

# Glosario de AutoCAD

## **activador de objetos**

Herramienta con la que se puede acceder a determinados modos de visualización y permite la edición estándar de objetos personalizados en AutoCAD o en otras aplicaciones del servidor principal, cuando no está presente la aplicación ObjectARX que creó el objeto personalizado. Véase también objeto personalizado y objeto proxy.

## **alias**

Método abreviado para un comando de AutoCAD. Así, CP es un alias de COPIA y Z lo es de ZOOM. Los alias se definen en los archivos acad.pgp. Para consultar la lista de alias de comandos, véase Alias de comandos.

## **aliasing**

Efecto de los elementos de imagen discretos, o píxeles, alineados como bordes rectos o curvos en una rejilla fija, que aparecen dentados o escalonados. Véase también anti-aliasing.

## **ambiental (luz)**

Luz que ilumina todas las superficies de un modelo con la misma intensidad. La luz ambiental no tiene un origen único u orientación y su intensidad no disminuye con la distancia.

## **ángulo de malla**

Ángulo en que está girada la malla de resolución.

## **anotaciones**

Texto, cotas, tolerancias, símbolos o notas.

## **ANSI**

Iniciales de American National Standards Institute (Instituto estadounidense de normalización). Coordinador para el desarrollo voluntario de normas para los sectores público y privado en Estados Unidos. Normas relacionadas con lenguajes de programación, EDI (Electronic Data Interchange, Intercambio electrónico de datos), telecomunicaciones y propiedades físicas de disquetes, cartuchos y cintas magnéticas.

## **anti-aliasing**

Método que reduce el efecto aliasing sombreando los píxeles adyacentes a los píxeles principales que definen una línea o contorno. Véase también aliasing.

## **archivo CTB**

Tabla de estilos de trazado que dependen del color.

## **archivo de comandos**

Conjunto de comandos de AutoCAD ejecutados en forma de secuencia con un solo comando SCRIPT. Los archivos de comandos se crean fuera de AutoCAD mediante un editor de texto, se guardan en formato de texto y se almacenan en un archivo externo con la extensión de archivo .scr.

## **archivo de extracción de atributos**

Archivo de texto ASCII en el que se almacenan los datos de atributo extraídos. Su contenido y formato están determinados por el archivo de plantilla de extracción de atributos. Véase también archivo de plantilla de extracción de atributos.

## **archivo de foto**

Archivo que incluye una imagen de trama o una instantánea de los objetos mostrados en el área de dibujo. Los archivos de foto tienen la extensión .sld. (SACAFOTO, MIRAFOTO)

## **archivo de plantilla de extracción de atributos**

Archivo de texto ASCII que determina los atributos que se van a extraer y el formato que van a tener cuando se almacenen en un archivo de extracción de atributos. Véase también archivo de extracción de atributos.

## **archivo PC2**

Archivo que almacena toda la información de configuración del trazador. Los archivos PC2 incluyen todas las configuraciones de trazado y las configuraciones específicas de dispositivos guardadas en versiones anteriores de AutoCAD. Véase también archivo PCP y archivo PC3.

## **archivo PC3**

Archivo que almacena información parcial de configuración del trazador. Los archivos PC3 incluyen información de configuración relacionada con el trazado como modelos y controladores de dispositivos, el puerto de salida al que se conectan los dispositivos y algunos otros datos específicos, pero no la información relativa a calibraciones personalizadas del trazador o a tamaños de papel personalizados. Véase también archivo PMP, archivo STB, y archivo CTB.

## **archivo PCP**

Archivo que almacena información parcial de configuración del trazador. Los archivos PCP incluyen las especificaciones de trazado básicas y los parámetros de plumilla guardados en versiones anteriores de AutoCAD. Entre las especificaciones de trazado se encuentran las asignaciones de plumillas, las unidades de trazado, el tamaño del papel, la rotación del trazado, el origen, el factor de escala y el nivel de optimización de las plumillas. Véase también archivo PC2 y archivo PC3.

## **archivo PMP**

Parámetro de modelo de trazado. Archivo que contiene la calibración personalizada del trazador y la información personalizada sobre el tamaño del papel que se encuentra asociada al archivo de configuración del trazador.

## **archivo STB**

Archivo de la tabla de estilos de trazado. Incluye estilos de trazado y sus características.

## **archivos temporales**

Archivos de datos creados durante una sesión de trabajo con AutoCAD. AutoCAD suprime los archivos al finalizar la sesión. En el caso de que la sesión de trabajo se terminara en condiciones anormales, por ejemplo por una interrupción en el fluido eléctrico, puede que los archivos temporales permanezcan en el disco.

## **arco de línea de cota**

Arco (normalmente con flechas en cada extremo) que abarca el ángulo formado por las líneas de referencia del ángulo que se mide. A veces, el texto de cota situado cerca del arco lo divide en dos arcos. Véase también cota angular.

## **área de dibujo**

El área en la que se visualizan y se modifican los dibujos. El tamaño del área de dibujo varía según el tamaño de la ventana de AutoCAD y del número de barras de herramientas y de otros elementos que se muestren en pantalla. Véase también ventana de AutoCAD.

## **área de gráficos**

Véase área de dibujo.

## **arista**

Contorno exterior de una cara.

## **arrastrar y colocar**

Véase puntero y cursor en cruz.

## **ASCII**

Iniciales de American Standard Code for Information Interchange (código estadounidense normalizado para el intercambio de información). Código numérico empleado en la transmisión de datos por ordenador. Dicho código asigna significado a 128 números, haciendo uso de siete bits por carácter y utilizando el octavo bit para la comprobación de paridad. Las versiones ASCII no estándar asignan significado a 255 números.

