



Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano- Computadora



Grupo 9.

Luis Sergio Valencia Castro.

Grupo de teoría 3.

Reporte de la Practica 10

Arriaga Mejía José Carlos.

2023-1

08/12/22

1. Indicar qué fue lo más complicado para poder hacer la animación por Cuadros Clave.

No se me hizo complicado realizar las animaciones, sino que realizará la animación deseada cuando se leía el archivo. Al final se me ocurrió que primero de leerlo podría guardar en el archivo los valores de la animación, una vez ya guardados podía modificar el código para que ahora leyera los Key Frame y luego realizara la animación.

2. Colocar en Classroom el código que permita crear una animación por cuadros clave, de todas las articulaciones del personaje que se trabajaron en la sesión, y que ya tenga una animación guardada donde se lean los datos desde un archivo externo.

El archivo KeyFrames.txt se coloca donde tenga el archivo final.cpp para evitar que se produzca un error, una vez ejecute el programa podrá darle a la tecla p y se realizara automáticamente la animación. Además, si se desea agregar más Key Frames se puede realizar con la letra L.

Conclusiones

Es de suma importancia conocer las funciones que nos permiten utilizar y manipular archivos, ya que sin el conocimiento se nos podría complicar demasiado y podríamos no saber que hacer.