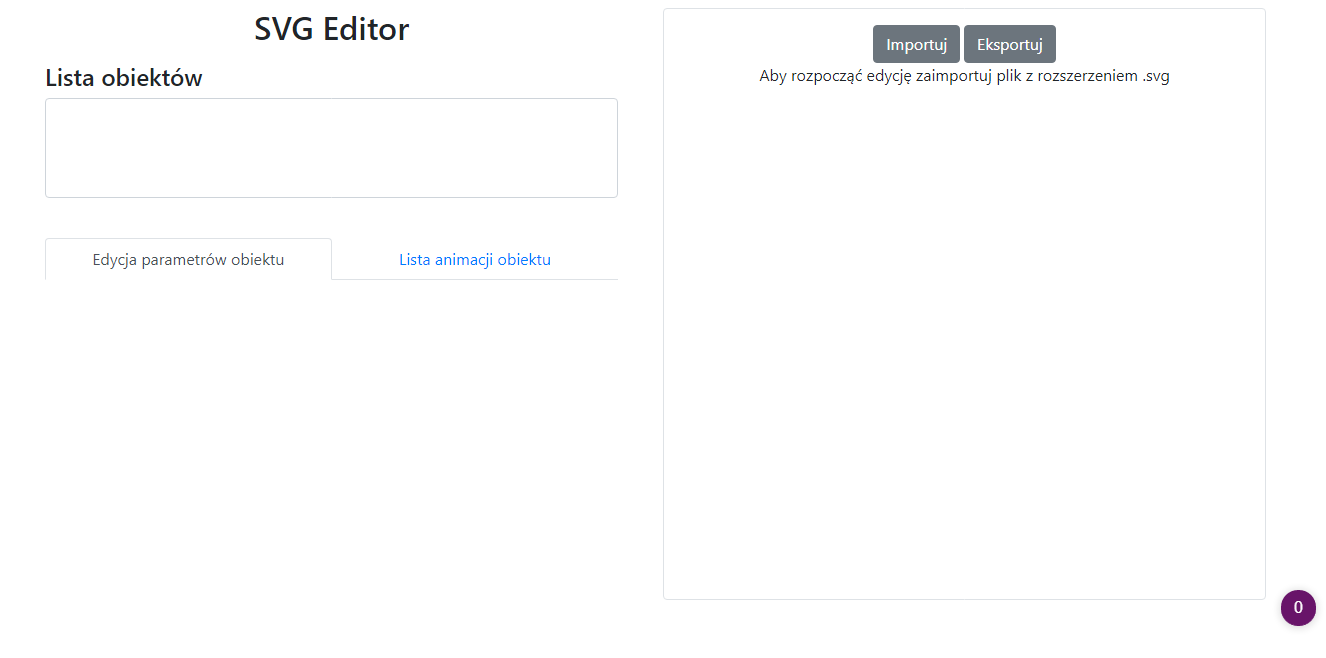
Instrukcja obsługi

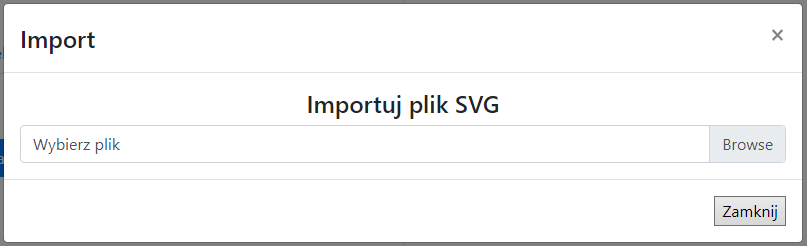
1. **Import/Eksport pliku**
   1. **Jak zaimportować dane z pliku svg?**

