

# CURRÍCULUM

**TO**

---

**DT**

## **SEGUNDO** BACHARELATO



**XUNTA DE GALICIA**

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN  
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

## Bloque de materias troncais

### Debuxo Técnico

#### Introdución

Entre as finalidades de Debuxo Técnico figura de xeito específico dotar o alumnado das competencias necesarias para se poder comunicar graficamente con obxectividade nun mundo cada vez máis complexo, que require do deseño e da fabricación de produtos que resolvan as necesidades presentes e futuras. Esta función comunicativa, grazas ao acordo dunha serie de convencións a escala nacional, comunitaria e internacional, permítenos transmitir, interpretar e comprender ideas ou proxectos de maneira fiable, obxectiva e inequívoca.

O debuxo técnico, xa que logo, emprégase como medio de comunicación en calquera proceso de investigación ou proxecto que se valla dos aspectos visuais das ideas e das formas para visualizar o que se estea a deseñar e, de ser o caso, definir dun xeito claro e exacto o que se desexa producir; é dicir, como linguaxe universal nos seus dous niveis de comunicación: comprender ou interpretar a información codificada, e expresarse ou elaborar información comprensible polas persoas destinatarias.

O alumnado, ao adquirir competencias específicas na interpretación de documentación gráfica elaborada de acordo coa norma nos sistemas de representación convencionais, pode coñecer mellor o mundo. Isto require, ademais do coñecemento das principais normas de debuxo, un desenvolvemento avanzado da súa visión espacial, entendida como a capacidade de abstracción para, por exemplo, visualizar ou imaxinar obxectos tridimensionais representados mediante imaxes planas.

Ademais de comprender a complexa información gráfica que nos rodea, cómpre que o estudante aborde a representación de espazos ou obxectos de calquera tipo e elabore documentos técnicos normalizados que plasmen as súas ideas e os seus proxectos, relacionados tanto co deseño gráfico como coa ideación de espazos arquitectónicos ou coa fabricación artesanal ou industrial de pezas e conxuntos.

Durante o primeiro curso trabállase coas competencias relacionadas co debuxo técnico como linguaxe de comunicación e instrumento básico para a comprensión, análise e representación da realidade. Para isto, introdúcese gradualmente e de xeito interrelacionado tres grandes bloques: "Xeometría e debuxo técnico", "Sistemas de representación" e "Normalización". Trátase de que o/a estudante teña unha visión global dos fundamentos do debuxo técnico que lle permita no seguinte curso afondar algúns aspectos desta materia.

Ao longo do segundo curso introdúcese un bloque novo ("Documentación gráfica de proxectos"), en lugar de "Normalización", para a integración das destrezas adquiridas na etapa.

Xa que logo, os elementos do currículo básico da materia agrupáronse en tres bloques interrelacionados: "Xeometría e debuxo técnico", "Sistemas de representación" e "Normalización" ou "Documentación gráfica de proxectos".

No primeiro bloque, desenvóléronse durante os dous cursos que compoñen esta etapa os elementos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, ao tempo que se analiza a súa presenza na natureza e na arte ao longo da historia, e as súas aplicacións ao mundo científico e técnico.

De maneira análoga, o bloque dedicado aos sistemas de representación desenvolve os fundamentos, as características e as aplicacións das axonometrías, das perspectivas cónicas e dos sistemas diédrico e de planos cotados. Este bloque débese abordar de xeito integrado para permitir descubrir as relacións entre sistemas e as vantaxes e os inconvenientes de cada un. Ademais, é conveniente potenciar a utilización do debuxo a man alzada como ferramenta de comunicación de ideas e análise de problemas de representación.

O terceiro bloque (sobre a normalización) pretende dotar o/a estudante dos procedementos para simplificar, unificar e obxectivar as representacións gráficas. Este bloque está nomeadamente relacionado co proceso de elaboración de proxectos, obxecto do derradeiro bloque, polo que, aínda que a secuencia establecida sitúa este bloque de maneira específica no primeiro curso, a súa condición de linguaxe universal fai que a súa utilización sexa unha constante ao longo da etapa. O proxecto ten como obxectivo principal que o/a estudante mobilice e interrelacione os elementos adquiridos ao longo de toda a etapa e que os empregue para elaborar e presentar de xeito individual e colectivo os bosquexos, esbozos e planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño gráfico, industrial ou arquitectónico.

