



SVG i dagens nettlesermarked

1. juni 2010

Bachelor for Informatikk 2009/2010

Høgskolen i Vestfold

Gruppemedlemmer:

Petter Dahl Thunæs
Robin Smidsrød

Veileder: Viggo Holmstedt

Innholdsfortegnelse

• SVG i dagens nettlesermarked	1
◦ Innholdsfortegnelse	1
◦ Forord	3
■ Problemstilling	3
■ Spørsmål som dekker grunnlaget for oppgaven	3
■ Arbeidsmetodikk	4
■ Modellapplikasjon	4
■ Bibliotek: SVG-generator	4
■ Applikasjon: Grafisk brukergrensesnitt for håndtering av inndata	4
■ Lisensiering	5
■ Valg av verktøy til prosessen	5
◦ Introduksjon	6
■ Hva er SVG?	6
■ Forskjellige SVG profiler til ulike formål	7
■ Medlemmer i SVG Working Group	7
■ Historisk bakgrunn	10
■ Revisjoner og profiler av SVG-standarden	11
■ Hvordan ser SVG ut?	13
■ Linje	13
■ Sammenhengende linjer	14
■ Polygon	15
■ Rektangel	16
■ Sti	17
■ Sirkel	18
■ Ellipse	18
■ Tekst	19
■ Filter	20
■ Animasjon	21
■ Programvare som kan produsere SVG-dokumenter	23
■ Kommersiell programvare	23
■ Fri programvare	23
■ Verktøy for utviklere	24
◦ Støtte for SVG i populære nettlesere	25
■ Kort om nettlesere og SVG-støtte	25
■ Dekningsgrad i implementasjonene	26
■ Funksjonalitet som ikke er implementert	28
■ Mangler i implementasjon av SVG	29
◦ Microsofts rolle i utbredelsen av SVG	32
■ Internet Explorers manglende støtte for SVG	32
■ Microsoft melder seg inn i SVG Working Group	33
■ Microsoft IE9 vil støtte SVG	33
◦ Alternativer til SVG	34
■ Hvordan benytter utviklere Adobe Flash fordi SVG ikke er tilgjengelig?	34
■ Fordeler ved Adobe Flash	35
■ Ulemper ved Adobe Flash	35
■ Kan Microsoft SilverLight også benyttes for å omgå mangel på SVG-støtte?	36
■ Fordeler ved Microsoft Silverlight	37
■ Ulemper ved Microsoft Silverlight	37

Innholdsfortegnelse

■ Kan JavaScript-bibliotek som Raphaël være et alternativ til SVG?	38
■ Fordeler ved Raphaël sitt JavaScript bibliotek.	38
■ Ulemper ved bruk av Raphaël JavaScript-bibliotek	39
■ Microsoft VML, et alternativ til SVG	40
■ Fordeler ved Microsoft VML.....	40
■ Ulemper ved Microsoft VML	41
○ Konklusjon	42
○ Bibliografi	43
○ Vedlegg	49

Forord

Problemstilling

SVG-standarden (Scalable Vector Graphics) har vært tilgjengelig i mange år. Den har likevel ikke total markedspenetrasjon. Vi ønsker å finne ut hvorfor SVG den dag i dag fremdeles ikke kan benyttes av utviklere uten å måtte forholde seg til hvor godt standarden er støttet. En viktig del av dette er å finne ut hvordan Microsoft har påvirket utvikleres syn på SVG som en moden standard. I tillegg ønsker vi også å finne ut av om SVG fremdeles er den teknologien som anbefales for presentasjon av skalerbar grafikk på World Wide Web, eller om det er kommet andre teknologier på markedet som bedre løser SVG sitt problemområde.

For å illustrere bruk av SVG ønsker vi å lage et bibliotek som genererer diagrammer til forretningsbruk, slik som kakediagram og linjediagram. Vi velger også å lage et tradisjonelt program med grafisk brukergrensesnitt. Dette programmet skal ta imot data fra brukeren og generere SVG-filer ved hjelp av biblioteket omtalt over.

Spørsmål som dekker grunnlaget for oppgaven

- Introduksjon: Hva er SVG?
- Hvilke nettlesere må støtte SVG for at man som utvikler kan benytte SVG uten å tenke på klient-støtte?
 - Hvor mye av SVG-standardens støtter de forskjellige nettleserne?
 - Hvilke nettlesere støtter standarden i det hele tatt?
 - Er det noe spesifikk funksjonalitet i SVG-standardens som ikke er støttet?
 - Finnes det noen mangler eller andre svakheter i støtten av SVG-standardens i disse nettleserne, f.eks. feil implementasjon?
- Hvorfor støtter ikke Microsoft Internet Explorer SVG-standardens?
 - Hvordan forholder Microsoft seg til W3C sin SVG-standard?
 - Har det synspunktet endret seg over tid?
 - Hvilke andre teknologier har Microsoft valgt å benytte isteden?
 - Hvilken innvirkning på markedet har Microsoft sitt synspunkt på adopsjon av SVG i sin helhet?
- Hvilke alternative teknologier eksisterer som dekker SVG sin funksjonalitet?
 - Hvordan benytter utviklere Adobe Flash fordi SVG ikke er tilgjengelig?
 - Kan Microsoft SilverLight også benyttes for å omgå mangel på SVG-støtte?
 - Kan JavaScript-bibliotek som [Raphaël <http://dmitrybaranovskiy.github.io/raphael/>] være et alternativ til SVG?

- Hvordan skille Raphaël sin imperATIVE fokus seg fra SVG sin deklarative fokus?
- Kunne VML (Vector Markup Language), som Microsoft støtter, vært avansert som en global standard istedenfor SVG?
 - Finnes det proprietære elementer i VML som gjør den uskikket som en åpen standard?
 - Er VML som standard knyttet for sterkt til Microsoft sin implementasjon?
- Konklusjon: Hva må skje i markedet for at SVG skal "ta av" som standard?

Arbeidsmetodikk

Vi vil bruke en smidig utviklingsmetodikk (agile), hvor vi setter opp korte perioder (sprint), hvor vi jobber på spesifikke problemstillinger. Idéen med smidig utvikling er at etter hver periode sitter man igjen med et system som virker med den funksjonaliteten som var planlagt for perioden. Hver periode begynner med en planleggingsrunde over hva man skal ha med, og avsluttes med versjoner av applikasjon og bibliotek som kan benyttes slik de er. Vi setter opp til en felles dag i uken med arbeid i plenum og jobber hver for oss de resterende dagene. Vi kommer til å bruke 3 uker pr. periode. Oppgaver som ikke er utført i en periode på grunn av manglende tid vil bli overført til neste periode. Start og slutt på en periode legges til felles arbeidsdager i den gjeldende uken. All dokumentasjon av programvaren benytter engelsk som språk. Dette gjør det enklere for tredjeparter å evaluere koden i prosjektet uavhengig av norsk språkforståelse.

Modellapplikasjon

Bibliotek: SVG-generator

Vi skal lage et Java-bibliotek som gjør det mulig å generere SVG-filer basert på instanser med strukturerte data. Vi velger å benytte mønstre for god programdesign slik at biblioteket gjør det enkelt å utvide biblioteket til å støtte mer funksjonalitet på et senere tidspunkt. Vi planlegger å benytte white-box reuse-konseptet for å oppnå høy fleksibilitet.

Applikasjon: Grafisk brukergrensesnitt for håndtering av inndata

Her planlegger vi å lage en normal applikasjon som kan gi et grensesnitt til brukeren for å skrive inn data for å fylle inn et datasett. Den skal igjen kunne generere SVG-filer basert på dette datasettet. Vi planlegger å benytte mønstre for god programdesign for å gjøre applikasjonen enkel å utvide og lettere å vedlikeholde. Dette vil passe godt sammen med vårt valg om å benytte en smidig utviklingsmetodikk.

Lisensiering

Kildekoden til biblioteket og applikasjonen velger vi å tilgjengeliggjøre under BSD-lisensen. Dette gjør det mulig for andre utviklere å benytte koden fra denne bacheloroppgaven i kommersielle sammenhenger.

Valg av verktøy til prosessen

Vi velger å benytte oss av Eclipse på grunn av god erfaring med denne utviklingsplattformen. Siden vi har opparbeidet oss god erfaring med bruk av Java velger vi å benytte dette programmeringsspråket til modellapplikasjonen.

For å koordinere arbeidsoppgavene i prosjektet velger vi å benytte LiquidPlanner.com (LP) som er et svært godt planleggingsverktøy som er gratis tilgjengelig for akademisk bruk. LP er svært godt egnet til en smidig utviklingsmetodikk.

Versjonskontroll er viktig i større prosjekter. For å dekke det behovet velger vi å benytte Git og [GitHub.com](https://github.com)¹. Git gir oss gode muligheter til å jobbe på flere deler av prosjektet samtidig uten frykt for integrasjonsproblemer. Denne muligheten kommer fra det faktum at Git er et distribuert revisjonskontrollsystem.

Grunnen til at vi velger GitHub.com som tjenesteleverandør er at de gir gratis tilgang til prosjekter som klassifiseres som fri programvare. De er en seriøs aktør på markedet med svært god stabilitet og sikkerhet. I tillegg har brukergrensesnittet deres mange gode funksjoner som øker effektiviteten i en distribuert utviklingsarbeidsflyt. Dersom noen utviklere i fremtiden ønsker å videreutvikle prosjektet gir GitHub dem en enkel mulighet til å gjøre det.

Introduksjon

Hva er SVG?

Scalable Vector Graphics ([SVG](#)²) er en åpen standard utgitt av World Wide Web Consortium ([W3C](#)³) som skal dekke behovet i markedet for å kunne representere to-dimensjonal grafikk på et utvalg av medier og enheter. Man kan si at det er et programmeringspråk for å beskrive to-dimensjonal grafikk og grafiske applikasjoner. Med to-dimensjonal grafikk snakker vi om vektoriserte figurer, raster-grafikk (bitmap) og tekst-elementer.

SVG baserer seg på mange andre åpne standarder og prøver å [gjtenbruke de](#)⁴ så mye som mulig for å unngå overlappende standardiseringsarbeid, både innenfor og utenfor W3C-prosessen.

SVG-standarden er implementert som en applikasjon i [XML](#)⁵. Det er en [deklarativ](#)⁶ standard på lik linje med [HTML](#)⁷. Hvordan SVG fysisk representeres i XML omtales i seksjon 1.4.

SVG har støtte for scripting, noe som gjør det mulig å lage avanserte brukergrensesnitt og interaksjoner basert på kjente programmeringsprinsipper benyttet i tradisjonell web-design. SVG benytter [ECMAScript](#)⁸ som sitt scriptspråk, noe som gjør det lett for en web-utvikler å benytte eksisterende kunnskap til å gjøre SVG-dokumenter interaktive. SVG benytter også [DOM-standard](#)⁹, på linje med HTML og XML, for å kunne adressere og manipulere individuelle elementer i et SVG-dokument fra et script.

SVG har også støtte for animasjon. Dette gjøres med notasjon basert på [SMIL-standard](#)¹⁰. Hvordan SMIL benyttes for å animere et element blir omtalt i seksjon 1.4. Animasjon basert på SMIL er deklarativ, mens animasjon basert på bruk av script-støtten i SVG er prosedyre-basert. Den deklaratve notasjonen med SMIL er noe som brukere som har erfaring med tradisjonell animasjon sannsynligvis vil kjenne igjen fordi det baserer seg på tidskoder, synkronisering av aktiviteter over en tidslinje med mer. Tradisjonelle programmerer, derimot, vil sannsynligvis føle seg mer bekvemme med å bruke script-støtten for å utføre en tilsvarende animasjon. Dette betyr i praksis at SVG-standarden er fleksibel nok til at brukere med forskjellige teknologisk utgangspunkt kan ta den i bruk og benytte de delene som er nødvendig for dem.

W3C forklarer selv hva SVG er [på denne måten](#)¹¹:

Scalable Vector Graphics (SVG) is like HTML for graphics. It is a markup language for describing all aspects of an image or Web application, from the geometry of shapes, to the styling of text and shapes, to animation, to multimedia presentations including video and audio. It is fully interactive, and includes a scriptable DOM as well as declarative animation (via the SMIL specification). It supports a wide

range of visual features such as gradients, opacity, filters, clipping, and masking.

The use of SVG allows fully scalable, smooth, reusable graphics, from simple graphics to enhance HTML pages, to fully interactive chart and data visualization, to games, to standalone high-quality static images. SVG is natively supported by most modern browsers (with plugins to allow its use on all browsers), and is widely available on mobile devices and set-top boxes. All major vector graphics drawing tools import and export SVG, and they can also be generated through client-side or server-side scripting languages.

Forskjellige SVG profiler til ulike formål

Det finnes flere forskjellige [profiler av SVG](#)¹² som beskriver deler av spesifikasjonen. Disse forskjellige profilene er utviklet slik at leverandører av programvare og enheter kan støtte et del-sett av SVG sin totale funksjonalitet og fremdeles være kompatibel med en gitt profil. Under kan du se en oversikt over de forskjellige profilene som er definert.

- SVG Full
 - SVG Mobile
 - SVG Basic
 - SVG Tiny
 - SVG Print

FIXME: Bytt til figur med UML-diagram av avhengighetene mellom profilene (i SVG).

SVG Mobile-profilen (som omfatter både SVG Tiny og SVG Basic) ble adoptert av [3GPP](#)¹³, en samling av mobiloperatører, som grunnlaget for deres støtte for grafikk i mobile enheter. Flere av disse mobiloperatørene jobber aktivt med å videreutvikle SVG Mobile-profilen for å dekke deres behov på mobile enheter.

SVG Print-profilen fokuserer på hvordan SVG kan benyttes til å gi høyoppløselige utskrifter av grafikk på papir og andre ikke-bevegelige medier. Animasjon og andre interaktive elementer i SVG er naturligvis ikke med i denne profilen da det ikke lar seg reproducere i statisk format. Canon, HP, Adobe og Corel er aktive medlemmer som jobber med videreutvikling av denne profilen.

SVG Full er den profilen som dekker opp for alle de andre variantene. Hvis man hevder at en applikasjon støtter SVG Full må den også støtte alle de andre profilene, fordi de andre profilene bare er del-sett av SVG Full.

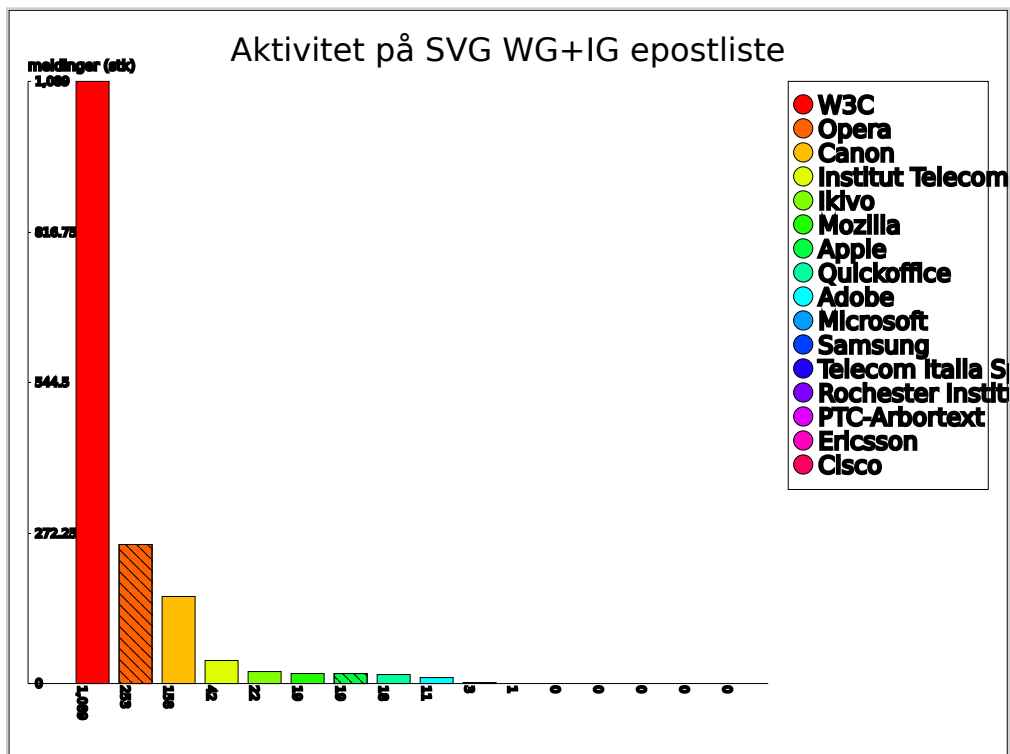
Medlemmer i SVG Working Group

De følgende institusjoner er registrert med et eller flere [medlemmer i SVG Working Group \(WG\) pr. 7. mars 2010](#)¹⁴.

