

# Animation

애니메이션은 스타일 어트리뷰트의 변화를 시나리오로 작성하여 도형이 그려지는 시점에 애니메이션이 되도록 해줍니다.

애니메이션은 스타일의 "animation" 어트리뷰트와 "animation-repeat" 어트리뷰트를 사용합니다.

어트리뷰트	프로퍼티	타입	설명
animation	start	Object	애니메이션 시작 스타일
	to	Object	애니메이션 종료 스타일
	ms	number	플레이 시간
	delay	number	플레이까지 대기시간
animation-repeat		boolean	반복 여부

등록된 애니메이션 시나리오들은 모두 동시 시작하므로, 순차 시작을 원할 경우 delay 값으로 조절해야 합니다.

또한 animation-repeat 어트리뷰트를 통해 반복 재생 여부를 결정할 수 있습니다.

아래 예제를 진행한다면, 직사각형 도형의 색상이 처음 1초간은 white 에서 black 으로, 그다음 1초간은 black 에서 white 로 반복재생 될 것 입니다.

```
var rect1 = canvas.drawShape([200, 200], new OG.RectangleShape(), [100, 100],
    {
        animation: [
            {
                start: {
                    fill: 'white'
                },
                to: {
                    fill: 'black'
                },
                ms: 1000
            },
            {
                start: {
                    fill: 'black'
                },
                to: {
                    fill: 'white'
                },
                ms: 1000,
                delay: 1000
            }
        ],
        'animation-repeat': 1,
        'fill-opacity': 1
    });
```