



“Nuevos Diseños de Beamers”

Efectos y Transparencias

Fabian Inga Yovera
fabiany_216@hotmail.com

19 de marzo de 2014

Facultad de Ciencias Matemática
Universidad Nacional de Piura



Índice

① Acerca de Beamer

¿Qué es Beamer?



Índice

① Acerca de Beamer

¿Qué es Beamer?

② Bloques

El entorno block

El entorno alertblock

El entorno exampleblock



Índice

① Acerca de Beamer

¿Qué es Beamer?

② Bloques

El entorno block

El entorno alertblock

El entorno exampleblock

③ Animaciones

Efectos de animación incrementales (I)

Efectos de animación incrementales (II)

Varias columnas



Índice

① Acerca de Beamer

¿Qué es Beamer?

② Bloques

El entorno block

El entorno alertblock

El entorno exampleblock

③ Animaciones

Efectos de animación incrementales (I)

Efectos de animación incrementales (II)

Varias columnas

④ Estilos de presentación (I)

Entornos para teoremas, corolarios, definición etc.



Índice

① Acerca de Beamer

¿Qué es Beamer?

② Bloques

El entorno block

El entorno alertblock

El entorno exampleblock

③ Animaciones

Efectos de animación incrementales (I)

Efectos de animación incrementales (II)

Varias columnas

④ Estilos de presentación (I)

Entornos para teoremas, corolarios, definición etc.

⑤ Enlaces para paginas web

Ligas a Documentos Externos



Sección 1

Acerca de Beamer



¿Qué es Beamer?

¿Qué es Beamer?

- *Beamer* es una clase de documento especialmente diseñada para presentaciones que utilicen recursos \LaTeX .



¿Qué es Beamer?

¿Qué es Beamer?

- *Beamer* es una clase de documento especialmente diseñada para presentaciones que utilicen recursos \LaTeX .
- Requiere necesariamente la compilación a través de PDF \LaTeX .



¿Qué es Beamer?

¿Qué es Beamer?

- *Beamer* es una clase de documento especialmente diseñada para presentaciones que utilicen recursos \LaTeX .
- Requiere necesariamente la compilación a través de PDF \LaTeX .
- Además de poder introducir fórmulas con comodidad, tenemos a nuestra disposición amplias posibilidades para la animación de diapositivas.



¿Qué es Beamer?

¿Qué es Beamer?

- *Beamer* es una clase de documento especialmente diseñada para presentaciones que utilicen recursos \LaTeX .
- Requiere necesariamente la compilación a través de PDF \LaTeX .
- Además de poder introducir fórmulas con comodidad, tenemos a nuestra disposición amplias posibilidades para la animación de diapositivas.
- Software libre y gratuito, con una amplísima comunidad de soporte.



¿Qué es Beamer?

¿Qué es Beamer?

- *Beamer* es una clase de documento especialmente diseñada para presentaciones que utilicen recursos \LaTeX .
- Requiere necesariamente la compilación a través de PDF \LaTeX .
- Además de poder introducir fórmulas con comodidad, tenemos a nuestra disposición amplias posibilidades para la animación de diapositivas.
- Software libre y gratuito, con una amplísima comunidad de soporte.
- Beamer esta diseñado para generar directamente un PDF via PDF \LaTeX .



¿Por qué usar “*BEAMER*”

- Los comandos estándar de \LaTeX también funcionan en *BEAMER*.



¿Por qué usar “*BEAMER*”

- Los comandos estándar de \LaTeX también funcionan en *BEAMER*.
- Se crea un índice automático con enlaces a cada sección y subsección.



¿Por qué usar “*BEAMER*”

- Los comandos estándar de \LaTeX también funcionan en *BEAMER*.
- Se crea un índice automático con enlaces a cada sección y subsección.
- Fácil de crear transiciones u overlays y efectos dinámicos.



¿Por qué usar “*BEAMER*”

- Los comandos estándar de \LaTeX también funcionan en *BEAMER*.
- Se crea un índice automático con enlaces a cada sección y subsección.
- Fácil de crear transiciones u overlays y efectos dinámicos.
- Disponibilidad de temas para cambiar la apariencia según nuestros objetivos.



¿Por qué usar “*BEAMER*”

- Los comandos estándar de \LaTeX también funcionan en *BEAMER*.
- Se crea un índice automático con enlaces a cada sección y subsección.
- Fácil de crear transiciones u overlays y efectos dinámicos.
- Disponibilidad de temas para cambiar la apariencia según nuestros objetivos.
- El formato de salida es usualmente **PDF**: compatibilidad global.