- Adobe Systems Inc.
- Apple, Inc.
- Canon, Inc.
- Cisco
- ERICSSON
- Ikivo AB
- INSTITUT TELECOM
- Microsoft Corporation
- Mozilla Foundation
- Opera Software
- PTC-Arbortext
- Quickoffice Inc
- Rochester Institute of Technology
- Samsung Electronics Co., Ltd.
- Telecom Italia SpA

Ved å analysere epost-listene [public-svg-wg¹⁵](#) og [public-svg-ig¹⁶](#) kommer vi frem til følgende oversikt over aktivitet fra de forskjellige medlemsorganisasjoner:

Organisasjon	Ant. meld. til WG+IG	Andel
W3C	1089	66%
Opera	253	15%
Canon	158	9%
Institut Telecom	42	2%
Ikivo	22	1%
Mozilla	19	1%
Apple	19	1%
Quickoffice	18	1%
Adobe	11	0%
Microsoft	3	0%
Samsung	1	0%
Telecom Italia SpA	0	0%
Rochester Institute of Technology	0	0%
PTC-Arbortext	0	0%
Ericsson	0	0%
Cisco	0	0%



Dessverre ble epost-listene til SVG WG [først gjort offentlig i 2008](#), noe som fører til at denne oversikten over aktivitet ikke gjenspeiler en helhetlig oversikt over all kommunikasjon som har forekommet internt i SVG WG, men kun for de siste to årene. Det er uansett interessant å se på disse dataene, da de gjenspeiler interesse fra de forskjellige organisasjonene som står som medlemmer.

Det som umiddelbart viser seg er at W3C internt står for mesteparten av aktiviteten rundt standardiseringsarbeidet, hele 2/3 av all aktiviteten i perioden tallene er hentet fra.

Opera viser seg som den mest aktive nettleser-leverandøren med 15% aktivitet. Deres fokus på SVG gjenspeiler seg også i kvaliteten på deres implementasjon av SVG i deres nettleser, noe som blir mer omtalt i kapittel 2. Mozilla, Apple og Microsoft derimot viser ikke altfor stor aktivitet i gruppen, noe som igjen kan gjenspeiles i deres implementasjoner (mer informasjon om forskjeller i implementasjonene omtales i kapittel 2).

Canon viser et ganske høyt aktivitetsnivå, noe som overrasker, siden de er et firma som hovedsaklig baserer seg på produkter som driver med raster-teknologi (fotografi og utskrift). Adobe, som også driver med grafiske applikasjoner, viser helt klart et lavere aktivitetsnivå, noe som kan bety at de ikke er fullt så fokusert på standardisering pga. deres høye markedsandel i deres segment.

[Institut Télécom](#)¹⁷ er et firma som driver med trening og utdanning av fagpersoner innen telekom-sektoren. Deres aktivitet viser at de er interessert i åpne standarder, og at vektorisert grafikk er et viktig område også for telekom-sektoren. [Ikivo AB](#)¹⁸ er et selskap som fokuserer på multimediale applikasjoner

for mobile enheter. Deres aktivitet viser at de ser på SVG som en viktig standard for mobile enheter. De fremhever spesifikt på [sin informasjonsside](#)¹⁹ at de benytter SVG Mobile 1.2 og andre åpne standarder i deres *Enrich*-produkter.

De resterende medlemmene viser liten til ingen aktivitet i arbeidsgruppen, noe som kan bety at de ikke interesserer seg fullt så mye for videre utbedring av SVG-standard, eller at de benytter andre måter å kommunisere med de andre medlemmene i arbeidsgruppen.

Som [vår epost til SVG WG](#) viser, har vi prøvd å få tak i mer informasjon om aktiviteten før 2008, men foreløpig (2010-01-04) er det uvisst hvorvidt vi vil få tilgang til disse opplysningene. Hvis vi får opplysningene kan vi gjøre en større analyse av aktiviteten internt i arbeidsgruppen for å se hvilke organisasjoner som har bidratt mest til at standarden har utviklet seg. Hvis ikke vi får disse opplysningene må vi basere våre funn på de offentlige dataene gjengitt ovenfor.

Historisk bakgrunn

Med utgangspunkt i dokumentet [The Secret Origin of SVG](#)²⁰ er det tydelig at mange organisasjoner var svært interessert i å få en enhetlig standard for vektorgrafikk på internett i midten av 1990-tallet. Det eksisterte mange forskjellige varianter, men rundt 1998 var det disse fem standardene som sto igjen som de mest sannsynlige til å ta over markedet som en åpen standard for vektorgrafikk: [PGML](#)²¹, [VML](#)²², [HGML](#)²³, [DrawML](#)²⁴ og [WebCGM](#)²⁵.

På grunnlag av disse forskjellige forslagene til standarder ble det avgjort å stifte en arbeidsgruppe (SVG WG) for å utvikle en ny standard for vektorgrafikk. Standarden ble utviklet fra bunnen av med erfaringer fra de overnevnte forslagene.

SVG sin kompakte syntaks for å beskrive stier (path data) arves i stor grad fra VML. Dette ble bestemt etter undersøkelser som viste at den kompakte syntaksen hadde en stor innvirkning på filstørrelse, både med og uten komprimering. Fra PGML (som igjen var basert på PostScript og PDF) benyttet man konsepter rundt koordinatsystemet, transformasjoner, fargerom og tekst/skrifttyper. En av tingene som er interessant å legge merke til er at det ble tidlig bestemt at variabler som beskriver hvordan elementer oppfører seg ble kodet som XML-attributter, ikke som element-innhold. Dette gjør det enklere å tolke innholdet i et SVG-dokument for f.eks. søkemotorer og annen programvare som håndterer XML på et generelt nivå. XML-attributtene blir i en slik sammenheng ofte ignorert og man sitter igjen med tekst-innhold som beskriver det faktiske innholdet i dokumentet istedenfor formateringen. Siden SVG også støtter hyperlenking (både internt og eksternt) kan man lenke til andre dokumenter like enkelt som i HTML. Dette gjør formatet godt egnet til å formidle informasjon som kan konsumeres av både mennesker og maskiner på en enkel måte.

Tidlig i utviklingen av SVG-standarden var det W3Cs Chris Lilley og Adobes Jon Ferraiolo som var mest aktive. Som forrige avsnitt viser har Adobe sin aktivitet synket noe siden den gang.

Revisjoner og profiler av SVG-standarden

[SVG 1.0](#)²⁶ ble en godkjent W3C standard 4. september 2001.

Forfatter-listen viser at følgende organisasjoner var involvert: Adobe, Apple, Autodesk, BitFlash, Canon, Corel, Excrosoft, Hewlett-Packard, IBM, ILOG, IntraNet Solutions, Kodak, Lexica, Macromedia, Microsoft, Netscape, OASIS, Opera, Oxford Brookes University, Quark, RAL (CCLRC), Sun Microsystems, Visio, W3C og Xerox.

[SVG 1.1](#)²⁷ ble en godkjent W3C standard 14. januar 2003.

Forfatter-listen viser at følgende organisasjoner nå også er involvert i tillegg til de som nevnes for versjon 1.0: AGFA, America Online, Ericsson, Expway, Fuchsia Design, KDDI Research Labs, Nokia, Openwave, Savage Software, Schema Software, Sharp og Zoomon.

SVG 1.1 er først og fremst en ny versjon av standarden som modulariserer standarden, slik at forskjellige profiler av standarden nå kan implementeres. Dette baner vei for definisjon av subsettene SVG Tiny, Basic og Print.

[SVG Mobile \(Basic og Tiny\) 1.1](#)²⁸ ble en godkjent W3C standard 14. januar 2003, samtidig som SVG 1.1 ble godkjent.

SVG Tiny er et direkte subsett av SVG Basic som igjen er et direkte subsett av SVG 1.1. Dette gjør det enklere for utviklere å implementere løsninger som ikke trenger å støtte hele SVG 1.1, men bare de mindre tunge profilene SVG Basic eller SVG Tiny. SVG Tiny ble opprinnelig utviklet for mobil-telefoner og SVG Basic var beregnet på mobile håndholdte enheter (PDAer).

Forfatter-listen her viser flere interessante funn. Ikke alle som står oppført på forfatter-listen for SVG 1.1 er oppført på listen over forfattere for SVG Mobile. Dette kan bety at SVG-arbeidsgruppen har fordelt arbeidet med de forskjellige standardiseringsjobbene basert på deres interesseområde.

Følgende selskaper er ikke involvert i det hele tatt i SVG Mobile: Apple, Autodesk, Excrosoft, IBM, Lexica, Macromedia, Microsoft, Netscape, Opera, Oxford Brookes University, RAL(CCLRC), Visio og Xerox.

Det som er overraskende med denne oversikten er at Apple og Opera ikke har involvert seg nok i arbeidet med den mobile SVG-standarden, selv om de helt klart er veldig fokusert på det mobile markedet. Det er mulig at både Apple og Opera har fokusert på SVG Full istedenfor Mobile-profilen fordi deres nettlesere

faktisk prøver å støtte den fulle SVG-standarden uansett enhet nettleseren kjører på.

[SVG Tiny 1.2](#)²⁹ ble en godkjent W3C standard 22. desember 2008.

Forfatter-listen viser at enda flere organisasjoner har kommet til: France Telecom, Groupe des Ecoles des Télécommunications (GET), Motorola, OpenText, Quickoffice, Research in Motion (RIM), Samsung, SAP, Streamezzo, Telecom Italia og Vodafone.

I tillegg har flere organisasjoner utvidet antall personer de har involvert i arbeidsgruppen, noe som helt klart tyder på at standarden begynner å få større markedsandeler og blir benyttet mer. Det som er interessant å legge merke til er at de fleste nye organisasjonene er selskaper som leverer tjenester på mobile enheter eller utvikler mobile enheter.

SVG Tiny 1.2 foretok en endring i måten de forskjellige profilene i SVG-standardens påvirker hverandre. SVG Tiny 1.2 er definert som et subsett av SVG 1.1, men med ny funksjonalitet.

[SVG Full 1.2](#)³⁰ er enda ikke godkjent som en W3C standard, men ble sist oppdatert 13. april 2005.

SVG Full 1.2 er ment som den komplette videreføringen av SVG 1.1, som benytter SVG Tiny 1.2 som basis og utvider den standarden for å oppnå full støtte for SVG 1.1 pluss ny funksjonalitet.

Siden standarden enda ikke er godkjent er det uvisst hvilke organisasjoner som vil være involvert i den endelige versjonen av standarden.

[SVG Print 1.2](#)³¹ er enda ikke godkjent som en W3C standard, men ble sist oppdatert 21. desember 2007.

SVG Print er en ment som en standard for utskrift av SVG-dokumenter. Et program som sier at det støtter SVG Print må teknisk sett støtte SVG Tiny 1.2 sin [statiske profil](#)³². SVG Print er således en utvidelse av det statiske subsettet av SVG Tiny 1.2.

Siden standarden enda ikke er godkjent er det uvisst hvilke organisasjoner som vil være involvert i den endelige versjonen av standarden. Fra oversikten over redaktører er det tydelig at Canon viser en stor interesse for dette arbeidet.

Det vedlagte dokumentet viser en [oversikt over alle forfatterne for de forskjellige revisjonene av SVG-standardens](#) fargekodet med når de involverte seg i arbeidsgruppen.

Hvordan ser SVG ut?

Som tidligere nevnt er SVG en applikasjon i XML. Det betyr at SVG dokumenter er beskrevet som XML-kode. For at programmer skal skjønne at man jobber med SVG og ikke en generisk form for XML må man sørge for å spesifisere et [XML namespace](#)³³ som identifiserer SVG. SVG sitt namespace er definert som `http://www.w3.org/2000/svg` i [SVG versjon 1.1](#)³⁴. For at nettlesere og andre enheter som benytter HTTP skal kunne identifisere SVG uten å måtte dekode dokumentet bør man benytte mimetypen `image/svg+xml`, som er [registrert](#)³⁵ hos IANA. Hvis XML-dokumentet inneholder data fra forskjellige navnerom kan man benytte den mer generiske mimetypen `application/xml`³⁶. Tradisjonelt blir filer med SVG-data navngitt med `.svg` eller `.svgz` (for komprimert data) som [filendelse](#)³⁷.

SVG inneholder et sett med primitiver som kan benyttes for å lage komplekse figurer i likhet med andre systemer for å tegne vektorisert grafikk. I tillegg støtter den også tekst og vanlig raster-grafikk (bitmaps). I første omgang skal vi se på hvilke primitiver som er tilgjengelig, senere kommer vi inn på bruken av tekst og rastergrafikk.

Følgende primitiver er [tilgjengelig](#)³⁸ (XML-element benyttet i SVG i parentes):

- Linje (line)
- Sammenhengende linjer (polyline)
- Polygon (polygon)
- Rektangel (rect)
- Sti (path)
- Sirkel (circle)
- Ellipse (ellipse)

Nedenfor vil jeg gå gjennom hver enkelt primitiv i detalj. Som man kan se i eksemplene er det alltid et rot-element med navn `svg` som definerer synlig område ([viewport](#)³⁹) for hele tegneflaten. I tillegg er det her man definerer hvilken versjon av SVG-standard man benytter, evt. hvilken SVG-profil man baserer seg på (`baseProfile`) samt navnerommet, som nevnt over. En ting som er verdt å merke seg er at ingen av eksemplene spesifiserer `width` eller `height`, noe som betyr at viewport skal være så stor som overhodet mulig (dvs. begge verdier har en standard-verdi på 100%).