## **asignación de conversión de capas**

Asignación de un conjunto de capas a otro conjunto que define las normas. Estas normas incluyen nombres y propiedades de capas. También reciben el nombre de asignaciones de capa.

## **atenuación**

Disminución de la intensidad de la luz con la distancia.

## **auxiliares (marcas)**

Marcadores de pantalla provisionales que aparecen en el área de dibujo al especificar un punto o designar objetos. (BLIPMODE)

## **barra de herramientas**

Parte de la interfaz de AutoCAD que contiene iconos que representan comandos.

## **base (punto)**

1. En el contexto de los pinzamientos de edición, pinzamiento que se convierte en color sólido al ser designado para determinar el foco de la siguiente operación de edición. 2. Punto de distancia relativa y ángulo al copiar, desplazar y girar objetos. 3. Punto de inserción del dibujo actual. (BASE) 4. Punto base para la inserción de una definición de bloque. (BLOQUE)

## **biblioteca de símbolos**

Conjunto de definiciones de bloque almacenadas en un solo archivo de dibujo.

## **bloque sin nombre**

Bloque sin nombre creado por un determinado número de funciones, que incluye cotas asociativas y no asociativas.

## **bloque**

Término genérico para describir uno o varios objetos que se combinan para crear un objeto único. Se usa normalmente tanto para la definición de bloque como para la referencia a bloque. Véase también definición de bloque y referencia a bloque. (BLOQUE)

## **borde**

Línea de segmentos múltiples que designa aquellos objetos que atraviesa.

## **botón Intro**

Botón de un dispositivo señalador que se utiliza para aceptar entradas. Por ejemplo, en un ratón de dos botones, es el botón derecho.

## **botón selector**

Botón de un dispositivo señalador que se utiliza para designar objetos o puntos concretos de la pantalla. Por ejemplo, en un ratón de dos botones, es el botón izquierdo.

## **calibración afín**

Método de calibración del tablero que proporciona una transformación lineal arbitraria en espacio bidimensional. La calibración afín requiere tres puntos de calibración para permitir una transformación del tablero que combine conversión, ajuste de escala X e Y independiente, rotación y cierta inclinación. Emplee la

calibración afin si un dibujo se ha estirado de forma distinta en la dirección horizontal o vertical. (TABLERO)

### **capa**

Agrupamiento lógico de datos, como transparencias, sobre un dibujo. Puede visualizar las capas de forma individual o combinarlas con otras. (CAPA)

### **cara frontal**

Cara cuya normal se dirige hacia fuera.

### **cara posterior**

Lado opuesto a una cara frontal. Las caras posteriores no pueden verse en una imagen modelizada. Véase también cara frontal.

### **cara**

Parte triangular o cuadrilátera de un objeto de superficie.

### **CMAN**

Iniciales de cyan, magenta, yellow and key color (cian, magenta, amarillo y color clave). Sistema de definición de colores en el que se especifica el porcentaje de cian, magenta, amarillo y el color clave, que suele ser el negro.

### **color ambiental**

Color producido sólo por la luz ambiental.

### **color de reflexión**

Color de un reflejo en material brillante. También denominado color especular.

### **color difuso**

Color predominante en un objeto (en AutoCAD).

### **comando transparente**

Comando que se ejecuta mientras otro se halla en progreso. Los comandos transparentes deben ir precedidos de un apóstrofo.

### **conjunto de selección**

Uno o más objetos designados para que el comando los procese al mismo tiempo.

### **conjunto de trabajo**

Grupo de objetos seleccionados para la edición de referencias locales.

## **construcción, plano**

Plano sobre el que se construye una geometría plana. El plano XY del SCP actual representa el plano de construcción. Véase también elevación y Sistema de coordenadas personales (SCP).

## **coordenadas (filtros)**

Función que extrae valores de cada una de las coordenadas X, Y y Z de diferentes puntos para crear un nuevo punto compuesto. También llamado filtro de coordenadas X,Y,Z.

## **coordenadas absolutas**

Valores de coordenadas determinados a partir de un punto de origen en el sistema de coordenadas. Véase también origen, coordenadas relativas, Sistema de coordenadas personales (SCP), coordenadas universales, y sistema de coordenadas universales (SCU).

## **coordenadas relativas**

Coordenadas especificadas en relación con coordenadas anteriores.

## **coordenadas universales**

Coordenadas expresadas en relación con el sistema de coordenadas universales (SCU).

## **cota (texto)**

Valor de la medida de los objetos acotados.

## **cota alineada**

Cota que mide la distancia existente entre dos puntos situados en cualquier dirección. La línea de cota es paralela a la línea que conecta los puntos que definen la cota. (ACOALINEADA)

## **cota angular**

Cota que mide ángulos o segmentos de arco y consta de texto, líneas de referencia y directrices. (ACOANGULO)

## **cota asociativa**

Cota que se ajusta de forma automática a medida que la figura geométrica asociada se modifica. Está controlada por la variable de sistema DIMASSOC. Véase también cota no asociativa y cota descompuesta.

## **cota continua**

Tipo de cota lineal que emplea el origen de la segunda línea de referencia de una cota designada como origen de la primera línea de referencia, formando una cota total compuesta por segmentos más cortos. También denominada cota paralela. (ACOCONTINUA)

### **cota de línea base**

Varias cotas que se miden desde la misma línea base. También denominada acotación paralela. Véase también línea base.

### **cota descompuesta**

Objetos independientes que poseen el aspecto de una cota pero que no están asociados al objeto acotado o a cualquier otro. Está controlada por la variable de sistema DIMASSOC. Véase también cota asociativa, cota no asociativa, y descomponer. (DESCOMP)

### **cota no asociativa**

Cota que no se ajusta de forma automática a medida que la figura geométrica asociada se modifica. Está controlada por la variable de sistema DIMASSOC. Véase también cota asociativa y cota descompuesta.

