



SVG Drawer

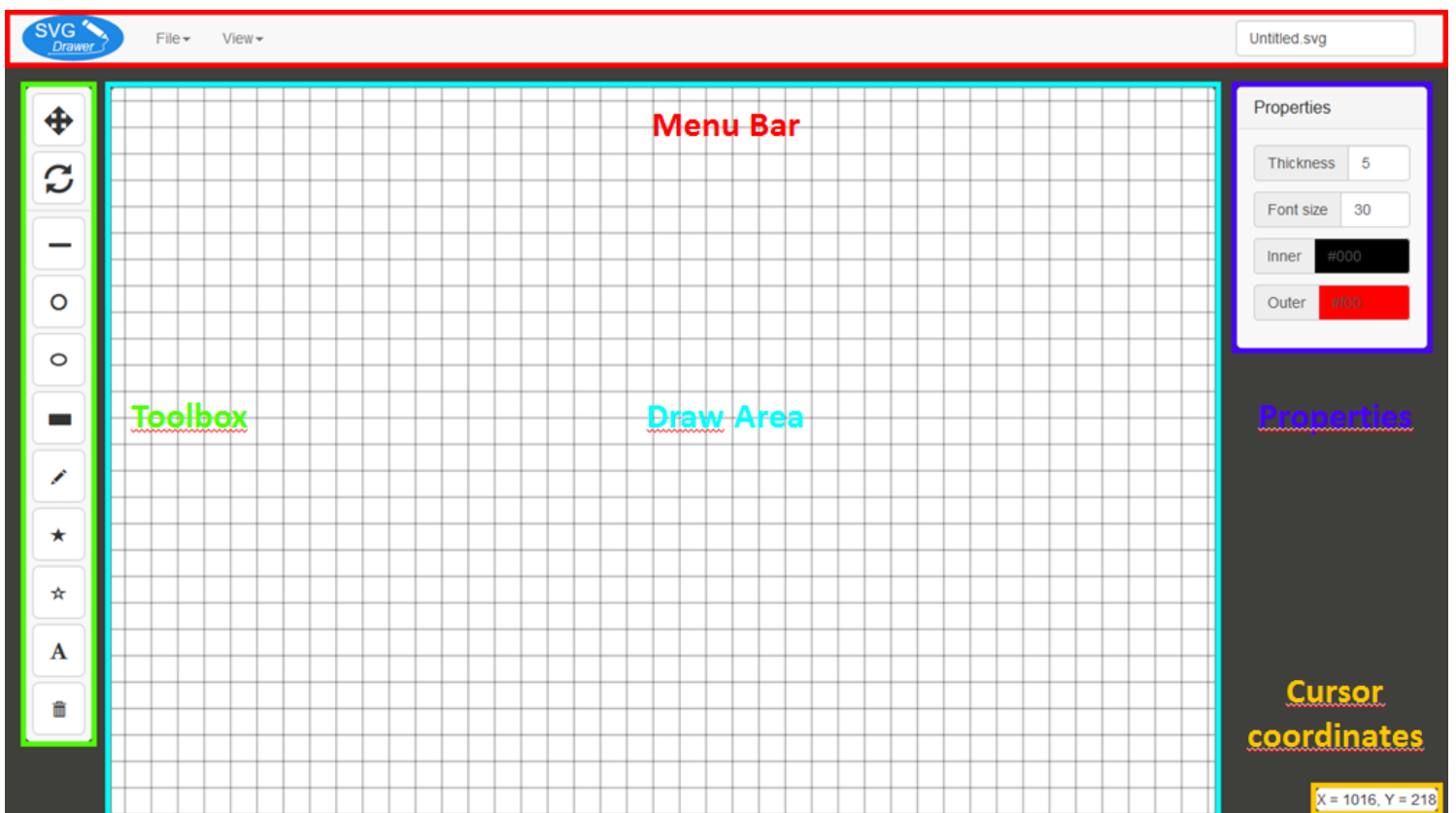
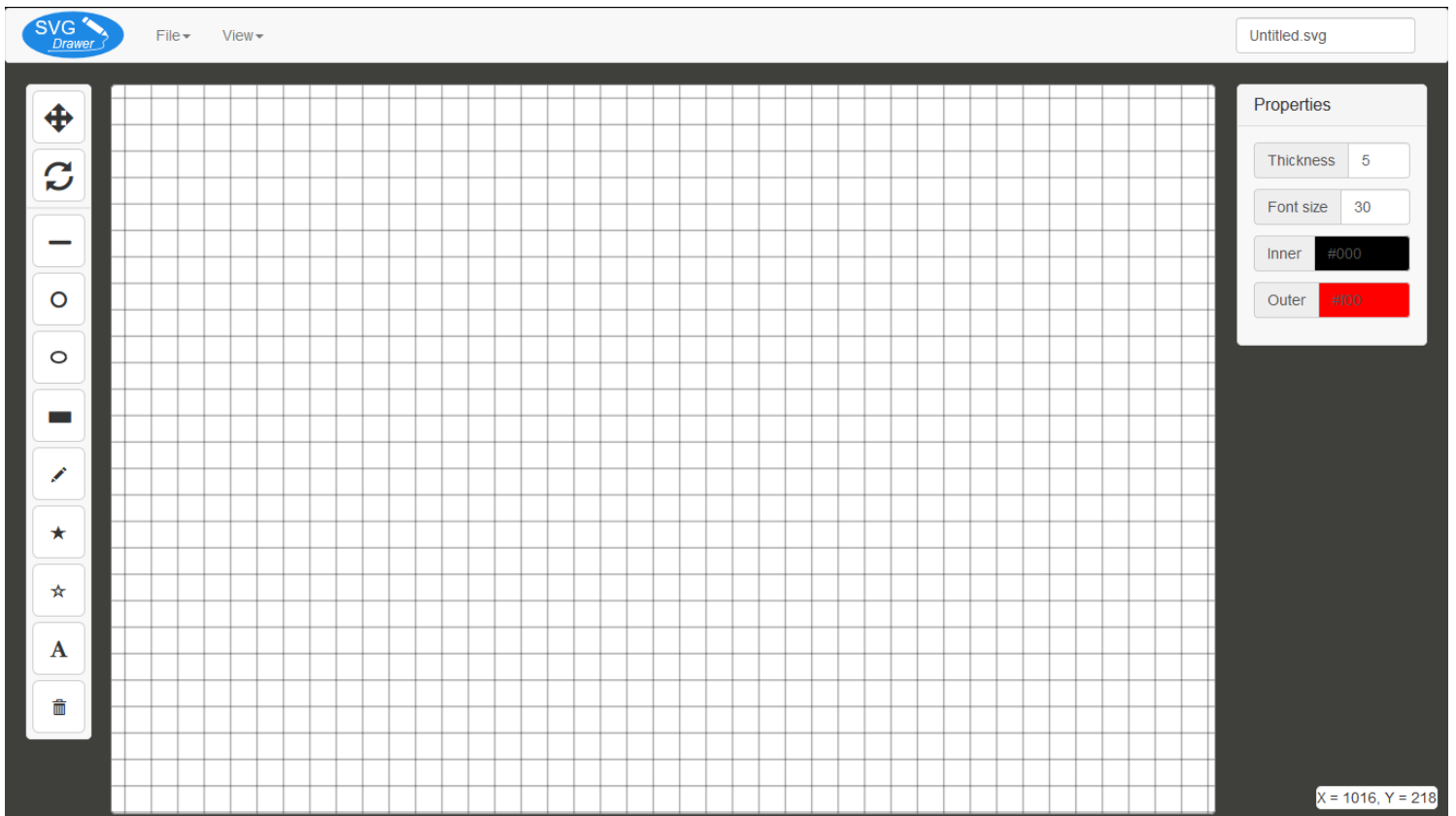
Documentation Utilisateur