Estructura básica de un beamer

Estructura básica de un beamer

```
\documentclass{beamer}  
\title[Título corto]{Título largo}  
\subtitle{...} % Opcional  
\author{...}  
\institute{...} % Opcional  
%Preámbulo  
\begin{document}  
%Trasparencias  
\end{document}
```



Estructura básica de un beamer

Información Personal

```
\title[abrev.]{título}  
\subtitle[abrev.]{subtítulo}  
\author[abrev.]{autor(es)}  
\institute[abrev.]{afiliacion(es)}  
\date[abrev.]{fecha}  
\logo[abrev.]{figura}
```



Ejemplo

```
\documentclass{beamer}
\title{Ejemplo básico}
\author{Lic. Fabian Inga Yovera}
\date{\today}
%Preámbulo
\begin{document}
\begin{frame}
\titlepage
%\end{frame} Sólo esto sin el símbolo de porcentaje
\begin{frame}
\frametitle{Primera Diapositiva}
\framesubtitle{subtítulo}
Contenido del tema
%\end{frame} Sólo esto sin el símbolo de porcentaje
\end{frame}
\end{document}
```



9 / 48

Estructura básica de un beamer

Opciones para el frame

- plain: quita los bordes.



Estructura básica de un beamer

Opciones para el frame

- `plain`: quita los bordes.
- `allowframebreaks`: cambia de frame al llenarlo.



Estructura básica de un beamer

Opciones para el frame

- plain: quita los bordes.
- allowframebreaks: cambia de frame al llenarlo.
- b,c,t: alinea abajo, al centro y arriba.



Estructura básica de un beamer

Opciones para el frame

- plain: quita los bordes.
- allowframebreaks: cambia de frame al llenarlo.
- b,c,t: alinea abajo, al centro y arriba.
- shrink: arregunta el texto para que entre.



Estructura básica de un beamer

Opciones para el frame

- plain: quita los bordes.
- allowframebreaks: cambia de frame al llenarlo.
- b,c,t: alinea abajo, al centro y arriba.
- shrink: arrejunta el texto para que entre.
- squeeze: arrejunta el texto quitando espacios.



Estructura básica de un beamer

Opciones para el frame

- plain: quita los bordes.
- allowframebreaks: cambia de frame al llenarlo.
- b,c,t: alinea abajo, al centro y arriba.
- shrink: arrejunta el texto para que entre.
- squeeze: arrejunta el texto quitando espacios.
- fragile: se usa para meter “verbatim” en el frame.



Estructura básica de un beamer

tableofcontents

- La tabla de contenidos, o índice, se genera automáticamente con el comando `\tableofcontents`, basada en las secciones y subsecciones definidas en el documento.



Ejemplo 2

```
\documentclass{beamer}
\title{Ejemplo b\'asico}
\author{Lic.Fabian Inga Yovera}
\date{\today}
\usepackage{xcolor}
\usepackage[spanish]{babel}
\usepackage[latin1]{inputenc}
\definecolor{lavanda}{rgb}{0.8,0.6,1}
\definecolor{oliva}{cmymk}{0.64,0,0.95,0.4}
\definecolor{minaranja}{rgb}{0.94,0.48,0.2}
\usetheme{Warsaw}
\usecolortheme[named=oliva]{structure}
%Preámbulo
\begin{document}\begin{frame}\titlepage
%\end{frame} \begin{frame}
\frametitle{Índice} \tableofcontents
%\end{frame}
\section{Introducción}
%Transparencias
\section{Qué es beamer}
%Transparencias
\end{document}
```

Mi Primera Transparencia

Ejemplo básico

Lic.Fabian Inga Yovera

17 de marzo de 2014

Índice

Sección 2

Bloques



El entorno block

Mediante el entorno block, podemos dibujar recuadros (optativamente con título) donde podemos incluir nuestros materiales.