### **cuadro de control de características**

Tolerancia que se aplica a determinadas características o patrones de características. Los rectángulos de tolerancia siempre contienen al menos un símbolo de característica geométrica que indica el tipo de control y un valor de tolerancia que muestra el nivel de variación aceptable.

### **cuadro de control**

Serie de posiciones de puntos utilizados como mecanismo de control de la forma de una B-spline. Estos puntos están conectados por una serie de segmentos de línea que facilitan la identificación visual y permiten distinguir el cuadro de control de los puntos de ajuste. La variable del sistema SPLFRAME debe estar activada para que se muestren los cuadros de control.

### **cursor (menú)**

Véase menú contextual.

### **cursor en cruz**

Tipo de cursor que consta de dos líneas que se intersecan.

### **curva Bézier**

Curva polinómica definida por un conjunto de puntos de apoyo que representa una ecuación de un orden inferior al número de puntos empleados. Las curvas Bézier se consideran un tipo de curva B-spline. Véase también curva B-spline.

### **curva B-spline**

Curva polinómica, seccionada y mixta que pasa cerca de un conjunto dado de puntos de control. Véase también curva Bézier. (SPLINE)

### **definición de atributo**

Objeto que se incluye en la definición de un bloque para almacenar datos alfanuméricos. Se pueden predefinir o especificar valores de atributos al insertar el bloque. Se pueden extraer datos de atributos de un dibujo e insertarlos en archivos externos. (ATRDEF)

### **definición de bloque**

Nombre, punto base y conjunto de objetos combinados y almacenados en la tabla de símbolos de un dibujo. Véase también bloque y referencia a bloque.

### **dependientes, objetos guardados**

Véase objetos guardados dependientes (en refX).

### **descomponer**

Acción de dividir un objeto complejo, como un bloque, un sólido o una polilínea, en objetos más simples. En el caso de un bloque, la definición del bloque no sufre cambio alguno. La referencia de bloque se sustituye por los componentes del bloque. Véase también bloque, definición de bloque, y referencia a bloque. (DESCOMP)

### **designación de captura**

Área rectangular dibujada para designar objetos total o parcialmente dentro de sus límites.

### **designación nombre-verbo**

Proceso que consiste en seleccionar en primer lugar un objeto y ejecutar una tarea con él en vez de introducir en primer lugar el comando y, a continuación, designar el objeto.

### **designación por ventana**

Área rectangular especificada en el área de dibujo que permite seleccionar varios objetos al mismo tiempo. Véase también designación de captura, ventana de designación poligonal.

### **dibujo de trabajo**

Dibujo creado para su empleo en procesos de fabricación o construcción.

### **dibujo por defecto**

Véase entorno inicial.



## **DIESEL**

Iniciales de Direct Interpretively Evaluated String Expression Language (lenguaje de expresión de cadenas evaluadas en interpretación directa). Lenguaje de macros que sirve para modificar la línea de estado con la variable de sistema MODEMACRO y personalizar las opciones de menú.

## **disposición de ventanas**

Conjunto guardado de ventanas gráficas modelo que pueden almacenarse y recuperarse. (VENTANAS)

## **distancia de resolución**

Espaciado existente entre los puntos de la malla de resolución.

## **DWF**

Iniciales de Design Web Format (formato de dibujo Web). Formato de archivo muy comprimido que se crea a partir de un archivo DWG. Los archivos DWF se pueden publicar y visualizar fácilmente en la Web. Véase también DWG y DXF.

## **DWG**

Formato de archivo estándar que se utiliza para guardar gráficos de vectores desde AutoCAD. Véase también DWF y DXF.

## **DXF**

Iniciales de drawing interchange format (formato de intercambio de dibujos). Formato de archivo ASCII o binario empleado por los archivos de dibujo de AutoCAD para exportar dibujos de AutoCAD a otras aplicaciones o para importar dibujos desde otras aplicaciones. Véase también DWF y DWG.

## **elevación**

Valor por defecto de Z, por encima o por debajo del plano XY del actual sistema de coordenadas personales, que se utiliza para indicar coordenadas y digitalizar posiciones. (ELEV)

## **encuadre**

Acción de cambiar la vista de un dibujo sin modificar su factor de ampliación o reducción. Véase también zoom. (ENCUADRE)

## **entorno inicial**

Las variables y los parámetros de los dibujos nuevos tal como se definen en el archivo de plantilla de dibujo por defecto, como acad.dwg o acadiso.dwg. Véase también plantilla de dibujo.

## **espacio modelo**

Uno de los dos espacios primarios donde residen los objetos de AutoCAD. Por regla general, los modelos geométricos se emplazan en un espacio de coordenadas tridimensionales denominado espacio modelo. En el espacio papel se emplaza una presentación final de vistas y anotaciones concretas de este modelo. Véase también espacio papel. (ESPACIOM)

## **espacio papel**

Uno de los dos espacios primarios donde residen los objetos de AutoCAD. El espacio papel se utiliza para crear una presentación final para ser impresa o trazada de forma gráfica, a diferencia de lo que ocurre con la realización de bocetos y trabajos de diseño. Se pueden diseñar las ventanas gráficas de espacio papel mediante una ficha de presentación. El espacio modelo se emplea para crear el dibujo. Se diseña un modelo utilizando la ficha Modelo. Véase también espacio modelo y punto de vista. (ESPACIOP)

## **estilo de acotación**

Grupo guardado de valores de cota que determina el aspecto de la cota y simplifica la definición de las variables de sistema relacionadas con la acotación. (ACOESTIL)

## **estilo de línea**

Véase tipos de línea.