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

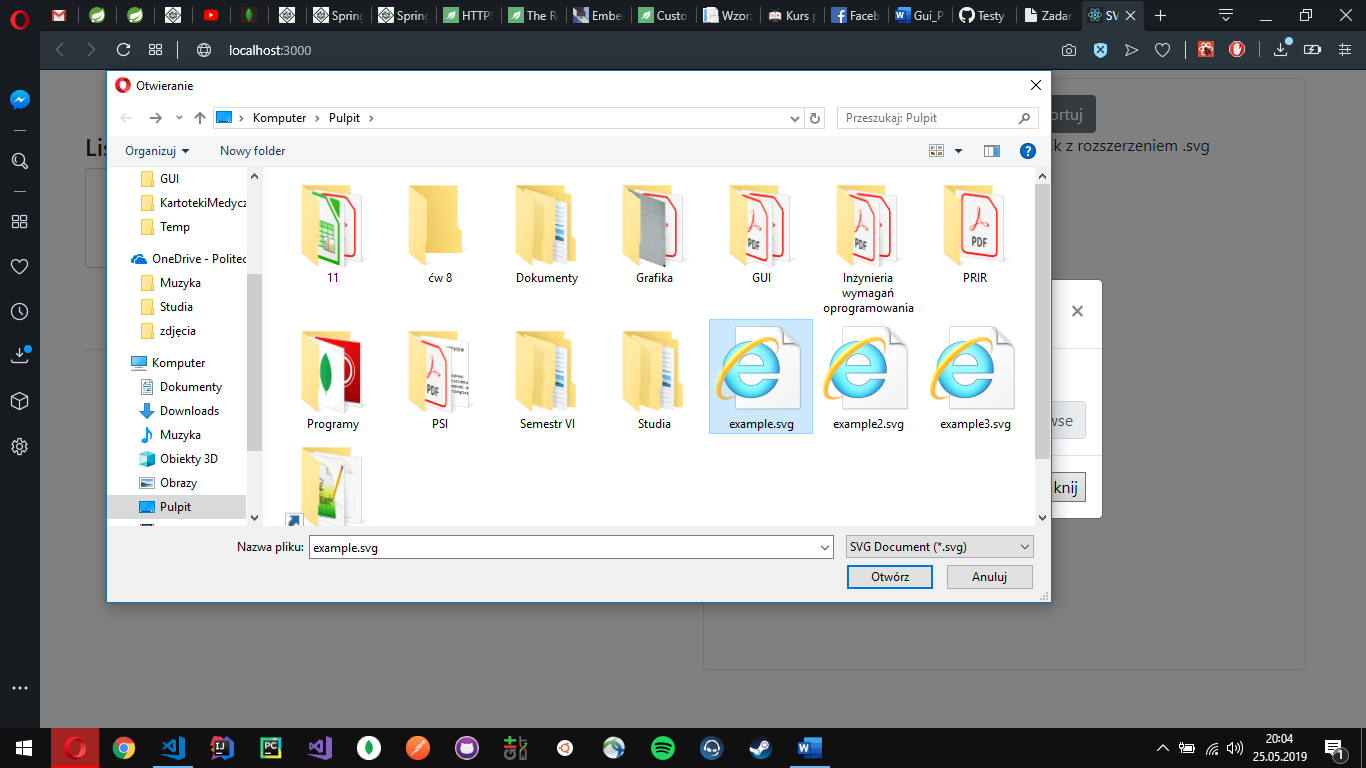
Obszar wyświetlania SVG



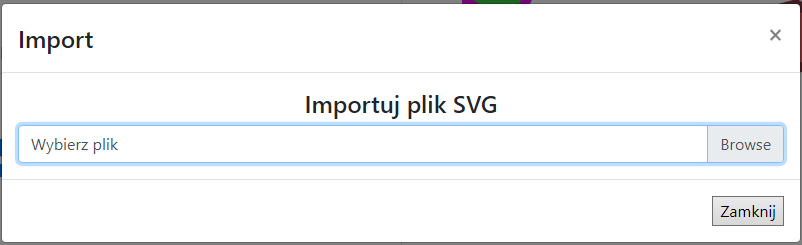
Na pierwszym planie, w centrum okna pojawi się okno dialogowe o tytule „**Import**”.



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**”.

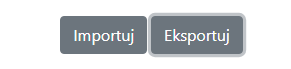


Po tym możemy zamknąć okno dialogowe klikając LPM na przycisk „**Zamknij**”. Wybrany plik zostanie wyświetlony w obszarze wyświetlania SVG i jest gotowy do edycji.