El entorno block

```
\begin{block}{Título del bloque}
\begin{itemize}
\item Colocar texto o fórmulas.
\item ...
\item ...
...
\end{itemize}
\end{block}
```



Ejemplo con el entorno block

- Rellenando el argumento vacío del entorno block, le podemos poner título:

Integrales Básicas

- $\int du = u + c.$

- $\int \frac{du}{u} = \ln|u| + c.$

- $\int u^n du = \frac{u^{n+1}}{n+1} + c, n \neq -1.$

- ① $\int e^u du = e^u + c.$

- ② $\int \text{sen}(u) du = -\text{cos}(u) + c.$

- ③ $\int \text{cos}(u) du = \text{sen}(u) + c.$



El entorno alertblock

```
\begin{alertblock}{Título del bloque}
\begin{itemize}
\item Colocar texto o fórmulas.
\item ...
\item ...
...
\end{itemize}
\end{alertblock}
```



Ejemplo con el entorno alertblock

Nota

- Para generar el índice se coloca en el preámbulo el paquete `\usepackage{hyperref}`.



Ejemplo con el entorno alertblock

Nota

- Para generar el índice se coloca en el preámbulo el paquete `\usepackage{hyperref}`.
- En nuestro BEAMER dentro de un `\begin{frame}` colocamos
`\tableofcontents`
`\end{frame}`.



Ejemplo con el entorno alertblock

Nota

- Para generar el índice se coloca en el preámbulo el paquete `\usepackage{hyperref}`.
- En nuestro BEAMER dentro de un `\begin{frame}` colocamos
`\tableofcontents`
`\end{frame}`.
- Así logramos generar nuestro índice en nuestro documento.



El entorno exampleblock

```
\begin{alertblock}{Título del bloque}
\begin{itemize}[<+>->]
\item ...
\item Colocar texto o fórmulas.
\item ...
\item ...
...
\end{itemize}
\end{exampleblock}
```



Transiciones

Opciones

- \transblindshorizontal
- \transblindsvertical
- \transboxin
- \transboxout
- \transdissolve
- \transglitter
- \transsplithorizontalin
- \transsplithorizontalout
- \transsplitverticalin
- \transspliverticalout
- \transwipe

Sección 3

Animaciones



Animaciones

- Dentro de cada frame, podemos introducir efectos de animación (también llamados overlays).

El comando más básico \pause

- Un triangulo que tiene un ángulo recto es llamado triángulo rectángulo.



Animaciones

- Dentro de cada frame, podemos introducir efectos de animación (también llamados overlays).
- El comando `\pause` permite generar overlays para visualización paso.

El comando más básico `\pause`

- Un triángulo que tiene un ángulo recto es llamado triángulo rectángulo.



Animaciones

- Dentro de cada frame, podemos introducir efectos de animación (también llamados overlays).
- El comando `\pause` permite generar overlays para visualización paso.

El comando más básico `\pause`

- Un triángulo que tiene un ángulo recto es llamado triángulo rectángulo.



Animaciones

- Dentro de cada frame, podemos introducir efectos de animación (también llamados overlays).
- El comando `\pause` permite generar overlays para visualización paso.

El comando más básico `\pause`

- Un triángulo que tiene un ángulo recto es llamado triángulo rectángulo.
- En un triángulo rectángulo, el cuadrado de la hipotenusa es igual a la suma de los cuadrados de los dos lados.



Animaciones

- Dentro de cada frame, podemos introducir efectos de animación (también llamados overlays).
- El comando `\pause` permite generar overlays para visualización paso.

El comando más básico `\pause`

- Un triángulo que tiene un ángulo recto es llamado triángulo rectángulo.
- En un triángulo rectángulo, el cuadrado de la hipotenusa es igual a la suma de los cuadrados de los dos lados.
- La suma de los ángulos internos de un triángulo es 180° .



Efectos de animación incrementales (I)

- En el caso de que en entornos itemize ó enumerate queramos mostrar los ítems de modo progresivo, podemos conseguirlo del siguiente modo:

```
\begin{itemize}  
\item<1- > Primer ítem  
\item<2- > Segundo ítem  
\item<3- > Tercer ítem  
\end{itemize}
```

- Para generar (referencias, tabla contenidos, etc.) compilar (al menos) 2 veces.

Efectos de animación incrementales (I)

- En el caso de que en entornos itemize ó enumerate queramos mostrar los ítems de modo progresivo, podemos conseguirlo del siguiente modo:

```
\begin{itemize}  
\item<1- > Primer ítem  
\item<2- > Segundo ítem  
\item<3- > Tercer ítem  
\end{itemize}
```

- Para generar (referencias, tabla contenidos, etc.) compilar (al menos) 2 veces.
- La especificación de secciones se hace fuera de los frames.

Efectos de animación incrementales (II)

Sin embargo, una forma más sencilla sería la siguiente:

```
\begin{itemize}[< + - >]  
\item Primer ítem  
\item Segundo ítem  
\item Tercer ítem  
\end{itemize}
```

- Colores Predefinidos: red, green, blue, cyan, magenta, yellow, black, darkgray, gray, lightgray, orange, violet, purple y brown.