## **estilo de texto**

Colección de parámetros guardados que determina el aspecto de los caracteres de texto; por ejemplo, estirado, comprimido, oblicuo, reflejado o definido en columna vertical.

## **estilo de trazado**

Propiedad de objetos que determina un conjunto de valores para el color, la simulación de color, la escala de grises, la asignación de plumillas, los filtros, el tipo de línea, el grosor de línea, los estilos finales, los estilos de unión y los estilos de relleno. Los estilos de trazado se aplican en el momento del trazado.

## **extensión del dibujo**

El rectángulo más pequeño que contiene todos los objetos de un dibujo, emplazado en la pantalla a fin de visualizar la vista más amplia posible de todos los objetos. (ZOOM)

## **extensión**

Véase extensión del dibujo.

## **extremo de cota**

Carácter de finalización, como una flecha, una barra oblicua o un punto, que se sitúa al final de la línea de cota e indica el comienzo y final de la cota.

## **extrusión**

Sólido 3D creado mediante el barrido a lo largo de un camino lineal de un objeto que encierra un área.

## **filtro de puntos**

Véase coordenadas (filtros).

## **filtro para puntos X,Y,Z**

Véase coordenadas (filtros).

## **filtro**

Véase coordenadas (filtros).

## **forzado isométrico de cursor**

Opción de dibujo que alinea el cursor con dos de los tres ejes isométricos y muestra los puntos de rejilla, facilitando de esta forma la creación de dibujos isométricos.

## **rejilla de resolución**

Rejilla invisible que fuerza la alineación del puntero con los puntos de rejilla según el espaciado definido con FORZCURSOR. La malla de resolución no se corresponde necesariamente con la rejilla visible, que se controla independientemente mediante REJILLA. (FORZCURSOR)

## **Forzcursor (modo)**

Modo que sirve para forzar la alineación del dispositivo señalador a una rejilla rectangular invisible. Si el modo Forzcursor se encuentra activado, el cursor en cruz de la pantalla y todas las coordenadas que se indiquen fuerzan el cursor al punto más cercano de la rejilla. La resolución de la malla define el espaciado de la rejilla. Véase también modo de referencia a objetos. (FORZCURSOR)

## **fototeca**

Conjunto de archivos de foto cuya disposición facilita en gran medida su visualización y empleo. Los nombres de las fototecas presentan la extensión .slb y se crean con la utilidad slidelib.exe.

## **geometría**

Todos los objetos gráficos de AutoCAD como líneas, círculos, arcos, polilíneas y cotas. Objetos no gráficos como tipos de línea, pesos de línea, estilos de texto y capas no se consideran figuras geométricas. Véase también objeto guardado.

## **grosor de línea**

Valor de anchura que se puede asignar a todos los objetos gráficos, excepto a los tipos de letra TrueType® y a las imágenes de trama.

## **guardar**

Actualización de los objetos en la referencia original (referencia externa o referencia a bloque) con los cambios realizados en los objetos de un conjunto de trabajo durante la edición de la referencia local.

## **HDI**

Iniciales de Heidi Device Interface (interfaz de dispositivo Heidi). Interfaz para los controladores de dispositivos de desarrollo necesaria para que funcionen los distintos periféricos empleados con AutoCAD y otros productos de Autodesk.

## **HLS**

Iniciales de Hue, Lightness and Saturation (tono, luminosidad y saturación). Sistema que permite definir colores mediante la especificación del tono, la luminosidad y la saturación.

## **identificador de atributos**

Cadena de texto vinculada a un atributo cuya función consiste en identificar un atributo en particular al extraerlo de una base de datos de dibujo. Véase también definición de atributo, mensaje de atributo, y valor de atributo.

## **identificador**

Representación alfanumérica exclusiva de un objeto en la base de datos de AutoCAD.

## **i-drop**

Método que permite arrastrar un archivo de dibujo hasta una página Web e insertarlo en otro dibujo.

## **IGES**

Iniciales de Initial Graphics Exchange Specification (especificación inicial de intercambio de gráficos). Formato estándar ANSI empleado en la representación digital e intercambio de información entre sistemas CAD/CAM. Véase también ANSI.

## **incrustar**

Uso de información de vinculación e incrustación de objetos (OLE) de un documento origen en un documento de destino. Un objeto incrustado es una copia de la información procedente de un documento de origen que se coloca en el documento de destino y no conserva ningún vínculo con el documento de origen. Véase también vincular.

## **índice de capa**

Lista que muestra los objetos existentes en cada capa. AutoCAD utiliza un índice de capa para localizar la parte del dibujo que se lee al abrir parcialmente un dibujo. Si se guarda un índice de capa con el dibujo, también se mejora el rendimiento al trabajar con referencias externas (refx). La variable del sistema INDEXCTL controla si se han guardado los índices de capa y espaciales con el dibujo.

## **índice espacial**

Lista que organiza objetos basándose en su emplazamiento en el espacio. AutoCAD utiliza un índice espacial para localizar la parte del dibujo que se lee al abrir parcialmente un dibujo. Si se guarda un índice espacial con el dibujo, también se mejora el rendimiento al trabajar con referencias externas. La variable del sistema INDEXCTL controla si se han guardado los índices de capa y espaciales con el dibujo.

## **instancia de bloques**

Véase referencia a bloque.

## **introducción directa de distancia**

Método de determinar un segundo punto desplazando primero el cursor para indicar la dirección e indicando después la distancia.