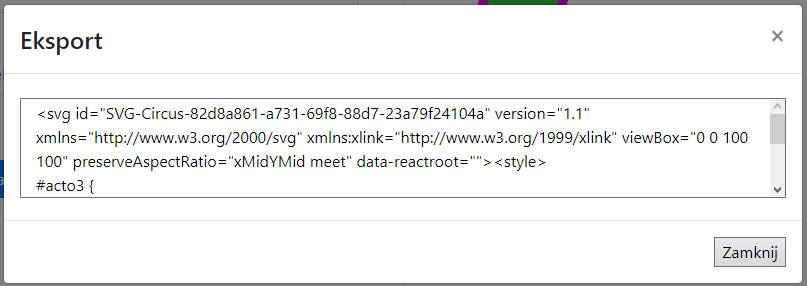


* 1. **Jak eksportować dane svg?**

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

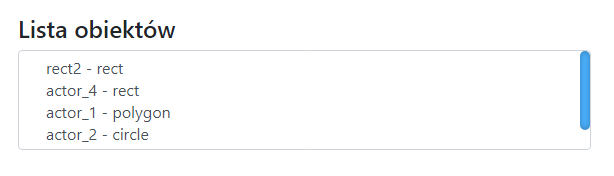


W centrum okna wyświetli się okno dialogowe o tytule „**Eksport**” zawierające dane gotowe do przekopiowania do pliku, taki plik o rozszerzeniu .svg możemy ponownie edytować importując go do aplikacji.

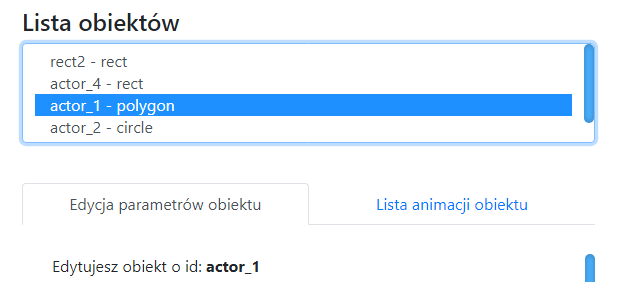


1. **Edycja obiektów SVG**
   1. **Jak zmienić wybór obiektu?**

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

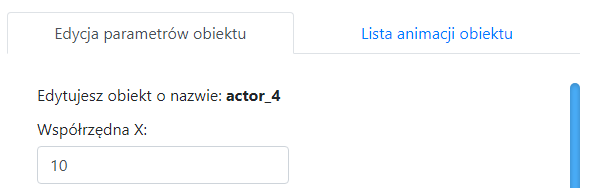


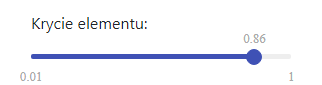
Aby wybrać obiekt należy kliknąć LMP na wybraną nazwę obiektu. Wybranie obiektu będzie potwierdzone zmianą koloru linii na liście. Dodatkowym potwierdzeniem wybranego obiektu będzie napis w pierwszej linii obszaru „**Edycja parametrów obiektu**”.



* 1. **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 kontrolek. W przypadku pól tekstowych wystarczy usunąć obecną wartość i zastąpić ją własną.

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



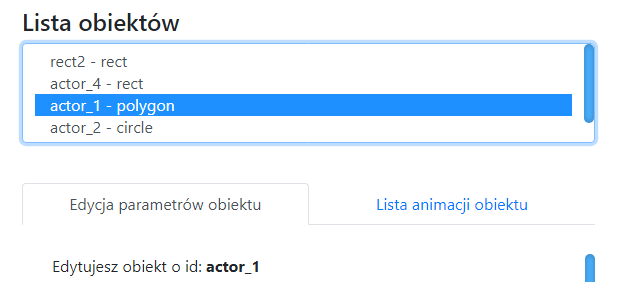
Trzecim rodzajem kontrolek jest suwak wyboru koloru który przesuwamy na wybrany kolor.



