

Transform SVG assets at build time



تبدیل تصاویر SVG
در زمان بیلد





برای رندر کردن فایل‌های SVG در فلاتر چه راه‌حل‌هایی داریم؟

راه‌حل آشنای اول برای رندر کردن (rendering) فایل‌های SVG در فلاتر، استفاده از پکیج flutter_svg هست.

در نسخه اخیر فلاتر، روش جدیدی برای رندر کردن تصاویر SVG معرفی شد:

تبدیل (transform) تصاویر SVG در زمان بیلد با استفاده از Vector Graphics Compiler

مزیت استفاده از روش تبدیل تصاویر چیه؟

با استفاده از Vector Graphic Compiler می‌تونید تصاویر SVG رو در زمان بیلد precompile کنید تا کارایی بیشتری هنگام رندر کردن اونها داشته باشید.

در این روش، سایز اپ نهایی کاهش پیدا می‌کنه مخصوصاً وقتی از تصاویر SVG پیچیده استفاده می‌کنید.

از یک سری قابلیت‌های دیگه مثل اعمال فیلتر رنگی موقع تبدیل تصاویر پشتیبانی می‌کنه.

پیاده‌سازی این روش چطوره؟

نصب پکیج
Vector Graphic
Compiler

می‌تونیم یک تصویر
یا مجموعه‌ای از
تصاویر رو برای
تبدیل مشخص کنیم.

```
pubspec.yaml

dependencies:
  vector_graphics: ^1.1.11+1

dev_dependencies:
  vector_graphics_compiler: ^1.1.11+1

flutter:
  assets:
    # Apply transformer to a single SVG file
    - path: assets/icon_comment.svg
      transformers:
        - package: vector_graphics_compiler
    # Apply transformer to a folder of SVGs
    - path: assets/svg/
      transformers:
        - package: vector_graphics_compiler
```



پیاده‌سازی این روش چطوره؟

```
widget.dart

import 'package:vector_graphics/vector_graphics.dart';

VectorGraphic(
  loader: AssetBytesLoader('assets/icon.svg'),
  colorFilter: ColorFilter.mode(Color(0xFF70ABE6), BlendMode.srcIn),
  width: 300,
  height: 300,
)
```



VectorGraphic ویجتیه که تو این روش برای نمایش تصاویر SVG ازش استفاده می‌کنیم. وظیفه‌ی این ویجت، رندر کردن تصاویره. می‌تونیم این ویجت رو جایگزین ویجت SvgPicture از پکیج flutter_svg در نظر بگیریم.



کدوم روش رو انتخاب کنیم؟

اگر کارایی بیشتر و سایز کمتر اپ براتون مهمه، روش تبدیل تصاویر گزینه‌ی مناسبی برای شماست. اما اگر استفاده سریع و ساده، بدون صرف زمان پردازش هنگام بیلد رو ترجیح می‌دید `flutter_svg` رو انتخاب کنید.