## **inutilizar**

Parámetro que suprime la presentación de los objetos de capas designadas. Los objetos que figuren en capas inutilizadas no pueden visualizarse en pantalla, regenerarse ni trazarse. La inutilización de capas reduce el tiempo de regeneración. Véase también reutilizar. (CAPA)

## **isla**

Área encerrada dentro de otra área también encerrada. Las islas pueden detectarse como parte del proceso de creación de sombreados, polilíneas y regiones. (SOMBCONT,CONTORNO)

## **ISO**

Iniciales de International Standards Organization (Organización internacional de normalización). Organización que establece normas internacionales en todos los campos, excepto en el campo eléctrico y electrónico. Tiene sus oficinas centrales en Ginebra, Suiza.

## **la línea de comando**

Área de texto reservada para indicar datos mediante el teclado, solicitudes y mensajes.

## **límites de la rejilla**

Contorno rectangular del área de dibujo, definido por el usuario, cubierto por puntos cuando se activa la rejilla. También recibe el nombre de límites del dibujo. (LIMITES)

## **límites del dibujo**

Véase límites de la rejilla.

## **límite**

Véase límites del dibujo.

## **línea base**

Línea imaginaria en la que los caracteres de texto parecen apoyarse. Los caracteres individuales pueden disponer de trazos descendentes que figuran debajo de la línea de base. Véase también cota de línea base.

## **línea elástica**

Línea que se estira de forma dinámica en la pantalla mediante el desplazamiento del cursor. Uno de los extremos de la línea se asocia a un punto del dibujo y el otro al cursor en movimiento.

## **mapa de bits**

Representación digital de una imagen en la que los bits hacen referencia a píxeles. En un gráfico de colores, cada componente rojo, verde o azul de un píxel se representa con un valor independiente.

## **mapa de colores**

Tabla que define la intensidad de rojo, verde y azul (RGB) de los colores mostrados en pantalla.

## **mapa de opacidad**

Proyección de áreas opacas y transparentes sobre objetos para crear el efecto de una superficie sólida con agujeros o espacios.

## **mapa de relieve**

Mapa en el que los valores de brillo se traducen en cambios aparentes en la altura de la superficie de un objeto.

## **mapa de textura**

Proyección de una imagen (por ejemplo, un patrón de mosaico) sobre un objeto (por ejemplo, una silla).

## **mapeado de reflexión**

Crea el efecto de una escena reflejada en la superficie de un objeto brillante.

## **marca de adquisición**

Durante el rastreo o el rastreo de referencia a objetos, el signo temporal más (+) que aparece en la ubicación de un punto adquirido.

## **materiales de procedimiento**

Materiales que generan un patrón 3D en dos o más colores y lo aplican a un objeto. Entre estos materiales se incluyen el mármol, el granito y la madera. También llamados materiales de plantilla.

## **matriz polar**

Objetos copiados un cierto número de veces alrededor de un punto central determinado. (MATRIZ)

## **matriz**

1. Varias copias de objetos seleccionados en un patrón rectangular o polar (radial). (MATRIZ) 2. Conjunto de elementos de datos, identificado cada uno por medio de un subíndice o clave y dispuestos de tal forma que el ordenador sea capaz de analizar el conjunto y extraer datos mediante la clave.

## **mensaje de atributo**

Cadena de texto que aparece al insertar un bloque con un atributo cuyo valor no está definido. Véase también definición de atributo, identificador de atributos, y valor de atributo.

## **menú contextual**

Menú que se visualiza en la posición del cursor cuando se pulsa con el botón derecho del dispositivo señalador. El menú contextual y las opciones que proporciona dependen del emplazamiento del puntero y de otras condiciones, como de si se ha designado un objeto o se está ejecutando un comando.

## **menú de botones**

Menú de dispositivo señalador con varios botones. Cada uno de los botones del dispositivo señalador (excepto el botón de selección) se puede definir en el archivo de menús acad.mnu y en las secciones BUTTONSn y AUXn de AutoCAD.

## **método abreviado**

Teclas y combinaciones de teclas que ejecutan comandos; por ejemplo, CTRL+ S guarda el archivo. Las teclas de función (F1, F2, etc.) también son teclas de método abreviado. También reciben el nombre de teclas de aceleración.

## **modelizado fotorrealístico**

Modelizado que se asemeja a una fotografía.

## **modelo (ventanas)**

Tipo de presentación que divide el área del dibujo en una o varias áreas de visualización rectangulares adyacentes. Véase también presentación, ventanas, TILEMODE, y ventana gráfica. (VENTANAS)

## **modelo alámbrico**

Representación de un objeto mediante el empleo de líneas y curvas para definir sus contornos.

## **modelo**

Representación bidimensional o tridimensional de un objeto.

## **modo de referencia a objetos en ejecución**

Definición del modo de referencia a objetos para que continúe vigente en las siguientes tareas de designación que se lleven a cabo. Véase también modo de referencia a objetos y modo momentáneo de referencia a objetos. (REFENT)

## **modo de referencia a objetos**

Método que permite seleccionar los puntos comúnmente requeridos de un objeto mientras se crea o edita un dibujo. Véase también modo de referencia a objetos en ejecución y modo momentáneo de referencia a objetos.

## **modo momentáneo de referencia a objetos**

Desactivación o cambio de un modo implícito de referencia a objetos para indicar un solo punto. Véase también modo de referencia a objetos y modo de referencia a objetos en ejecución.

## **modo**

Parámetro o estado de funcionamiento de una aplicación.

## **muestreo adaptativo**

Método de aceleración del proceso anti-aliasing circunscrito a los límites de una matriz de muestra. Véase también anti-aliasing.

## **nodo**

Especificación de referencia a objetos que se utiliza para localizar puntos, puntos definidores de cotas y orígenes de textos de cota.

## **normal**

Vector perpendicular a una cara.