Linje

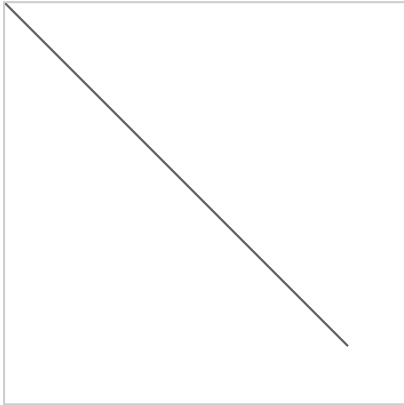
Under kan man se et eksempel på [line-elementet](#)⁴⁰ i SVG.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<svg version="1.1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
    viewBox="0 0 350 350">
```

```

<line x1="0" y1="0" x2="300" y2="300"
      style="stroke: rgb(99,99,99); stroke-width: 2;"
/>
</svg>

```



Eksempelet viser en linje fra punkt 0,0 (øverst til venstre) til 300,300. Farge og tykkelse er spesifisert ved hjelp av CSS med attributtene `stroke` og `stroke-width`. Man bruker tradisjonell CSS-syntax innenfor style-attributtet, akkurat som i HTML/XHTML. Det man må være oppmerksom på er at attributtene ikke er de samme som i HTML. Se en oversikt over hvilke [CSS-attributter som er gyldige for SVG](#)⁴¹.

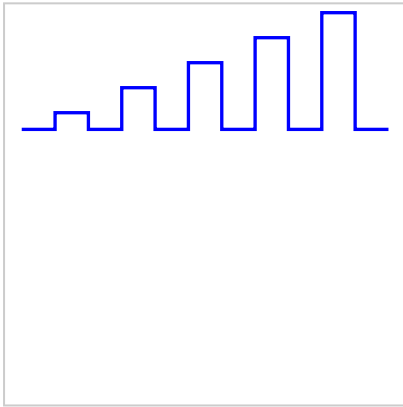
Sammenhengende linjer

Under kan man se et eksempel på [polyline-elementet](#)⁴² i SVG.

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<svg version="1.1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
      viewBox="0 0 1200 1200">
  <polyline
    fill="none"
    stroke="blue"
    stroke-width="10"
    points=" 50,375
           150,375 150,325 250,325 250,375
           350,375 350,250 450,250 450,375
           550,375 550,175 650,175 650,375
           750,375 750,100 850,100 850,375
           950,375 950,25 1050,25 1050,375
           1150,375"
  />
</svg>

```

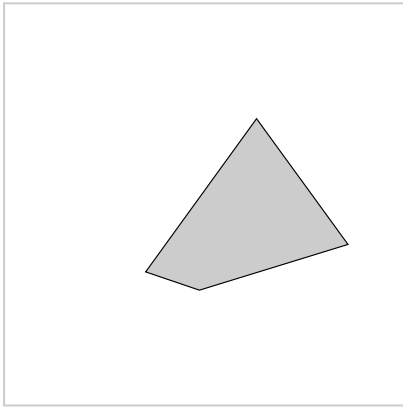


I dette eksempelet ser vi en linje trukket gjennom et sett med punkter spesifisert med `points`-attributtet. Vær oppmerksom på at dersom man skal spesifisere desimaltall for koordinatene *må* man benytte punktum som desimalskille, ikke komma. Kommaet skiller mellom X- og Y-koordinatet mens et eller flere mellomrom skiller mellom koordinatene i listen. Det som også er verdt å legge merke til er at verdiene for å sette tykkelse og farge er her spesifisert med presentasjonsattributter istedenfor CSS-verdier via `style`-attributtet. Presentasjonsattributter har [lavere rang](#)⁴³ enn CSS-verdier, så hvis begge deler er spesifisert får verdiene som er spesifisert i stilarket prioritet. Fordelen med å bruke stilark er de samme som i HTML, at man kan samle sammen utseende-definisjoner og gjenbruke de på mange elementer. Presentasjonsattributtene arver etter samme regler som i CSS2, men dokumentasjonen for attributtet forteller om det [støtter arv eller ikke](#)⁴⁴. SVG-verktøy må ikke støtte CSS, så det er verdt å tenke på at dersom man ønsker et mest mulig kompatibelt dokument, bør man bruke presentasjonsattributter.

Polygon

Under kan man se et eksempel på [polygon-elementet](#)⁴⁵ i SVG.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<svg version="1.1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
      viewBox="0 0 350 350">
  <polygon points="220,100 300,210 170,250 123,234"
          style="fill: #cccccc; stroke: #000000; stroke-width: 1;"
  />
</svg>
```

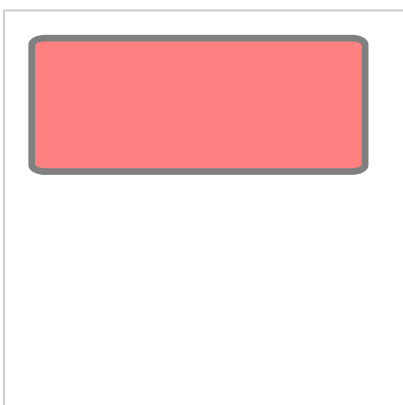



På lik linje med `polyline` benytter man et attributt med navn `points` til å spesifisere hvilke punkter polygonet skal bestå av. I praksis er et polygon det samme som en polyline, men etter det siste koordinatet blir det tegnet en ekstra linje tilbake til første koordinat og hele elementet blir fylt med spesifisert fyllfarge. Legg merke til at fargene er her spesifisert med tradisjonelle hex-koder som i HTML.

Rektangel

Under kan man se et eksempel på [rect-elementet](#)⁴⁶ i SVG.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<svg version="1.1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
    viewBox="0 0 300 300">
  <rect x="20" y="20" rx="10" ry="5" width="250" height="100"
    style="fill: red; stroke: black; stroke-width: 5; opacity: 0.5;"
  />
</svg>
```



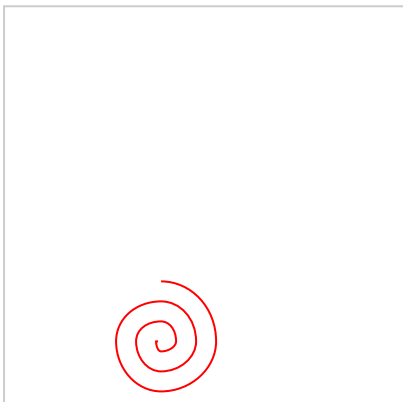
Et rektangel er spesifisert ved å sette `x`, `y`, `width` og `height` attributter som forventet. Attributtene `rx` og `ry` derimot krever litt mer forklaring. De gjør det mulig å få runde hjørner på rektangelet. Verdiene representerer radius i X- og Y-retning for sirkelen som benyttes for å tegne hjørnet. Dersom ingen av disse er spesifisert får man hjørner med en 90 graders vinkel. Det som er viktig å huske

på er at negative verdier for rx/ry/width/height ikke er tillatt. I dette eksempelet ser man også bruke av de konstante navnene i CSS for farger, samt bruk av transparens med `opacity`-attributtet. I dette tilfellet er elementet 50% gjennomskinnelig.

Sti

Under kan man se et eksempel på [path-elementet](#)⁴⁷ i SVG.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<svg version="1.1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
      viewBox="0 0 400 400">
  <path d="M153 334
C153 334 151 334 151 334
C151 339 153 344 156 344
C164 344 171 339 171 334
C171 322 164 314 156 314
C142 314 131 322 131 334
C131 350 142 364 156 364
C175 364 191 350 191 334
C191 311 175 294 156 294
C131 294 111 311 111 334
C111 361 131 384 156 384
C186 384 211 361 211 334
C211 300 186 274 156 274"
      style="fill: white; stroke: red; stroke-width: 2;"
  />
</svg>
```



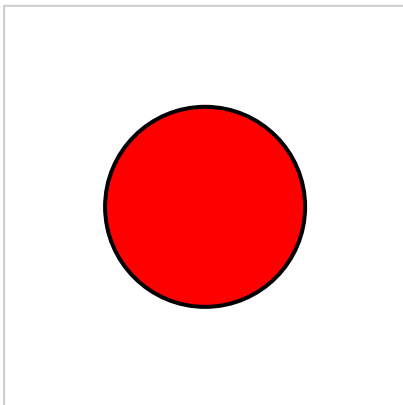
I dette eksempelet ser man en spiral tegnet opp ved å bruke en rekke tegneoperasjoner etter hverandre presentert i et kompakt format. En `M` betyr moveto og setter utgangspunktet for tegneoperasjonen. En `C` betyr curveto og tegner en bézierkurve fra utgangspunktet gjennom to kontrollpunkter til destinasjonspunktet. Destinasjonspunktet blir da det nye utgangspunktet og

tegneoperasjonen fortsetter. Det finnes flere [andre tegneoperasjoner](#)⁴⁸ man kan benytte til å tegne en sti som vi ikke omtaler her. Det som er interessant å legge merke til er at alle de andre primitivene jeg har beskrevet her også kan tegnes ved hjelp av en sti.

Sirkel

Under kan man se et eksempel på [circle-elementet](#)⁴⁹ i SVG.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<svg version="1.1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
    viewBox="0 0 200 200">
  <circle cx="50%" cy="50%"
    r="50"
    stroke="black" stroke-width="2"
    fill="red" />
</svg>
```



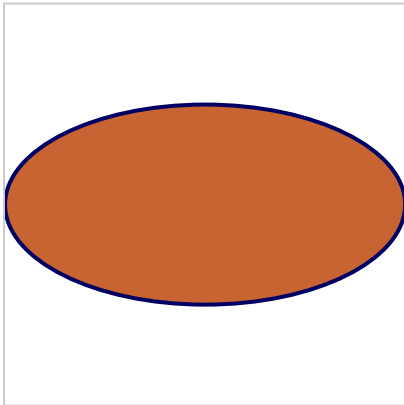
Dette er et ganske enkelt eksempel som viser en sirkel plassert i senter av viewport med en radius på 50 punkter. Bruken av prosent-anvisninger følger samme tankegang som HTML sin boksmodeell ved at tallet blir evaluert i forhold til størrelsen på forelder-elementet.

Ellipse

Under kan man se et eksempel på [ellipse-elementet](#)⁵⁰ i SVG.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<svg version="1.1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
    viewBox="0 0 200 200">
  <ellipse cx="50%" cy="50%" rx="50%" ry="25%"
    style="fill: rgb(200,100,50); stroke: rgb(0,0,100); stroke-width: 2;"
```

```
/>  
</svg>
```



På lik linje med sirkelen spesifiserer `cx` og `cy` senterpunktet for tegneoperasjonen. Men det som er spesielt med en ellipse er at radius i X- og Y-retningen er forskjellige (i motsetning til sirkelen hvor radius er identisk i X- og Y-retningen). Man må derfor spesifisere både `rx` og `ry` for å tegne ellipsen. Radius kan heller ikke her være negativ, på lik linje med rektangelet.

Tekst

Under kan man se et eksempel på [text-elementet](#)⁵¹ i SVG.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>  
<svg version="1.1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"  
  viewBox="0 0 300 300">  
  <text x="10" y="20" style="font-family:sans-serif;font-size:24"  
    >Stationary text</text>  
  <text x="10" y="40" style="font-family:serif;font-size:24">Moving text  
    <animateMotion path="M 10 40 L 200 40" dur="0.5s" fill="freeze" />  
  </text>  
</svg>
```



Eksempelet viser først en tekst-streng plassert tett opp til venstre kant og toppen av tegneområdet. Det er valgt en generisk sans-serif skrifttype i en passende størrelse. Den neste tekst-strengen er plassert 20 piksler lenger nede på skjermen og benytter en serif skrifttype. I tillegg er det spesifisert at selve teksten skal animeres fra utgangspunktet til X-posisjon 200 i løpet av 0.5s. Parameteret *freeze* til fill-attributtet betyr at det animerte elementet skal bli [stående i sluttposisjonen](#)⁵² når animasjonen er ferdig. Vanligvis flytter elementet som er animert seg tilbake til utgangsposisjonen etter fullført animasjon (fill="remove"). Igjen ser vi bruk av en enkel sti-spesifikasjon for å beskrive bevegelsen i animasjonen.

Filter

Under kan man se et eksempel på bruk av [filtre](#)⁵³ i SVG.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<svg version="1.1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
      xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink"
      viewBox="0 0 300 300">
  <defs>
    <filter id="shadow">
      <feGaussianBlur in="SourceGraphic" stdDeviation="2" result="blur" />
      <feOffset in="blur" dx="3" dy="3" />
    </filter>
    <text id="text"
          x="10%" y="10%"
          font-family="sans-serif" font-size="150%"
          >Text with drop shadow
    </text>
  </defs>
  <use xlink:href="#text" filter="url(#shadow)" stroke="grey" />
  <use xlink:href="#text" stroke="black" />
</svg>
```



Text with drop shadow

Eksempelet viser flere avanserte metoder i SVG for gjenbruk av definisjoner uten behov for duplisering. La oss gå gjennom hver del steg for steg.

Det første man legger merke til er at det er lagt til navnerommet for [XLink](#)⁵⁴, noe som gjør det mulig å referere til andre elementer ved hjelp av URI-referanser. Selv om URI-referansene er interne må man benytte xlink:href-attributtet for å peke til ressursene.

Det neste vi legger merke til er `<defs>-elementet`⁵⁵. Dette er et samlingselement for andre elementer, på lik linje med `<g>-elementet`. Det som er spesielt med `defs` er at alle definisjonene innenfor elementet ikke blir tegnet opp umiddelbart. Men siden de kan refereres til senere i dokumentet gjør det gjenbruk kjapt og enkelt å få til. Hvis vi hopper over de faktiske definisjonene kan vi se at begge `<use>-elementene`⁵⁶ henviser til et internt element med `id="text"`.

Hvis vi tar en kikk på `<text>-elementet` innenfor definisjonen ovenfor finner vi igjen det refererte id-attributtet. Tekst-elementet blir her tegnet opp to ganger, først en gang med en grå tegnefarge, og deretter med en sort tegnefarge. Man kan også se at den grå teksten har et filter aktivert. Hvis ikke filteret hadde vært benyttet ville den sorte teksten tegnet rett over den grå teksten som da ikke ville blitt synlig. Men siden filteret er aktivert påvirker det den grå teksten før den tegnes ut. Det er verdt å legge merke til at href-definisjonen benytter lenkesyntaks fra HTML sitt `<a>-element`, mens filter-attributtet benytter CSS-syntaks for å referere til en ressurs.

Hvis vi nå tar en kikk på `<filter>-elementet` innenfor definisjonsblokken ser vi at filteret består av en [gaussian blur-effekt](#)⁵⁷ pluss en [offset-effekt](#)⁵⁸. Blur-effekten bruker kildegrafikken, utfører en blur-operasjon på størrelse 2 og lagrer resultatet i en midlertidig buffer som navngis **blur**. Offset-effekten benytter da denne midlertidige bufferen som kilde og flytter x- og y-posisjon med 3 piksler. Dette fører da til at en skygge tegnes i grått først, og sort tekst tegnes over skyggen avslutningsvis.

Animasjon

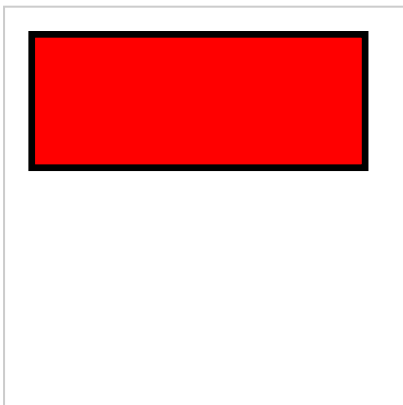
Under kan man se et eksempel på bruk av [animasjon](#)⁵⁹ i SVG.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<svg version="1.1" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
      viewBox="0 0 300 300">
  <rect
    x="20" y="20"
    rx="0" ry="0"
    width="250" height="100"
    fill="red"
```

```

stroke="black" stroke-width="5">
<animateColor attributeName="fill" attributeType="XML"
  from="red" to="yellow"
  dur="2s"
  fill="freeze"
/>
<animate attributeName="rx" attributeType="XML"
  from="0" to="10"
  begin="2s" dur="2s"
  fill="freeze"
/>
<animate attributeName="ry" attributeType="XML"
  from="0" to="10"
  begin="2s" dur="2s"
  fill="freeze"
/>
</rect>
</svg>

```



Eksempelet viser et rektangel som omtalt før, men denne gangen med et sett med animasjonsregler som påvirker fyll-fargen og avrundingen i hjørnene.Attributtet **attributeName** spesifiserer hvilket attributt på det omsluttende elementet som skal animeres, og attributtet **attributeType** spesifiserer om det er et XML-attributt eller et CSS-attributt som skal animeres. I vårt eksempel animerer vi kun XML-attributter. Først spesifiserer vi at fyll-fargen skal endres fra rød til gul over en tidsperiode på 2 sekunder. Når farge-endringen er ferdig skal den bli stående fordi vi benytter `fill="freeze"`. Deretter har vi to identiske regler som forteller at `rx` og `ry`-attributtene (hjørneradius) skal endres fra verdien 0 (skarp) til verdien 10 (avrundet) over en periode på 2 sekunder, men man skal vente 2 sekunder før man starter endringen. I dette tilfellet skal endringen bli stående igjen etter at animasjonen er ferdig.

Programvare som kan produsere SVG-dokumenter

Det finnes en [god del programvare](#)⁶⁰ på markedet som allerede støtter SVG-standarden til en varierende grad. Under har vi klassifisert de mest populære verktøyene på markedet som faktisk kan brukes til å produsere SVG-dokumenter.

