

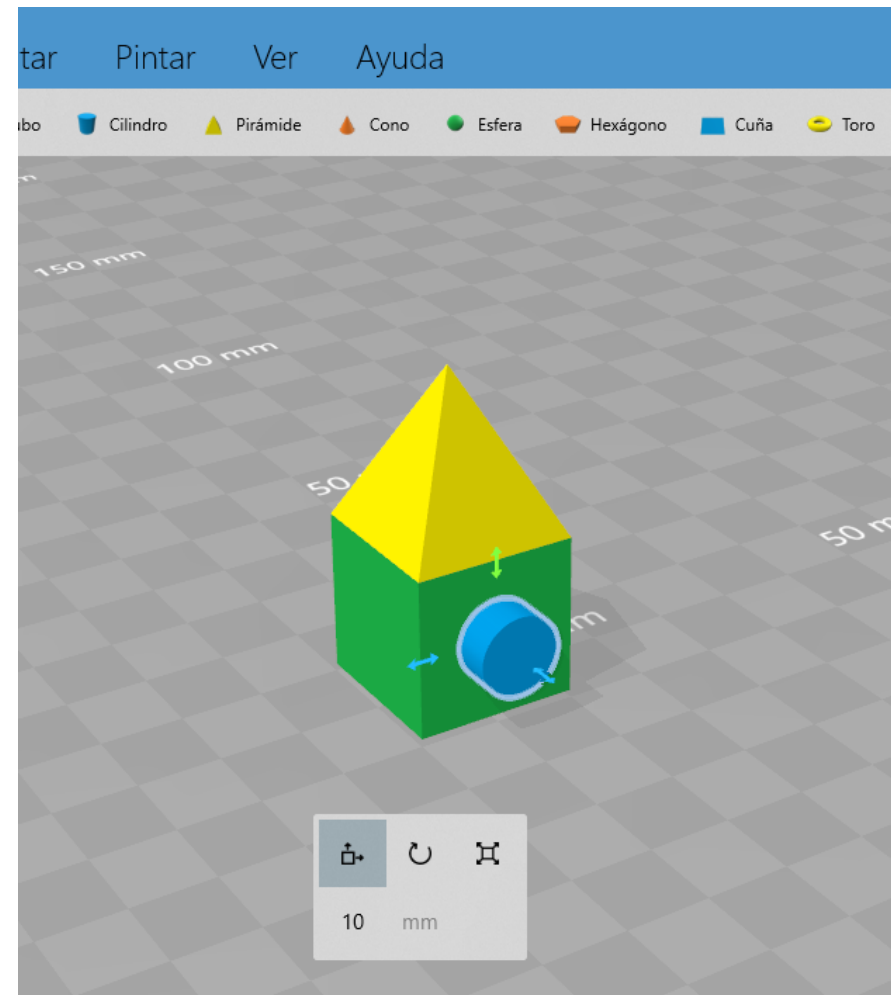
Unidad 2.2: Primeros Pasos

Diseñando en 3D

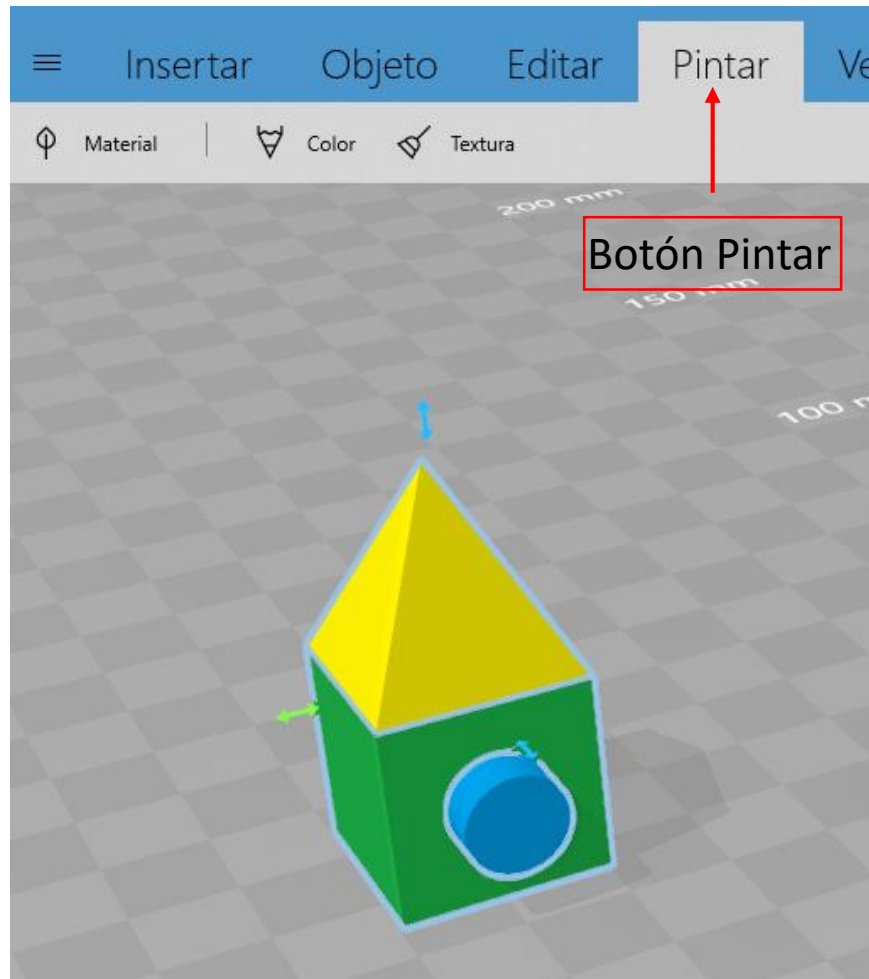


Desafío 3

- Agregar un cilindro desde nuestra barra de tareas.
- Escalar el cilindro con medidas de 5 mm
- Rotar el cilindro 90 grados, como muestra la figura
- Mover el cilindro hasta que quede en la posición que nos muestra la figura