Efectos de animación incrementales (II)

Sin embargo, una forma más sencilla sería la siguiente:

```
\begin{itemize}[< +- >]  
\item Primer ítem  
\item Segundo ítem  
\item Tercer ítem  
\end{itemize}
```

- Colores Predefinidos: red, green, blue, cyan, magenta, yellow, black, darkgray, gray, lightgray, orange, violet, purple y brown.
- En Internet hay otros tantos temas Beamer disponibles, usualmente temas de particulares o instituciones pero de distribución libre.

Efectos de animación incrementales (II)

- Para dividir el frame en varias columnas, se emplea el entorno columns (cuidado con la “s” final).



Efectos de animación incrementales (II)

- Para dividir el frame en varias columnas, se emplea el entorno columns (cuidado con la “s” final).
- Dentro de éste entorno, podemos colocar cuantas columnas deseemos, de anchura variable, con el entorno column (sin “s”).



Efectos de animación incrementales (II)

- Para dividir el frame en varias columnas, se emplea el entorno `columns` (cuidado con la “s” final).
- Dentro de éste entorno, podemos colocar cuantas columnas deseemos, de anchura variable, con el entorno `column` (sin “s”).
- La sintaxis de éste entorno es: `\begin{column}Ancho ... \end{column}`.



Efectos de animación incrementales (II)

- Para dividir el frame en varias columnas, se emplea el entorno `columns` (cuidado con la “s” final).
- Dentro de éste entorno, podemos colocar cuantas columnas deseemos, de anchura variable, con el entorno `column` (sin “s”).
- La sintaxis de éste entorno es: `\begin{column}Ancho \dots \end{column}`.
- Véase el siguiente ejemplo:



Efectos de animación

En ésta transparencia coordinamos efectos de animación en varias columnas. Nótese cómo la anchura de los entornos block se ajusta al ancho de columna.

Gráficos con el paquete pst-solides3d
de "Pstricks"

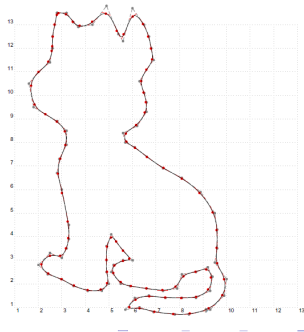


Efectos de animación

En ésta transparencia coordinamos efectos de animación en varias columnas. Nótese cómo la anchura de los entornos block se ajusta al ancho de columna.

Gráficos con el paquete pst-solides3d de “Pstricks”

- Silueta de un gato en \LaTeX .

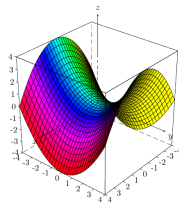


Efectos de animación

En ésta transparencia coordinamos efectos de animación en varias columnas. Nótese cómo la anchura de los entornos block se ajusta al ancho de columna.

Gráficos con el paquete pst-solides3d de "Pstricks"

- Silueta de un gato en \LaTeX .
- Silla de montar.

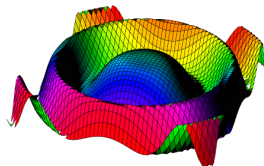


Efectos de animación

En ésta transparencia coordinamos efectos de animación en varias columnas. Nótese cómo la anchura de los entornos block se ajusta al ancho de columna.

Gráficos con el paquete pst-solides3d de "Pstricks"

- Silueta de un gato en \LaTeX .
- Silla de montar.
- Onda Cosenoidal



Sección 4

Estilos de presentación (I)



Estilos de presentación (I)

Para variar la apariencia de la presentación, tenemos comandos (a incluir en el argumento de `\mode<presentation>\{...\}`) que activan estilos predefinidos de estructura de frame, colores, tipos de letra, etc.



`\usetheme{Nombre del Tema}`

- Temas sin barra de navegación: default, boxes, Bergen, Boadilla, Madrid , AnnArbor, CambridgeUS, Pittsburgh, Rochester.



`\usetheme{Nombre del Tema}`

- Temas sin barra de navegación: default, boxes, Bergen, Boadilla, Madrid , AnnArbor, CambridgeUS, Pittsburgh, Rochester.
- Temas con barra de navegación tipo árbol: Antibes, JuanLesPins.