## **NURBS**

Iniciales de Nonuniform Rational B-spline Curve (curva B-spline racional no uniforme). Curva B-spline o superficie definida por una serie de puntos de apoyo medios y uno o varios vectores nodales. Véase también curva B-spline.

## **ObjectARX (AutoCAD Runtime Extension)**

Entorno de programación de lenguaje compilado para desarrollar aplicaciones de AutoCAD.



## **objeto de cobertura**

Área poligonal que enmascara objetos subyacentes con el color de fondo actual. Esta área está delimitada por el marco de cobertura, que se puede activar durante la edición y desactivar durante la impresión.

## **objeto guardado**

Los diversos tipos de información no gráfica (como los estilos y las definiciones) que se almacena con un dibujo de AutoCAD. Entre estos objetos se incluyen tipos de línea, capas, estilos de cota, estilos de texto, definiciones de bloque, presentaciones, vistas y configuraciones de ventanas. Los objetos guardados se almacenan en tablas (de símbolos) de definición.

## **objeto personalizado**

Tipo de objeto creado por una aplicación ObjectARX y que, por lo general, dispone de unas funciones más especializadas que los objetos estándar de AutoCAD. Son objetos personalizados los sólidos paramétricos (Autodesk Mechanical Desktop), los símbolos de puertas interactivas inteligentes (Autodesk Architectural Desktop), los objetos poligonales (Autodesk Map) y los objetos de cotas asociativas (AutoCAD y AutoCAD LT). Véase también objeto proxy y activador de objetos.

## **objeto proxy**

Objeto que sustituye a otro personalizado cuando la aplicación ObjectARX que creó el objeto personalizado no se encuentra disponible en AutoCAD o en otras aplicaciones del servidor principal. Véase también objeto personalizado y activador de objetos.

## **objetos (altura)**

Distancia de extrusión de determinados objetos para darles aspecto 3D. (PROPIEDADES, CAMBPROP, ELEV y THICKNESS)

## **objetos guardados dependientes (en refX)**

Objetos guardados incluidos en un dibujo mediante una referencia externa. Véase también objeto guardado y tabla de símbolos.

## **objeto**

Uno o varios elementos gráficos, como pueden ser el texto, las cotas, las líneas, los círculos o las polilíneas, tratados como un solo elemento para tareas de creación, manipulación y modificación. Anteriormente, recibía el nombre de entidad.

## **OLE**

Iniciales de Object Linking and Embedding (vinculación e incrustación de objetos). Método para compartir información en el que los datos de un documento origen se pueden vincular a un documento de destino o incrustarlos en él. Al seleccionar los datos en el documento de destino se abre la aplicación de origen, de forma que se pueden editar los datos. Véase también incrustar y vincular.

## **origen**

Punto de intersección de los ejes de coordenadas. Por ejemplo, el origen del sistema de coordenadas cartesiano es el punto donde los ejes X, Y, y Z se encuentran en 0,0,0.

## **Orto (modo)**

Parámetro que fuerza la introducción de datos mediante el dispositivo señalador en horizontal o en vertical (relativo al ángulo de la malla de resolución y al sistema de coordenadas personales). Véase también ángulo de malla y Sistema de coordenadas personales (SCP).

## **ortogonal**

Característica que indica que posee inclinaciones perpendiculares o tangentes en el punto de intersección.

## **página principal**

Pantalla de desplazamiento principal en un sitio Web.

## **pantalla gráfica**

Véase área de dibujo.

## **pantalla virtual**

Área en la que AutoCAD puede realizar el encuadre y el zoom sin regenerar el dibujo.

## **personalización**

Función que personaliza el archivo ejecutable acad.exe de AutoCAD durante la instalación, al especificar datos como el nombre de usuario, la empresa y otra información similar.

## **pinzamientos (modos)**

Posibilidades de edición activadas cuando los pinzamientos aparecen sobre el objeto: estiramiento, desplazamiento, giro, ajuste de escala y reflejo en simetría.

## **pinzamiento**

Cuadrados pequeños que aparecen sobre el objeto designado. Después de designar el pinzamiento, se puede editar el objeto arrastrando el dispositivo señalador en vez de indicar los comandos pertinentes.

## **plano delimitador**

Contorno que define o delimita el campo de vista. (VISTADIN)

## **plantilla de dibujo**

Archivo de dibujo con parámetros preestablecidos para dibujos nuevos, como acad.dwt y acadiso.dwt; no obstante, cualquier dibujo se puede utilizar como plantilla. Véase también entorno inicial.

## **polar, rastreo**

Herramienta de dibujo de precisión que muestra rutas de alineación temporales definidas por los ángulos polares indicados por el usuario. Véase también resolución polar.

## **polilínea**

Objeto compuesto por uno o varios segmentos de línea conectados o de arcos circulares tratados como si fueran un solo objeto. También denominado pol. (POL,EDITPOL)

## **pol**

Véase polilínea.

## **por defecto**

Valor predefinido de una entrada de programa o de un parámetro. Las opciones y los valores por defecto de los comandos de AutoCAD se representan entre corchetes agudos (<>).

## **PORBLOQUE**

Propiedad especial de un objeto por la cual éste asume el color y el tipo de línea del bloque que lo contiene. Véase también PORCAPA.

## **PORCAPA**

Propiedad especial de un objeto por la cual éste asume el color y el tipo de línea asociado a la capa. Véase también PORBLOQUE.

## **presentación, ventanas**

Objetos que se crean en espacio papel para mostrar vistas. Véase también espacio papel. (VENTANAS)

## **presentación**

Entorno con fichas en el que se crean y se diseñan las ventanas de presentación en espacio papel que se van a trazar. Se pueden crear múltiples presentaciones para cada dibujo.

