

La mayoría de los programas de aplicación suelen incluir una ventana de información que muestra al usuario aspectos relativos al programa tales como el número de versión, la fecha de creación y el nombre de los programadores. En la ventana de información de AutoSketch aparece una cita en latín del filósofo medieval Guillermo de Occam: *Non sunt multiplicanda entia praeter necessitatem* ("No deben multiplicarse las entidades más de lo necesario"). Esta frase, que en realidad nunca aparece en los libros de Occam y sí en la *Logica vetusta et nova de Clauberg*, es una de las formulaciones más conocidas del llamado principio de economía.

El principio de economía establece que, dados dos métodos o modos de pensamiento que permiten llegar a las mismas conclusiones, se ha de preferir el que utilice menor número de supuestos, reglas o conceptos. En la historia de la filosofía esta regla se suele denominar con el apelativo de la navaja de Occam, en el sentido de que corta y rasura todo lo que no es estrictamente necesario.

Ahora bien, ¿por qué aparece el principio de economía en la ventana de información de AutoSketch?, ¿por qué la compañía Autodesk identifica AutoSketch con el principio de economía? AutoSketch es el hermano pequeño de AutoCAD, es una versión menor del programa de CAD más utilizado. Como muy bien expresa el autor, es más fácil pasar de AutoSketch a AutoCAD que de cualquier otro programa de CAD a AutoCAD. Y necesariamente, tarde o temprano, todo diseñador profesional de la construcción, la mecánica o la electricidad tendrá que trabajar con AutoCAD. En este caso, ¿para qué multiplicar las entidades?, ¿para qué multiplicar el número de programas que tiene que aprender el usuario? Utilice AutoSketch para aprender y, luego, use AutoCAD en los trabajos que exijan mayores necesidades. El entorno es el mismo y la filosofía de trabajo también.

El principio de economía es una máxima de AutoSketch, pero también lo es de este libro. El autor, Ramón Montero, ha echado mano de la navaja de Occam y ha separado lo importante de lo superfluo, creando un proceso de aprendizaje gradual que permite introducirse con facilidad en el apasionante mundo del CAD. Se han eliminado en lo posible las expresiones técnicas en favor de un lenguaje sencillo que no presupone ningún conocimiento previo ni de informática ni de ninguna especialidad técnica.

Los numerosos ejemplos que ilustran las nociones teóricas muestran claramente la amplia experiencia del autor en la enseñanza de varios programas de CAD. Gracias a esta experiencia, el autor conoce perfectamente dónde y cuando surgen los problemas durante el aprendizaje y sabe cómo se pueden resolver. De esta forma, se ha podido crear una obra dirigida tanto a usuarios que se encuentran con su primer programa de CAD como a usuarios que trabajan con su primer programa de informática.

AutoSketch es un programa de CAD de nivel medio y precio asequible a cualquier estudiante cuyo objetivo principal es servir de herramienta de aprendizaje —sin olvidar su utilización en entornos profesionales como herramienta de apoyo al programa AutoCAD—. Y este objetivo didáctico lo comprende muy bien el autor, que ha primado la claridad y los ejemplos prácticos antes que la complejidad y la proliferación de nociones técnicas. En resumen, el lector tiene en sus manos un libro sumamente didáctico que le permitirá aprovechar al máximo las prestaciones de AutoSketch y desenvolverse con soltura en el mundo del diseño o dibujo asistido por ordenador.