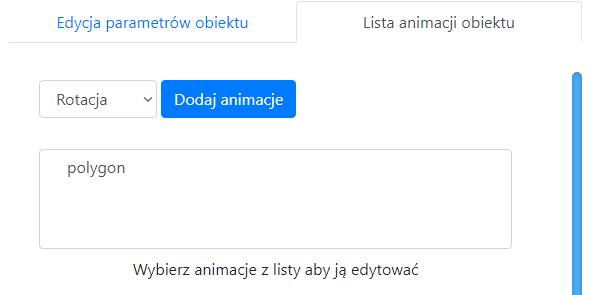
Wartości z edytowanych parametrów są aplikowane do obiektów na bieżąco więc wpływ zmian możemy stale obserwować na obszarze wyświetlania SVG.

1. **Edycja animacji obiektów**
   1. **Jak zmienić wybór animacji?**

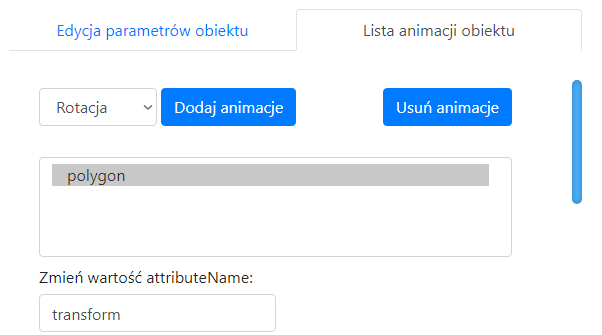
Mając wybrany obiekt z listy obiektów klikamy w przycisk „**Lista animacji obiektu**”



Wówczas zostanie wyświetlona lista animacji dla wybranego obiektu.

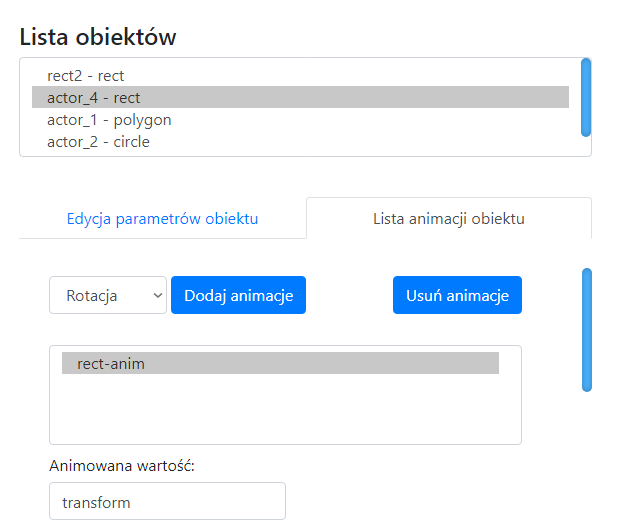


Kliknięcie w nazwę animacji z listy spowoduje wybranie jej i podświetlenie linii w liście, ponadto napis „Wybierz animacje z listy aby ją edytować” zastąpią pola edycyjne parametrów wybranej animacji.

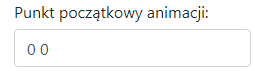
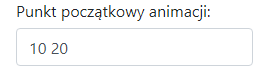


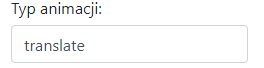
* 1. **Jak edytować parametr wybranej animacji?**

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.



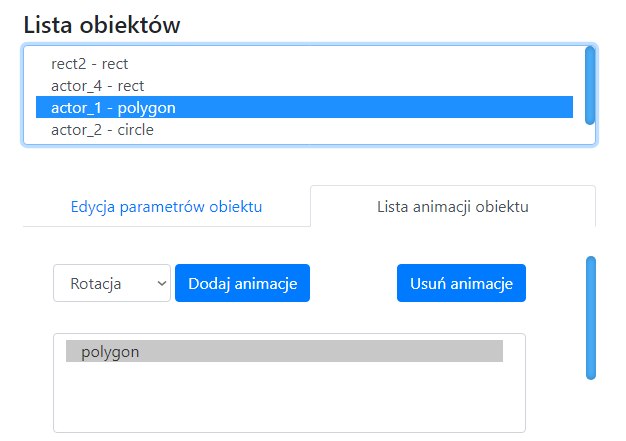
Pod listą wyświetlają się etykiety z nazwami parametrów i pola tekstowe które możemy edytować wartościami liczbowymi i słownymi.

