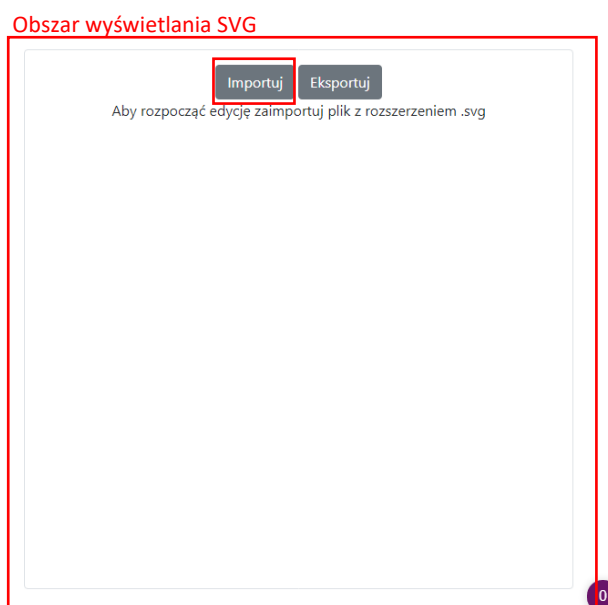
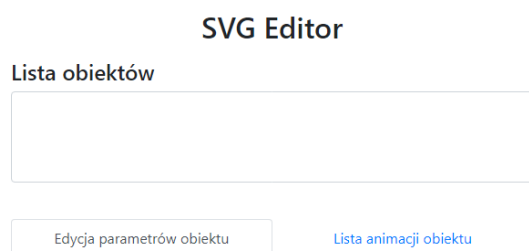


Instrukcja obsługi

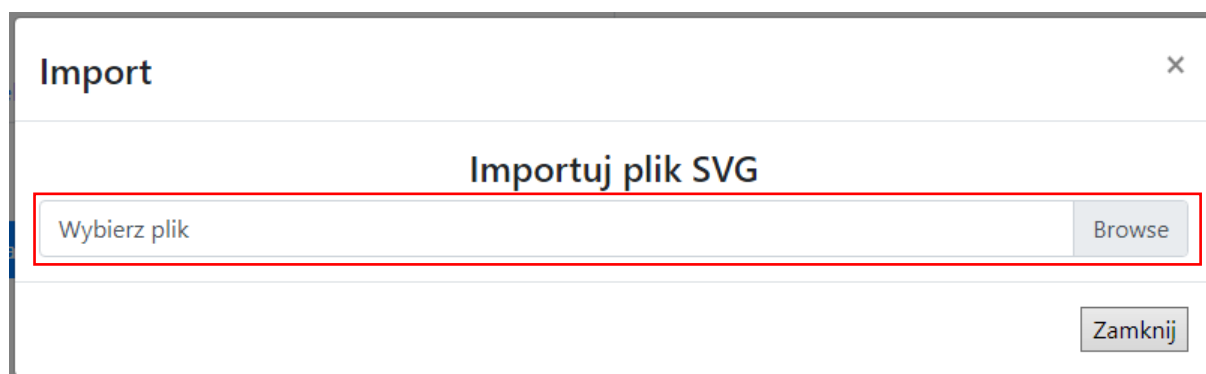
1. Import/Eksport pliku

1.1. Jak zaimportować dane z pliku svg?

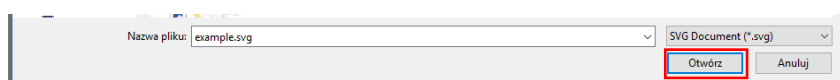
Aby importować dane z pliku .svg należy kliknąć LPM na przycisk „**Importuj**” znajdujący się w górnej części obszaru wyświetlania SVG.