`\usetheme{Nombre del Tema}`

- Temas sin barra de navegación: default, boxes, Bergen, Boadilla, Madrid , AnnArbor, CambridgeUS, Pittsburgh, Rochester.
- Temas con barra de navegación tipo árbol: Antibes, JuanLesPins.
- Temas con tabla de contenidos lateral: Berkeley, PaloAlto, Goettingen, Marburg, Hannover.



`\usetheme{Nombre del Tema}`

- Temas sin barra de navegación: default, boxes, Bergen, Boadilla, Madrid , AnnArbor, CambridgeUS, Pittsburgh, Rochester.
- Temas con barra de navegación tipo árbol: Antibes, JuanLesPins.
- Temas con tabla de contenidos lateral: Berkeley, PaloAlto, Goettingen, Marburg, Hannover.
- Temas con navegación en miniframe: Berlin, Ilmenau, Dresden, Darmstadt, Frankfurt, Singapore, Szeged.



Entornos para teoremas, corolarios, definición, prueba, ejemplos, etc.

- Ya habíamos puesto en el preámbulo nuestras definiciones para los entornos de Teorema, Definición, Prueba, etc. Estos entornos se usan igual que enumerate.



Diapositivas con \LaTeX

Definición

Una curva parametrizada $\alpha : I \subseteq \mathbb{R} \longrightarrow \mathbb{R}^3$ se dice regular, si $\alpha'(t) \neq 0$ para todo $t \in I$. Esto es, su velocidad $v(t) = \alpha'(t)$ es diferente de cero. Si $\|v(t)\| = 1, \forall t \in I$, se dice que la curva es de rapidez unitaria.



Diapositivas con \LaTeX

Definición

Una curva parametrizada $\alpha : I \subseteq \mathbb{R} \longrightarrow \mathbb{R}^3$ se dice regular, si $\alpha'(t) \neq 0$ para todo $t \in I$. Esto es, su velocidad $v(t) = \alpha'(t)$ es diferente de cero. Si $\|v(t)\| = 1, \forall t \in I$, se dice que la curva es de rapidez unitaria.

Ejemplo

Sea $\beta : \mathbb{R} \longrightarrow \mathbb{R}^3$ dada por $\beta(t) = (t^3 + t, 0, 0)$. Tenemos que $\beta'(t) = (3t^2 + 1, 0, 0) \neq 0$. Esta curva es regular.



Teoremas y relacionados

Teorema

Sea F un campo y $P(x)$ mónico en $F[x]$, grado $P(x) \geq 1$. Entonces, existe un campo K que contiene a F tal que en $K[x]$, $P(x)$ factoriza como un producto de factores lineales.



Teoremas y relacionados

Teorema

Sea F un campo y $P(x)$ mónico en $F[x]$, grado $P(x) \geq 1$. Entonces, existe un campo K que contiene a F tal que en $K[x]$, $P(x)$ factoriza como un producto de factores lineales.

Demostración.

Dejamos la demostración como ejercicio para nuestro lector. También sugerimos que el lector generalice la prueba a las geometrías no euclidianas. □



Gráficos Animados

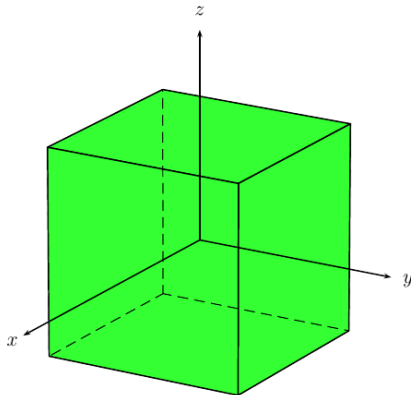


Figura : Gráficos en \LaTeX con `pst-solides3d` de “Pstricks”



Gráficos Animados

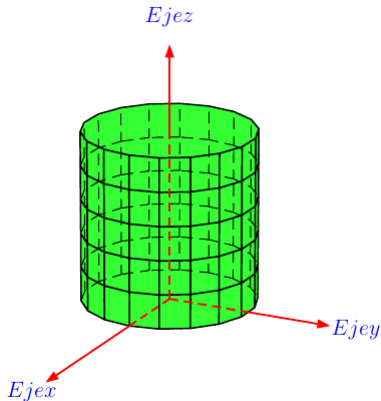
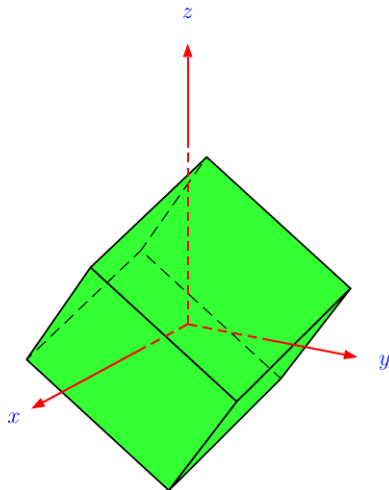