Kommersiell programvare

[Microsoft Visio](#)⁶¹ er et verktøy for å lage varierte vektoriserte diagrammer. Visio beskriver ikke på sine nettsider eksplisitt at de støtter SVG som et eksportformat, men en [omfattende artikkel](#)⁶² beskriver hvordan Visio kan benyttes i en arbeidsflyt som involverer bruk av SVG. Avsnitt 3.3 i artikkelen forteller også om noen av begrensningene med å importere SVG-dokumenter inn i Visio, f.eks. det at text og tspan-elementer i SVG ikke eksplisitt gir opplysninger om teksten faktisk inneholder linjeskift eller om teksten har blitt foldet fordi linjene er for lange. Det er en del andre deler av SVG-standardens som ikke er støttet, men alt i alt er støtten overraskende god.

[Adobe Illustrator](#)⁶³ er et av verdens mest kjente verktøy for grafiske designere. Illustrator har støttet SVG siden versjon 9 og fikk også utvidet støtte for SVG Tiny i CS2 (versjon 12) i følge Wikipedia. Illustrator CS2 og senere [støtter flere avanserte funksjonaliteter](#)⁶⁴ i SVG, deriblant filtre, interaktivitet, rik typografi, hyperlenking og mer.

[CorelDRAW](#)⁶⁵ er et designer-verktøy på lik linje med Adobe Illustrator. CorelDRAW har [støttet SVG siden versjon 10](#)⁶⁶, som ble lansert i 2000. De fleste statiske finessene i SVG er [godt støttet](#)⁶⁷ i versjon 12. En ting som er verdt å legge merke til er at skygger faktisk blir gjort om til rastergrafikk istedenfor å benytte f.eks. blur-filter samt et offset-filter som vist i forrige avsnitt (se rubrikken ang. filtre). Det er ikke klart hvorfor de velger å benytte denne metoden på skygger.

[Xara Xtreme](#)⁶⁸ er på lik linje med Illustrator og CorelDRAW et verktøy for grafiske designere. Xara Xtreme har hatt [støtte for eksport av SVG-dokumenter siden versjon 3.2](#)⁶⁹. Xara bekrefter at støtten for SVG ikke er komplett, men at de jobber med å forbedre støtten fortløpende.

Fri programvare

[OpenOffice.org Draw](#)⁷⁰ er et tegneprogram som er en del av den større OpenOffice.org-pakken (OOo) for produktivitet. [Følgende dokument](#)⁷¹ bekrefter at OOo Draw har hatt grunnleggende støtte for eksport av SVG-dokumenter siden 2002. Det som er interessant å legge merke til i dette dokumentet er at OOo baserer seg sterkt på Batik SVG Toolkit (omtales under) for håndtering av SVG. Siden Batik har en av de mest komplette implementasjonene av SVG-standardens bør OOo Draw sin støtte være ganske god.

[Inkscape](#)⁷² er et vektorbasert tegneprogram på lik linje med Illustrator, CorelDRAW og Xara Xtreme. Det som er spesielt med Inkscape er at det benytter SVG som standard filformat for lagring av vektorisert grafikk. Inkscape har ikke noe proprietært filformat. Inkscape [støtter majoriteten av SVG 1.1](#)⁷³, med unntak av animasjon og noen filtre.

[Scribus](#)⁷⁴ er en programvare for produksjon av side-oppsett (DTP), på lik linje med f.eks. det kommersielle Quark Express. Scribus sin [støtte for SVG](#)⁷⁵ er relativt grunnleggende. De forteller at de ikke støtter tekst-elementer fullt ut enda, samt at graderinger, innebygde bilder og masking/clipping også ikke er støttet. Derimot bekrefter de at nesten alle funksjoner i et Scribus-dokument kan eksporteres til SVG med stort hell. Det er stort sett import av SVG som er problematisk.

Verktøy for utviklere

[Batik SVG Toolkit](#)⁷⁶ er et bibliotek for Java-utviklere som kan benyttes til å manipulere, produsere og presentere SVG. Versjon 1.7 av Batik støtter den statiske profilen til SVG 1.1 uten mangler, samt at den også støtter en god del av den deklaratve spesifikasjonen for animasjon (SMIL).

[Cairo](#)⁷⁷ er et 2D grafikk-bibliotek for utviklere. I tillegg til å kunne presentere vektorgrafikk på interaktive flater som X11, Win32 og Quartz, kan den også generere SVG-dokumenter av tegne-operasjonene. Cairo er et C-bibliotek med bindinger til mange programmeringsspråk, bl.a. PHP, Python, Perl, Ruby, Lisp, Java, C++, .NET, med mer. Cairo benyttes av blant annet [Gecko](#)⁷⁸ for fremvisning av SVG i Mozilla-baserte nettlesere, samt at den benyttes av WebKit-motoren, som danner grunnlaget for nettleserne Safari og Chrome.

[Processing](#)⁷⁹ er et programmeringsspråk som fokuserer på å lære programvareutvikling ved hjelp av en visuell kontekst. Verktøyet kommer med en integrert IDE som gjør det enkelt å komme i gang med programmeringen og umiddelbart se resultater. Processing er faktisk Java på bunnen, og benytter seg av den spesialiserte klassen [PApplet](#)⁸⁰ som implementerer mesteparten av språket. Processing har [innebygd støtte for SVG](#)⁸¹, noe som gjør det enkelt å inkludere avansert vektorgrafikk i et Processing-prosjekt. SVG-støtten er relativt [grunnleggende](#)⁸², det er kun mulig å laste inn enkle primitiver. Fordelen med dette er at det ikke øker størrelsen på klasse-filen som må distribueres altfor mye. Hvis man derimot trenger avansert SVG-støtte kan man benytte Batik-biblioteket som nevnt ovenfor.

Støtte for SVG i populære nettlesere

Kort om nettlesere og SVG-støtte

SVG er en standard som for lengst har blitt implementert i de fleste populære nettlesere som blir brukt av verdens befolkning. Det er heller et spørsmål om hvor mye av standarden som fungerer i de ulike nettleserne. Dette varierer en god del fra nettleser til nettleser og det er kanskje ikke rart at SVG enda ikke er tatt i bruk aktivt ettersom man ikke kan garantere for at resultatet blir som forventet i de ulike nettleserne.

En nettleser har en lenger vei å gå enn andre for å implementere SVG, noe som kan ha en innvirkning på hvor mange utviklere og brukere SVG har. Internet Explorer har ingen innebygget støtte for SVG, men SVG støtte kan oppnås ved å benytte en plugin utviklet av andre aktører. Adobe har f.eks lenge utviklet en [SVG-viewer](#)⁸³, som gir Internet Explorer mulighet til å vise nesten alle elementene i standarden. Apache har også gjort en innsats for å utvikle en [plugin](#)⁷⁶ som Internet Explorer kan benytte, eller andre applikasjoner som skulle ha behov for SVG-støtte.

Flere av de andre populære nettleserne har gjort en implementasjon av SVG-standardens men ingen har kommet til det punktet at all funksjonalitet er støttet hundre prosent. Både Mozilla Firefox, Google Chrome, Apple Safari og Opera har alle prøvd å implementere SVG. Noen av dem har lyktes i større grad enn andre, men alle har begynt på en vei vi ser frem til å følge videre. SVG gjør det mulig for nettlesere å utføre avanserte animasjons oppgaver, samt generere egne tekst typer, relativt enkelt. Det vil mest sannsynlig få stor betydning for hvordan vi utvikler websider i fremtiden.

Jeff Schiller, som er en aktiv deltaker i [SVGIG](#)⁸⁴ eller SVG interest group, har laget oversikt, [tilgjengelig på nett](#)⁸⁵, over hvilke deler av SVG-implementasjon som er tilgjengelig i de ulike nettleserne. Det er en oversikt som tar for seg både browser og andre applikasjoner som implementere SVG-standardens. Vår oppgave tar ikke utgangspunkt i de andre applikasjonene som er spesifisert her, men kun nettlesere som er relevante og i bruk pr i dag. Det finnes gode statestikker på nettet over hvilke nettlesere som er relevante for tiden, blant annet [denne][2] som er en veldig god oversikt. Ut ifra denne oversikten kom vi frem til følgende nettlesere som skal vurderes opp mot SVG-standardens.

- Microsoft Internet Explorer 7 / 8
- Mozilla Firefox 2.0 / 3.0 / 3.5 / 3.6
- Google Chrome 2(Nightly-build) / 4
- Opera 9.6(9.5 er nærmeste) / 10.0
- Apple Safari 4

Alle nettlesere er godt representert på internett idag, og kjent av internett brukere i hele verden.

På informasjon siden om [SVG-status](#)⁸⁵ i de ulike nettlesere ligger det også en prosent andel som forteller hvor mange prosent av standarden som er støttet. Det er interessant at nettlesere som har bygget SVG-standarden inn i nettleser motoren, som f.eks Mozilla har gjort med Gecko og Safari har gjort med Webkit, kommer dårligere ut av denne testen imotsetning til Opera som har laget sin helt egen nettleser motor og bygget SVG-standarden inn i denne.

- Microsoft Internet Explorer 0.00% / 0.00%
- Mozilla Firefox 46.17% / 60.40% / 60.77% / 61.50%
- Google Chrome 81.39% / 82.12%
- Opera 94.16% / 94.34%
- Apple Safari 82.12%

Ut i fra prosent fordeling over kan man legge merke til at både Chrome 4 og Safari 4 har samme prosent fordeling, noe som er rimlig ettersom begge er basert på Webkit sin implementasjon av SVG. Firefox kommer dårlig ut i prosent fordeling, selv om det er en av de mest brukte nettleserne etter Internet Explorer. Det må også legges merke til at Internet Explorer ikke har innebygget støtte for SVG i det hele tatt.

[2]: http://gs.statcounter.com/#browser_version-ww-monthly-200902-201003-bar
"StatCounter Global Stats, Browser version, February 2009 to March 2010"

Dekningsgrad i implementasjonene

Mozilla Firefox har fått SVG-standardens byggd direkte inn i nettleseren. Mozilla har en egen prosjekt gruppe som jobber med SVG implementasjonen, i hovedsak mot Firefox. Det er blitt opprettet en [statusside](#)⁸⁶ hvor det ligger en oversikt over funksjonalitet som pr idag er implementert. Det er enkelt å legge merke til at flere moduler har deler som enda ikke er støttet. For å kunne sammenligne Mozilla sin SVG-implementasjon men andre nettlesere, skal vi trekke ut moduler som ikke er støttet av Mozilla og sammenligne disse mot andre nettlesere.

Moduler vi bør legge spesielt merke til:

- [Text](#)⁸⁷
- [Color-profile](#)⁸⁸
- [Cursor](#)⁸⁹
- [View](#)⁹⁰
- [Animation](#)⁹¹
- [Font](#)⁹²

SVG-implementasjon i Mozilla, kan vi utifra [statussidene](#)⁸⁶, konkludere med at har et stykke igjen før alt fungerer. Vi ser blant annet at støtten for symboler, som f.eks i japanske tegn eller i fonter, er dårlig. Det er ikke implementert i det hele tatt i text modulen i Mozilla sin implementasjon av SVG. Det er heller ikke mulig å spesifisere eget utsende på pekeren igjennom cursor modulen. Funksjonalitetet nevnt over er ikke det viktigste som SVG-standardens

implementer, derimot har vi animasjon og font modulen som burde være veldig relevante iforhold til å bruke SVG aktivt i utvikling. Alle funksjoner under disse modulene er enten ikke implementert eller inneholder bugs. Noe av det som faktisk er flott med SVG er det å enkelt kunne lage animasjoner på nett.

Opera har en av de bedre implementasjon av SVG-standard. Det ble også gjort en [undersøkelse](#)⁸⁵ av Jeff Schiller, hvor han benyttet en test pakke fra W3C for å gradere støtten for SVG i de ulike nettleserne. Det er fortsatt moduler som mangler i Opera også, som det også gjøre i Mozilla. Vi kan se ut ifra [statussidene](#)⁹³ til Opera, at mye av den samme funksjonalitet som manglet i Mozilla sin implementasjon heller ikke eksisterer her. Det står blant annet definert på disse sidene at SVG-implementasjon i Opera ikke støtter video eller lyd. Det er også ingen støtte for symboler i fonter eller f.eks japansk skriftspråk som består av ulike tegn.

Lyd og video støtte skal etterhvert bli integrert direkte i nettleseren ut i fra hva man kan lese om Opera sitt [arbeid](#)⁹⁴ med nettleseren. Dette vil da komme i sammenheng med HTML5 som vil gjøre multimedia i nettlesere enklere. Da er det nok naturlig og anta at det ikke er prioritert å implementer video eller lyd i SVG, ettersom man uansett vil få tilgang til dette igjennom HTML5 når det blir tilgjengelig.

Mozilla Firefox baserer seg på [Gecko](#)⁹⁵, som er en motor for å vise bilde og tekst i nettleseren, og implementasjonen av SVG ble derfor gjort opp i mot denne motoren. Opera derimot har laget sin helt egen implementasjon, siden denne ikke baserer seg på noen separat motor. Alt er altså byggd for å kun fungere mot Opera. Chrome, som er Google sin nettlesere og relativt ny på markedet, og Safari, Apple sin nettlesere som følger med OSX, baserer seg derimot på [Webkit](#)⁹⁶. Webkit kan sammenlignes med Gecko motoren som Mozilla Firefox benytter, og er grunnstenen i nettleseren. Implementasjon av SVG er derfor gjort i Webkit, og vi sammenligner derfor Webkit, ikke Chrome og Safari hver for seg.

Webkit har mange likheter med blant annet Mozilla, men ut ifra [statussidene](#)⁹⁷ virker det som det eksister mangler eller halveis implementasjoner på moduler som f.eks Mozilla og Opera har implementert fullstendig. Text modulen heller ikke her støtte for symboler, som i Opera og Mozilla, og det kan virke som dette er et generelt problem å implementere. Webkit har heller ingen fullstendig implementasjon av Filter modulen. Det er få tall som ikke er prøvd implementert men de aller fleste inneholder bugs eller er delvis støttet. Det Webkit har klart imotsetning til Mozilla er å implementere store deler av Animation modulen, selv om mye ikke er fullstendig. Webkit har også implementert store deler av Font modulen, som enda ikke Mozilla og Opera har fått til.

Internet Explorer fra Microsoft har derimot ingen innbygget støtte for SVG. Det ser nå lysere ut for Internet Explorer, ettersom det har blitt kjent at Microsoft har [meldt seg inn i SVG WG](#)⁹⁸, forhåpentligvis for å bygge SVG-standard inn i IE9. I Internet Explorer 8 og tidligere finnes det ingen støtte for SVG-

standarden, uten at det blir benyttet en ekstern plugin. Adobe har f.eks laget en slik plugin som kan benyttes for å [vise SVG i IE](#)⁸³. Det finnes også andre tillegg som kan installeres for å oppnå SVG-støtte, der i blant [Batik toolkit fra Apache](#)⁷⁶ som implementere SVG-spesifikasjonene.

Funksjonalitet som ikke er implementert

Det finnes også en mer detaljert oversikt over hvilke elementer de ulike nettleserne støtter iforhold til SVG. Denne oversikten finnes på samme sted, som [prosent-fordelingene](#)⁸⁵. Oversikten gir en veldig god indikasjon på hvilke områder av SVG-standardens som ikke er implementert i de respektive nettleserne.

Det første vi legger merke til er at det finnes mange røde felter totalt. Det er så klart noen nettlesere som har flere røde felter enn andre som man kan se utifra prosent fordelingen som ble nevnt over. Første som virkelig er merket med røde felter er filtre. Disse gjør det mulig å legge til ulike effekter på bilder, som f.eks uklarhet, lys eller skarpe kanter.

Mozilla Firefox har i sine siste versjoner hatt full støtte for filtre. Eneste versjon som ikke hadde noen støtte for filtre var Firefox 2.0. Både 3.0, 3.5 og 3.6 har hatt god støtte for filtre, med unntak av 3.5 som manglet støtte for displace filteret.

Opera har også hatt god støtte for disse elementene, bortsett fra versjon 8.5 hvor det ikke fantes støtte i det hele tatt. Det er også de eneste som har implementert filtre av nettlesere vi har sett på.

