

Luis Angel Antonio Rodas Barillas

4TO. COMPUTACION

ID: 1479

5/10/2025

¿Qué es la contaminación ambiental?

- ▶ La contaminación ambiental es la presencia de sustancias o elementos dañinos en el aire, el agua o el suelo que afectan la salud de los seres vivos y el equilibrio de la naturaleza. Proviene de actividades humanas como la industria, el transporte y la deforestación.

Tipos de contaminación

Contaminación del aire: causada por humo de fábricas y vehículos.

Contaminación del agua: producida por desechos industriales y basura.

Contaminación del suelo: generada por residuos sólidos y químicos.

Contaminación sonora: exceso de ruido en las ciudades.

Contaminación lumínica: exceso de luces artificiales.

Causas principales

Deforeación y pérdida de vegetación.

Uso de plásticos y productos no biodegradables.

Mal manejo de la basura.

Actividades industriales sin control ambiental.

Quema de combustibles fósiles.

Consecuencias

Cambio climático y aumento de temperatura global.

Enfermedades respiratorias y del agua.

Extinción de especies animales y vegetales.

Deterioro de los ecosistemas naturales.

Pérdida de recursos naturales.

Soluciones y conclusión

Reciclar y reducir el consumo.

Utilizar energías limpias.

Reforestar áreas dañadas.

Promover la educación ambiental.

Ejercicio b

Casa Simple

- 1 Selecciona pantalla y unidades
- 2 Dibuja un rectángulo para la base (heir, rectángulo)
- 3 Usa Empujar/Tirar para excluir la base o la altura de la casa
- 4 Dibuja la forma del techo (línea para formar el triángulo en el centro) y Empujar/Tirar o mueve la orilla hacia arriba.
- 5 Crea puerta y ventanas con rectángulos y Empujar/Tirar.
- 6 Agrupa el modelo (seleccionar → botón derecho → hacer grupo).

Casa con jardín

- 1 Haz la casa (seguir pasos anteriores)
- 2 Dibuja un rectángulo más grande como terreno alrededor.
- 3 Aplica textura de césped al terreno (clic Derecho → Materiales)
- 4 Añade árboles/larbustos: usa Círculo + Empujar/Tirar para tronco y un cono o esfera para copas, o inserta componentes de la Galería 3D
- 5 Crear camino con rectángulos y empuja ligeramente para dar relieve.

Poste de luz

- 1 Dibuja un círculo pequeño en el suelo; con Empujar haz un círculo (cilindro) alto.
- 2 En la parte superior, dibuja un rectángulo horizontal y extráyelo para crear el brazo

- 3 Añade la luminaria: esfera o un cubo pequeño al final del brazo; Empujar para formar
- 4 Agrupar y aplicar materiales (metal + vidrio).

Edificio

- 1 Dibuja un rectángulo para la planta y usa Empujar para altura total.
- 2 Usa la herramienta cinta métrica para crear guías de pisos y columnas
- 3 Dibuja una ventana (rectángulo) y empujar para hueco
- 4 Aplica la ventana con Mover + CTRL y luego copia la fila verticalmente
- 5 Añade puerta y detalles en la planta baja; agrupa pisos o crea componentes por piso.

Pozo de agua

- 1 Dibuja un círculo para el borde externo y otro concéntrico para el hueco.
- 2 Selecciona entre ambos y usa Empujar: extruye el muro hacia arriba (borde) y empujar el centro hacia abajo
- 3 Crea una tapa: rectángulo sobre el pozo, extruye y agrega dos postes
- 4 Haz la cuerda y cubeta con cilindo pequeño y líneal; agrupa todo