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.1. Resolución de problemas xeométricos.</li> <li>▪ B1.2. Proporcionalidade. Rectángulo áureo. Aplicacións.</li> <li>▪ B1.3. Construción de figuras planas equivalentes.</li> <li>▪ B1.4. Relación entre os ángulos e a circunferencia. Arco capaz.</li> <li>▪ B1.5. Aplicacións.</li> <li>▪ B1.6. Potencia dun punto respecto a unha circunferencia. Determinación e propiedades do eixe radical e do centro radical. Aplicación á resolución de tanxencias.</li> <li>▪ B1.7. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación á resolución de tanxencias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.1. Resolver problemas de tanxencias mediante a aplicación das propiedades do arco capaz, dos eixes e centros radicais e/ou da transformación de circunferencias e rectas por inversión, indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.1.1. Identifica a estrutura xeométrica de obxectos industriais ou arquitectónicos a partir da análise de plantas, alzados, perspectivas ou fotografías, sinalando os seus elementos básicos e determinando as principais relacións de proporcionalidade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CCL</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.1.2. Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia ou inversión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CMCCT</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compostas por puntos, rectas e circunferencias describindo as súas posibles aplicacións á resolución de problemas xeométricos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CAA</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.1.4. Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analoxía noutros problemas máis sinxelos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B1.1.5. Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixes e centros radicais, e indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CMCCT</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.9. Trazado de curvas cónicas e técnicas.</li> <li>▪ B1.10. Curvas cónicas. Orixe, determinación e trazado da elipse, a parábola e a hipérbola.</li> <li>▪ B1.11. Curvas técnicas. Orixe, determinación e trazado das curvas cíclicas e envolventes.</li> <li>▪ B1.12. Resolución de problemas de pertenza, tanxencia e incidencia. Aplicacións.</li> <li>▪ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.2. Debuxar curvas cíclicas e cónicas e identificar os seus principais elementos, utilizando as súas propiedades fundamentais para resolver problemas de pertenza, tanxencia ou incidencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B.1.2.1. Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CCL</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B.1.2.2. Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CAA</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B.1.2.3. Traza curvas cónicas logo de determinar os elementos que as definen, tales como eixes, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos ou por homoloxía respecto á circunferencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> </ul>

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ b</li> <li>■ d</li> <li>■ e</li> <li>■ g</li> <li>■ i</li> <li>■ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ B1.8. Transformacións xeométricas. Aplicacións.</li> <li>■ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións.</li> <li>■ B1.8. Transformacións xeométricas. Aplicacións.</li> <li>■ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións.</li> <li>■ B1.14. Afinidade. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras afíns. Construción da elipse afín a unha circunferencia.</li> <li>■ B1.15. Trazado de figuras planas complexas utilizando escalas e construcións auxiliares axeitadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ B1.3. Relacionar as transformacións homolóxicas coas súas aplicacións á xeometría plana e aos sistemas de representación, valorando a rapidez e a exactitude nos trazados que proporciona a súa utilización.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ DT2.B1.3.1. Comprende as características das transformacións homolóxicas, identifica os seus invariantes xeométricos e describe as súas aplicacións.</li> <li>■ DT2.B1.3.2. Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas.</li> <li>■ DT2.B1.3.3. Deseña a partir dun bosquexo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas complexas, e indica graficamente a construción auxiliar utilizada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ CCL</li> <li>■ CSIEE</li> <li>■ CMCCT</li> </ul>
<b>Bloque 2. Sistemas de representación</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ b</li> <li>■ d</li> <li>■ e</li> <li>■ g</li> <li>■ i</li> <li>■ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ B2.1. Punto, recta e plano no sistema diédrico.</li> <li>■ B2.2. Resolución de problemas de pertenza, incidencia, paralelismo e perpendicularidade.</li> <li>■ B2.3. Determinación da verdadeira magnitude de segmentos e formas planas.</li> <li>■ B2.4. Construción de figuras planas no sistema diédrico.</li> <li>■ B2.5. Abatemento de planos. Determinación dos seus elementos. Aplicacións.</li> <li>■ B2.6. Xiro dun corpo xeométrico. Aplicacións.</li> <li>■ B2.7. Cambios de plano. Determinación das novas proxeccións. Aplicacións.</li> <li>■ B2.8. Afinidade entre proxeccións.</li> <li>■ B2.9. Problema inverso ao abatemento.</li> <li>■ B2.10. Corpos xeométricos no sistema diédrico.</li> <li>■ B2.11. Representación de poliedros regulares. Posicións singulares.</li> <li>■ B2.12. Determinación das súas seccións principais.</li> <li>■ B2.13. Representación de prismas e pirámides.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ B2.1. Valorar a importancia da elaboración de debuxos a man alzada para desenvolver a visión espacial, analizando a posición relativa entre rectas, planos e superficies, identificando as súas relacións métricas para determinar o sistema de representación axeitado e a estratexia idónea que solucione os problemas de representación de corpos ou espazos tridimensionais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ DT2.B2.1.1. Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude.</li> <li>■ DT2.B2.1.2. Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas.</li> <li>■ DT2.B2.1.3. Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatements ou cambios de plano en sistema diédrico e, de ser o caso, no sistema de planos cotados.</li> <li>■ DT2.B2.1.4. Representa o hexaedro ou cubo en calquera posición respecto aos planos coordenados, o resto dos poliedros regulares, prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ CAA</li> <li>■ CSIEE</li> <li>■ CAA</li> <li>■ CSIE</li> </ul>

