

## OSS開発 - 機能 #4

### swfmil\_ruby の DefineShape 対応

2011/02/09 10:57 - MURAOKA Daisuke

ステータス:	却下	開始日:	2011/02/09
優先度:	低め	期日:	
担当者:	MURAOKA Daisuke	進捗率:	40%
カテゴリ:		予定工数:	0.00時間
対象バージョン:		作業時間:	0.00時間
<b>説明</b> swfmil_ruby の DefineShape 対応を整理して表に出せるようにする。 <ul style="list-style-type: none"><li>DefineShape の解析<ul style="list-style-type: none"><li>SVG に変換</li><li>スタイル、線、塗り、閉路抽出、描画順</li></ul></li><li>DefineShape の置換 あんまり必要なさげ</li></ul>			

#### 履歴

#1 - 2011/02/09 11:16 - MURAOKA Daisuke

- ステータスを新規から進行中に変更

- 進捗率を0から40に変更

いちおう DefineShape 解析は実装済み。

置換は必要ないかと思ってたら、実はあったようで swfed 0.29 で実装されてるらしいのでやる。

まあ、こちらは swfmil プロセス呼出 + XML解析 + 他機能 Pure Ruby で処理が遅いんですが。

#2 - 2011/02/18 19:26 - MURAOKA Daisuke

もともと RVG で描画するために DefineShape 解析やったのもあって、解析結果が SVG くらいしか出力できず。

とりあえず、現状は以下のような感じ。

- DefineSprite#shapes  
似非 SVG な DefineShape オブジェクトを返すようにはした
- DefineShape.xml2shape  
swfmil XML の DefineShape 部分を入力として DefineShape オブジェクトを返す
- DefineShape#to\_svg  
SVGテキスト化
- DefineShape#write  
SVGテキストをファイル出力

だがしかし、SVG swfmil XML の DefineShape を実装するのが厳しいのでかなり挫折気味。

#3 - 2017/02/02 10:32 - MURAOKA Daisuke

- ステータスを進行中から却下に変更

もう利用しなくなったので却下する。