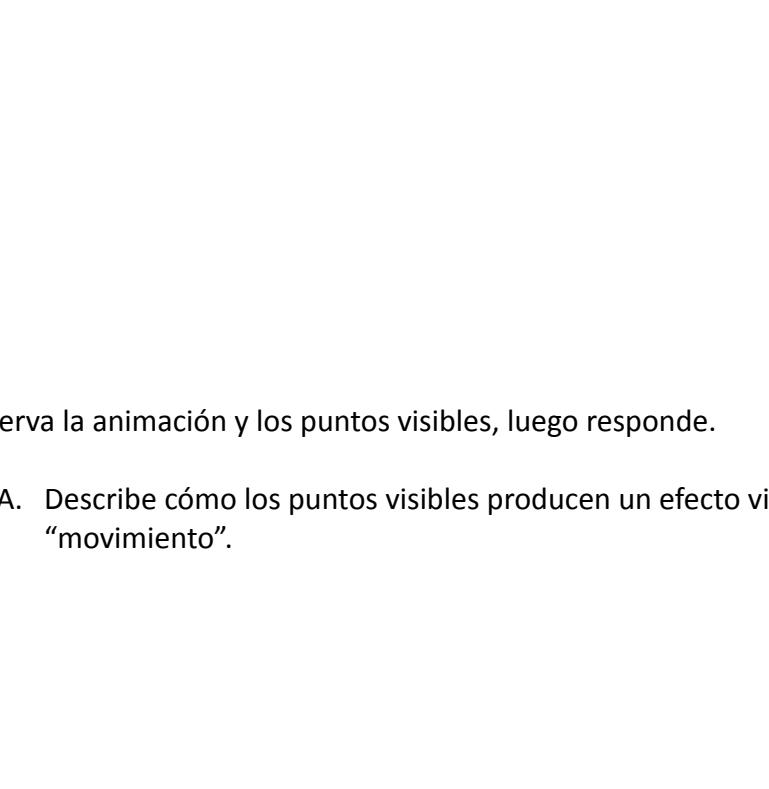


Videojuegos: Simulación de vistas 3D a partir de herramientas 2D

Hoja de actividades

Actividad

1. A partir del objeto que está fijo, ¿cómo se podría obtener el que está en “movimiento”? 
 2. Observa la animación y los puntos visibles, luego responde.
 - A. Describe cómo los puntos visibles producen un efecto visual de “movimiento”.
 - B. El punto A, ¿está en “movimiento”? Explica.

3. Responde las siguientes preguntas:

- A. Si la longitud del segmento AE_1 es la **mitad** que la del segmento AE , ¿la longitud del segmento AF_1 será la mitad que la del segmento AF ? ¿Por qué?
- B. Si la longitud del segmento AE_1 es **igual** a la del segmento AE , ¿la longitud del segmento AF_1 será igual que la del segmento AF ? ¿Por qué?
- C. Si la longitud del segmento AE_1 es el **triple** que la del segmento AE , ¿la longitud del segmento AF_1 será el triple que la del segmento AF ? ¿Por qué?

4. Plantea una relación algebraica entre:

- el largo de los segmentos AE_1 , AE y el factor k .
- el largo de los segmentos AF_1 , AF y el factor k .