Både Chrome og Safari som begge baserer seg på Webkit har ingen støtte for filtre. Det kan se ut som at Chrome har prøvd å få til støtte i versjon 5 beta, men denne ser utifra oversikten relativt eksperimentel ut.

Det er generelt samme resultat på de resterende filter elementene som man finner på tester litt lenger ned på [statussiden](#)⁸⁵. Noe som egentlig er interessant, fordi det viser at man rett og slett i noen nettlesere bare har droppet hele denne modulen. Er det noe man har gjort med vilje, eller er det på grunn av arbeidet som ligger under SVG-standardens og påvirker.

Det er derimot motsatt med font elementene, som gjør det mulig for SVG å tegne opp bokstaver på ulike måter. Det ser ut som Webkit har implementert flere av font elementene som igjen gjør det mulig for både Safari og Chrome og bruke disse. Opera har også fått med disse i sin implementasjon av SVG, men Firefox har i de fleste versjoner feilet i å implementere disse.

Det er egentlig en viktig del av SVG standarden og kunne vise fonter korrekt i nettleser, for at man i det hele tatt skal kunne lage en webside eller bruke deler av SVG i en webside uten å måtte tenke på om det vil se annerledes ut i de ulike nettleserne. For en designer og utvikler gjør dette, font er et releativt viktig

element når det kommer til tekst på web, at SVG ikke blir veldig bruklig som det er implementert idag.

En annen bit oversikten er animasjons elementene. Det første vi oppdager er at Firefox ikke har støtte for noen av animasjons elementene bortsett fra 3.7-Alpha. I forhold til andre nettlesere som har f.eks har vært dårligere enn Firefox på andre ting. Vi kan f.eks nevne Safari og Chrome, som i mange tilfeller mangler implementasjon av elementer Firefox har fått til. Animasjons elementene er bedre implementert i både Chrome og Safari, iallefall i de siste versjonene. Det er elementer som kun har blitt implementert halveis eller inneholder mangler men det meste av animasjons elementene er implementert i både Chrome, Safari og Opera. Det kan se ut som vi får animasjons støtte når Firefox 3.7 når markedet.

Det siste røde feltet er text elementer i SVG. Det kan se ut som Firefox har hatt problemer med å implementere disse elementene i alle sine versjoner. De andre nettleserne hatt en relativt feilfri implementasjon men det er et par stykker som enda ikke er helt fullført eller mangler.

Generelt kan det se ut som de fleste av nettleserne har fått det til når det kommer til implementasjons av SVG-standarden, men det er relativt stor forskjell på hvilke elementer som faktisk er støttet i de ulike nettleserne. Dette gjør det vanskelig å ta høyde for spesiell funksjonalitet når man skal utvikle f.eks websider med SVG innhold og man ikke kan regne med at animasjoner fungerer som de skal, eller om fonten man har valgt å bruke vises likt i allefall nettlesere. Dette er en veldig svakhet, som gjør jobben til utviklere og designere vanskelig. Det kan være en indikasjon på at ting begynner å bli bedre ettersom jo høyere versjons nummerne blir på de ulike nettleserne. Dette kan bety at SVG-standarden kan bli brukt mer aktivt i web applikasjoner.

Internet explorer ikke nevnt ovenfor av en grunn, den støtter ikke SVG uten å måtte ha installert en plugin for å vise SVG. Det er påbegynt arbeid med SVG i Internet explorer i Januar 2010. Noe som kan bety at vi kanskje får se en Internet Explorer også med SVG støtte. Dette vil nok gjøre SVG mer kjent og vil i beste tilfelle øke bruken av SVG. Det er først da vi vil se 100% korrekte implementasjon av SVG. Foreløpig er det Opera som når høyest på listen, og inneholder det aller meste av elementene.

Mangler i implementasjon av SVG

Mozilla Firefox har i hovedsak mangler i to av SVG-modulene som jobbes med. Dette er Font og Animasjons modulen. Animasjons modulen står det verst til med ettersom denne inneholder elementer som enten ikke er implementert, og de som er prøvd implementert inneholder mangler som gjør at de ikke fungerer på en riktig måte i forhold til W3C sin SVG-standard. Første element som ikke fungerer korrekt er animate, som gjør det mulig å animere en enkel attribut eller ting over tid. Det er lagt inn en bug [rapport](#)⁹⁹ på denne modulen, som finnes i bugzilla. Et

annet element som er markert som manglet er, `animateTransform`. Elementet skal blant annet gjøre det mulig å skalere eller rotere en ting i SVG, f.eks et rektangel eller en firkant. Det er også her lagt inn en bug rapport¹⁹⁹ i tracking systemet mozilla benytter under utvikling. Elementet fungerer ikke som det skal, noe som har opprinnelse i feilen som også eksisterer i `animate` elementet. Dette gjør at det å animere elementer ikke fungerer i SVG-implementasjon i Firefox.

Den andre modulen som enda ikke er ferdig implementert i Firefox er Font modulen. Foreløpig har Mozilla ikke klart å vise mere avanserte fonter, eller fonter som inneholder spesielle symboler som man f.eks finner i japansk tegnsatt. Dette fører til at fonter generelt ikke vil fungere korrekt. Og isteden for å vise deler av fonten som faktisk fungerer eller gi tilbake en generell font, blir tekst som bruker en avansert font ikke bli vist i det hele tatt. Det har blitt også her lagt inn en [bug](#)¹⁰⁰ i bugzilla, som med animasjons feilen. Dette skaper problemer for å vise tekst som blir generert av SVG generelt og vil igjen gjøre SVG upolitelig til å vise tekst i når det blir brukt avanserte fonter.

Webkit har flere moduler som inneholder mangler. Dette går på flere av de samme modulene som Firefox har hatt problemer med å implementere men også Cursor modulen, samt View. Cursor modulen gjør det mulig å lage en egendefinert peker som kan benyttes i applikasjonen. F.eks om man har lyst til å bruke et eget ikon som skal fungere som mus. Det finnes ingen bug henvisninger på cursor modulen, til hva som faktisk er feil. Men modulen er definitivt ikke implementert korrekt og markert med gult. View modulen har fått registrert en [bug](#)¹⁰¹ som forteller at det ikke er mulig å hente ut `currentView`. Det er hva vi har i nettleseren på et gitt aktivt tidspunkt, og W3C har selv kommentert at denne er vanskelig og implementere.

Webkit har også flere svakheter som også eksisterer i implementasjon til Firefox. Dette går da i hovedsak på animasjons modulen. Flere av elementene i animasjons modulen inneholder feil, dette gjør blant annet at det ikke er mulig å sette attributter under en animasjon for en vis tidsperiode. Det er heller ikke mulig å flytte en ting et på en linje, eller skalere og rotere et elementet for å lage en animasjon. Dette er relativt viktige deler når det kommer til å lage animasjoner. F.eks når man skal få ting til å fade inn, og fade ut eller bare vil at ting flytter seg fra et sted eller annet. Implementasjon av animasjons modulen er derfor relativt ubrukelig i webkit. Samme gjelder for gradevis endringer i farger, hvor det har blitt registrert en [bug](#)¹⁰² i Webkit sin bugzilla.

Opera har ikke spesifisert steder hvor elementer i de ulike modulene kun er delevis implementert. Vi kan derimot utifra den [generelle](#)⁸⁵ SVG-status siden, som benytter SVG tester, trekke ut en konklusjon på hvordan det står til med SVG-støtten i Opera. Ut ifra status-sidene ser man få tegn til elementer som fungerer delevis. Det eneste som kan nevnes er at Opera generelt har flere grønne felter enn både Webkit baserte nettlesere og Mozilla. Det finnes et par tester som viser at det kun er delevis støtte tilgjengelig. Dette er blant annet på animasjons testen, og på testen som går på fonter som inneholder symboler.

Det ser fortsatt ut som både font og animasjon er bedre implementert i Opera enn i Webkit og Mozilla.

Microsofts rolle i utbredelsen av SVG

Internet Explorers manglende støtte for SVG

Fra analysen av nettlesere tidligere ser vi at Microsoft sin Internet Explorer (IE) aldri har hatt innebygget støtte for SVG. Man har alltid vært avhengig av et tredjepartstillegg (plugin) for å kunne se SVG i IE. Den [mest populære har til nå vært Adobe sin SVG Viewer](#)¹⁰³, men andre har nå kommet på markedet fordi Adobe valgte å [stoppe å utvikle sin plugin](#)¹⁰⁴.

IE har siden [versjon 5.0](#)¹⁰⁵ hatt støtte for et annet grafikk-språk som heter VML (Vector Markup Language). VML er implementert i XML på lik linje med SVG, men er en mye eldre implementasjon som aldri har blitt standardisert. Vi kommer inn på VML i litt mer detalj senere.

Fordi VML allerede var implementert i IE var Microsoft [ikke interessert](#)¹⁰⁶ i å legge inn støtte for en konkurrerende teknologi som SVG. De mente det var nok å ha et vektorformat og var derfor uvillig til å støtte en åpen standard som SVG. Sammen med det faktum at IE sitt utviklerteam nærmest ble lagt ned etter utviklingen av IE6 og at det var [stille på nettleserfronten i over 5 år](#)¹⁰⁷ førte til en stagnering av nettlesermarkedet.

Det førte til store problemer for SVG WG, fordi Microsoft hadde gitt klart uttrykk for at VML var en standard som [ikke skulle endres/videreutvikles fordi den allerede var i bruk](#)²⁰. W3C ble da sittende mellom barken og veden. De kunne utvikle en standard som de hadde kontroll over og kunne videreutvikle, som markedslederen ikke var interessert i å støtte, eller de kunne ratifisere en standard de ikke kunne videreutvikle, men som ville være mulig å få god markedspenetrasjon på i løpet av relativt kort tid. Det at SVG eksisterer som en standard i dag som ikke er kompatibel med VML viser klart og tydelig at de valgte å gå for den første løsningen. Dette har gitt oss en markedsituasjon hvor nettleseren med størst markedsandel ikke støtter den ledende og mest anerkjente teknologien på markedet.

Helt siden IE fikk støtte for VML har Microsoft vært [uvillig til å endre sitt standpunkt](#)¹⁰⁶ på om de ønsker å implementere SVG i nettleseren. Dette, sammen med det faktum at Microsoft ikke var villig til å videreutviklet IE, har ført til at sluttbrukere har begynt å benytte andre nettlesere, slik som Firefox, Safari, Opera og Chrome. Alle disse nettleserne støtter SVG i varierende grad, som tidligere avklart. Det at IE sine markedsandeler har [falt drastisk de siste årene](#)¹⁰⁸ har gjort at Microsoft har vært nødt til å revurdere sin strategi hvis de ønsker å beholde brukerne. Det at EU-domstolen også har [gitt medhold](#)¹⁰⁹ for at Microsoft driver med monopolistisk oppførsel rundt tilgang til alternative nettlesere har gitt sluttbrukere en mer synlig opsjon når det kommer til deres valg av nettleser. Dette, sammen med [utbredelsen av diverse mobile enheter](#)¹¹⁰ som [ikke støtter flere av de alternative teknologiene](#)¹¹¹ vi kommer inn på senere, har ført til at behovet for SVG fra web-utviklere bare blir sterkere og sterkere.

Microsoft melder seg inn i SVG Working Group

I januar 2010 ble det annonsert at Microsoft har [søkt om medlemskap i SVG WG](#)⁹⁸. Dette kom som et [stort sjokk](#)¹¹² (et positivt sådan) på web-utviklere verden over. Det ble synset mye frem og tilbake om dette betydde at Microsoft endelig hadde endret sin strategi og om dette betydde at en fremtidig versjon av Internet Explorer ville få støtte for SVG. Da Microsoft ble spurt om dette betydde at en fremtidig versjon av IE ville få støtte for SVG valgte Microsoft å [ikke ta stilling til det spørsmålet](#)¹¹³ på det tidspunktet.

Som vi har sett fra statistikken på epostliten (nevnt tidligere) ser det ut som om Microsoft har valgt å benytte sin stemme og påvirker utviklingen av standarden med sin tilstedeværelse. I tillegg er de fremdeles i [good standing med SVG WG](#)¹⁴, som betyr at de møter opp til de regelmessige møtene og følger opp pliktene i deres medlemskap.

Microsoft IE9 vil støtte SVG

I mai 2010 annonserte Microsoft at deres neste versjon av Internet Explorer kommer til å [støtte grunnleggende elementer i SVG 1.1](#)¹¹⁴. Annonseringen viser at de støtter følgende elementer fra standarden (direkte utdrag):

- Most SVG document structure, scripting (eventing), and styling (inline and through CSS)
- Many presentation elements and their corresponding attributes and DOM, including:
 - paths
 - shapes
 - colors
 - transforms

Dette betyr at grunnleggende grafikk-operasjoner samt hendelseshåndtering og scriptstøtte nå skal virke. Selv om de ikke støtter animasjon, tekst, filtre og raster-bilder betyr det uansett at man nå skal ha mulighet til å lage avanserte brukergrensesnitt med SVG.

Det at man ikke har støtte for tekst og raster-bilder, samt noen av de grunnleggende filtrene, vil føre til at web-utviklere må benytte tegneoperasjonene og tradisjonelle HTML-metoder for å kombinere tekst, raster og vektorgrafikk for å få til det de ønsker på de populære nettleserne. Forhåpentligvis vil man få støtte for mer SVG-funksjonalitet før den endelige versjonen av IE9 foreligger.

Alternativer til SVG

Det kan være mange grunner for at SVG aldri har fått så mye oppmerksomhet som det har akkurat nå, men noe av grunnen er nok alternativene til SVG som har vært tilgjengelig like lenge.

Det er i hovedsak SVG som er den åpne løsningen for multimedia og animasjon på nett, og den har også blitt definert som en åpen web standard av W3C. Det finnes flere store proprietære konkurrenter, som har fått mye større annerkjennelse. Vi kan blant annet nevne Adobe Flash og Microsoft Silverlight, som begge har blitt tatt i bruk av utviklere og blir benyttet i stor grad på nettsider i dag.

Flash har alltid hatt den største markeds andelen på grunn av sin tidlige ankomst. Adobe har også utviklet god funksjonalitet for både video og lyd via Flash som SVG enda ikke har noe god implementasjon på. Mye av grunnen til at det finnes så mange alternativer til SVG er at SVG aldri har blitt skikkelig implementert i noen nettleser, men det har heller vært et litt uferdig prosjekt som har gjort det vanskelig for utviklere og ta det i bruk. Trenden vi ser nå er at flere og flere begynner å se mot SVG, Microsoft har blant annet satt seg villig til å ta i bruk SVG i Internet Explorer 9.

Vi skal derfor se hvorfor SVG er bedre enn mange av de teknologiene som allerede eksisterer på internett. Det er ikke uten grunn at W3C har valgt å legge ned tid i SVG.

Hvordan benytter utviklere Adobe Flash fordi SVG ikke er tilgjengelig?

Adobe Flash har lenge vært en viktig del av vår hverdag på internett. Reklamsjon er blitt gitt et helt nytt medium med Flash. Da det enkelt nå kan produseres spennende snutter som fanger brukerens oppmerksomhet. Det også mange sider som er utviklet fullt og helt i Flash, som vil lage en helt spesiell brukeropplevelse.

Først og fremst er Flash en multimedia plattform som nå vedlikeholdes av Adobe. Det er mulig å lage interaktive nettsider ved å bruke Flash for å vise video, lyd og animasjoner. Flash er også den siste tiden blitt et verktøy for å lage såkalte RIA, eller "Rich internet application". Flash benytter vektor og raster grafikk for å lage animasjoner. Det gjør det mulig å lage animasjoner som kan skaleres etter behov uten at man mister skarpheten. Dette er en av fordelene ved vektorgrafikk.

Flash har også fått et objektorientert script språk, ActionScript, som utviklere kan bruke for å øke funksjonalitet i Flash snutten. Dette kan for eksempel være at man vil koble opp mot eksterne script og hente ned informasjon eller lagre informasjonen som blir skrevet inn.

