**USOS DE LA ANIMACION**

**Educación**

Todos entienden que los humanos tienden a recordar videos e imágenes más que el contenido textual. Por lo tanto, es natural que la animación con fines educativos se pueda utilizar de manera efectiva para mejorar los niveles de recepción de los estudiantes y aprendices. Como los videos animados pueden mejorar efectivamente la calidad de la recepción de los alumnos, esto trae consigo cambios excepcionales en las capacidades académicas de las personas sin ninguna duda. Varios portales y plataformas educativas ya utilizan los gráficos, donde incluso los conceptos más complejos y difíciles se comparten con los estudiantes con mayor recepción.

**Entretenimiento**

No hay duda de que existen diversos usos de la animación multimedia y el entretenimiento, y tal vez este sea el uso mas común para los gráficos generados por computadora, tal como los conocemos. Varias de las principales compañías de animación ofrecen diversos servicios de animación para el entretenimiento en una variedad de plataformas como TV, Internet e incluso en los teléfonos inteligentes. Hay varias series de animación y películas creadas para público infantil y adulto que se pueden disfrutar de la misma forma que las películas películas live action

**Publicidad**

Si considera los beneficios de la animación en la publicidad, son bastante sorprendentes. Los anuncios siempre se refieren a la visualización creativa y, por lo tanto, desempeña un papel importante en la realización de comerciales efectivos que puedan capturar la imaginación del público y los atraigan a comprar el producto que se anuncia. Si considera anuncios sin animación, una gran parte de los anuncios se volverán aburridos y poco inspiradores..

**Visualización científica**

Se utiliza ampliamente para crear una visualización científica precisa y representativa con fines de investigación y estudios analíticos. Se puede usar efectivamente para representar y crear modelos 3D de una amplia gama de objetos para visualizaciones realistas. Un ejemplo podría ser el diagnóstico médico, donde partes del cuerpo pueden estudiarse de manera efectiva y los problemas pueden diagnosticarse de manera más eficiente.

**Videojuegos**

Sería una tarea imposible encontrar una industria donde la animación se use tanto como en la industria del juego. Es una industria donde todo depende de la animación, ya que la mayoría de los personajes 3D para juegos se crean con animación. Es lo más básico sobre el que se modela y crea todo en un juego.

**Simulaciones**

Las simulaciones se usan en áreas donde el entrenamiento de personas en la vida real es peligroso o no se puede controlar. Los ejercicios de entrenamiento militar son uno de los ejemplos más adecuados para este tipo de aplicación de animación. Las simulaciones también se utilizan para entrenar a los pilotos sin tener que invertir mucho en máquinas y combustible y sin causar ningún daño a los alumnos en caso de contratiempos. Varias organizaciones también utilizan simulaciones para predecir el resultado de una serie de actividades.