## **proyección plana**

Asignación de objetos e imágenes en un plano.

## **puntero**

Cursor que se muestra en una pantalla y que puede desplazarse de un lugar a otro con el fin de emplazar información gráfica o textual. Véase también cursor en cruz.

## **punto adquirido**

En el método de rastreo o de rastreo de referencia a objetos empleado para localizar un punto, la ubicación intermedia usada como referencia.

## **punto de apoyo**

Véase cuadro de control.

## **punto de vista**

Ubicación en el espacio modelo tridimensional desde el que se ve un modelo. Véase también vista y ventana gráfica. (VISTADIN, PTOVISTA)

## **punto**

1. Punto en el espacio tridimensional definido por los valores de las coordenadas X, Y y Z. Objeto de AutoCAD que consiste en un solo punto de coordenadas. (PUNTO)

## **puntos de ajuste**

Posiciones por las que debe pasar una curva B-spline, exactamente o dentro de una tolerancia de ajuste. Véase también puntos de interpolación y puntos de aproximación.

## **puntos de aproximación**

Emplazamientos de puntos a los que una curva B-spline se debe acercar, dentro de una tolerancia de ajuste. Véase también puntos de ajuste y puntos de interpolación.

## **puntos de interpolación**

Punto definidor por el que pasa una B-spline. Véase también puntos de aproximación y puntos de ajuste.

## **puntos definidores**

Puntos empleados para crear una cota. AutoCAD hace uso de los puntos para modificar el aspecto y el valor de una cota no asociativa cuando se producen cambios en el objeto acotado. Se denominan también puntosdef y se almacenan en una capa especial, DEFPOINTS.

## **PWT**

Formato de archivo de plantilla que se emplea para publicar dibujos en la Web.

## **rastreo**

Forma de localizar un punto en relación con otros puntos del dibujo.

## **redibujar**

Actualizar o limpiar las marcas auxiliares en la ventana gráfica sin actualizar la base de datos de dibujo. Véase también regenerar. (REDIBUJA)

## **referencia a bloque**

Objeto compuesto que se inserta en un dibujo y que muestra los datos almacenados en una definición de bloque. También denominado duplicado. Véase también bloque y definición de bloque. (INSERT)

## **referencia externa (refx)**

Archivo de dibujo referenciado en otro dibujo. (REFX)

## **referencia externa circular**

Dibujo referenciado de forma externa (refx) que hace referencia a sí mismo, ya sea de forma directa o indirecta. AutoCAD ignora la referencia externa que crea la condición circular.

## **referencia**

Definición, conocida como una referencia externa o referencia de bloque, que se utiliza y se almacena en el dibujo. Véase también bloque (BLOQUE) y referencia externa (refx). (REFX)

## **reflexión especular**

Acción de reflejar la luz en un haz estrecho en el que el ángulo del haz entrante equivale al ángulo del haz reflejado.

## **refx**

Véase referencia externa (refx).

## **regenerar**

Acción de actualizar el dibujo mostrado en la pantalla, volviendo a calcular las coordenadas de la pantalla desde la base de datos. Véase también redibujar. (REGEN)

## **rejilla**

Área cubierta con puntos espaciados de forma regular, que sirven de guía a la hora de dibujar. Si lo desea, puede ajustar el espaciado existente entre los puntos de la rejilla. Los puntos de la rejilla no se trazan. Véase también límites de la rejilla. (REJILLA)

## **relación anchura/altura**

Relación entre la anchura y la altura de los elementos en la pantalla.

## **relleno**

Color sólido que cubre un área delimitada por líneas o curvas. (RELLENAR)

## **resolución polar**

Herramienta de dibujo de precisión empleada para ajustarse a distancias progresivas a lo largo de la ruta de alineación de rastreo polar. Véase también polar, rastreo.

## **reutilizar**

Valor que permite visualizar capas previamente inutilizadas. Véase también inutilizar. (CAPA)

## **RGB**

Iniciales de red, green and blue (rojo, verde y azul). Sistema de definición de colores en el que se especifican los porcentajes de rojo, verde y azul.

## **ruta de búsqueda de la biblioteca de AutoCAD**

Orden en el que AutoCAD busca un archivo de soporte: directorio actual, directorio del dibujo, directorio especificado en la ruta de soporte y directorio que contiene el archivo ejecutable de AutoCAD, acad.exe.

## **SCP, icono**

Icono que indica la orientación de los ejes del SCP. (SIMBSCP)

## **SCP**

Véase Sistema de coordenadas personales (SCP).

## **SCU**

Véase sistema de coordenadas universales (SCU).

## **segmento de Coons**

En mallas 3D, la superficie bicúbica (una curva en la dirección M y otra en la dirección N) interpolada entre cuatro aristas.

## **símbolo dependiente**

Véase objetos guardados dependientes (en refX).

## **simetría**

Creación de una nueva versión de un objeto existente reflejándolo simétricamente con respecto a una línea preestablecida o a un plano. (SIMETRIA)

## **simulación del color**

Combinación de puntos de color para dar la impresión de que se visualizan más colores de los realmente disponibles.

## **sistema de coordenadas personales (SCP)**

Sistema de coordenadas establecido por el usuario que define la orientación de los ejes X, Y y Z en el espacio tridimensional. El SCP determina la colocación por defecto de las figuras geométricas de un dibujo. Véase también sistema de coordenadas universales (SCU).

## **sistema de coordenadas universales (SCU)**

Sistema de coordenadas empleado como base en la definición de los objetos y de otros sistemas de coordenadas. Véase también Sistema de coordenadas personales (SCP).

## **solicitud**

Mensaje de la línea de comando que pide determinada información o solicita la realización de una acción, como precisar un punto, por ejemplo.