Figura : Gráficos en \LaTeX con pst-solides3d de “Pstricks”



Gráficos Animados



Gráficos Animados

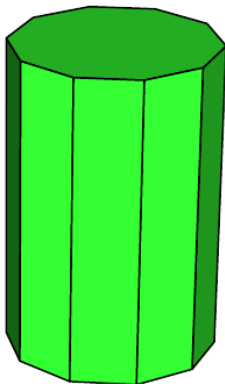


Figura : Gráficos en \LaTeX con pst-solides3d de "Pstricks"



Gráficos Animados

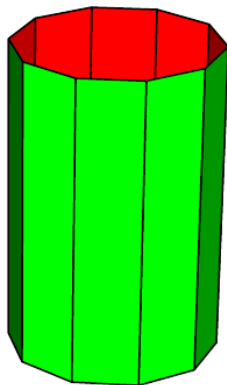


Figura : Gráficos en \LaTeX con `pst-solides3d` de “Pstricks”



Gráficos Animados

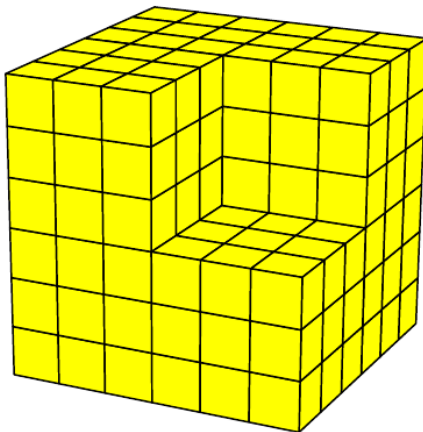


Figura : Gráficos en \LaTeX con pst-solides3d de “Pstricks”



Gráficos Animados

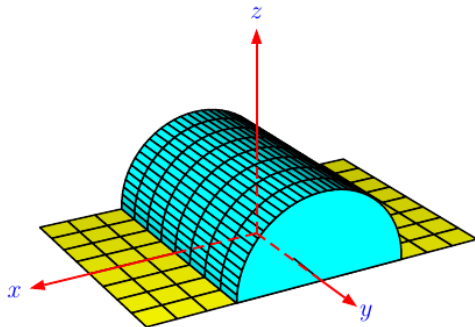


Figura : Gráficos en \LaTeX con pst-solides3d de “Pstricks”



Gráficos Animados

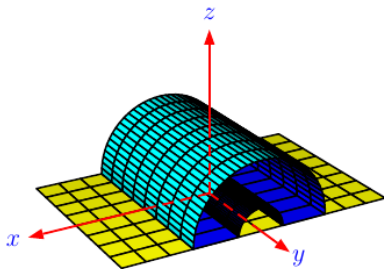


Figura : Gráficos en \LaTeX con pst-solides3d de "Pstricks"



Gráficos Animados

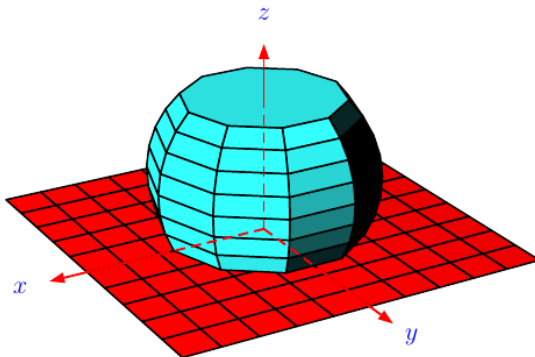


Figura : Gráficos en \LaTeX con `pst-solides3d` de “Pstricks”