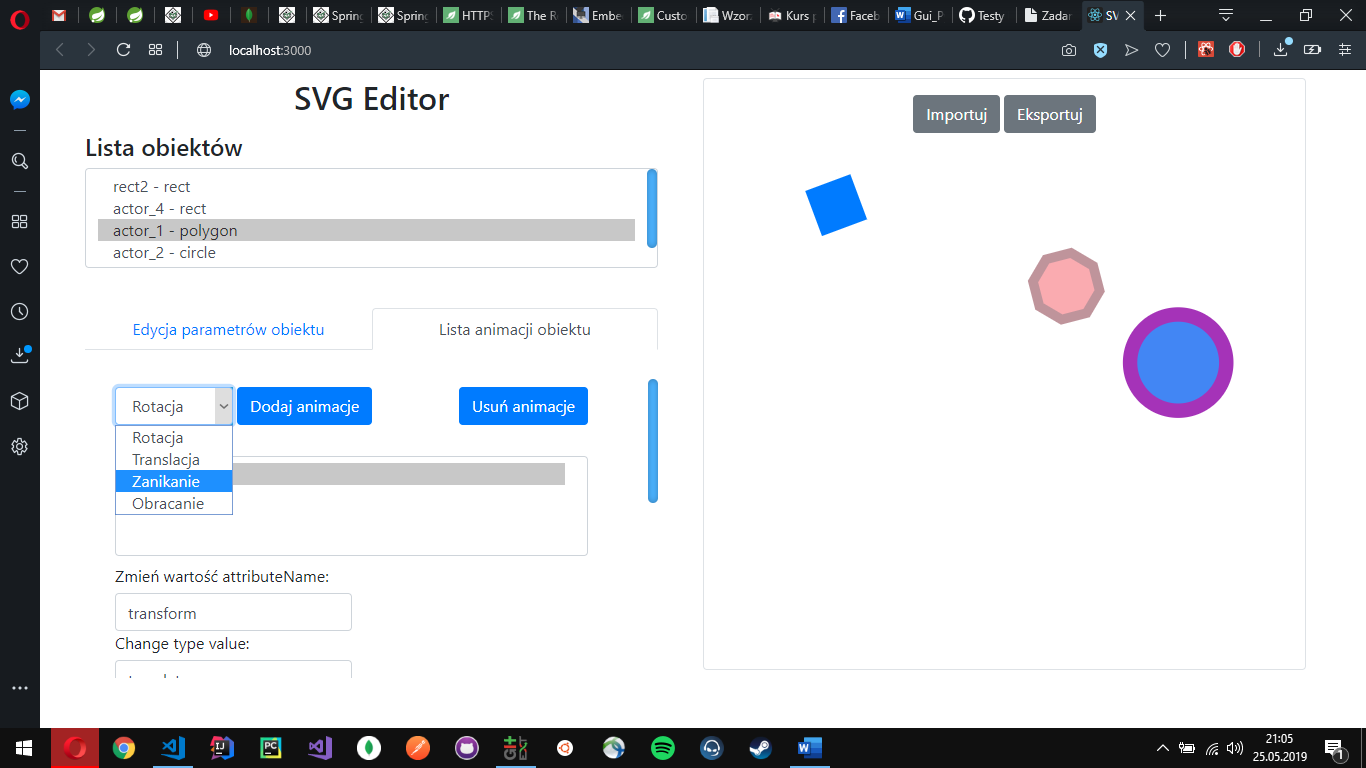
* 1. **Jak usunąć animację obiektu?**

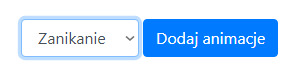
Aby usunąć animację przypisaną do obiektu należy wybrać dany obiekt z listy obiektów, następnie kliknąć LMP w przycisk „**Lista animacji obiektu**” i wybrać animację z listy animacji. Po wybraniu animacji należy kliknąć LPM w przycisk „**Usuń animację**”



* 1. **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.





* 1. **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**”.

