

Podobnie [jak w przypadku CSS3](#), obiekty utworzone za pomocą techniki SVG można transformować.

### Przesunięcie

Przyjmijmy, że tworzymy wyjściowy prostokąt o następującym kodzie: `<svg width="500" height="250" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"> <rect height="100" width="250" y="30" x="80" stroke-width="5" stroke="#000000" fill="#7f3f00"/> </svg>`

Aby zmiany były bardziej widoczne, obejmujemy obszar rysowania obramowaniem.

Przesunięcie o 50 pikseli w prawo i 40 pikseli w dół uzyskamy, dopisując w definicji prostokąta następujący fragment kodu: `transform="translate(50,40)"`

Przesunięcie o 30 pikseli w lewo i 20 pikseli w górę uzyskamy, dopisując w definicji prostokąta następujący fragment kodu: `transform="translate(-30,-20)"`

### Obrót

Obrót o 15 stopni w prawo uzyskamy, dopisując w definicji prostokąta następujący fragment kodu: `transform="rotate(15)"`

Jednak trzeba też podać współrzędne środka obrotu, inaczej system przyjmie, że jest nim punkt (0,0). Trzeba go zatem wskazać, badając rozmiary i położenie obiektu. `transform="rotate(15,100,50)"`

W poniższym przykładzie obiekt o jaśniejszym kolorze khaki został obrócony za pomocą kodu `transform="rotate(45,200,150)"`, gdzie 200,150 wyznacza środek prostokąta i zarazem środek obrotu.

Naturalnie obrót w lewo wymagałby podania wartości ujemnej kąta obrotu, np.: `transform="rotate(-15,100,50)"`

### Skalowanie

Powiększenie obiektu można wykonać za pomocą kodu podającego współczynnik skalowania obu wymiarów lub też każdego z wymiarów z osobna, np. `transform="scale(2)"` `<svg style="border:solid 1px black" width="500" height="300"`

```
xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"> <circle fill="#7f3f00" stroke-width="3" cx="80" cy="80" r="50"
stroke="#000000"/> <circle fill="khaki" stroke-width="3" cx="80" cy="80" r="50"
transform="scale(2)" stroke="#000000"/> </svg>    transform="scale(2,1)"
```

Użycie liczby mniejszej od 1 powoduje zmniejszenie obiektu. **Pochylenie**

Pochylenie obiektu może dotyczyć składowej x lub y obiektu. Może to być np. kod: `transform="skewX(45)"`

powoduje pochylenie bocznych krawędzi prostokąta. `transform="skewY(45)"`

powoduje pochylenie górnej i dolnej krawędzi prostokąta. `<svg style="border:solid 1px black" width="500" height="500"`

```
xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"> <rect height="100" width="200" y="50" x="50" stroke-width="5"
stroke="#000000" fill="#7f3f00"/> <rect height="100" width="200" y="150" x="50" transform="skewX(30)"
stroke-width="5" stroke="#000000" fill="khaki"/> <rect height="100" width="200" y="200" x="100"
transform="skewY(30)"
```

## SVG - transformacje

Dodał pwimmer  
wtorek, 15 maj 2012 19:09

---

```
stroke-width="5" stroke="#000000" fill="darkkhaki"/> </svg>
```

Możliwe jest też użycie obu jednocześnie, np. `transform="skewX(30) skewY(20)"`