Gráficos Animados

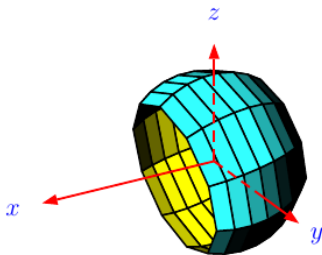
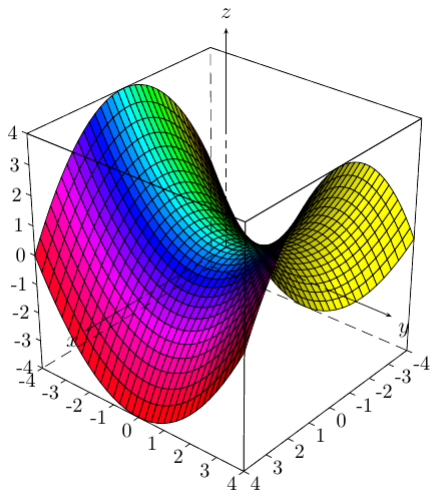


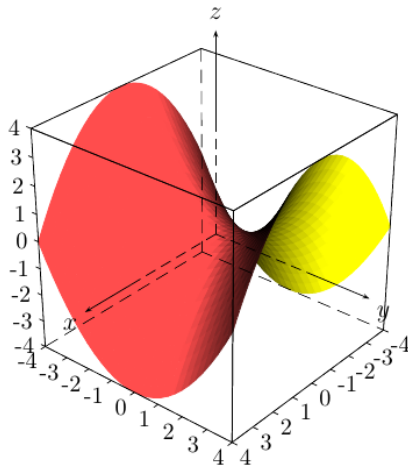
Figura : Gráficos en \LaTeX con pst-solides3d de “Pstricks”



Gráficos Animados



Gráficos Animados



Gráficos Animados

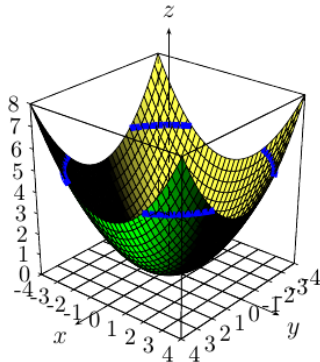


Figura : Gráficos en \LaTeX con pst-solides3d de “Pstricks”



Gráficos Animados

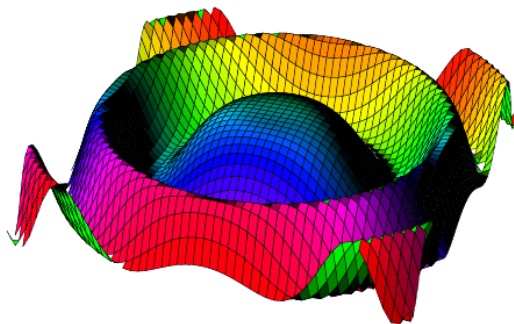


Figura : Gráficos en \LaTeX con `pst-solides3d` de “Pstricks”



Sección 5

Enlaces para paginas web



Diapositivas con \LaTeX

Enlaces para paginas web

- Para crear hipervínculos para páginas Web, debemos colocar en el preámbulo los siguientes paquetes:



Diapositivas con \LaTeX

Enlaces para paginas web

- Para crear hipervínculos para páginas Web, debemos colocar en el preámbulo los siguientes paquetes:
- `\usepackage{url}`.



Diapositivas con \LaTeX

Enlaces para paginas web

- Para crear hipervínculos para páginas Web, debemos colocar en el preámbulo los siguientes paquetes:
- `\usepackage{url}`.
- `\usepackage{hyperref}`.



Diapositivas con \LaTeX

Código

```
\url{Aquí colocar dirección de la página web}
```

Ejemplo

- `http://www.matunp2014.wordpress.com`



Diapositivas con \LaTeX

Código

```
\url{Aquí colocar dirección de la página web}
```

Ejemplo

- `http://www.matunp2014.wordpress.com`
- `http://www.unp.edu.pe`



Diapositivas con \LaTeX

Ligas a Documentos Externos

- Para crear hipervínculos para documentos externos, se declaran los paquetes antes mencionados.

