coloca o quadrado no local apresentado

1



2c



2e



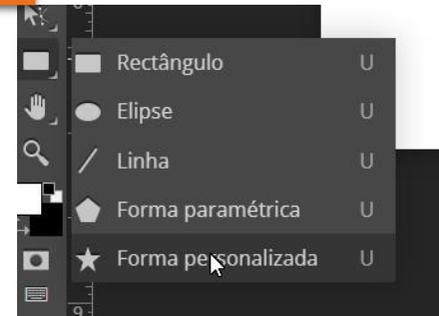
TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Ficha de trabalho nº 5

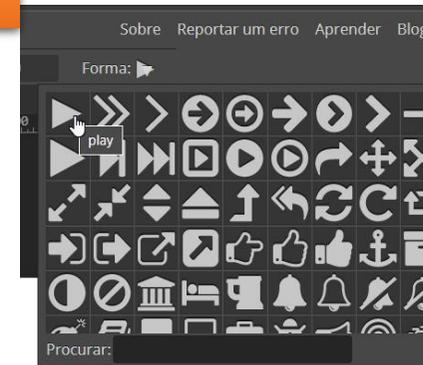
Utilização de figuras geométricas básicas

3. Cria um **triângulo** 240 x 240px
 - a. Escolhe a ferramenta “forma personalizada”, clicando por uns segundos na ferramenta retângulo
 - b. Confirma se a forma escolhida é o play / triângulo
 - c. Clica uma vez única vez na prancheta branca, e escreve as dimensões:
 - i. Largura 240 px
 - ii. Altura 240 px
 - d. Confirma que as cores de preenchimento e traçado e também a largura do traçado são iguais ao retângulo
 - e. Escolhe a ferramenta “mover” e selecciona a opção “Controlos de transformação”
 - f. Faz o triângulo girar para a esquerda
 - i. Coloca o cursor junto de um dos quadradinhos na extremidade do objeto (triângulo) até aparecer um símbolo de uma seta bidirecional curvada
 - ii. Arrasta o triângulo carregando em simultâneo na tecla “Shift” para ajudar a escolher o ângulo de forma mais acertada
 - g. Coloca o triângulo no local apresentado (sensivelmente ao centro horizontal da prancheta)

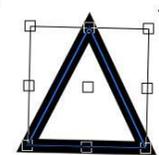
3a



3b



3f



TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

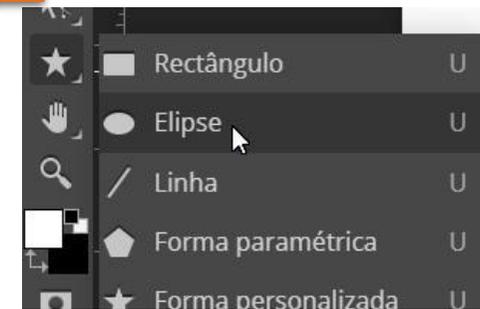
Ficha de trabalho nº 5

Utilização de figuras geométricas básicas

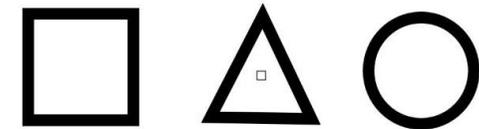
4. Cria um **círculo** 200 x 200px
 - a. Escolhe a ferramenta **elipse**, após clicares por uns segundos na ferramenta forma personalizada (estrela)
 - b. Clica uma vez única vez na prancheta branca, e escreves as dimensões:
 - i. Largura 200 px
 - ii. Altura 200 px
 - c. Confirma que as cores de preenchimento e traçado e também a largura do traçado são iguais ao retângulo
 - d. Coloca o círculo no local apresentado

5. Cria um **retângulo** 480 x 1080px (para o cartão)
 - a. Escolhe a ferramenta retângulo
 - b. Clica uma vez única vez na prancheta branca, e escreves as dimensões:
 - i. Largura 1080 px
 - ii. Altura 480 px
 - c. Ajusta a cor de preenchimento para padrão e escolhe a 2ª opção "paper6"
 - i. Caso não exista, podes escolher o padrão "pat05"
 - d. Ajusta a cor de traçado para vazio
 - e. Coloca o quadrado no local apresentado
 - f. Arrasta a camada do quadrado por forma a conseguires que fique visível por baixo das outras figuras geométricas

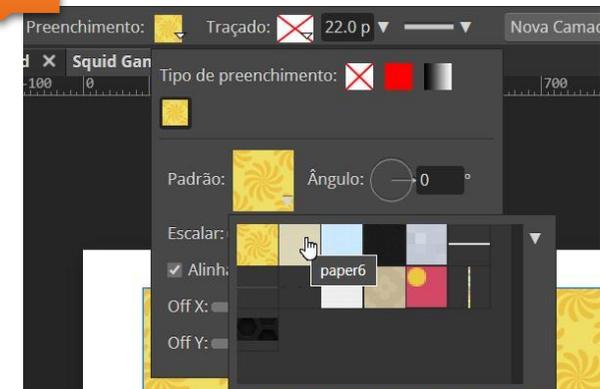
4a



4d



5c



TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

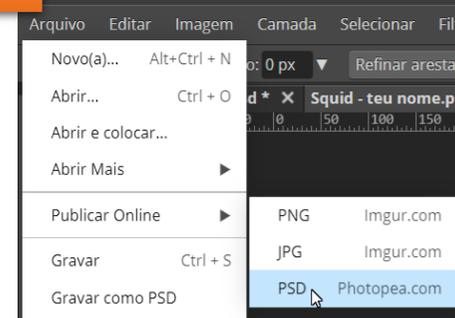
Ficha de trabalho nº 5

Utilização de figuras geométricas básicas

6. Insere o texto “SQUID GAME”
 - a. Tipo de letra: Fira Sans ou Open Sans
 - b. Tamanho 80 pt/px
 - c. Cor preta
 - d. Coloca o texto centrado e por baixo do cartão com as figuras criadas anteriormente

7. Coloca o projeto na tarefa
 - a. Escolhe “Publicar Online” com a opção PSD (muito importante, para não perderes as camadas) (Arquivo > Publicar Online > PSD)
 - i. Caso não funcione, escolhe a opção gravar como PSD e coloca o ficheiro no teu disco.
 - b. Coloca na **tarefa o link gerado** (ou o ficheiro PSD)
 - c. Exporta também um ficheiro .JPG (Arquivo > Exportar Como > JPG)
 - d. Coloca na tarefa o ficheiro .JPG gerado

7a



7c

