

SVG格式

- SVG头
 - height, width: SVG的画面大小
- 墙、柱
 - 使用path
 - Id: 表示图片元素的id以便转换为dwg(暂未添加)
 - d: 一系列封闭图形的集合, 每一个封闭图形由M开始, 点与点之间以L分隔, 最后以Z结尾表示该图形封闭(最后一个点不是第一个点, 转换时需要注意), 人为定义第一个封闭图形为实心区域, 后续封闭图形为洞
 - fill: 填充颜色(上层墙#ff7f00, 上层柱#7f3f3f, 下层墙#ffff00, 下层柱#ff0000(上层颜色选用了和cad中相同的颜色, 下层是我随便选的可以改))
 - fill-opacity: 透明度(有填充时为1.0不透明, 其余情况为0.0完全透明)
 - fill-rule: 填充规则, 固定为evenodd
 - stroke: 边框线颜色, 固定为black
 - stroke-width: 边框线宽度, 现固定为SVG宽度/4000
 - type: IfcWallStandardCase/IfcColumn
 - stroke-dasharray: 表示虚线, 转换时将有该属性的元素视为虚线
- 梁
 - 使用Line
 - Id: 表示图片元素的id以便转换为dwg(暂未添加)
 - stroke: 线条颜色, 固定为black
 - stroke-width: 线条宽度, 现固定为SVG宽度/4000
 - type: IfcBeam
 - x1, y1, x2, y2: 线段的两个端点
 - size: 截面尺寸
 - BG: 标高
 - stroke-dasharray: 表示虚线, 转换时将有该属性的元素视为虚线
- 板
 - 使用path
 - Id: 表示图片元素的id以便转换为dwg(暂未添加)
 - d: 一系列封闭图形的集合, 每一个封闭图形由M开始, 点与点之间以L分隔, 最后以Z结尾表示该图形封闭(最后一个点不是第一个点, 转换时需要注意), 人为定义第一个封闭图形为实心区域, 后续封闭图形为洞
 - fill: 填充颜色
 - fill-opacity: 透明度(有填充时为0.5半透明(此处待探讨), 其余情况为0.0完全透明)
 - fill-rule: 填充规则, 固定为evenodd
 - stroke: 边框线颜色, 固定为black
 - stroke-width: 边框线宽度, 现固定为SVG宽度/4000
 - type: IfcSlab
 - tickness: 板厚(暂未添加)
 - BG: 标高(暂未添加)
- 洞口(暂未支持, 后续加入)
 - 使用path
 - d: 一个封闭图形由M开始, 点与点之间以L分隔, 最后以Z结尾表示该图形封闭(最后一个点不是第一个点, 转换时需要注意)
 - fill: 填充颜色

- fill-opacity: 透明度(0.0完全透明)
- fill-rule: 填充规则, 固定为evenodd
- stroke: 边框线颜色, 固定为black
- stroke-width: 边框线宽度, 现固定为SVG宽度/4000
- type: IfcOpeningElement