15/05/2017

Site : <http://guillaumegresillon.pe.hu/svgdrawer>

Développeurs : Guillaume GRESILLON
Clément DECHENAU

Apercu



SVG Drawer est une interface web pour créer et modifier des images SVG.

I La Menu Bar

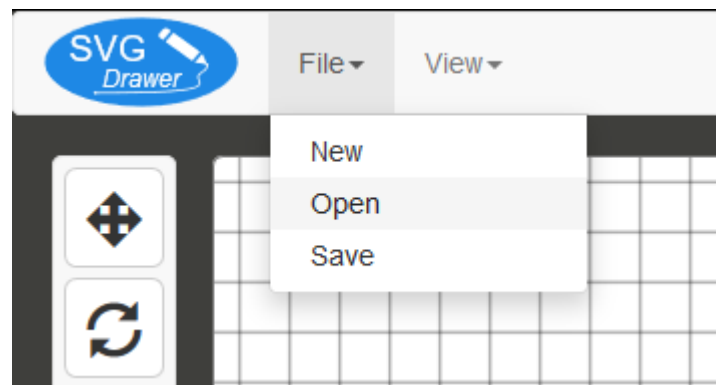
La Menu Bar permet de modifier les propriétés du document et l'affichage de l'interface.

1 Propriété du document : le menu File

Le bouton **New** permet de réinitialiser le dessin en cours. Tous les éléments de l'image sont supprimés.

Le bouton **Open** permet d'ouvrir un fichier image SVG qui se trouve sur le disque dur de l'ordinateur. Le dessin est réinitialisé avant l'ouverture de l'image.

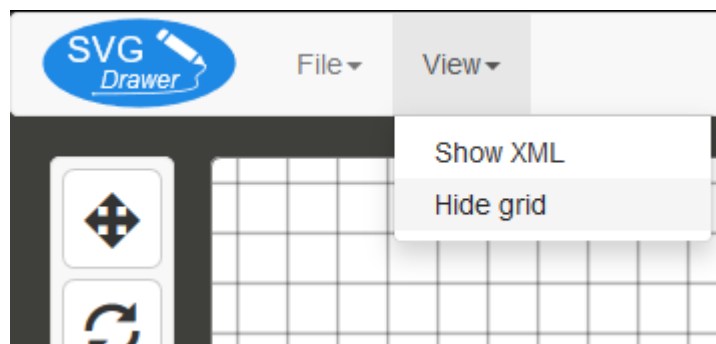
Le bouton **Save** permet de télécharger une copie du dessin sur le disque dur sous forme d'un fichier SVG.



