

## Práctica 5. Animación procedural 2

Implementación de control automático de animación mediante interpolación cuadrática: utilizando los scripts de ejemplo entregados, crear un nuevo script que permita seleccionar un objeto y utilizarlo para, usando la interpolación cuadrática implementada en la sesión anterior, controlar su movimiento de forma procedural (saltos entre varias posiciones en la escena, movimiento suave interpolando posiciones, etc...). Incluir en el script la creación de claves de manera procedural para modificar automáticamente algún comportamiento del modelo (anticipación, squash & stretch, orientación a lo largo de la animación, etc...)

1. [Fichero MAX con ejemplo del resultado esperado en la práctica](#): en este caso se implementó un salto entre varios objetos que sirven de marcas en la escena. Entre cada par de objetos se utiliza la interpolación cuadrática usando como punto adicional el punto medio entre ellos a una altura equivalente a la distancia a los puntos. Al comienzo y al final de cada salto se han incluido de forma automática un aplastamiento y extensión para dar mayor expresividad a la animación. Además, en el salto el objeto cambia su orientación para inclinarse en la dirección del salto. El script pedido permite crear de forma automática la animación sobre el número de marcas que queramos y modificar la posición de las mismas para alterar la animación del objeto seleccionado.
2. [Ejemplo de script para control de array de elementos](#): Crea un array de objetos a los que accede mediante código para modificar su material
3. [Ejemplo de script con creación de interfaz de usuario](#): Permite seleccionar un objeto y controlar su animación mediante código para inerpolar linealmente la posición de otros dos objetos de la escena.

### ***Enlaces de interés:***

- [Ayuda on-line de 3DS Max sobre animación](#)
- [Ayuda on-line de 3DS Max sobre scripting](#)
  - [Gestión de arrays con Maxscript](#)
  - [Listbox UI control](#): gestión de listas de objetos en interfaz