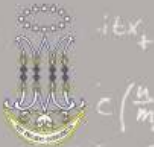


# LAS MATEMÁTICAS EN LA ANIMACIÓN

**Alumnos**  
**Fernando Ruiz**  
**Alejandro Leiva**  
**Alfonso Moreno**  
**Pablo Russo**  
**Miguel Paublete**

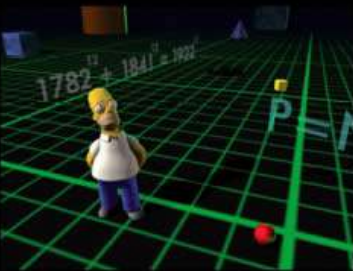
**Profesora Coordinadora:**  
**D<sup>a</sup> M<sup>a</sup> Antonia Mateos Camacho**

**Colegio**  
**La Inmaculada**  
**C/Misioneras Concepcionistas n<sup>o</sup> 1**  
**11.205 Algeciras, Cádiz.**  
**www.lainmaculadaalgeciras.com**



## INTRODUCCIÓN

La animación es básicamente un proceso matemático, desconocido por un amplio sector de la población. Este proyecto surge de la inquietud de unos alumnos por revelar las matemáticas ocultas de un modo interactivo y didáctico hacia todo tipo de público.



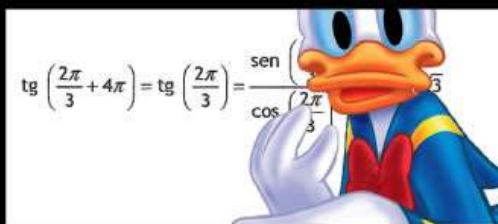
## METODOLOGÍA

La metodología empleada para este proyecto ha sido una documentación bibliográfica sobre el proceso matemático ligado a la animación, el estudio y posterior uso del programa CINEMA 4D. Y el uso del programa Adobe Photoshop CS6 para la realización del cartel.



## OBJETIVOS

- Revelar las matemáticas ocultas tras el proceso de animación.
- Realizar un manual para docentes y alumnos, documentado con capturas e imágenes, explicando paso a paso cómo hacer una animación y su proceso matemático.
- Realizar una animación simple, a partir de conocimientos adquiridos durante la realización del proyecto.



## CONCLUSIONES

- Poder realizar una animación tras este proceso de aprendizaje, con la ayuda del manual.
- Reconocer las matemáticas como elemento indispensable y esencial en la vida de los seres vivos, encontrándose en situaciones inimaginables.
- Constatar que la optimización de los programas informáticos actuales va de la mano de la mejora de las fórmulas matemáticas usadas en los mismos. Es decir, las matemáticas surgen de la necesidad del ser humano para mejorar.



## AGRADECIMIENTOS

A la dirección de nuestro Colegio, por apoyar nuestras iniciativas investigadoras, a todos nuestros profesores y, en especial a nuestra profesora coordinadora D<sup>a</sup> M<sup>a</sup> Antonia Mateos Camacho por su dedicación y entrega, a la diseñadora gráfica D<sup>a</sup> Cristina Gutiérrez Gutiérrez, al alumno Miguel Paublete que nos introdujo en el mundo de la animación y al certamen de Alumnos Investigadores por la oportunidad de presentar nuestro trabajo.