Eneste kravet for å vise flash animasjoner og videoer er at man installerer en plugin fra adobe, Adobe Flash Player.

Fordeler ved Adobe Flash

Adobe Flash har lenge vært markeds dominerende når video, lyd og animasjon skal vises i nettleseren. Alle har gjort seg vant med at en plugin må installeres for å kunne se siste trailer av en kommende film eller en video reportasje fra en avis. Etter at Microsoft tok i bruk under utvikling av MSN siden sine, har flere og flere fulgt etter. Idag benytter store deler av nettsidene vi besøker flash på deler eller hele siden.

Utvikler som ønsker å bruke animasjoner eller video i sitt arbeid, kan være sikker på at de aller fleste vil kunne vise innholdet om de benytter Flash som teknologi. Utviklere kunne valgt å benytte f.eks SVG til denne oppgaven, da også SVG gjør mye av den samme jobben som Flash gjør, men SVG har ingen hundre prosent god implementasjon og ingen nettlesere støtter all funksjonalitet SVG standarden har å tilby. Noen støtter ikke SVG i det hele tatt, uten en plugin, og da kan man like gjerne benytte Flash for å lagre mindre jobb for sluttbruker.

Ulemper ved Adobe Flash

Med tiden har vi blitt mer bevist på hva vi benytter av applikasjoner og tillegg for å kunne se det vi vil på nettet. Vi har også blitt mer bevist på hvilke teknologier vi støtter på bakgrunn av åpenhet mot brukermassen, stabilitet og sikkerhet. Jobben som Adobe Flash gjør kunne og burde blitt gjort med andre teknologier med bakgrunn i flere punkter.

Først kan vi se på sikkerheten i Adobe Flash opp igjennom årene, og det er ingen lys verden vi får innblikk i. Adobe Flash er kanskje en av de store synderne med tanke på sikkerhetshull og mulighet for å kunne eksekvere skadelig kode på klient siden. Det ble gjort en undersøkelse av blant annet Symantech som sa at Adobe Flash var en av de mest brukte teknologien for å eksekvere skadelig kode på nettbrukeres maskiner.

For å kunne utvikle noe i Flash kreves det egne verktøy som kan kompilere og generere koden som skrives slik at vi sluttresultatet kan vises i nettleseren eller Adobe Flash Player. Det er en stor del verktøy ute på markedet som gjør denne jobben, både gratis og kommersielle verktøy. Det er ofte at kommersielle verktøy må velges siden, siden mange av gratis verktøyene ikke gjør konverterings jobben godt nok.

Utvikling av SVG krever mindre verktøy enn Flash. Utvikleren kan velge en tekst editor de kjenner og kan bruke effekten uten tidskostnaden ved å måtte lære et nytt verktøy. En SVG kan enkelt testes underveis, ettersom det ikke er behov en ekstra plugin kan utvikleren bare åpne SVGGen i nettleseren. SVG er strukturert

tekst i XML format, så for en hver utvikler med litt forståelse for XML formatet kan enkelt tolke SVG filer.

En ekstra fordel ved SVG er at formatet lagres som tekst. Dette gjør det mulig å komprimere innholdet enda mer, ved å bruke f.eks gzip.

Det er også viktig å nevne at Adobe Flash krever en egen plugin for å kjøre Flash formatet. Dette fordi det ikke eksisterer noen implementasjon i nettleserne for å kunne lese Flash direkte uten å benytte tredjeparts moduler.

SVG er implementert direkte i nettleseren og krever derfor ingen ekstra programvare for å kunne vises. Dette gjør det enklere for brukeren å få informasjonen, samtidig som det reduserer antall ekstra og tredjeparts programvare man må ha installert. Det er også viktig å påpeke at støtte for SVG ikke er helt hundre prosent enda, men dette forbedres daglig hos alle de store nettleserne og pr idag er har flere av de store mer en god nok implementasjon for at SVG kan bli tatt i bruk av flere utviklere.

Adobe Flash er et hundre prosent proprietært prosjekt. Det er Adobe som eier alle rettigheter til formatet og det er bare Adobe som kan rette feil eller implementere ny funksjonalitet. Flash er blitt et format som brukes overalt på internett, det er til og med flere store sider som baserer seg på å vise video ved hjelp av Flash. Det er derfor skremmende at dette ikke er en teknologi som også er tilgjengelig for allmenheten og kontrollert av et sentralt organ.

I motsetning til Flash er flere andre teknologier som blir benyttet på nettsider og kontrollert av en sentral enhet hvor store aktør innenfor internett markedet idag åpne standarder. CSS, JavaScript og HTML er teknologier som er åpne for alle, er med å bestemmer. Dette gjelder også for SVG som er en åpen standard, og utviklere som er interessert i å være med i utvikling kan selv ta ansvar for å rapportere feil.

FIXME: Legge lenker inn i teksten.

Kan Microsoft SilverLight også benyttes for å omgå mangel på SVG-støtte?

Microsoft Silverlight er på mange måter det samme som Flash fra Adobe, pakket inn i kjent Microsoft stil. Silverlight er først og fremst et rammeverk for utviklere som bruker ASP, C# eller andre språk støttet av Microsoft. Dette rammeverket gjør det mulig å lage grafikk, animasjoner å vise både lyd og bilde. Rammeverket har også fått deler av .NET rammeverket integrert, slik at mye av den samme funksjonaliteten som finnes i standard .NET biblioteket finnes i Silverlight.

Silverlight er også tilgjengelig på andre plattformer enn Microsoft sine egne, igjennom Moonlight. Moonlight er utviklet av Novell, og gjør det mulig å bruke Silverlight på både Linux og BSD plattform.

Microsoft har med Silverlight gjort det mulig for utviklere å bruke de samme verktøyene som de er vant med i utviklingen av .NET applikasjoner. Utvikleren kan også benytte en tekst editor for å lage en Silverlight applikasjon, men dette er en mer komplisert prosess enn å bare bruke f.eks Visual Studio hvor mye av jobben blir automatisert.

Fordeler ved Microsoft Silverlight

Microsoft har laget et rammeverk for å lage større applikasjoner som benytter både grafikk, animasjoner, lyd og video. Det er viktig å se at dette ikke bare er en standard å vise grafikk på nett men at det er et rammeverk for utviklere som kan brukes for å lage rike web applikasjoner. Silverlight begrenser seg altså ikke til kun å vise grafikk, animasjoner, video og lyd på nett som SVG kanskje gjør.

Ulemper ved Microsoft Silverlight

Silverlight har sine fordeler, men det er ikke uten ulemper når vi skal sammenligne den mot SVG. Siden SVG ikke har like mange muligheter som Silverlight, er det en mye mer spesialisert teknologi.

Silverlight er som sagt et rammeverket, og det blir ikke generert en fil som inneholder alle menter brukt i en Silverlight applikasjon. Det er flere filer, og mapper som må være tilstede på server siden av en applikasjonen for at den skal fungere. Det er også relativt komplisert struktur på noen av filene, og kan derfor være vanskelig å sette sammen en applikasjon uten et skikkelig verktøy.

SVG har en stor fordel når det kommer til antall filer små må være tilstedet, siden den kun krever filen som inneholder grafikken. Dette er også en tekst fil, som ikke trenger noe annet enn en nettleser for å tolkes. SVG kan også få store filer, med mange linjer kode men man vil fortsatt slippe å trekke inn biblioteker eller andre filer for å vise grafikken som er laget. Siden det kun er en fil som bruker den velkjente XML strukturen, kan SVG grafikk enkelt lages i en tekst editor.

Silverlight er som Flash en klient side applikasjon. Det vil si at det er nettleseren som tar seg av kjøringen av Silverlight applikasjonen. Nettleseren har ingen innebygget støtte for Silverlight, og trenger derfor tredjeparts programvare for å kunne vise applikasjonen. Det er sjeldent positivt når en bruker oppsøker et nettsted og trenger enda en plugin for å kunne vise innholdet. Brukeren hadde fått en bedre opplevelse om andre teknologier kunne brukes for å slippe alle pluginene.

SVG har denne fordel, siden det støttes direkte i nettleseren trenger ikke brukeren å bekymre seg om å laste ned ekstra tillegg for å finne innholdet på ulike nettsider. Ettersom det er store forskjeller i dag på alder og ferdigheter på internett brukere er det viktig å gjøre mest mulig informasjon tilgjengelig for flest mulig.

Egentlig kan man stille spørsmål ved hvorfor det var behov for enda en teknologi som gjorde den samme jobben som flere andre før den. Vi kan f.eks mange likheter i mellom Silverlight og Flash. Mange vil gå så langt å si at Silverlight er Flash i en Microsoft wrapping, som på mange måter er korrekt. Hvis vi sammenligner f.eks hvordan SVG sin XML og Silverlight sin XAML ser ut når nettleseren skal tolke det. Er dette veldig likt, så mange stiller spørsmål ved hvorfor Microsoft ikke heller tok i bruk teknologi som allerede var tilstedet, SVG, isteden for å lage noe helt eget og proprietært.

FIXME: Legge lenker inn i teksten.

Kan JavaScript-bibliotek som Raphaël være et alternativ til SVG?

[RaphaëlJS](#)¹¹⁵ er et JavaScript-bibliotek som baserer seg på SVG standarden for å kunne vise animasjoner og vektor grafikk i nettleseren. Den benytter også seg av VML, som er Microsoft versjon av SVG, for å kunne vise vektorgrafikk og animasjoner selv i Internet Explorer. Dette gjør det mulig for utviklere og ta i bruk en enkel kilde for å vise animasjoner og grafikk, nemlig Raphael sitt JavaScript bibliotek.

Ved å inkludere samt benytte dette når det skal genereres vektor grafikk slipper man å tenke på om grafikken vil vises likt i de ulike nettleserne fordi biblioteket emulerer selv funksjonalitet som ikke er tilgjengelig i SVG implementasjon for nettlesere. Derfor kan man være enda litt sikrere på at innholdet vil bli vist på korrekt måte uavhengi av nettleser.

I prinsippet kan man ikke kalle Raphael sitt JavaScript bibliotek et alternativ til SVG siden den faktisk tar i bruk SVG, men emulerer funksjonalitet som enda ikke er støttet hundre prosent i de ulike nettleserne. Det kan heller være et godt hjelpemiddel for utvikler vant med en imperativ programmerings form. Som vil slippe å sette seg grundig inn i f.eks XML syntaks for å kunne lese SVG filer direkte, men heller bruke et sett med funksjoner for å lage grafikken det er behov for.

Fordeler ved Raphaël sitt JavaScript bibliotek

Selv om ikke Raphaël sitt bibliotek kan være noen nytt alternativ til SVG standarden er det fortsatt et nyttig verktøy for utvikling av vektor grafikk.

Raphael sitt JavaScript bibliotek gjør det mulig å lage grafikk ved å bruke funksjoner som man ville gjort i f.eks Java eller C++. Biblioteket har altså et imperativt programmerings fokus, i motsetning til SVG som er deklarativt. Ved å bruke denne programmerings formen er det enklere å f.eks duplisere elementer eller ta valg basert på hendelser i koden.

SVG benytter deklarativ programmerings form i sine tekstfiler som kan tolkes av nettleseren. For utviklere eller brukere kjente med f.eks XML og HTML som begge er deklarativ språk, er det en kort læringskurve for å kunne lage avanserte animasjoner. De som ikke er kjent med denne formen for programmering kan ha mer nytte av f.eks biblioteket til Raphael som lager grafikk ved å bruke kjent programmerings stil.

Det kan også være en tung affære å gjøre endringer på et SVG element etter å ha skrevet komplisert kode til animasjoner og grafikk. Det kan f.eks være at det har blitt valgt feil farge, eller gjort en skrive feil i en tekst som blir definert flere steder for animasjon. I slike tilfeller kunne man slippet unna med mindre omskriving ved f.eks å bruke Raphael sitt bibliotek og duplisert elementer med f.eks en for løkke.

Ulemper ved bruk av Raphaël JavaScript-bibliotek

Biblioteket er ikke direkte støttet av nettleseren. Det kreves at et bibliotek er importert i koden på nettsiden før eventuelle animasjoner begynner å tegnes opp. Vi ser her noe av det samme som må til for å få blant annet Flash og Silverlight til å fungere, men Raphael er alikvel bedre ettersom det ikke er opp til brukeren å legge til noe ekstra, men opp til utvikleren.

I en optimal verden er tredjeparts moduler som Flash og Silverlight byttet ut med SVG funksjonalitet og denne er implementert med samme funksjonalitet i alle nettlesere. Vi er enda ikke kommet dit at SVG har full støtte i alle nettlesere men det er fortsatt tungvint å måtte legge et lag mellom nettlesere og klient for å få vist grafikk og animasjon.

Raphael sitt bibliotek har tatt utgangspunkt i grafikk, samt animasjons funksjonaliteten til SVG standarden. Dette har allerede blitt implementert i de fleste nettlesere igjennom SVG. Etterhvert som dette utvikles videre kan man spørre om det faktisk er nødvendig med et eget bibliotek for å oppnå funksjonalitet som senere vil eksistere i alle nettlesere med SVG, selv Internet Explorer har annonsert at de vil ha en SVG implementasjon ferdig i IE 9. Det har i en lenger periode gjort det enklere for utvikler å lage animasjon som fungerer i alle nettlesere, men vil bli overflødig så fort fulle implementasjoner av SVG blir tilgjengelig i nettlesere.

Raphael sitt Javascript bibliotek vil først og fremst være et verktøy for å bruke SVG teknologien som allerede finnes i nettleserne. Det hadde ikke på egenhånd fungert, om det ikke hadde SVG i bakhånden. Ettersom den bruker store deler av SVG standarden for å kunne vise elementene som lages ved hjelp av dette biblioteket.

Inntil vi ser en jevn og god støtte i alle de store nettleserne er det behov for slike biblioteker som gjør det mulig å utnytte funksjonalitet som enda ikke fungerer helt

prikkfritt slik at vi kan bli kjent med standarden og hva den kan brukes til i fremtiden.

FIXME: Legge lenker inn i teksten.

[6]: "Raphaels Paper - SVG Open 2009"

Microsoft VML, et alternativ til SVG

VML har samme deklorative fokuset som SVG, og benytter også XML syntaks for å lage grafikk og animasjoner. Det som er annerledes med VML er at produktet kommet fra Microsoft, og gjør mye av jobben SVG gjør for de fleste store nettlesere idag for Internet Explorer.

VML er et propriært språk utviklet av Microsoft som ble presentert for W3C som en ny standard for animasjon og multimedia på nett. SVG valgte bort dette språket til fordel for SVG.

Etter at W3C startet utviklingen av SVG isteden for VML, ble arbeidet med VML avsluttet. Selv om utviklingen ble avsluttet har Microsoft valgt og fortsette implementering av teknologien i nettleserene sine fra Internet Explorer 5.5 og oppover. Dette gjør det mulig for utviklere også idag og bruke VML for å vise animasjoner og grafikk på samme måte som SVG.

Fordeler ved Microsoft VML

VML er det eneste språket som ligner SVG som fungerer i Internet Explorer. Det fungerer også bra, og kan vise både grafikk og animasjoner som SVG kan gjøre i andre nettlesere. Det gjør at VML foreløpig er veldig nyttig for utviklere som et språk likt SVG for å ha en form for cross-browser support i grafikken de lager. SVG har enda ikke kommet dit at Internet Explorer støtter standarden, og det er derfor behov for VML enda liten stund til.

En annen fordel med VML er at det i forhold til f.eks språk som Flash og Silverlight bruker XML stuktur. Dette er samme struktur som SVG bruker for å vise grafikk og animasjoner. Dette gjør for det første at koden er liten i størrelse og kan enkelt komprimeres. Det er også enkelt for utvikler som har jobbet med SVG og forstå strukturen i VML. Sammenligning av syntax viser store forskjeller, men dette er kun et spørsmål om å lære hvordan VML skal brukes.

Siden VML benytter XML struktur er det også mulig å konvertere mellom VML og SVG. Dette trenger ikke å være en enkel prosess, men det er i prinsippet mulig siden begge bruker en XML struktur.

