第2回 アニメーション

今回の演習の予習ビデオのはじめの2つはアニメーションの基礎である。3つ目のものはより複雑なものができる。最終的に複雑な動きをするものを作成すること。また、キャプチャする画面はアニメーションの開始時、経過時、終了時をすべてつけること。

課題 1 (位置のアニメーション) 予習ビデオ1を見て次の問に答えよ。

- 1. アニメーションを指定するために必要な属性をまとめよ。また、指定しなければならない属性はどれか答えよ。
- 2. 複数の図形のそれぞれに平行移動、回転、拡大縮小のアニメーションをつけ、さらにグループ化したものにも同様のアニメーションをつけた図形を作成せよ。なお、defs内にある要素に対してアニメーションをつけることも可能である。参考資料の問題 4.2、4.3 などを解答するのもよい
- 3. アニメーションの要素とアニメーションがつけられる要素との関係を答えよ。
- 4. アニメーションの属性 fill を指定しなかった場合は終了時はどうなるか答えよ。

課題 2 (一般の要素に対するアニメーション) 予習ビデオ 2 を見て次の問に答えよ。

- 1. 色に対するアニメーションの属性をまとめよ。
- 2. 参考例のアニメーションの色を変えたものを作成せよ。
- 3. グラデーションが横に流れるアニメーションで gradientUnits の値を objectBoundingBox にするとグラデーションはどうなるか答えよ。
- 4. ビデオ内にあるグラデーションのアニメーションに関する「やってみよう」の課題を答えよ。
- 5. 円の大きさを変えるアニメーションとして円の属性 r にアニメーションをつける方法と translate 属性の scale で行う方法があるが、その違いがあるか答えよ。

課題 3 (複数の値を指定するアニメーション) 予習ビデオ 3 を見て次の問に答えよ。

- 1. 複数の値を指定するアニメーションで値の指定で注意することを挙げよ。
- 2. ビデオ3内にある複数の値を与えるアニメーションの「やってみよう」の課題を一つ以上作成する。
- 3. ビデオ3内にあるイベントを利用したアニメーションの「やってみよう」の課題の1番目について検討せよ。同じように動くアニメーションを2通りの方法で作成し、比較するのが望ましい

情報メディア専門ユニット I(演習)

第2回(4/25)ノートの内容

今回の内容のテキストは第3章の内容を含んでいるのでそれを利用するアニメーションは第3回で 行う。

この回の予習の目的は次のとおりである。

- アニメーションで指定すべき属性を理解する
- アニメーション要素とそれがつけられる要素との関係を理解する
- 複数の値を指定するアニメーション

これらの点をまとめて、作成した SVG による画像とリストとその解説を付ける。演習内での議論 は手書きでよい。

評価 項目	優れている	標準的	改良の余地あり
課題 1 (20%)	□アニメーションに関する属性がまとめられていて、例を挙げて説明が的確である□transform 属性の属性値 transform、rotate、scaleがすべて使われた実行例がある□ソースリストがあり、その解説の内容が十分にある。□画面のキャプチャが開始時、途中経過時、終了時とすべてある	□アニメーションに関する属性がまとめられているが、例がほとんどなく説明が不十分である □transform 属性の属性値 transform、rotate、scale のうち使わていないものが一つある □リースリストがあり、その解説の内容が不十分である。 □画面のキャプチャが開始時、途中経過時、終了時のすべてがない	□アニメーションに関する属性が配布資料とほとんど同じで工夫がない □ transform 属性の属性値 transform、rotate、scaleのうち使わていないものが2つ以上ある □ソースリストがあり、その解説がほとんどないか、記述に誤りがある。 □ 画面のキャプチャが不十分でどのようなアニメーションかが理解できない
課題 2 (30%)	□色のアニメーションの属性に関する属性がまとめられていて、例を挙げて説明が的確である □一般要素のアニメーションに関する属性がまとめら明が的確である □がまとのである。 □があるである。 □があるの内容が十分にある。 □がある。 □がある。 □がある。 □があり、その解説の内容が十分にある。 □がある。 □がある。 □があり、その解説の内容が十分にある。 □があり、そのなががかける。。	□色のアニメーショととの属性に関するが、例が不十分であるいまととのであるが、例が不十分であるいまとのでである。 □がまとが、のでであるが、のでででであるが、のででででである。ででででである。でででである。では、の内容に説明をできませんが、の内容に説明をできませんが、ののがある。 □画のキャプチャが開始時、途中がない	□色のアニメーションに関する属性が配布資料とほとんど同じで工夫がない □一般要素のアニメーシ資料といる。 □ 一般要素の関性が配布資料といる。 □ クラデーションのアニメーショとの「やってみよう」全、行ってみよたはないではらず説明がなが、かいまいないがある。 □ 回面のキャプチャが不ションかが理解できない

評価 項目	優れている	標準的	改良の余地あり
課題 3 (30%)	□複数の値を指定するでするでするではでいても高いできますではであるではできませいがあるをおいますがあるですがあるです。 マーカー は アーカー で で で で で で で で で で で で で で で で で で	□複数の値を指値の指定の指定の指定のでき点にいてき点にいいでき点にいいであるででであるででは、では、	□複数のョンでではでいってというではでいってではでいってではでいってでででででででででででででででででででででで