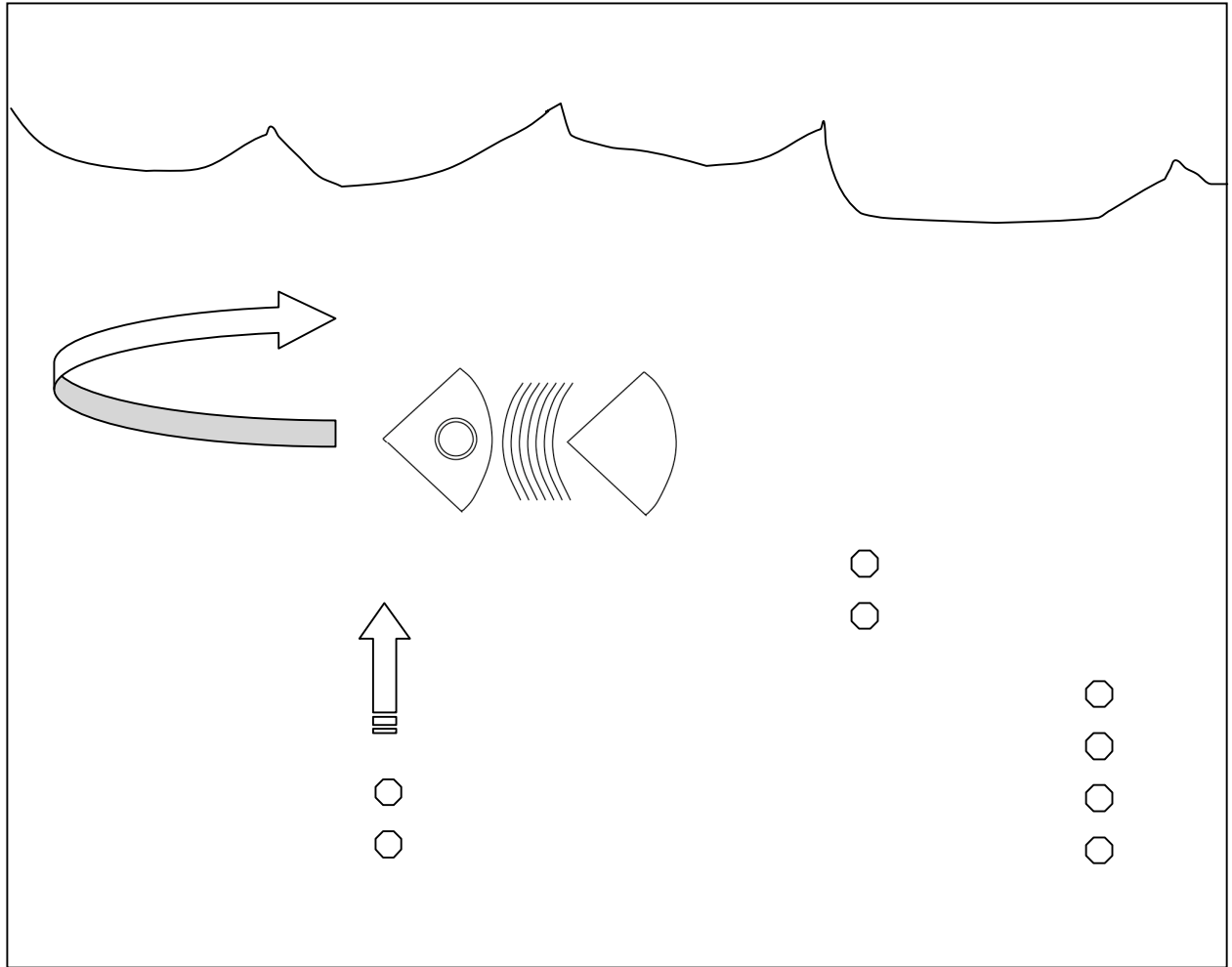


作成するアニメーションの概要



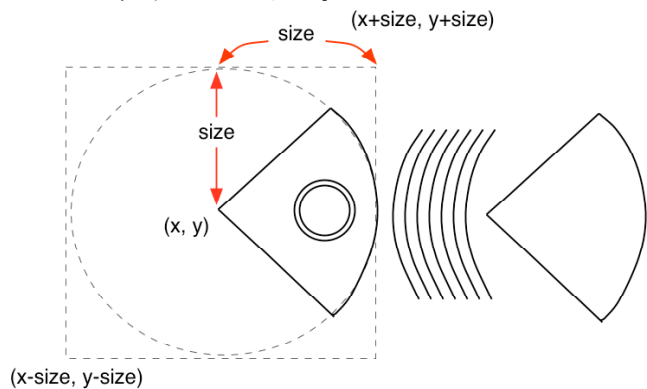
テーマ： 水槽の中を泳ぐ魚

絵柄のポイント：

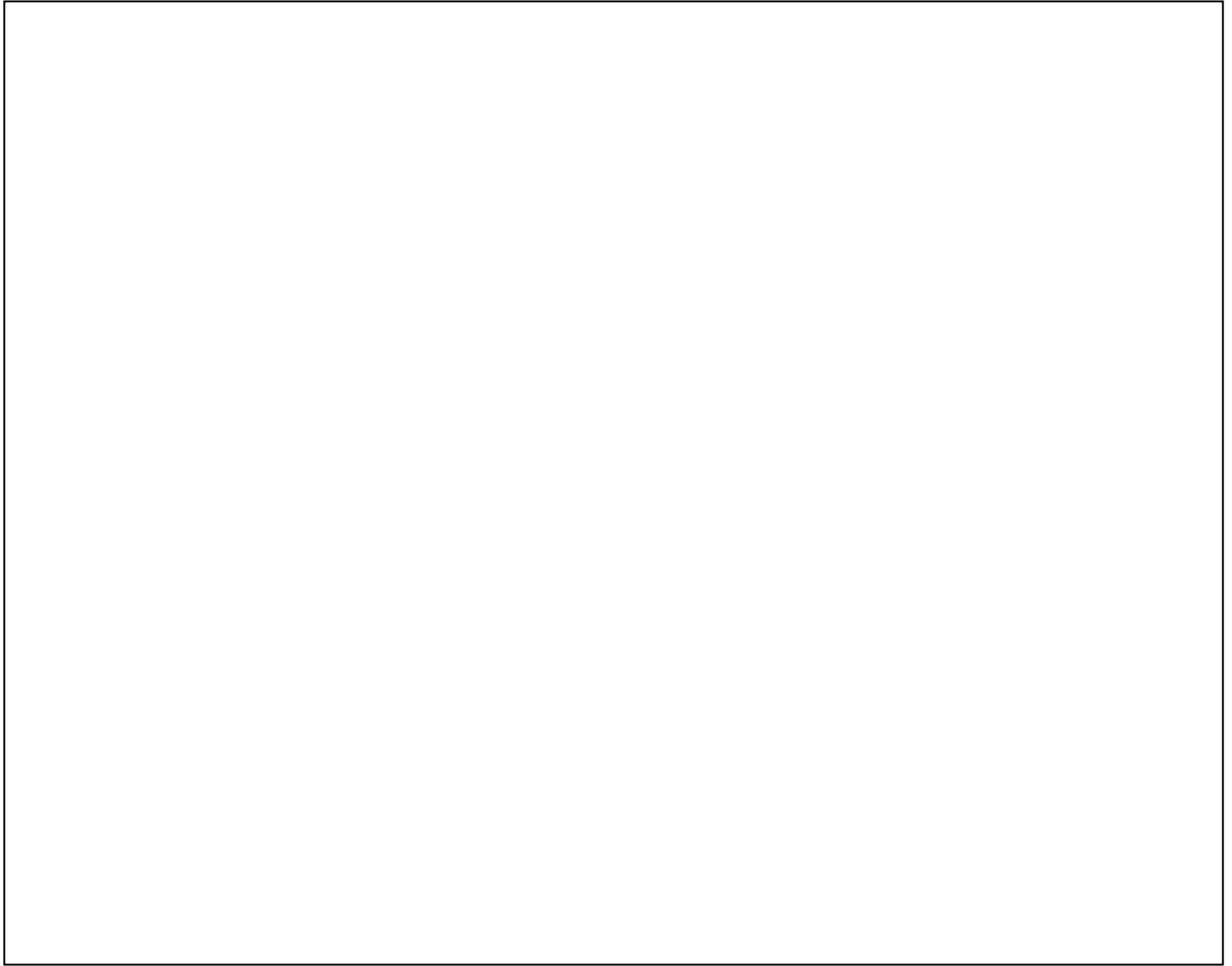
- ・扇形と円弧を使ってサカナっぽい絵柄を作って泳がせる。
`fillarc`, `circle` を組み合わせればできる。魚は複数出す。
- ・気泡のつもりで白い○を少しずつ上にあげ、水面で消す。

動きのポイント：

- ・サカナが水槽の中を泳いでいるように、右か左の壁に当たったら反転する。
- ・反転する動きを三段階程度で描く（正面斜め前から見た絵を用意する）
- ・ときどき上下に動く。いつ動くかは `rand()` を使って決める。
- ・気泡は近いものは大きく、速く。遠いものは小さく、ゆっくり動く。
できればゆらゆら動くようにする。



作成するアニメーションの概要



テーマ：

絵柄のポイント：

動きのポイント：