Ulemper ved Microsoft VML

Først og fremst så er VML enda en ting som utviklere må ha ta hensyn til når de skal ta i bruk grafikk og animasjon i nettleseren. Vi kan bare se hvor mye problematikk ulik tolkning av CSS har skapt for web designere for å få et likt resultat i f.eks Internet Explorer og Mozilla Firefox. Dette er samme teknologi i to nettlesere, nå skal to teknologier virke i to nettlesere.

Det kan være enkelt å f.eks legge ved både VML og SVG kode, så er det ikke behov for å ta hensyn til hvilke nettleser som blir brukt for å vise innholdet. Dette er tungvint når man er ute å få en standard som alle kan benytte.

Det kunne vært mulig å generert kode for enten VML eller SVG basert på hvilken nettleser som ble brukt av klienten, men det måtte lages en eller annen form for kode generator for SVG og VML som dynamisk kunne generere korrekt kode slik at grafikk og animasjoner ble vist på rett måte.

VML er veldig nettleser spesifikt, det fungerer faktisk i kun en nettleser. Dette er lite positivt ettersom all utvikling av VML grafikk, vil måtte skrives om til noe annet for at andre enn IE brukere skal kunne se innholdet. Dette er kanskje en av hovedgrunnene til at VML ikke ble tatt opp som en standard i W3C men at W3C heller tok deler av VML og startet SVG utviklings gruppen.

VML har blitt en del av historien til Microsoft ettersom all videre utvikling av denne teknologien ble avsluttet i 1998. Etter dette har Microsoft ikke gjort forbedringer eller prøvd å lage mer funksjonalitet. Dette kan ha sammenheng med nederlag hos W3C da VML ikke ble tatt opp som offisiell standard for multimedia på internett.

Det er derfor til etter tanke at VML eksistens kun er tilstedet i fravær av annen teknologi som fungerer like godt i Internet Explorer. Hadde Microsoft gjort en innsats for utvikling av SVG også for Internet Explorer ville det vært mulig for utviklere og brukere heller å fokusere mot SVG isteden for å tenke på begge.

FIXME: Koble opp referanser.

Konklusjon

FIXME: Mangler helt og holdent.

Bibliografi

1. <http://github.com>
2. <http://www.w3.org/Graphics/SVG/>
Scalable Vector Graphics
3. <http://www.w3.org>
World Wide Web Consortium
4. http://www.w3.org/2007/11/SVG_rechartering/SVG-WG-charter.html#coordination
SVG Dependencies
5. <http://www.w3.org/standards/xml>
eXtensible Markup Language
6. http://en.wikipedia.org/wiki/Declarative_programming
Declarative programming
7. <http://www.w3.org/standards/webdesign/htmlcss>
HyperText Markup Language
8. <http://www.ecmascript.org/>
ECMAScript
9. <http://www.w3.org/DOM/>
Document Object Model
10. <http://www.w3.org/TR/smil-animation/>
Synchronized Multimedia Integration Language
11. <http://www.w3.org/standards/webdesign/graphics>
W3C Graphics
12. <http://www.w3.org/Graphics/SVG/About.html>
About SVG
13. <http://www.3gpp.org/>
3rd Generation Partnership Project
14. <http://www.w3.org/2000/09/dbwg/details?group=19480&public=1&gs=1&>
SVG Working Group Participants
15. <http://lists.w3.org/Archives/Public/public-svg-wg/>
SVG Working Group public mailing list archive, extracted 2010-04-01
16. <http://lists.w3.org/Archives/Public/public-svg-ig/>
SVG Interest Group public mailing list archive, extracted 2010-04-01
17. http://www.institut-telecom.fr/p_en_present_inst_36.html
Institut Télécom about page
18. <http://www.ikivo.com/04about.html>
Ikivo AB about page
19. http://www.ikivo.com/open_standards.html
Ikivo - Based on open standards
20. http://www.w3.org/Graphics/SVG/WG/wiki/Secret_Origin_of_SVG
The Secret Origin of SVG

21. <http://www.w3.org/TR/1998/NOTE-PGML-19980410>
Precision Graphics Markup Language
22. <http://www.w3.org/Submission/1998/08/>
Vector Markup Language
23. <http://www.w3.org/TR/1998/NOTE-HGML-19980619>
Hyper Graphics Markup Language
24. <http://www.w3.org/Submission/1998/20/>
Draw Markup Language
25. <http://www.w3.org/Submission/1998/13/>
Web profile of Computer Graphics Metafile standard, ISO/IEC 8632:1992
26. <http://www.w3.org/TR/SVG10/>
SVG 1.0 W3C Recommendation
27. <http://www.w3.org/TR/SVG11/>
SVG 1.1 W3C Recommendation
28. <http://www.w3.org/TR/2003/REC-SVGMobile-20030114/>
Mobile SVG Profiles: SVG Tiny and SVG Basic
29. <http://www.w3.org/TR/SVGTiny12/>
SVG Tiny 1.2 Specification
30. <http://www.w3.org/TR/SVG12/>
SVG Full 1.2 Working Draft
31. <http://www.w3.org/TR/SVGPrint12/>
SVG Print 1.2 Working Draft
32. <http://www.w3.org/TR/SVGMobile12/feature.html#SVG-static>
SVG Tiny 1.2 Static Profile
33. <http://www.w3.org/TR/xml-names/>
XML Namespaces
34. <http://www.w3.org/TR/SVG11/attindex.html>
SVG 1.1 attribute index
35. <http://www.w3.org/TR/SVGTiny12/mimereg.html>
SVG Tiny 1.2 mimetype registration
36. <http://tools.ietf.org/html/rfc3023#section-3.2>
application/xml mimetype registration
37. <http://www.w3.org/TR/SVG/intro.html#MIMEType>
SVG mime type, file name extension
38. <http://www.w3.org/TR/SVG11/intro.html#TermShape>
Shape term
39. <http://www.w3.org/TR/SVG11/struct.html#SVGElement>
<svg> element
40. <http://www.w3.org/TR/SVG11/shapes.html#LineElement>
<line> element
41. <http://www.w3.org/TR/SVG11/styling.html>
SVG styling properties

42. <http://www.w3.org/TR/SVG11/shapes.html#PolylineElement>
<polyline> element
43. <http://zvon.org/xxl/svgReference/Standard1.1/styling.html#UsingPresentationAttributes>
Using presentation attributes
44. <http://www.w3.org/TR/SVG11/styling.html#Inheritance>
Styling inheritance rules
45. <http://www.w3.org/TR/SVG11/shapes.html#PolygonElement>
<polygon> element
46. <http://www.w3.org/TR/SVG11/shapes.html#RectElement>
<rect> element
47. <http://www.w3.org/TR/SVG11/paths.html#PathElement>
<path> element
48. <http://www.w3.org/TR/SVG11/paths.html#PathData>
Path data
49. <http://www.w3.org/TR/SVG11/shapes.html#CircleElement>
<circle> element
50. <http://www.w3.org/TR/SVG11/shapes.html#EllipseElement>
<ellipse> element
51. <http://www.w3.org/TR/SVG11/text.html#TextElement>
<text> element
52. <http://www.w3.org/TR/SVG11/animate.html#TimingAttributes>
Animation timing attributes
53. <http://www.w3.org/TR/SVG11/filters.html>
Filter effects
54. <http://www.w3.org/TR/xlink/>
XML Linking Language version 1.0
55. <http://www.w3.org/TR/SVG11/struct.html#DefsElement>
<defs> element
56. <http://www.w3.org/TR/SVG11/struct.html#UseElement>
<use> element
57. <http://www.w3.org/TR/SVG11/filters.html#feGaussianBlur>
<feGaussianBlur> filter effect
58. <http://www.w3.org/TR/SVG11/filters.html#feOffset>
<feOffset> filter effect
59. <http://www.w3.org/TR/SVG11/animate.html>
Animation elements
60. http://en.wikipedia.org/wiki/Scalable_Vector_Graphics#Software_and_support_in_applications
SVG support in applications
61. <http://office.microsoft.com/en-us/visio/FX100487861033.aspx>
Microsoft Office Visio

62. http://www.svgopen.org/2003/papers/SVG_Scenarios_using_Microsoft_Office_Visio_2003/index.html
SVG Scenarios for Microsoft Visio 2003
63. <http://www.adobe.com/products/illustrator/>
Adobe Illustrator
64. <http://www.adobe.com/svg/tools.html>
Adobe SVG Tools
65. <http://www.corel.com/servlet/Satellite/us/en/Product/1191272117978>
CorelDRAW Graphics Suite X5
66. <http://www.unleash.com/davidt/svg/index.asp>
Using SVG in CorelDRAW - a tutorial
67. http://corel.custhelp.com/app/answers/detail/a_id/754171/
CorelDRAW SVG support information
68. <http://www.xara.com/us/products/xtreme/>
Xara Xtreme
69. http://support.xara.com/index.php?_m=knowledgebase&_a=viewarticle&kbarticleid=2562
Xara Xtreme SVG support
70. <http://www.openoffice.org/product/draw.html>
OpenOffice.org Draw
71. http://graphics.openoffice.org/files/documents/12/406/svg_overview.htm
OpenOffice.org Graphics SVG overview
72. <http://www.inkscape.org/>
Inkscape
73. http://wiki.inkscape.org/wiki/index.php/FAQ#What_SVG_features_does_Inkscape_implement.3F
Inkscape SVG support
74. <http://www.scribus.net/>
Scribus
75. <http://docs.scribus.net/index.php?lang=en&page=scribus-svg>
Scribus SVG support
76. <http://xmlgraphics.apache.org/batik/>
Batik Java SVG Toolkit, Apache Software Foundation, 2010-01-02
77. <http://cairographics.org/>
Cairo 2D graphics library
78. https://wiki.mozilla.org/Gecko_1.9_Roadmap#cairo_Graphics_Substrate
Cairo usage in Mozilla Gecko
79. <http://processing.org/about/>
Processing programming language
80. <http://dev.processing.org/reference/core/javadoc/processing/core/PApplet.html>
PApplet class definition

81. <http://processing.org/reference/libraries/candy/SVG.html>
Processing SVG support
82. <http://dev.processing.org/reference/core/javadoc/processing/core/PShapeSVG.html>
PShapeSVG class definition
83. <http://www.adobe.com/svg/viewer/install/>
Adobe SVG Viewer IE Plugin install page, Adobe
84. <http://www.w3.org/Graphics/SVG/IG/>
SVG Interest Group, W3C
85. <http://www.codedread.com/svg-support-table.html>
SVG Support in browsers, Jeff Schiller, extracted 2010-03-14
86. <http://www.mozilla.org/projects/svg/status.html>
87. <http://www.w3.org/TR/SVG11/text.html#text-mod>
88. <http://www.w3.org/TR/SVG11/color.html#color-profile-mod>
89. <http://www.w3.org/TR/SVG11/interact.html#cursor-mod>
90. <http://www.w3.org/TR/SVG11/linking.html#view-mod>
91. <http://www.w3.org/TR/SVG11/animate.html#animation-mod>
92. <http://www.w3.org/TR/SVG11/fonts.html#font-mod>
93. <http://www.opera.com/docs/specs/svg/>
94. <http://www.opera.com/docs/specs/presto25/html5/>
95. <https://developer.mozilla.org/en/Gecko>
96. <http://webkit.org/>
97. <http://webkit.org/projects/svg/status.xml>
98. <http://blogs.msdn.com/b/ie/archive/2010/01/05/microsoft-joins-w3c-svg-working-group.aspx>
Microsoft joins W3C SVG Working Group, Microsoft IE Team Blog, 2010-01-05
99. https://bugzilla.mozilla.org/show_bug.cgi?id=216462
Implement SVG (SMIL) Animation, Mozilla Bug Tracker, reported: 2003-08-17, last modified: 2010-03-05, status: RESOLVED FIXED
100. https://bugzilla.mozilla.org/show_bug.cgi?id=119490
Implement SVG fonts, Mozilla Bug Tracker, reported: 2002-01-11, last modified: 2010-05-25, status: ASSIGNED
101. https://bugs.webkit.org/show_bug.cgi?id=15495
SVGViewSpec DOM bindings aka SVGSVGElement.currentView is unimplemented, WebKit Bug Tracker, reported: 2007-10-13, last modified: 2010-05-18, status: NEW
102. https://bugs.webkit.org/show_bug.cgi?id=6034
WebKit+SVG needs to support color-interpolation for gradients and opacity calculations, WebKit Bug Tracker, reported: 2005-12-10, last modified: 2010-01-30, status: NEW

103. http://www.oreillynet.com/mac/blog/2001/04/exploring_svg.html
Exploring SVG, Jason McIntosh, 2001-04-30
104. <http://www.adobe.com/svg/eol.html>
Adobe to Discontinue Adobe SVG Viewer, Adobe, 2009-01-01
105. http://en.wikipedia.org/wiki/Vector_Markup_Language
Vector Markup Language, Wikipedia, extracted 2010-05-25
106. <http://www.robweir.com/blog/2006/07/cum-mortuis-in-lingua-mortua.html>
VML and OOXML: Cum mortuis in lingua mortua, Rob Weir, 2006-07-24
107. http://www.readwriteweb.com/archives/web_browser_faceoff.php
Web Browser Faceoff, Alex Iskold, 2006-10-06
108. <http://gs.statcounter.com/#browser-ww-monthly-200807-201005>
StatCounter Global Stats, Browsers, July 2008 to May 2010
109. <http://www.sitepoint.com/blogs/2009/12/17/microsoft-browser-ballot-screen/>
Microsoft agrees to browser ballot terms, Craig Buckler, 2009-12-17
110. http://gs.statcounter.com/#mobile_vs_desktop-ww-monthly-200812-201005
StatCounter Global Stats, Mobile vs. Desktop, December 2008 to May 2010
111. <http://www.dlocc.com/articles/apple-ipad-no-flash-plugin-support/>
Apple iPad: No Flash plugin support, Devin Walker, 2010-01-27
112. <http://tech.slashdot.org/story/10/01/06/1829223/Microsoft-Wants-To-Participate-In-SVG-Development>
Microsoft wants to participate in SVG development, Slashdot, 2010-01-06
113. http://news.cnet.com/8301-30685_3-10426321-264.html
Microsoft Web-graphics move signals IE ambitions, CNet News, 2010-01-06
114. http://msdn.microsoft.com/en-us/ie/ff468705.aspx#_Scaling_Vector_Graphics
Microsoft IE9 will support SVG, Microsoft Developer Network, 2010-05-05
115. <http://raphaeljs.com/>

Vedlegg

Date: Sun, 07 Mar 2010 19:00:24 -0500
From: Doug Schepers <schepers@w3.org>
To: Robin Smidsrød <robin@smidsrod.no>
Subject: Re: Historical archives of SVG WG membership and activities

Hi, Robin-

This sounds like a very interesting (if esoteric) project. I have some opinions about the reasons myself, but I will refrain from imposing them on you.

Regarding past records... the SVG WG has only been a public working group for the past couple of years; before that, it was member-confidential, and so many of the proceedings and details are not publicly available.

However, I'm sympathetic to your project, and I will see what I can legally and ethically do to aid you. I've forwarded your email to my colleagues on the W3C Team, and we will discuss it internally.

What sort of timeline are you working on? What are your deadlines?

Regards- -Doug Schepers W3C Team Contact, SVG and WebApps WGs

Robin Smidsrød wrote (on 3/7/10 2:25 PM):

I'm doing my bachelor assignment at Vestfold University College in Norway.

My assignment is about SVG and why developers and users of web browsers still (in 2010) cannot expect SVG to be a standard that they can just assume works everywhere.

As a part of my assignment I'm trying to figure out a bit of historical information about the members of the SVG WG from the start of the project until today. The web page, <http://www.w3.org/2000/09/dbwg/details?group=19480&public=1&gs=1&>, only lists current members of the SVG WG, but I could really need that same list, but all the way back to the start (maybe in one year intervals or anything you have, really).