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ b</li> <li>■ d</li> <li>■ e</li> <li>■ g</li> <li>■ i</li> <li>■ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ B2.14. Representación de cilindros, conos e esferas. Seccións planas.</li> <li>■ B2.15. Determinación de seccións planas e elaboración de desenvolvementos.</li> <li>■ B2.16. Interseccións.</li> <li>■ B2.17. Xiros, abatements ou cambios de plano para determinar a verdadeira magnitude de elementos de pezas tridimensionais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ B2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos mediante as súas proxeccións ortográficas, analizando as posicións singulares respecto aos planos de proxección, determinando as relacións métricas entre os seus elementos, as seccións planas principais e a verdadeira magnitude ou desenvolvemento das superficies que os conforman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ DT2.B2.2.1. Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispor as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ CMCCT</li> <li>■ CAA</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ DT2.B2.2.2. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas e/ou esféricas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ CMCCT</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ DT2.B2.2.3. Acha a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ CMCCT</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ DT2.B2.2.4. Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatements ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ b</li> <li>■ d</li> <li>■ e</li> <li>■ g</li> <li>■ i</li> <li>■ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ B2.18. Sistemas axonométricos ortogonais.</li> <li>■ B2.19. Posición do triedro fundamental.</li> <li>■ B2.20. Relación entre o triángulo de trazas e os eixes do sistema.</li> <li>■ B2.21. Determinación de coeficientes de redución.</li> <li>■ B2.22. Tipoloxía das axonometrías ortogonais. Vantaxes e inconvenientes.</li> <li>■ B2.23. Representación de figuras planas.</li> <li>■ B2.24. Representación simplificada da circunferencia.</li> <li>■ B2.25. Representación de corpos xeométricos e espazos arquitectónicos. Seccións planas. Interseccións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ B2.3. Debuxar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios, utilizando a axuda do abatemento de figuras planas situadas nos planos coordenados, calculando os coeficientes de redución e determinando as seccións planas principais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ DT2.B2.3.1. Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental, determinando o triángulo de trazas e calculando os coeficientes de redución.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ CMCCT</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ DT2.B2.3.2. Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ CCEC</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>■ DT2.B2.3.3. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas cabaleiras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ CMCCT</li> </ul>

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 3. Documentación gráfica de proxectos				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.1. Elaboración de bosquejos, esbozos e planos.</li> <li>▪ B3.2. Proceso de deseño ou fabricación: perspectiva histórica e situación actual.</li> <li>▪ B3.3. Proxecto: tipos e elementos.</li> <li>▪ B3.4. Planificación de proxectos.</li> <li>▪ B3.5. Identificación das fases dun proxecto. Programación de tarefas.</li> <li>▪ B3.6. Elaboración das primeiras ideas.</li> <li>▪ B3.7. Tipos de planos: de situación, de conxunto, de montaxe, de instalación, de detalle, de fabricación ou de construción.</li> <li>▪ B3.8. Presentación de proxectos.</li> <li>▪ B3.9. Elaboración da documentación gráfica dun proxecto gráfico, industrial ou arquitectónico sinxelo.</li> <li>▪ B3.10. Debuxo de bosquejos a man alzada e esquemas.</li> <li>▪ B3.11. Elaboración de debuxos cotados.</li> <li>▪ B3.12. Elaboración de esbozos de pezas e conxuntos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.1. Elaborar bosquejos, esbozos e planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B3.1.1. Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico.</li> <li>▪ DT2.B3.1.2. Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen.</li> <li>▪ DT2.B3.1.3. Debuxa bosquejos a man alzada e esbozos cotados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas.</li> <li>▪ DT2.B3.1.4. Elabora esbozos de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoño as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando bosquejos a man alzada para a elaboración de debuxos cotados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, de acordo coa normativa de aplicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CMCCT</li> <li>▪ CCEC</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ b</li> <li>▪ d</li> <li>▪ e</li> <li>▪ g</li> <li>▪ i</li> <li>▪ l</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.13. Posibilidades das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas ao deseño, á edición, ao arquivamento e á presentación de proxectos.</li> <li>▪ B3.14. Debuxo vectorial 2D. Debuxo e edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidade de capas.</li> <li>▪ B3.15. Debuxo vectorial 3D. Inserción e edición de sólidos. Galerías e bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.</li> <li>▪ B3.16. Selección do encadramento, a iluminación e o punto de vista.</li> <li>▪ B3.17. Resolución de exercicios de debuxo técnico utilizando recursos informáticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B3.2. Presentar de xeito individual e colectivo os bosquejos, os esbozos e os planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B3.2.1. Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización.</li> <li>▪ DT2.B3.2.2. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispoño a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CD</li> </ul>

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B3.2.3. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoos ata obter a forma buscada, importando modelos ou obxectos de galerías ou bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando o encadramento, a iluminación e o punto de vista adecuado ao propósito buscado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT2.B3.2.4. Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan ao obxectivo para os que se realizaron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> </ul>