

Pt10: SVG's complexes

Objectius

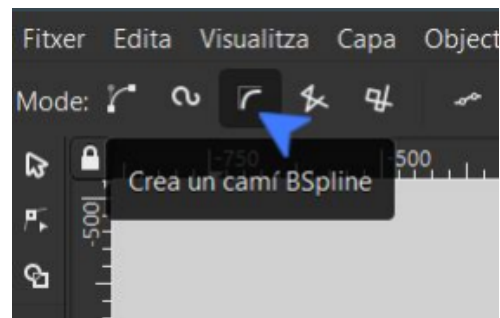
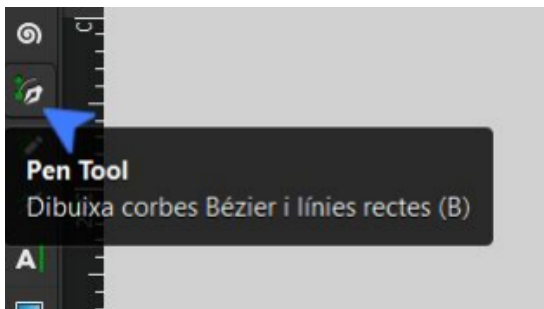
La creació i modificació d'imatges gràfiques escalables (SVGs) amb una eina de disseny gràfic com Inkscape.

Exercicis:

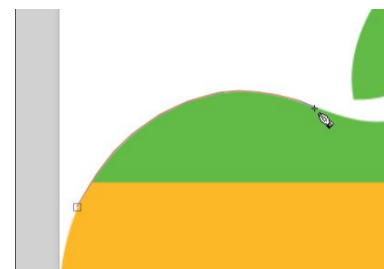
Exercici 1:

Fareu una versió del logo d'Apple.

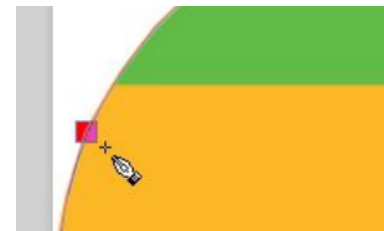
1. Feu una còpia de qualsevol logo d'Apple (en format mapa de bits, jpg,png...) que trobeu.
2. Obriu o importeu el fitxer amb Inkscape.
3. Seleccioneu l'eina **Pen Tool** per crear el contorn de la poma.
4. Cal escollir el mode **BSpline**.



5. Aneu polsant per anar afegint punts. Si hi ha una cantonada afilada, feu-ho amb la tecla Majúscules pulsada. Podeu fer zoom per veure millor el detall.



6. Tanqueu el dibuix. En arribar a l'inici, al punt de partida, el quadrat es posarà vermell.
7. Feu el mateix amb la fulla de la poma.
8. Ara ja podeu eliminar el logo que heu fet servir de plantilla i quedarà només el que heu dibuixat.



9. Retalleu el fitxer perquè sigui de la mida del dibuix. Seleccioneu els dibuixos de la poma i la fulla (tots dos alhora) i aneu a Propietats del document (Maj+Ctrl+D) i seleccionau l'opció Resize to content.
10. Només queda exportar com SVG.

Exercici 2:

Aquest any 2024 s'han realitzat a París les Olimpíades. És comú que els organitzadors contractin dissenyadors per fer els logotips o pictogrames dels diferents esports que es realitzaran. En el següent enllaç teniu les imatges en format PNG dels esports de París 2024.

<https://olympics.com/es/paris-2024/los-juegos/la-marca/pictogramas>

1. Heu d'escollir un pictograma de l'esport que preferiu.
2. I fent servir les eines que ens proporciona Inkscape crear-la en SVG.
3. Podeu obrir la imatge PNG amb el Inkscape i posar-la de fons perquè us serveixi de guia. (Com heu fet en l'exercici anterior).

Exercici 3:

Transformareu un mapa de bits en imatge vectorial.

1. Genereu amb una IA un logo fictici.
2. Obriu o importeu el fitxer amb Inkscape.
3. Retalleu la mida del fitxer al contingut tal i com heu fet en l'exercici anterior.
4. Escolliu el menú Camí -> Vectoritza un mapa de bits (Maj+Alt+B). Això obre el quadre de diàleg Trace Bitmap
5. Segons com sigui la vostra imatge necessitareu modificar alguns paràmetres. Feu proves fins que el resultat sigui el desitjat.
6. Cliqueu sobre Apply i es generarà la imatge vectorial.
7. Esborreu el mapa de bits.
8. Retalleu si cal la mida del fitxer igual que abans i exporteu a SVG.

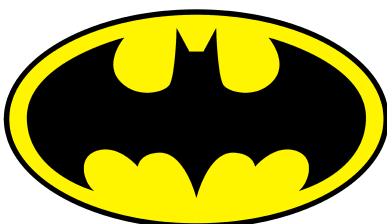


Exercici 4:

Fes una pàgina HTML que incorpori les diferents imatges vectorials realitzades en aquesta pràctica.

Exercici OPCIONAL (1 PUNT EXTRA)

Convertiu els logos que us adjunto al Moodle amb SVG fent servir les eines que ens facilita Inkscape.



www.freehdlogos.blogspot.com