I noticed that the archives of public-svg-ig and public-svg-wg are only available/searchable for the last two years for the general public. Is it possible to get access to the entire archive as an mbox file, so I can do some data mining with regards to membership participation?

The question I am really trying to find an answer to is which institution/company actually did the most work on the standard and when that

happened. I'm also trying to figure out when certain companies caught an interest in the standard and decided to join the SVG WG.

Are the standardization documents tracked using some kind of revision control system that makes it easy to see who did what (and when)? Is it possible to get read-only access to this information if it exists?

Hope to hear from you soon.

Regards, Robin Smidsrød

Viewer Date	Firefox 1.5 3865700.0 2006-10-02	Firefox 2.0 2006-10-02	Firefox 3.0.0 2008-06-17	Firefox 3.5 2009-08-17	Firefox 3.6 2009-10-01-15	Firefox 3.7 Dev 2010-02-08	Opera 8.5 2005-09-20	Opera 9.10 2006-12-01	Opera 9.30 2008-06-22	Opera 10.01 2009-09-01	Opera 10.50 2009-10-01
Grade	F	F	C	C	C	B	F	A	A+	A+	A+
Score	44.89%	46.17%	60.40%	60.77%	61.50%	72.63%	47.45%	89.96%	94.16%	94.34%	94.71%
1. color-prof-01-f	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
2. color-prop-02-f	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
3. extend-namespace-01-f	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P
4. filters-conv-01-f	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P
5. filters-diffuse-01-f	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P
6. filters-displace-01-f	F	F	P	F	P	P	F	H	P	P	P
7. filters-light-01-f	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P
8. filters-morph-01-f	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P
9. filters-specular-01-f	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P
10. filters-turb-01-f	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P
11. interact-cursor-01-f	H	H	H	H	H	H	F	H	H	H	H
12. masking-intro-01-f	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P
13. masking-path-05-f	P	P	P	F	P	P	F	P	P	P	P
14. painting-marker-01-f	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P
15. painting-marker-02-f	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P
16. painting-marker-03-f	H	H	P	P	P	P	F	P	P	P	P
17. paths-data-03-f	H	H	P	P	P	P	P	P	P	P	P
18. styling-css-04-f	P	P	P	P	P	P	F	F	P	P	P
19. text-tselect-02-f	F	F	F	F	F	F	F	H	P	P	P
20. animate-elem-22-b	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
21. animate-elem-29-b	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
22. color-prop-01-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P
23. coords-trans-01-b	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
24. coords-units-01-b	H	H	P	P	P	P	F	P	P	P	P
25. coords-units-02-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P

[illegible]

63. pservers-grad-02-b	F	F	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
64. pservers-grad-03-b	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
65. pservers-grad-04-b	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
66. pservers-grad-05-b	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
67. pservers-grad-06-b	F	F	P	H	H	H	F	P	P	P	P	P
68. pservers-grad-07-b	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
69. pservers-grad-08-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
70. pservers-grad-09-b	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
71. pservers-grad-10-b	F	F	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
72. pservers-grad-11-b	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
73. pservers-grad-12-b	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
74. pservers-grad-13-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
75. pservers-grad-14-b	F	F	P	H	P	P	P	P	P	P	P	P
76. pservers-grad-15-b	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
77. pservers-grad-16-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
78. pservers-grad-17-b	F	F	P	P	P	P	P	P	H	H	H	H
79. pservers-grad-18-b												
80. pservers-grad-19-b	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
81. pservers-pattern-01-b	F	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
82. render-groups-01-b	P	P	P	P	P	P	H	P	P	P	P	P
83. script-handle-01-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
84. script-handle-02-b	F	F	F	F	F	F	F	F	H	H	H	H
85. script-handle-03-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
86. script-handle-04-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
87. struct-dom-01-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
88. struct-dom-02-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
89. struct-dom-03-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
90. struct-dom-04-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
91. struct-dom-05-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
92. struct-dom-06-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
93. struct-group-02-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
94. struct-image-02-b	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
95. struct-image-05-b	F	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
96. struct-symbol-01-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
97. struct-use-05-b	F	F	F	P	P	P	F	F	P	P	P	P
98. styling-css-01-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
99. styling-css-02-b	F	F	F	P	P	P	F	P	P	P	P	P

100. styling-css-03-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P
101. styling-css-05-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P
102. styling-css-06-b	F	F	H	H	H	H	F	P	P	P	P
103. styling-inherit-01-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P
104. text-align-01-b	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
105. text-align-02-b	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
106. text-align-03-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P
107. text-align-04-b	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
108. text-align-05-b	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
109. text-align-06-b	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
110. text-align-08-b	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
111. text-altglyph-01-b	F	F	F	F	F	F	F	F	H	H	P
112. text-deco-01-b	F	F	F	F	F	F	F	H	P	P	P
113. text-intro-02-b	F	F	F	F	F	F	F	P	P	H	H
114. text-intro-03-b	F	F	F	F	F	F	F	H	H	P	P
115. text-path-01-b	F	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P
116. text-spacing-01-b	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
117. text-text-01-b	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
118. text-text-03-b	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
119. text-text-08-b	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P
120. text-tref-01-b	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
121. text-tselect-01-b	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
122. text-tspan-01-b	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P
123. types-basicDOM-01-b	F	F	P	P	P	P	F	H	P	P	P
124. animate-elem-02-f	F	F	F	P	F	P	P	P	P	P	P
125. animate-elem-03-f	F	F	F	F	F	H	P	P	P	P	P
126. animate-elem-04-f	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
127. animate-elem-05-f	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
128. animate-elem-06-f	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
129. animate-elem-07-f	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
130. animate-elem-08-f	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
131. animate-elem-09-f	F	F	F	F	F	H	P	P	P	P	P
132. animate-elem-10-f	F	F	F	F	F	H	P	P	P	P	P
133. animate-elem-11-f	F	F	F	F	F	H	P	P	P	P	P
134. animate-elem-12-f	F	F	F	F	F	H	P	P	P	P	P
135. animate-elem-13-f	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
136. animate-elem-14-f	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P

137. animate-elem-15-t	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
138. animate-elem-17-t	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
139. animate-elem-19-t	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
140. animate-elem-20-t	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
141. animate-elem-21-t	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
142. animate-elem-23-t	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
143. animate-elem-24-t	F	F	F	F	F	H	P	P	P	P	P
144. animate-elem-25-t	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
145. animate-elem-26-t	F	F	F	F	F	P	P	H	P	P	P
146. animate-elem-27-t	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
147. animate-elem-28-t	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
148. animate-elem-30-t	F	F	F	F	F	FU	H	P	P	P	P
149. animate-elem-31-t	F	F	F	F	F	P	F	P	P	P	P
150. animate-elem-32-t	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
151. animate-elem-33-t	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
152. animate-elem-34-t	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
153. animate-elem-36-t	F	F	F	F	F	FU	H	P	P	P	P
154. animate-elem-37-t	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
155. animate-elem-39-t	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P
156. animate-elem-40-t	F	F	F	F	F	H	H	P	P	P	P
157. animate-elem-41-t	F	F	F	F	F	P	F	P	P	P	P
158. animate-elem-44-t	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
159. animate-elem-46-t	F	F	F	F	F	FU	F	P	P	P	P
160. animate-elem-52-t	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
161. animate-elem-60-t	F	F	F	F	F	H	F	H	P	P	P
162. animate-elem-61-t	F	F	F	F	F	H	F	H	P	P	P
163. animate-elem-62-t	F	F	F	F	F	H	F	H	H	H	P
164. animate-elem-63-t	F	F	F	F	F	H	F	H	P	P	P
165. animate-elem-64-t	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
166. animate-elem-65-t	F	F	F	F	F	P	F	F	P	P	P
167. animate-elem-66-t	F	F	F	F	F	P	H	P	P	P	P
168. animate-elem-67-t	F	F	F	F	F	P	F	H	P	P	P
169. animate-elem-68-t	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
170. animate-elem-69-t	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
171. animate-elem-70-t	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
172. animate-elem-77-t	F	F	F	F	F	H	F	P	P	P	P
173. animate-elem-78-t	F	F	F	F	F	P	F	P	P	P	P

[illegible]

[illegible]

246. struct-frag-02-t	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
247. struct-frag-03-t	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
248. struct-frag-04-t	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
249. struct-frag-05-t	F	F	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
250. struct-frag-06-t	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
251. struct-group-01-t	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
252. struct-group-03-t	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
253. struct-image-01-t	P	P	P	P	P	P	H	P	P	P	P	P
254. struct-image-03-t	P	P	H	P	P	P	H	P	P	P	P	P
255. struct-image-04-t	P	P	P	P	P	P	H	P	P	P	P	P
256. struct-image-06-t	P	P	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
257. struct-image-07-t	H	H	P	P	P	P	F	P	P	P	P	P
258. struct-image-08-t	P	P	P	P	P	P	H	P	P	P	P	P
259. struct-image-09-t	P	P	P	P	P	P	H	P	P	P	P	P
260. struct-image-10-t	P	P	P	P	P	P	H	P	P	P	P	P
261. struct-use-01-t	H	P	P	P	P	P	H	P	P	P	P	P
262. struct-use-03-t	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
263. styling-pres-01-t	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
264. text-fonts-01-t	F	F	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
265. text-fonts-02-t	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
266. text-fonts-03-t	F	F	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
267. text-intro-01-t	F	H	H	H	H	H	P	P	P	P	P	P
268. text-intro-04-t	H	H	H	H	H	H	P	P	P	P	P	P
269. text-intro-05-t	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P	P
270. text-text-04-t	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
271. text-text-05-t	F	F	F	F	F	F	F	F	P	H	H	H
272. text-text-06-t	F	F	F	F	F	F	F	F	H	P	P	P
273. text-text-07-t	F	F	F	F	F	F	F	P	P	P	P	P
274. text-ws-01-t	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
275. text-ws-02-t	F	F	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Date	2005-11-01	2006-10-01	2008-06-17	2009-08-15	2010-01-15	2010-02-08	2005-09-01	2006-12-01	2008-06-22	2009-09-01	2009-10-01	2009-10-01
Viewer	Firefox 1.5.0.11	Firefox 2.0.1	Firefox 3.0.0	Firefox 3.5.2	Firefox 3.6.0	Firefox 3.7 DevPrev	Opera 8.5	Opera 9.10	Opera 9.50	Opera 10.01	Opera 10.10	Opera 10.10
	Native Support											

Scores	246	253	331	333	337	398	260	493	516	517	519
Maximum Score	548	548	548	548	548	548	548	548	548	548	548
Percentage	44.9%	46.2%	60.4%	60.8%	61.5%	72.6%	47.4%	90.0%	94.2%	94.3%	94.7%
Number of Tests Run	274	274	274	274	274	271	274	274	274	274	274
Total Tests	275	275	276	275	275	275	275	275	276	276	276
Percentage Run	99.6%	99.6%	99.3%	99.6%	99.6%	98.5%	99.6%	99.6%	99.3%	99.3%	99.3%
Scores	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Maximum Score	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304	304
Percentage	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%

[1]

JeffSchiller:

WebKitTools/Scripts/build-webkit --filters

Organisasjon	Person	SVG 1.0	SVG 1.1	SVG Mobile 1.1	SVG Tiny 1.2
Adobe	Jon Ferraiolo	X	X	X	X
Adobe	Richard Cohn	X	X		X
Adobe	Peter Sorotokin		X	X	X
Agfa	Luc Minnebo		X	X	X
AOL	Don Cone		X	X	X
Apple	Peter Graffagnino	X	X		X
Autodesk	Milt Capsimalis	X	X		X
BitFlash	Rick Graham	X	X	X	X
BitFlash	Andrew Emmons				X
Canon	Craig Brown	X	X	X	X
Canon	Jun Fujisawa	X	X	X	X
Canon	Rick Yardumian	X	X	X	X
Canon	Alex Danilo		X	X	X
Canon	Andrew Shellshear				X
Canon	Anthony Grasso				X
Canon	Craig Northway				X
Corel	Gavriel State	X	X		X
Corel	Haroon Sheikh	X	X		X
Corel	Phil Armstrong		X	X	X
Corel	Gordon Bowman				X
Ericsson	Charilaos Christopoulos		X	X	X
Ericsson	Henric Axelsson		X	X	X
Ericsson	Mathias Larsson Carlander		X	X	X
Excosoft	Jan Christian Herlitz	X	X		X
Expway	Robin Berjon		X	X	X
France Telecom	Vincent Mahe				X
Fuchsia Design (formerly of ILOG)	Antoine Quint		X	X	X
Groupe des Ecoles des Télécommunications (GET)	Cyril Concolato				X
Groupe des Ecoles des Télécommunications (GET)	Jean-Claude Moissinac				X
Hewlett-Packard	Robert Stevahn	X	X		X
Hewlett-Packard	Lee Klosterman		X	X	X
IBM	Andrew Donoho	X	X		X

IBM	Kelvin Lawrence	X	X		X
Ikivo / ZOOMON	Brad Sipes		X	X	X
Ikivo / ZOOMON	Jakob Cederquist		X	X	X
Ikivo / ZOOMON	Ola Andersson		X	X	X
Ikivo / ZOOMON	Andrew Sledd				X
Ikivo / ZOOMON	Niklas Hagelroth				X
ILOG S.A.	Christophe Jolif	X	X	X	X
ILOG S.A.	Thierry Kormann		X	X	X
Itedo / Corel	Benoît Bézaire		X	X	X
KDDI Research Labs	HAYAMA Takanari		X	X	X
KDDI Research Labs	KOBAYASHI Arei		X	X	X
KDDI Research Labs	SAGARA Takeshi		X	X	X
Kodak	Thomas E Deweese	X	X	X	X
Kodak	Timothy Thompson	X	X		X
Lexica	David Dodds	X	X		X
Macromedia	Brent Getlin	X	X		X
Macromedia	Peter Santangeli	X	X		X
Microsoft	John Bowler	X	X		X
Microsoft	Tuan Nguyen	X	X		X
Motorola	Bin Hu				X
Motorola	Christophe Gillette				X
Netscape	Kevin McCluskey	X	X		X
Netscape	Scott Furman	X	X		X
Nokia	Tolga Capin		X	X	X
Nokia	Michael Ingrassia				X
Nokia	Selim Balcısoy				X
Nokia	Suresh Chitturi				X
OASIS	Lofton Henderson	X	X	X	X
OpenText	Stephane Heintz				X
Openwave	Charles Ying		X	X	X
Opera	Håkon Lie	X	X		X
Opera	Charles McCathieNevile				X
Opera	Erik Dahlström				X

Oxford Brookes University	David Duce	X	X		X
Quark	Lee Cole	X	X	X	X
Quark	Shenxue Zhou	X	X		X
Quickoffice	Lee Martineau				X
RAL (CCLRC)	Bob Hopgood	X	X		X
Research In Motion Limited	Scott Hayman				X
Samsung	Atanas Zlatinski				X
SAP AG	Sebastian Schnitzenbaumer				X
Savage Software	Mike Bultrowicz		X	X	X
Schema Software	Philip Mansfield	X	X	X	X
Schema Software	Darryl Fuller		X	X	X
Schema Software	Yuri Khramov		X	X	X
Sharp Corporation	MINAKUCHI Mitsuru		X	X	X
Sharp Corporation	ONO Shuichiro		X	X	X
Sharp Corporation	UEDA Hirotaka		X	X	X
Streamezzo	Jean-Claude Dufourd				X
Sun Microsystems	Vincent Hardy	X	X	X	X
Sun Microsystems	Jerry Evans	X	X		X
Sun Microsystems	Nandini Ramani				X
Telecom Italia	Diego Gibellino				X
Visio	Troy Sandal	X	X		X
Vodafone	Bruno David Simões Rodrigues				X
Vodafone	Lars Piepel				X
W3C	Chris Lilley	X	X	X	X
W3C	Dean Jackson	X	X	X	X
W3C	ISHIKAWA Masayasu		X	X	X
W3C	Cameron McCormack				X
W3C	Doug Schepers				X
W3C	Ivan Herman				X
W3C	Olaf Hoffmann				X
Xerox	Alan Hester	X	X		X