Inicio

Calendar

Cursos en los que te has insc...

Tareas pendientes

Sistemas de Comunicación (... Grupo:01, Lunes y Miércoles de 17:...

2025-1 Teo 04 CGeIHC

2025-1 Lab 02 CGeIHC

Lab. Circuitos Eléctricos

604 ENP 6 20219-2020

Química (1123) Gpo 19 División de Ciencias Básicas

Cyga gpo. 46 Matemáticas

Fundamentos de Programaci...

EyM, Gpo. 04, sem. 2023-1 Coord. de Física y Química

G13-EYM 24-01

LAB. ELECT. Y MAG. GP 11 20...

Lab. de Dispositivos Electrón... Grupo: 5 Miercoles de 14:00 a 16:0...

Clases archivadas

Ajustes

Práctica 10: Animación Por Keyframes

Ing. Jose Roque RG • 28 oct (Última modificación: 28 oct)

Fecha de entrega: Ayer 10 puntos

Ejercicio 1: Animar algún objeto por medio de Keyframes (que no sea ninguno de los personajes principales) requiere compartir capturas de pantalla donde se vea la impresión de los keyframes guardados o reproducidos en consola y guardados en un archivo de tipo txt y compartir los keyframes para que yo pueda reproducir su animación. La única restricción es que la Animación debe de representar el movimiento de un cuerpo en la vida real lógico, por ejemplo: una caja que va rodando no es un movimiento lógico. Un helado flotando no es un movimiento lógico Se presenta en ejecución en su proyecto final y si se entrega documento escrito

Comentarios de la clase

Añadir un comentario de clase





