

Universidad Nacional Autónoma de México

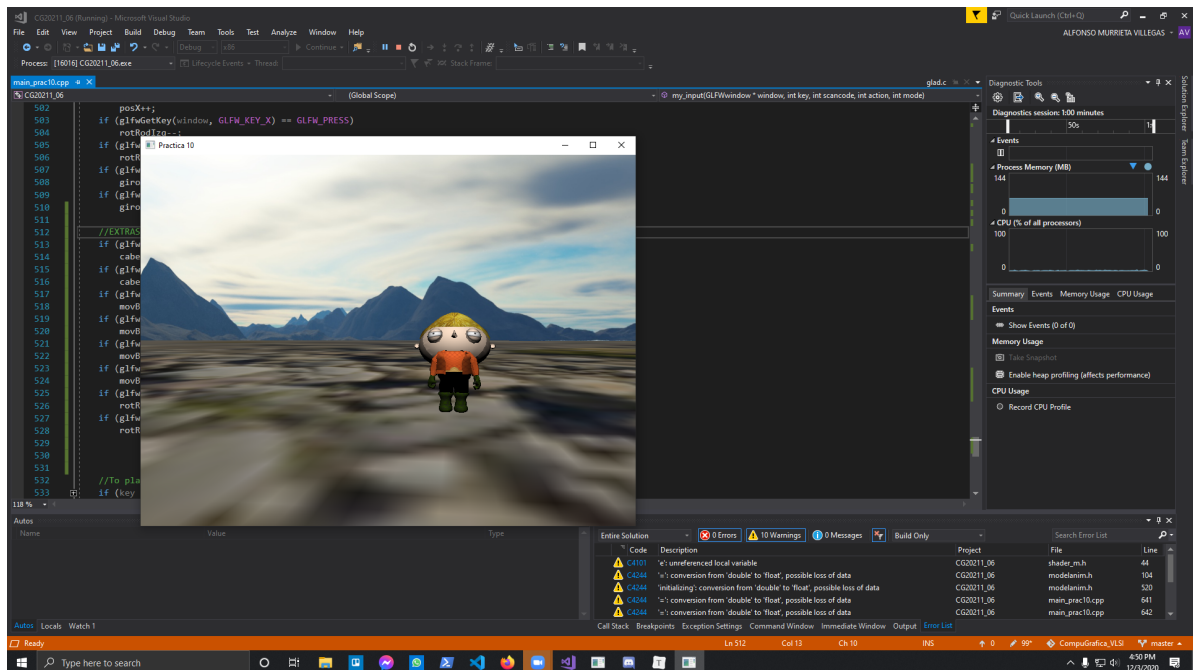
Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

Práctica 10: Animación por KeyFrame

Alumno: Alfonso Murrieta Villegas

Número de Cuenta: 315048937

1. Evidencia de animación mediante KeyFrame



2. Comentario de que es lo que más se me dificultó de la práctica:

Realmente fue una práctica fácil de asimilar y sin realmente complicaciones, sin embargo, lo que si noté durante la misma práctica fue que definitivamente debemos considerar muchas cosas en código para poder realizar una animación mediante KeyFrames como es el caso de la interpolación entre cuadros.