

# Glosario

## Unidad 2

**Acotar.** Consiste en indicar las dimensiones reales sobre un dibujo.

**Cifra de cota.** Se coloca centrada y encima de la línea de cota en horizontal, o a la izquierda de ella si es vertical. Si la cifra no cabe en la línea, se colocará en el lado derecho, en la prolongación de la línea.

**Dibujo técnico.** Es la representación gráfica de objetos con el fin de proporcionar información para que puedan ser fabricados. Emplea útiles y herramientas de dibujo (regla, lápiz, compás, etc.) y sigue una serie de normas.

**Diseño asistido por ordenador (CAD, *computer aided design*).** Consiste en el uso de aplicaciones informáticas para realizar dibujos en dos y tres dimensiones (2D y 3D, respectivamente).

**Diseño de productos.** Consiste en crear nuevos productos mediante la comunicación audiovisual de ideas.

**Escala.** Es la relación entre las medidas del dibujo y las medidas reales del objeto.

$$\text{Escala} = \text{Medida del dibujo} / \text{Medida real}$$

**Escala de ampliación.** Las medidas del dibujo son mayores que las medidas reales del objeto (2:1, 5:1).

**Escala de reducción.** Las medidas del dibujo son menores que las medidas reales del objeto, del mapa o del plano (1:3, 1:10).

**Escala natural.** Las medidas del dibujo son las medidas reales del objeto. Se representa como 1:1.

**Línea de cota.** Línea paralela a la arista a acotar que finaliza con terminales y está delimitada por las líneas auxiliares de cota. Sobre ella se coloca la cifra de cota. La separación entre la primera línea de cota y la figura debe ser de 8 mm, y la separación entre líneas de cota paralelas, de 5 mm.

**Línea auxiliar de cota.** Línea perpendicular a la arista que delimita la dimensión que se va a acotar. Sobrepasa la línea de cota en 2 mm.

**Normalización.** Es el proceso de elaboración de normas aplicadas a un ámbito concreto. La norma es el documento que establece las condiciones que debe tener un producto.

**Perspectiva.** Es la representación de un objeto tridimensional en un plano de dos dimensiones.

**Perspectiva caballera.** Es la perspectiva en la que el plano XZ se apoya sobre el plano del dibujo, por lo que las dimensiones reflejadas en los ejes X y Z son reales. Sin embargo, el eje Y se representa a 135° respecto a los otros ejes y sufre una reducción (normalmente la mitad) respecto a las medidas reales.

**Perspectiva cónica.** Se basa en la proyección de un objeto tridimensional sobre un plano mediante rectas proyectantes que pasan por un punto. Esta representación es la más parecida a la visión real, ya que el ojo estaría situado en dicho punto y nos permite percibir la profundidad espacial.

# Glosario

---

**Perspectiva isométrica.** Es la perspectiva en la que los tres ejes coordenados ortogonales, al proyectarse, forman ángulos iguales de  $120^{\circ}$  entre sí. Esta perspectiva describe el tamaño real de los objetos en sus dimensiones y es la base para la proyección ortogonal.

**Vistas de un objeto.** Son las proyecciones ortogonales (perpendiculares) del objeto sobre los planos imaginarios que forman las caras de un cubo.