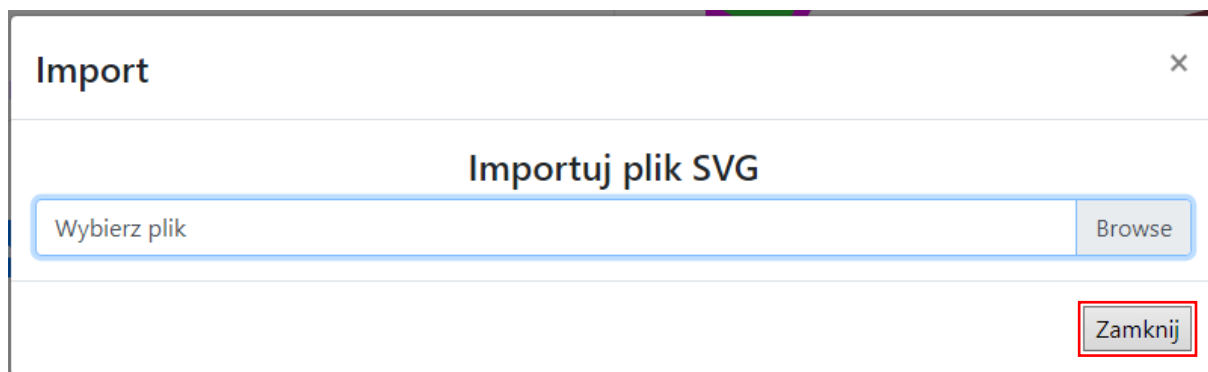
Na pierwszym planie, w centrum okna pojawi się okno dialogowe o tytule „**Import**”.



Wykonanie kliknięcia LMP w polu z napisem „Wybierz plik” otworzy okno do zapisywania i otwierania plików za pomocą którego zaznaczamy wybrany plik z rozszerzeniem .svg i klikamy LMP na przycisk „**Otwórz**”.

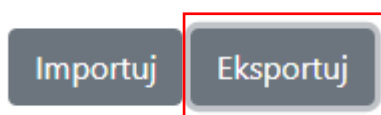


Po tym możemy zamknąć okno dialogowe klikając LPM na przycisk „**Zamknij**”. Wybrany plik zostanie wyświetlony w obszarze wyświetlania SVG i jest gotowy do edycji.



1.2. Jak eksportować dane svg?

Mając zaimportowany plik z rozszerzeniem .svg klikamy LMP na znajdujący się w górnej części okna wyświetlania SVG przycisk „**Eksportuj**”.



W centrum okna wyświetli się okno dialogowe o tytule „**Eksport**” zawierające dane gotowe do przekopiowania do pliku, taki plik o rozszerzeniu .svg możemy ponownie edytować importując go do aplikacji.

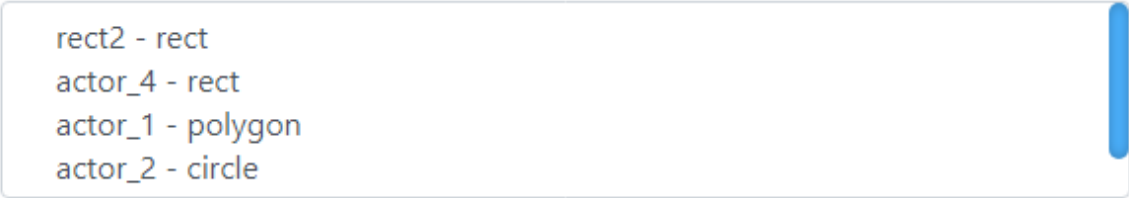


2. Edycja obiektów SVG

2.1. Jak zmienić wybór obiektu?

W lewej górnej części okna pod nagłówkiem „**Lista obiektów**” znajduje się lista obiektów wchodzących w skład struktury pliku SVG.

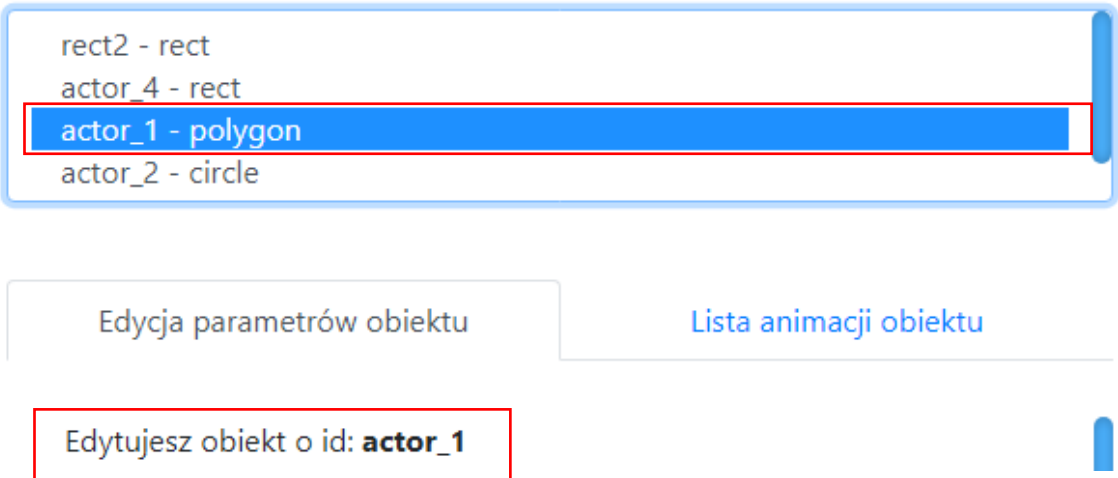
Lista obiektów



```
rect2 - rect
actor_4 - rect
actor_1 - polygon
actor_2 - circle
```

