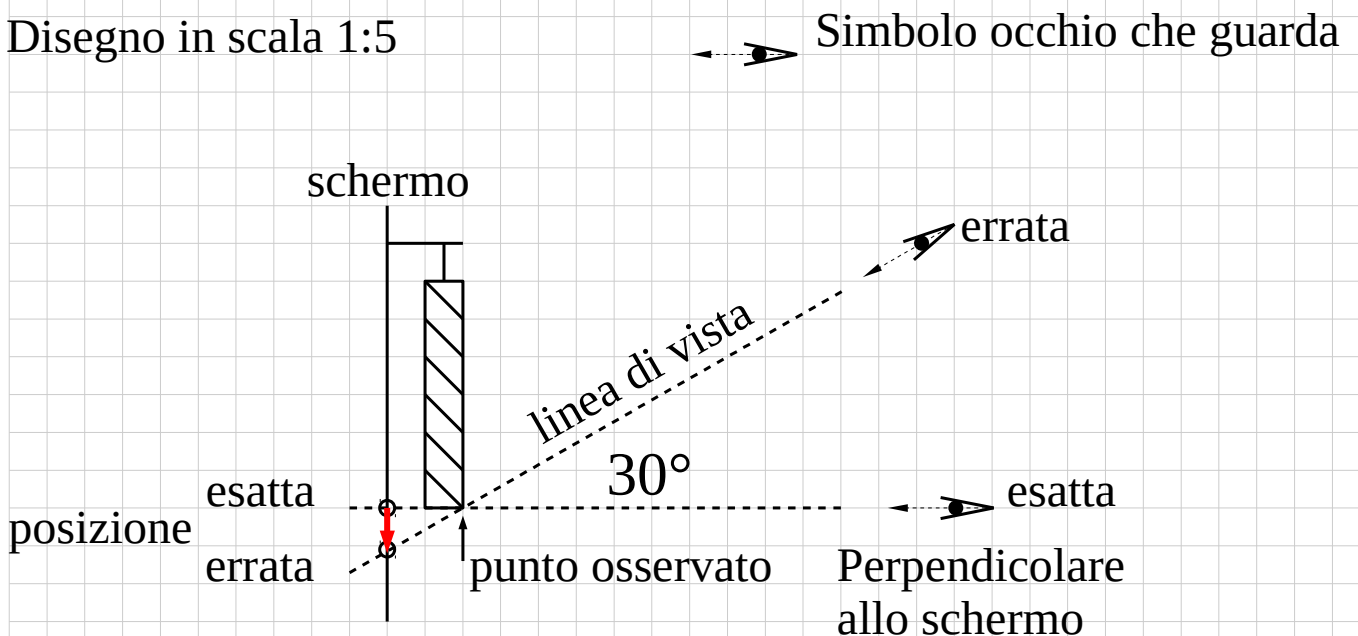


Come guardare per segnare esattamente la posizione:

- linea di vista perpendicolare allo schermo,
- altrimenti:
- errore di parallasse

Problema: l'occhio guarda la posizione di un punto, con una linea di vista inclinata di 30° rispetto allo schermo; il punto osservato dista dallo schermo 5cm. Quant'è l'errore di posizione ?

Disegno in scala 1:5



L'**errore di posizione**, è lo spostamento di posizione tra la posizione esatta e quella errata.

In questo caso è:

- 0,6 cm nel modello, misurato col righello
- $0,6\text{cm} * 5 = 3\text{ cm}$ nella realtà, calcolato col fattore di scala.

Studio preparatorio

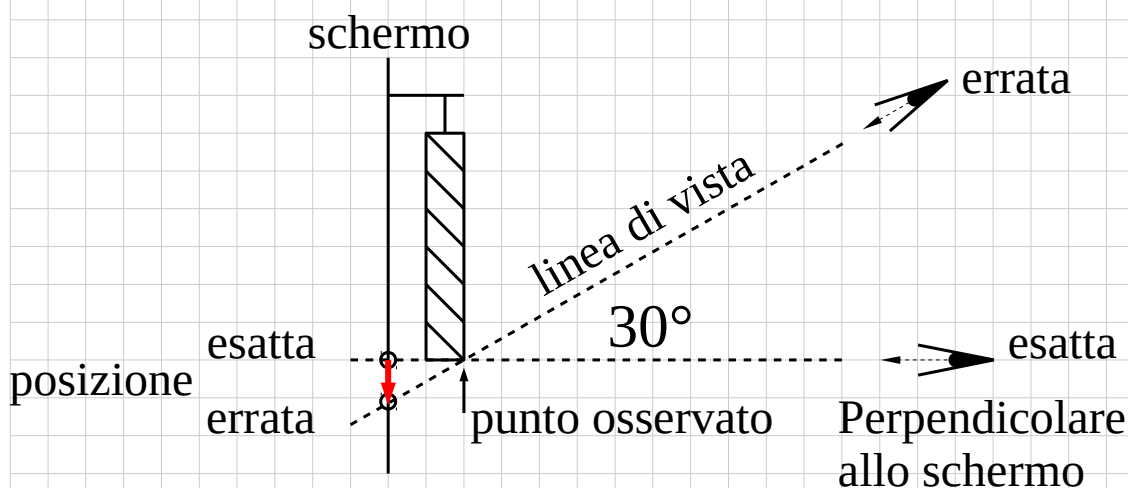
Come guardare per segnare esattamente la posizione:

- linea di vista perpendicolare allo schermo,
- altrimenti:
- errore di parallasse

Problema: l'occhio guarda la posizione di un punto, con una linea di vista inclinata di 30° rispetto allo schermo; il punto osservato dista dallo schermo 5cm. Quant'è l'errore di posizione ?