## **sombras volumétricas**

Volumen modelizado fotorrealístico del espacio proyectado por la sombra de un objeto.

## **sombreado asociativo**

Sombreado que se adapta a sus objetos delimitadores; de modo que si se modifican éstos, se ajusta automáticamente el área sombreada. (SOMBCONT)

## **sombreado suavizado**

Suavizado de las aristas entre las caras de los polígonos.

## **symbol**

Representación de un elemento que se utiliza comúnmente en los dibujos. En AutoCAD los símbolos se insertan en los dibujos como bloques.

## **tabla de definición de bloque**

Área de datos no gráficos de un archivo de dibujo en la que se almacenan definiciones de bloque. Véase también objeto guardado.

## **tabla de definición**

Área de datos no gráficos de un archivo de dibujo en la que se almacenan definiciones de bloque.

## **tabla de estilos de trazado**

Conjunto de estilos de trazado. Los estilos de trazado se definen en las tablas de estilos de trazado y se aplican a objetos sólo cuando la tabla de estilos de trazado se enlaza a una presentación o a una ventana.

## **tabla de símbolos**

Véase tabla de definición y tabla de definición de bloque.

## **TILEMODE**

Variable de sistema que determina si las ventanas pueden crearse como objetos que se pueden desplazar y reajustar (ventanas de presentación), o como elementos no solapados que aparecen uno junto a otro (ventanas gráficas modelo). Véase también ventana gráfica.

## **tipo de letra**

Conjunto de caracteres en el que se incluyen letras, números, signos de puntuación y símbolos de una proporción y diseño determinados.

## **tipos de línea**

Modo en el que se visualiza una línea o un tipo de curva. Por ejemplo, una línea continua dispone de un tipo de línea distinto a una línea de trazos. También denominado estilo de línea. (TIPOLIN)

## **tolerancia de ajuste**

Valor para la distancia máxima a la que puede pasar una B-spline con respecto a cada uno de los puntos de ajuste que la definen.

## **triangulación (líneas)**

Líneas que facilitan la visualización de una superficie curva.

## **trípode de ejes**

Icono con coordenadas X, Y, y Z que se emplea para visualizar el punto de vista (dirección de la vista) de un dibujo sin mostrar el dibujo en cuestión. (PTOVISTA)

## **unidad angular**

Unidad de medida de un ángulo. Las unidades angulares pueden medirse en grados decimales, grados/minutos/segundos, en grados y radianes.

## **valor de atributo**

Información alfanumérica asociada a un identificador de atributo. Véase también definición de atributo, mensaje de atributo, y identificador de atributos.



### **variable de acotación**

Conjunto de valores numéricos, cadenas de texto y parámetros que controlan las funciones de acotación. (ACOESTIL)

### **variable de entorno**

Valor almacenado en el sistema operativo que controla el funcionamiento de un programa.

### **variable de sistema**

Nombre que AutoCAD reconoce como modo, tamaño o límite. Las variables de sistema de sólo lectura, como es el caso de DWGNAME, no pueden ser modificadas por el usuario.

### **vector**

Objeto matemático que presenta una dirección y una longitud precisas, sin un emplazamiento específico.

### **ventana de AutoCAD**

Área compuesta por el área de dibujo, los menús correspondientes y la línea de comando.

### **ventana de designación poligonal**

Área con varios lados especificada para designar objetos en grupos. Véase también designación de captura y designación por ventana.

### **ventana gráfica**

Área delimitada que muestra parte del espacio modelo de un dibujo. La variable de sistema TILEMODE determina el tipo de ventana gráfica que se crea. 1. Cuando TILEMODE está desactivado (0), las ventanas gráficas son objetos que se pueden desplazar y reajustar en una presentación. (VMULT) 2. Cuando TILEMODE está activado (1), toda el área de dibujo se divide en ventanas gráficas modelo que no se pueden superponer. Véase también TILEMODE, vista, y punto de vista. (VENTANAS)

### **ventana gráfica**

Véase ventana de AutoCAD y área de dibujo.

### **ventanas en mosaico**

Véase modelo (ventanas).

### **ventanas flotantes**

Véase presentación, ventanas.

**vértice**

Punto donde se encuentran las aristas o los segmentos de una polilínea.

**vincular**

Empleo de vinculación e incrustación de objetos (OLE) para hacer referencia a datos de otro archivo. Cuando los datos están vinculados, cualquier modificación en el documento de origen se actualiza automáticamente en todos los documentos de destino. Véase también incrustar.

**vista en perspectiva**

Objetos en 3D vistos por un observador situado en la ventana mirando el centro de la vista. Los objetos parecen más pequeños cuando aumenta la distancia desde el observador (en el punto de vista) al centro de la vista. Mientras que la vista en perspectiva tiene un aspecto real, no conserva las formas de los objetos. Las líneas convergen sin fisuras en la vista, por lo que las medidas no se pueden escalar a partir de vistas en perspectiva. AutoCAD incluye parámetros de vista en perspectiva para las entradas de la tabla VPORTS y los objetos de ventana. Al ver una ventana con la vista en perspectiva, el icono SCP adquiere un aspecto diferente.

**vista en planta**

Orientación de la vista desde un punto en el eje Z positivo hacia el origen (0,0,0). (PLANTA)

**vista guardada**

Vista almacenada para su uso posterior. (VISTA)

**vista**

Representación gráfica de un modelo desde un emplazamiento específico (punto de vista) en el espacio. Véase también punto de vista y ventana gráfica. (PTOVISTA, VISTADIN, VISTA)

**zoom**

Función que permite reducir o aumentar el área de dibujo. (ZOOM)