

## Práctica 11

### Instrucciones:

- Entregar archivo cpp.
- Realizar video donde se visualice la animación de todas las partes del personaje y la consola donde se vea claramente que se utilizan todos los frames.
- Acomodar los brazos jerárquicamente limitando su rotación.
- Añadir un pdf con capturas y conclusión de la práctica.

### Contenido:



[illegible]

## Conclusiones

Para la práctica por keyframes logré comprender los conceptos de este nuevo tipo de animación, donde es necesario un arreglo de posiciones que será cargado como una serie de frames para brindar el movimiento.

Para lograr dicho fin es necesario establecer una serie de parámetros previos a la captura de frames, tal como la cantidad máxima de frames y el número de subdivisiones que serán creadas entre cada frame (interpolación).

Así mismo, en desarrollo de esta práctica se consideró nuevamente el modelo jerárquico para lograr establecer el pivote de cada parte del cuerpo modelada; la lógica utilizada fue similar a las 2 partes ya precargadas (ambas piernas), añadiendo las líneas de código necesarias para obtener un nuevo pivote y después lograr rotarlo en Z para nuestro caso.

Finalmente, como parte de la práctica también fue posible entender el funcionamiento y obtención de la SkyBox en el modelo, observando su impacto visual al momento de agregarla. Si bien su funcionamiento es sencillo, opera por detrás de forma interesante, invirtiendo las normales de un cubo para posteriormente texturizarlo, seguido de una proyección de profundidad propia de una SkyBox.