

## 2. Parametrización

---

### Movimiento

- **Parametrizado**  $t \in [0, 1]$
- **Físicas**

### Movimiento Parametrizado

- **Lerp** (a, b, t)
  - Condición de parada
  - Mapeo de valores
  - Aplicaciones: escala, transparencia, posición, etc.
- **Tweening**
  - easeIn
  - easeOut
  - easeInOut
  - easeInBack
  - easeOutBack
  - parabolic
  - elastic
  - bounce
- **Aplicaciones**
  - Hacer aparecer y desaparecer cosas
  - Movimiento de cámara
  - Movimientos controlados de un personaje
  - Waypoints