2 L'affichage : le menu View

Le bouton **Show XML** permet d'afficher le code source de l'image.

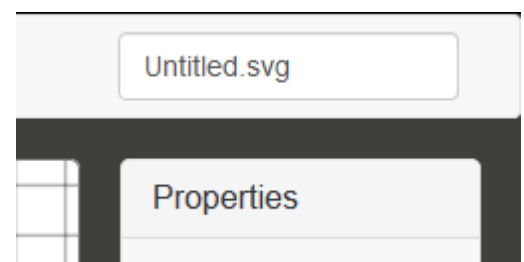
Les modifications effectuées dans la zone de texte mettent à jour automatiquement le dessin et de la même manière, toutes les modifications effectuées sur la vue de dessin modifient le code source. Idéal pour copier le code source, coller du code, dupliquer des éléments, ...



Le bouton **Hide Grid** permet d'afficher ou non la grille présente dans la zone de dessin.

3 Le nom du document

Le nom du document peut être modifié à tout moment. Lors du téléchargement, le nom du fichier SVG sera celui renseigné dans la zone de texte en haut à droite de la page.



II Les Properties

Les couleurs et autres propriétés des éléments SVG peuvent être définies grâce au panneau de propriété.

1 Thickness : changer l'épaisseur du trait

Le paramètre **Thickness** permet de définir la largeur en pixel des traits (lignes, dessin libre, polygones) ou des bordures de formes (cercles, ellipses, rectangles, polygones). Il n'intervient pas pour l'ajout de texte.

2 Font size : la taille de police

Le paramètre **Font size** définit la taille de la police pour l'ajout de texte.

3 Inner : la couleur de remplissage des formes

Le paramètre **Inner** permet de choisir la couleur de remplissage des formes (cercles, ellipses, rectangles, polygones) et la couleur des traits (lignes, dessin libre, polygones).

4 Outer : la couleur des bordures


Le paramètre **Outer** ne s'utilise que pour les formes (cercles, ellipses, rectangles, polygones). Il définit la couleur de la bordure.




III La Toolbox

La Toolbox permet de changer d'outils de dessin.


1 Les translations

Le bouton  permet de déplacer les éléments sur la zone de dessin. Il fonctionne sur le principe du « Drag n Drop ».


2 Les rotations

Le bouton  permet de tourner les éléments sur la zone de dessin. L'emplacement du clic devient le centre de la rotation, il n'y a qu'à relâcher la souris pour arrêter la rotation.

3 Les lignes

Pour dessiner des segments, il faut appuyer sur le bouton  .

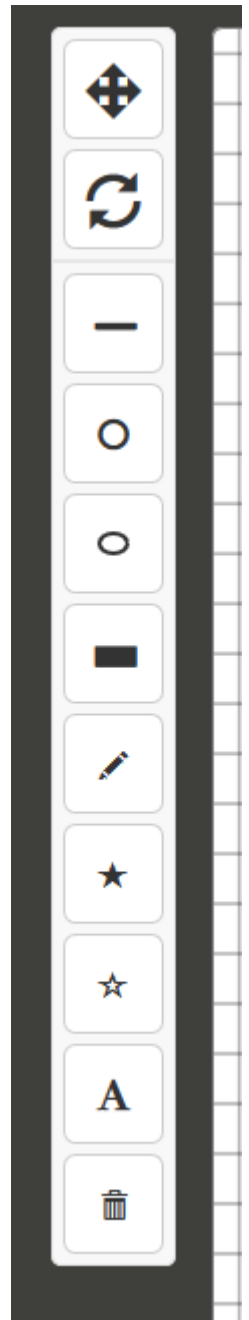
4 Les cercles


Pour dessiner des cercles, il faut appuyer sur le bouton  .

5 Les ellipses


Pour dessiner des ellipses, il faut appuyer sur le bouton  .

6 Les rectangles




Pour dessiner des rectangles, il faut appuyer sur le bouton  .


7 Le tracé libre

Pour dessiner à main levée, il faut appuyer sur le bouton  .

8 Les polygones

Pour dessiner des polygones, il faut appuyer sur le bouton  .
Pour arrêter de dessiner un polygone, il faut appuyer sur la touche Echape.


9 Les polylignes

Pour dessiner plusieurs lignes jointes bout à bout, il faut appuyer sur le bouton  .
Pour arrêter de dessiner une polyligne, il faut appuyer sur la touche Echape.

10 Ajouter du texte

Pour écrire du texte, il faut appuyer sur le bouton  .

11 Supprimer des éléments

Pour dessiner des cercles, il faut appuyer sur le bouton  puis cliquer sur les éléments à supprimer.
Pour supprimer tous les éléments de la zone de dessin, il faut mieux utiliser la Menu Bar :
File > New.