Aby wybrać obiekt należy kliknąć LMP na wybraną nazwę obiektu. Wybranie obiektu będzie potwierdzone zmianą koloru linii na liście. Dodatkowym potwierdzeniem wybranego obiektu będzie napis w pierwszej linii obszaru „**Edycja parametrów obiektu**”.

Lista obiektów



```
rect2 - rect
actor_4 - rect
actor_1 - polygon
actor_2 - circle
```

Edycja parametrów obiektu

Lista animacji obiektu

Edytujesz obiekt o id: **actor_1**

2.2. Jak edytować parametr wybranego obiektu?

Mając wybrany obiekt z listy obiektów w panelu „**Edycja parametrów obiektu**” będą znajdować się wszystkie dostępne kontrolki służące do edycji parametrów danego obiektu. W panelu tym występują trzy rodzaje kontrolki. W przypadku pól tekstowych wystarczy usunąć obecną wartość i zastąpić ją własną.

Edycja parametrów obiektu

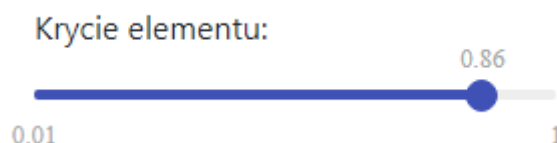
Lista animacji obiektu

Edytujesz obiekt o nazwie: **actor_4**

Współrzędna X:

10

Aby ustawić wartość na suwaku należy przesunąć go tak by pożądana wartość wyświetliła się nad nim.



Trzecim rodzajem kontrolek jest suwak wyboru koloru który przesuwamy na wybrany kolor.



Wartości z edytowanych parametrów są aplikowane do obiektów na bieżąco więc wpływ zmian możemy stale obserwować na obszarze wyświetlania SVG.

3. Edycja animacji obiektów

3.1. Jak zmienić wybór animacji?

Mając wybrany obiekt z listy obiektów klikamy w przycisk „Lista animacji obiektu”

Lista obiektów

rect2 - rect
actor_4 - rect
actor_1 - polygon
actor_2 - circle

Edycja parametrów obiektu

Lista animacji obiektu

Edytujesz obiekt o id: **actor_1**

Wówczas zostanie wyświetlona lista animacji dla wybranego obiektu.

Edycja parametrów obiektu

Lista animacji obiektu

Rotacja ▾

Dodaj animacje

polygon

Wybierz animacje z listy aby ją edytować

Kliknięcie w nazwę animacji z listy spowoduje wybranie jej i podświetlenie linii w liście, ponadto napis „Wybierz animacje z listy aby ją edytować” zastąpią pola edycyjne parametrów wybranej animacji.

Edycja parametrów obiektu

Lista animacji obiektu

Rotacja ▾

Dodaj animacje

Usuń animacje

polygon

Zmień wartość attributeName:

transform

3.2. Jak edytować parametr wybranej animacji?

Aby zmienić wartości, typ lub inne parametry animacji należy wybrać obiekt a następnie przejść do panelu „**Lista animacji obiektu**” poprzez kliknięcie LMP na tym napisie. Na ekranie w tym panelu pojawi się lista animacji danego obiektu z której wybieramy animację.

Lista obiektów

rect2 - rect
actor_4 - rect
actor_1 - polygon
actor_2 - circle

Edycja parametrów obiektu Lista animacji obiektu

Rotacja Dodaj animacje Usuń animacje

rect-anim

Animowana wartość:
transform

Pod listą wyświetlają się etykiety z nazwami parametrów i pola tekstowe które możemy edytować wartościami liczbowymi i słownymi.

