

# Labb 1 – Vektorgrafik

Multimedia 7.5 hp VT-14

## Introduktion

I denna laboration kommer vi att arbeta med vektorgrafik ur två aspekter. Först genom att manuellt skapa .svg-grafik och sedan genom att arbeta med programmet *Adobe Illustrator*.

## Inlämning

Denna laboration består av tre faser där du ska lämna in varje fas i en egen mapp. Din inlämning ska alltså bestå av en .zip-fil eller .rar-fil (inga andra komprimeringsformat är tillåtna!) innehållandes följande (med följande struktur):

- labb1\_fornamn\_efternamn.zip
  - uppgift1 (mapp)
    - \* pattern.svg (din svg-fil)
    - \* original.png (den bild du utgick ifrån)
  - uppgift2 (mapp)
    - \* pattern.ai (ditt mönster skapat i illustrator)
    - \* pattern.png (ovan dokument exporterat till .png)
    - \* original.png (den bild du utgick ifrån)
  - uppgift3 (mapp)
    - \* scene.ai (ditt dokument som använder sig av alla tekinker i checklistan)
    - \* scene.png (ovan dokument exporterat till .png)

# Uppgifter

Nedan följer uppgifterna som resulterar i inlämningarna ovan.

## Uppgift 1 Enkla mönster i SVG

Denna övning går ut på att försöka återskapa ett befintligt grafiskt mönster genom att använda sig av tekniken SVG.

1. Börja med att välja ett mönster på sidan <http://chrokh.github.io/svg-and-canvas-exercises>. **Välj inte samma mönster som någon bredvid dig.** Spara ned en kopia av mönstret så att du inte tappar bort den och kan ha den som referens.
2. Alla mönster är 400x400 pixlar, så tänk på det när du börjar med nästa steg.
3. Försök nu återskapa mönstret genom att använda SVG. Du kan arbeta på det sätt som du finner enklast. Men vår rekommendation är att du använder ett online-verktyg såsom t.ex. [tryit ifrån W3Schools](#) eller [jsfiddle](#).
4. När du lyckats återskapa mönstret så behöver du spara ditt svg-element i ett separat dokument (som du namnger enligt inlämningsinstruktionerna). Du ska alltså **endast spara och lämna in ditt svg-element** och inte hela html-dokumentet.

Exempel på korrekt inlämning (filnamn.svg):

```
1 <svg width="400" height="400">
2   <rect x="100" y="100" width="200" height="200"
      fill="rgb(255,0,0)" />
3 </svg>
```

## Uppgift 2 Enkla mönster i Illustrator

Denna övning går ut på att göra (nästan) exakt samma sak som i förra övningen, fast nu genom att använda programmet *Adobe Illustrator*.

1. Välj ett nytt mönster.
2. Skapa ett nytt Illustrator-dokument som är 400x400 pixlar stort.
3. Återskapa det andra mönstret genom att använda verktygen i Illustrator.
4. Ge varje "färgfält" i din fil en toning. Med andra ord: Om du har ett rött färgfält, gör istället så att det går ifrån mörkrött till ljusrött.

## Uppgift 3   Komponera en bild i Illustrator

Denna sista övning går ut på att träna på olika tekniker i *Adobe Illustrator* genom att skapa en helt egen bild! Uppgiften går ut på att rita ett djur med ett ting på en bakgrund. Kanske en katt i en hatt i ett hus, en mård som utbringar en skål på en gård, en val i ett hav på bal, eller en elefant på en strand med en magisk sextant. Du förstår poängen. Det viktiga är: ett djur, ett ting, och en bakgrund.

**Bilden måste innehålla:**

- Ett djur
- Ett ting
- En bakgrund

**Du måste använda följande tekniker (mist en av varje)**

- Geometriska figurer (ex. cirkel, rektangel, stjärna etc.)
- Fria Beizér-kurvor (genom ex. ritstiftet/pen tool)
- Gradient / “fade”

**Din .ai-fil måste:**

- Vara välstrukturerad medelst grupper (groups)
- Vara välstrukturerad medelst lager (layers)

**Oseriösa inlämningar som bara försöker “slänga ihop” teknikerna godtas ej.**