

ЭЛЕМЕНТ	ОПИСАНИЕ	АТТРИБУТЫ
<a>	Создает ссылку вокруг SVG элемента	xlink:show
		xlink:actuate
		xlink:href
		target
<altGlyph>	Предоставляет контроль над символами (глифами), используемыми для отображения специальных символьных данных	x
		y
		dx
		dy
		rotate
		glyphRef
		format
		xlink:href
<altGlyphDef>	Определяет подстановочный набор символов (глифов)	id
<altGlyphItem>	Определяет вариантный набор символов (глифов) подстановки	id
<animate>	Определяет поведение атрибута элемента во времени	attributeName="имя атрибута" by="относительное смещение" from="начальное значение" to="конечное значение" dur="длительность" repeatCount="сколько раз применяется анимация"

<code><animateMotion></code>	Заставляет указанный элемент двигаться по заданной траектории	<p><code>calcMode</code>="метод интерполяции" ("discrete" "linear" "paced" "spline")</p> <p><code>path</code>="траектория движения"</p> <p><code>keyPoints</code>="как далеко по траектории движения должен сдвигаться объект за заданный отрезок времени"</p> <p><code>rotate</code>="задает трансформацию поворота"</p> <p><code>xlink:href</code>="ссылка URI на элемент <code><path></code>, который определяет траекторию движения"</p>
<code><animateTransform></code>	Анимировать атрибут трансформации на заданном элементе. Это позволяет анимации контролировать трансляцию, масштабирование, поворот и/или перекося	<p><code>by</code>="относительное значение сдвига"</p> <p><code>from</code>="начальное значение"</p> <p><code>to</code>="конечное значение"</p> <p><code>type</code>="тип трансформации" ("translate" "scale" "rotate" "skewX" "skewY")</p>
<code><circle></code>	Определяет круг	<p><code>cx</code>="x-координата центра круга"</p> <p><code>cy</code>="y-координата центра круга"</p> <p><code>r</code>="радиус круга" (обязательный атрибут)</p> <p>Презентационные атрибуты: <code>Color</code>, <code>FillStroke</code>, <code>Graphics</code></p>
<code><clipPath></code>	Обрезка состоит в том, чтобы скрыть из вида то, что в обычных условиях прорисовывается. Шаблон, который определяет, что рисовать, а что нет, называется контуром обрезки	<p><code>clip-path</code>="контур обрезки, на который ссылаются, пересекается с ссылающимся контуром обрезки"</p> <p><code>clipPathUnits</code>="userSpaceOnUse" "objectBoundingBox"</p> <p>Второе значение делает дочерние элементы частью ограничивающего объект блока, использующего маску (по умолчанию: "userSpaceOnUse").</p>

<color-profile>	Определяет описание цветового профиля (когда стили документа определяются при помощи CSS)	local="уникальный ID сохраненного локально цветового профиля" name="" rendering-intent="auto perceptual relative-colorimetric saturation absolute-colorimetric" xlink:href="URI на ICC ресурс профиля"
<ellipse>	Определяет эллипс	cx="x-координата центра эллипса" cy="y-координата центра эллипса" rx="длина радиуса по оси x" (обязательный параметр) ry="длина радиуса по оси y" (обязательный параметр) Презентационные атрибуты: Color, FillStroke, Graphics
<g>	Группирует элементы	id="имя группы" fill="цвет заливки для группы" opacity="прозрачность для группы" Презентационные атрибуты: все.
<image>	Определяет изображение	x="x-координата верхнего левого угла изображения" y="y-координата верхнего левого угла изображения" width="ширина изображения" (обязательный параметр) height="высота изображения" (обязательный параметр) xlink:href="путь к изображению" (обязательный параметр) Презентационные атрибуты: Color, Graphics, Images, Viewports

<code><line></code>	Определяет линию	<p> <code>x1="x начала линии"</code> <code>y1="y начала линии"</code> <code>x2="x конца линии"</code> <code>y2="y конца линии"</code> </p> <p>Презентационные атрибуты: <code>Color</code>, <code>FillStroke</code>, <code>Graphics</code>, <code>Markers</code></p>
<code><path></code>	Определяет контур	<p> <code>d="набор команд, определяющих контур"</code> </p> <p> <code>pathLength="если задан, контур будет масштабирован таким образом, что вычисленная длина точек контура будет равняться этому значению"</code> </p> <p> <code>transform="список трансформаций"</code> </p> <p>Презентационные атрибуты: <code>Color</code>, <code>FillStroke</code>, <code>Graphics</code>, <code>Markers</code></p>
<code><polygon></code>	Определяет многоугольник — графическую фигуру, у которой есть по меньшей мере три стороны	<p> <code>points="вершины многоугольника, число вершин должно быть четным"</code> (обязательный атрибут) </p> <p> <code>fill-rule="часть презентационных атрибутов заливки"</code> </p> <p>Презентационные атрибуты: <code>Color</code>, <code>FillStroke</code>, <code>Graphics</code>, <code>Markers</code></p>
<code><polyline></code>	Определяет ломаную линию	<p> <code>points="узлы ломанной линии"</code> (обязателен) </p> <p>Презентационные атрибуты: <code>Color</code>, <code>FillStroke</code>, <code>Graphics</code>, <code>Markers</code></p>
<code><rect></code>	Определяет прямоугольник	<p> <code>x="x верхнего левого угла"</code> <code>y="y верхнего левого угла"</code> <code>rx="x радиуса (чтобы скруглить элемент)"</code> <code>ry="y радиуса (чтобы скруглить элемент)"</code> </p> <p> <code>width="ширина прямоугольника"</code> (обязательный атрибут) </p> <p> <code>height="высота прямоугольника"</code> (обязательный атрибут) </p> <p>Презентационные атрибуты: <code>Color</code>, <code>FillStroke</code>, <code>Graphics</code></p>