

Examen SVG e imágenes

1 Irfan	2 automatiza	3 Círculos	4 Icono	5 Texto	6 Círculos Animados	7 Texto Animado	8 Degradados	9 Path	10 Animación
0,75	1	0,75	0,5	1	1	1	1,25	0,75	2

Ejercicio 1 irfan Toma la imagen 1.jpg y realiza las siguientes acciones hazle un efecto de explotion con el irfanview

- Cambia su tamaño a 500px ancho, alto proporcional y 300 dpi .
- Intercambiale los valores Azules a Rojos RGB BGR
- Añádele un marco roto verde tamaño 30px
- Sube le la saturación a 100
- Cambiale los dos ojos por cuadrados rojos con borde
- Elimina la marca de agua freepik
- Añádele "numero 2" en rojo abajo fuente 36
- Por ultimo añádele tu **nombre** en azul fuente 36
- Hazle los efectos de rain drop y rock - valor 5



Ejercicio 2. Automatiza

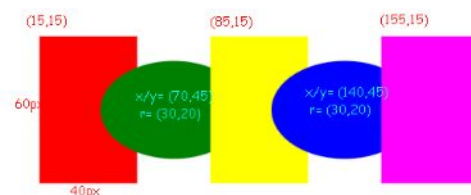
A Todas las fotos del directorio numero-examen. Cambiale el tamaño (ancho 200) y el nombre por image01-57.50 KB-200-221.png ... con el siguiente formato imagenNumero-tamaño-ancho-alto.png hazles a todos un vertical flip y una desaturacion del -220

Guardalas como png con "compresión level" 8 en una subcarpeta del original llamada "peq"

Debes entregar las imágenes cambiadas y una impresión de la pantalla de configuración

Ejercicio3 elipses y cuadrados Crea el siguiente Svg

Haz el diseño siguiente Las coordenadas las tienes en el siguiente dibujo



Ejercicio 4

Convierte la imagen del numero 3 en un icono ponlo como icono de una página.

Ejercicio 5 Texto

Crea el siguiente texto imbuido en una elipse. debes usar una palabra clave especial para que cada sección tenga un color diferente. Añádele un estilo para que cambie de color la elipse al pasar sobre ella



Ejercicio 6 Animación círculos y cuadrados

Modifica el ejercicio 3 para que los círculos crezcan y disminuyan sus rx según su tamaño y los cuadrados su width (puedes ver la animación adjunta) deben empezar al hacer click sobre cada uno de ellos

Ejercicio 7 Texto Animado Debes Crear un texto que se anime en tres animaciones diferentes

- 1º rotando cada uno de los caracteres con animate y el atributo rotate de text de 0 a 90 y a 0
- 2º Escalando todo el texto con animatetransform de 1 al 80% y después otra vez a 1
- 3º Cambiado el color de todo el texto con animatetransform de 0000FF a ff0000 y después otra vez a 0000FF

Deben tener una duración de 5 segundos todo el proceso y debe ejecutarse hacerse al pasar el ratón por encima

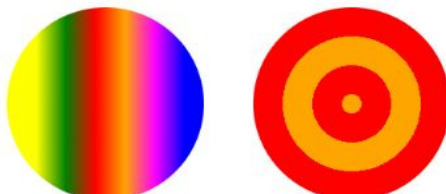
Esto esta girando y escalando

0000FF 0000FF 0000FF 0000FF 0000FF 0000FF 0000FF 0000FF 0000FF 0000FF

0000FF 0000FF 0000FF 0000FF 0000FF 0000FF 0000FF 0000FF 0000FF 0000FF

Ejercicio 8

Crea los siguientes degradados



Examen SVG e imágenes

Ejercicio 9 texto en path

Dado este path

`M 0 0 C 80 30 60 84 160 40 C 250 0 204 -63 7 -45`

Crea este diseño de manera que cuando se pase sobre él se cambie de color del azul al verde y le salga un borde. Para que se vea correctamente con ese path la fuente debe ser `font: 24px Verdana;`



Ejercicio 10 Animacion

Debes crear el siguiente diseño



Viajes de Pesca: 2

Saltos de Pescado: 4

Atardeceres: 2

Instrucciones:

Se os proporciona el código preparado para que se acuerde con las magnitudes de los elementos

Diseño estático

- Fondo es un rectángulo que cubre el 100% del svg con la imagen fondo.jpg
- Pez es un rectángulo de tamaño 75x75 px con la imagen pescado.png (pon tu la posición aproximadamente)
- barca es un rectángulo de tamaño 100x100px con la imagen barca.png (pon tu la posición aprox)
- Sol se proporciona un código svg que se tendrá que escalar y posicionar en la posición correcta.

Animaciones

- Barca: al hacer click se debe mover en el eje x 600px y volver a la posición origen
- Pez : al pasar el ratón encima se debe recorrer una vez el path siguiente
`M 0 0 C -42 -159 -343 -230 -464 -1 C -384 -272 -128 -558 -1 -3`
- Sol : al hacer click debe recorrer una vez el path siguiente
`M 0 0 C -42 -100 -343 -100 -664 -1 C -384 -100 -128 -50 -1 -3`
- Sol : al hacer click debe recorrer varios colores sobre el atributo fill del amarillo naranja rojo naranja amarillo

Programacion

Al realizar alguna de las animaciones anteriores se debe ejecutar el script que actualice el contador que hay debajo de la animación (el script se proporciona pues no es parte de este modulo pero debeis instalarlo en los elementos adecuados)