Código

```
\href{disco C,D,etc.:/nombre de la carpeta /nombre del
documento.extensión del documento}{colocar nombre que usted desee}.
```



Diapositivas con \LaTeX

Extensiones de Documentos

- La extensión para archivos de *Mathematica* es: **.nb**



Diapositivas con \LaTeX

Extensiones de Documentos

- La extensión para archivos de *Mathematica* es: **.nb**
- La extensión para archivos de *Matlab* es: **.m**



Diapositivas con \LaTeX

Extensiones de Documentos

- La extensión para archivos de *Mathematica* es: **.nb**
- La extensión para archivos de *Matlab* es: **.m**
- La extensión para archivos de *Maxima* es: **.wxm**



Diapositivas con \LaTeX

Extensiones de Documentos

- La extensión para archivos de *Mathematica* es: **.nb**
- La extensión para archivos de *Matlab* es: **.m**
- La extensión para archivos de *Maxima* es: **.wxm**
- La extensión para archivos de *PDF* es: **.pdf**



Diapositivas con \LaTeX

Extensiones de Documentos

- La extensión para archivos de *Mathematica* es: **.nb**
- La extensión para archivos de *Matlab* es: **.m**
- La extensión para archivos de *Maxima* es: **.wxm**
- La extensión para archivos de *PDF* es: **.pdf**
- La extensión para archivos de *Power Point* es: **.pptx**



Diapositivas con \LaTeX

Código

```
\href{D:/maestrianume/integracion/sim38ge.m}{Programa en Matlab}
\href{D:/matemaes/PROGRAMATEMAES/circunferencia.nb}
{Programa en Mathematica}
\href{D:/latexavanzado/Universo.pdf}{Manual de Latex}
\href{D:/numericomaxima/euler.wxm}{Métodos numéricos con Maxima}
\href{D:/trujillo/unp.pptx}{Diapositivas}
```



Diapositivas con \LaTeX

Ejemplo

① Programa en Matlab



Diapositivas con \LaTeX

Ejemplo

- 1 Programa en Matlab
- 2 Programa em Mathematica



Diapositivas con \LaTeX

Ejemplo

- 1 Programa en Matlab
- 2 Programa em Mathematica
- 3 Manual de *Latex*



Diapositivas con \LaTeX

Ejemplo

- 1 Programa en Matlab
- 2 Programa em Mathematica
- 3 Manual de *Latex*
- 4 Métodos numéricos con Maxima



Diapositivas con \LaTeX

Ejemplo

- 1 Programa en Matlab
- 2 Programa em Mathematica
- 3 Manual de *Latex*
- 4 Métodos numéricos con Maxima
- 5 Diapositivas



Bibliografía



M. Martínez Ana. **Presentaciones en \LaTeX** . Departamento de Sistemas Informáticos - UCLM.



M. Molina Luis. **Presentaciones en \LaTeX con Beamer**.



Mora F. Walter. **Transparencias con la clase Beamer de \LaTeX** . Instituto Tecnológico de Costa Rica. Escuela de Matemática, 2007.



Mulero González Julio. **Creando presentaciones con beamer**. Universidad de Alicante.



Muñoz Facundo. **Curso avanzado de Beamer**. Universitat Jaume I, Castelló. Febrero, 2011.



Diapositivas con \LaTeX

“GRACIAS”



- Eggs



- Eggs
- Plants



- Eggs
- Plants
- Animals




```
\begin{frame}  
\begin{itemize}  
\item<1-> Eggs  
\item<2-> Plants  
\note[item]<2>{Tell joke about plants.}  
\note[item]<2>{Make it short.}  
\item<3-> Animals  
\end{itemize}  
\end{frame}
```



Whats Still To Do?

Answered Questions

How many primes are there?

Open Questions

Is every even number the sum of two primes?



An Algorithm For Finding Primes Numbers.

```
int main (void)
{
    std::vector<bool> is_prime (100, true);
    for (int i = 2; i < 100; i++)

        return 0;
}
```



An Algorithm For Finding Primes Numbers.

```
int main (void)
{
    std::vector<bool> is_prime (100, true);
    for (int i = 2; i < 100; i++)
        if (is_prime[i])
        {

        }
    return 0;
}
```



An Algorithm For Finding Primes Numbers.

```
int main (void)
{
    std::vector<bool> is_prime (100, true);
    for (int i = 2; i < 100; i++)
        if (is_prime[i])
        {
            std::cout << i << " ";
            for (int j = i; j < 100;
                is_prime [j] = false, j+=i);
        }
    return 0;
}
```



An Algorithm For Finding Primes Numbers.

```
int main (void)
{
    std::vector<bool> is_prime (100, true);
    for (int i = 2; i < 100; i++)
        if (is_prime[i])
        {
            std::cout << i << " ";
            for (int j = i; j < 100;
                is_prime [j] = false, j+=i);
        }
    return 0;
}
```

Note the use of **std::**.



Hora	Actividad
10-14	Curso Beamer
14-16	Comida
16-18	Taller
...	...



hola



hola



(AlienSong.mpg)

Slow Normal Fast Play/Pause Stop