Punkt początkowy animacji:	Punkt początkowy animacji:
0 0	10 20
Typ animacji:	Typ animacji:
translate	rotate

3.3. Jak usunąć animację obiektu?

Aby usunąć animację przypisaną do obiektu należy wybrać dany obiekt z listy obiektów, następnie kliknąć LMP w przycisk „**Lista animacji obiektu**” i wybrać animację z listy animacji. Po wybraniu animacji należy kliknąć LPM w przycisk „**Usuń animację**”

Lista obiektów

rect2 - rect
actor_4 - rect
actor_1 - polygon
actor_2 - circle

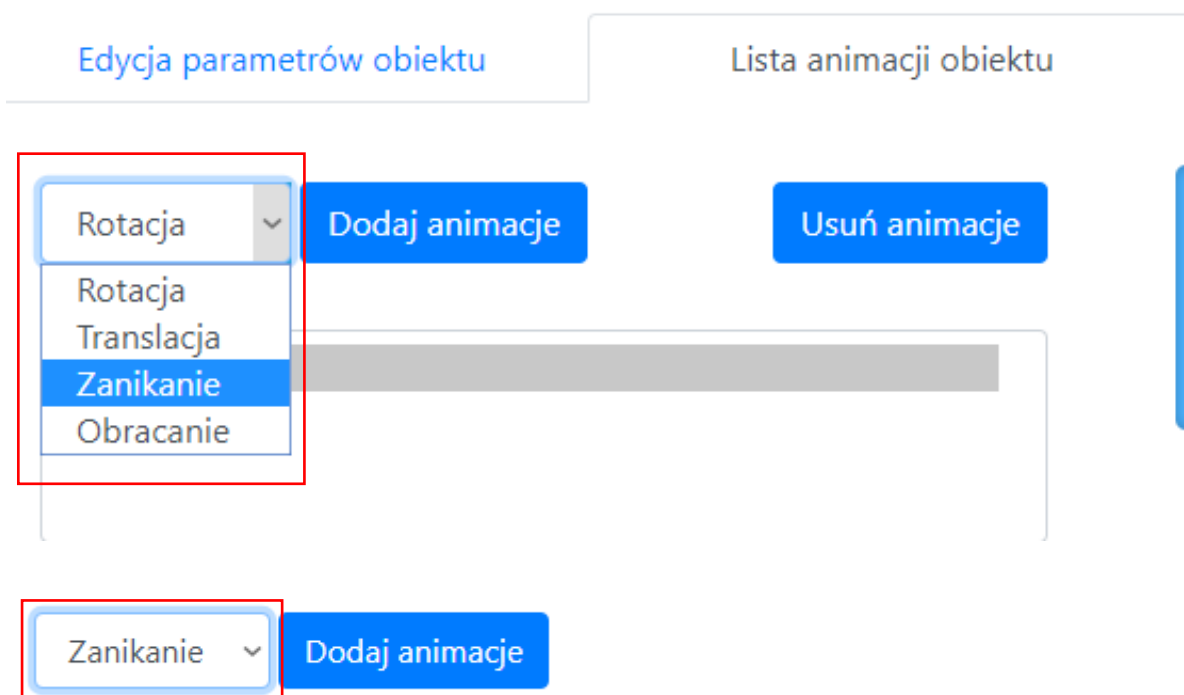
Edycja parametrów obiektu Lista animacji obiektu

Rotacja ▼ Dodaj animacje **Usuń animacje**

polygon

3.4. Jak zmienić typ animacji przeznaczonej do dodania?

Zmiana typu animacji do dodania odbywa się poprzez kliknięcie LPM w listę rozwijaną znajdującą się w panelu „**Lista animacji obiektu**” po lewej stronie przycisku „**Dodaj animacje**”. Po kliknięciu lista rozwija się ukazując dostępne typy do wyboru, kliknięcie w nazwę typu spowoduje wybranie jej i ustawienie nazwy w polu jako potwierdzenie operacji.



3.5. Jak dodać animację do wybranego obiektu?

Mając wybrany obiekt z listy obiektów przechodzimy do panelu „**Lista animacji obiektu**” i klikamy LPM w przycisk „**Dodaj animacje**”, do listy animacji obiektu zostanie wówczas dodana animacja z domyślnymi wartościami a jej typ będzie taki jak wybrany w liście znajdującej się po lewej stronie przycisku „**Dodaj animacje**”.