Disegno in scala 1:5

← Simbolo occhio che guarda



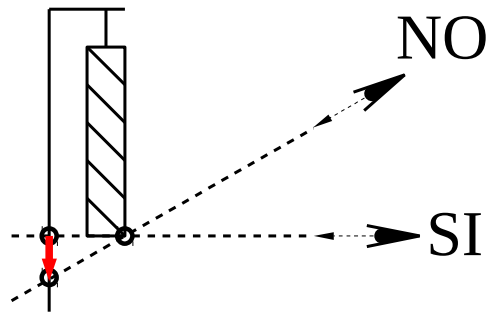
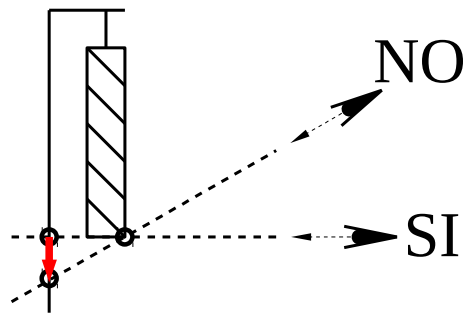
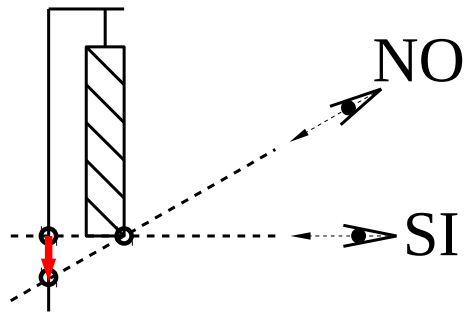
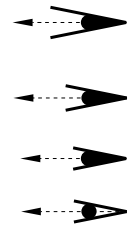
L'**errore di posizione**, è lo spostamento di posizione tra la posizione esatta e quella errata.

In questo caso è:

- 0,6 cm nel modello, misurato col righello
- $0,6\text{cm} \cdot 5 = 3\text{ cm}$ nella realtà, calcolato col fattore di scala.

Icona. Studio.

Simbolo occhio che guarda



Studio preparatorio

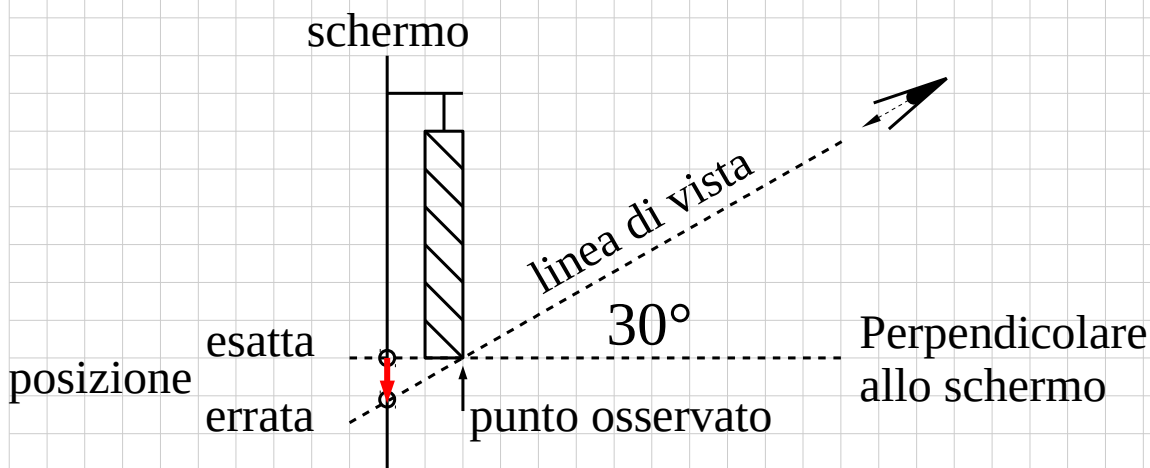
Come guardare per segnare esattamente la posizione:

- linea di vista perpendicolare allo schermo,
- altrimenti:
- errore di parallasse

Problema: l'occhio guarda la posizione di un punto, con una linea di vista inclinata di 30° rispetto allo schermo; il punto osservato dista dallo schermo 5cm. Quant'è l'errore di posizione ?

Disegno in scala 1:5

← Simbolo occhio che guarda



L'**errore di posizione**, è lo spostamento di posizione tra la posizione esatta e quella errata.

In questo caso è:

- 0,6 cm nel modello, misurato col righello
- $0,6\text{cm} * 5 = 3\text{ cm}$ nella realtà, calcolato col fattore di scala.