

# La Matemática

# Importa Aplicala.

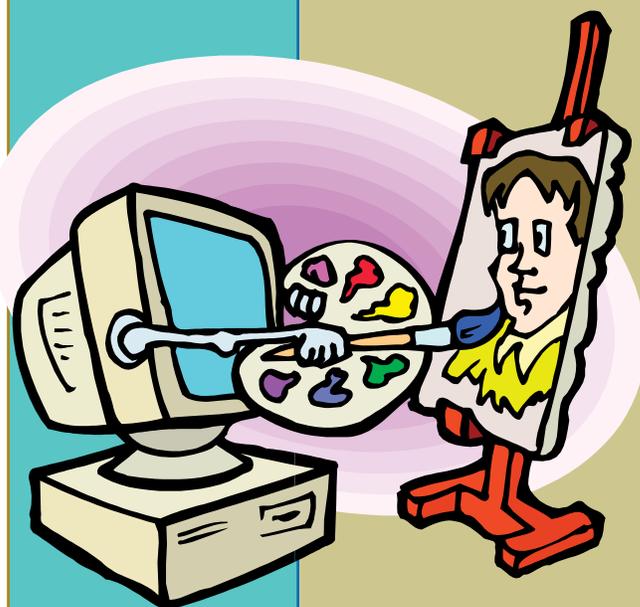
## La Matemática detrás de la ANIMACIÓN DIGITAL

Términos matemáticos usados para describir animación digital:

Modelación geométrica, computación geométrica

Usos y Aplicaciones:

Tus películas favoritas! The Matrix, Spiderman, Shrek, Toy Story, Monsters Inc., and Finding Nemo



Como Funciona:

Los animadores hacen uso de las matemáticas (algoritmos) para crear modelos de superficies, objetos, y rasgos y características humanas (como el cabello y el movimiento), o de alguna criatura. Ellos implementan estos modelos en un lenguaje de computadora, o un programa, y los diseñadores los usan para trabajar. En otras palabras, los matemáticos crean las herramientas que los diseñadores usan para crear tanto personajes como paisajes!

Dato Interesante:

Usando algoritmos, PIXAR desarrolló un programa de animación llamado Renderman que se ha vuelto el estándar de la industria. Veinticuatro películas que han usado esta herramienta han sido nominadas por Mejores Efectos Especiales.

*Traducción cortesía de Alan Veliz-Cuba y Betty Paredes-Alvarez, Department of Mathematics, Virginia Tech. Edited by Gerardo Hernandez, University of Michigan.*

Society for Industrial and Applied Mathematics

[www.siam.org](http://www.siam.org)

<http://www.siam.org/careers/matters.php>

**siam.**