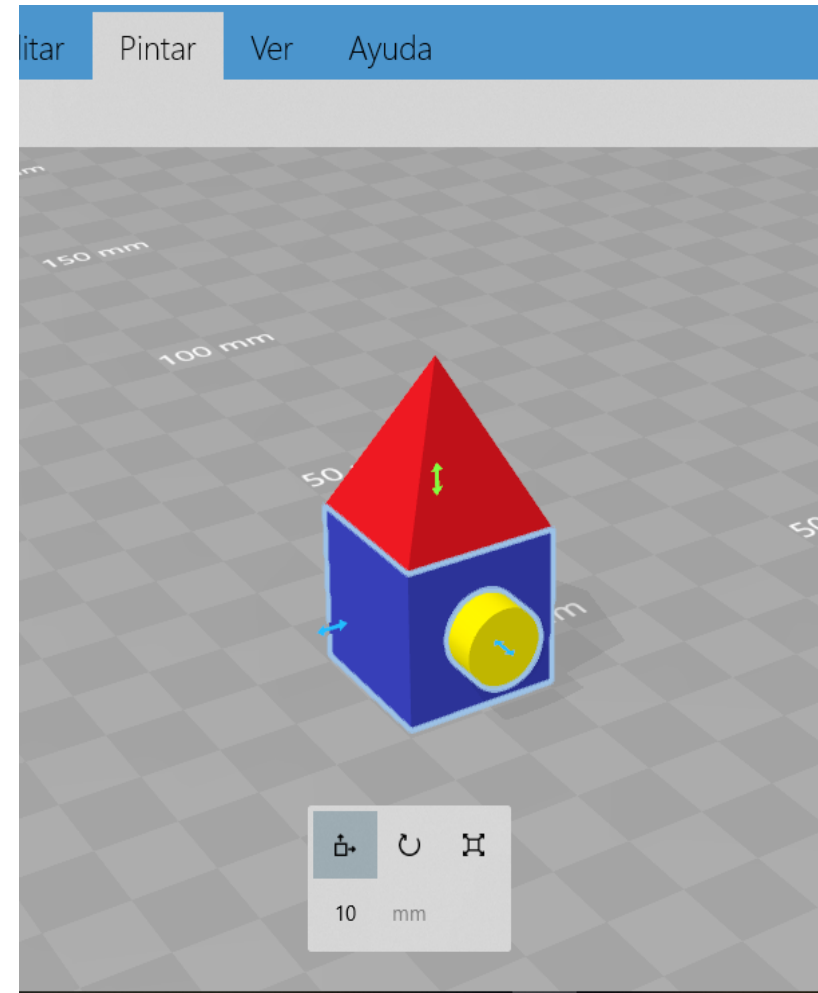
Pintar nuestro diseño



En esta actividad se aprenderá a dar apariencias a nuestro diseño, donde se puede escoger, entre una serie de opciones, el material a trabajar, la textura, y el color que se desea

Desafío 4

- Seleccionar la herramienta pintar
- Pintar los elementos como nos muestra la imagen
- Seleccionar tres diferentes tipos de texturas y usarlas en nuestro dibujo



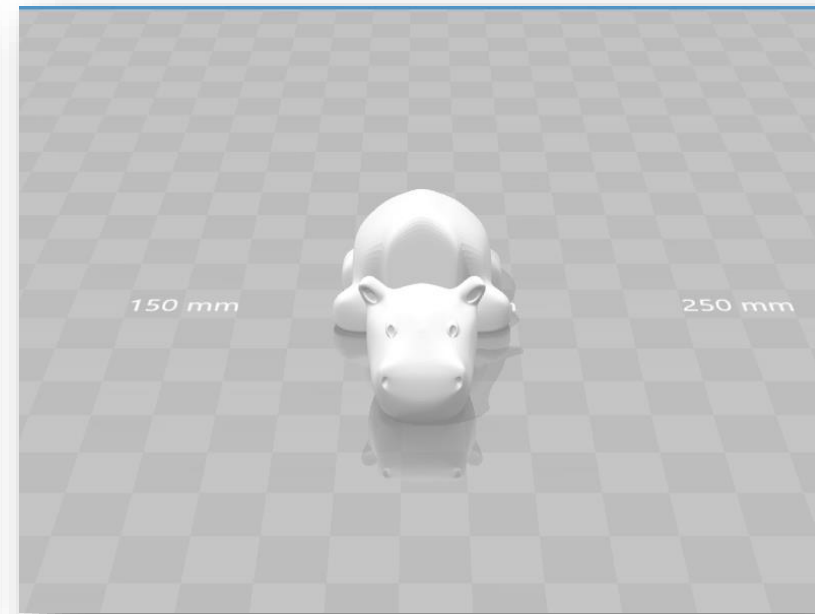
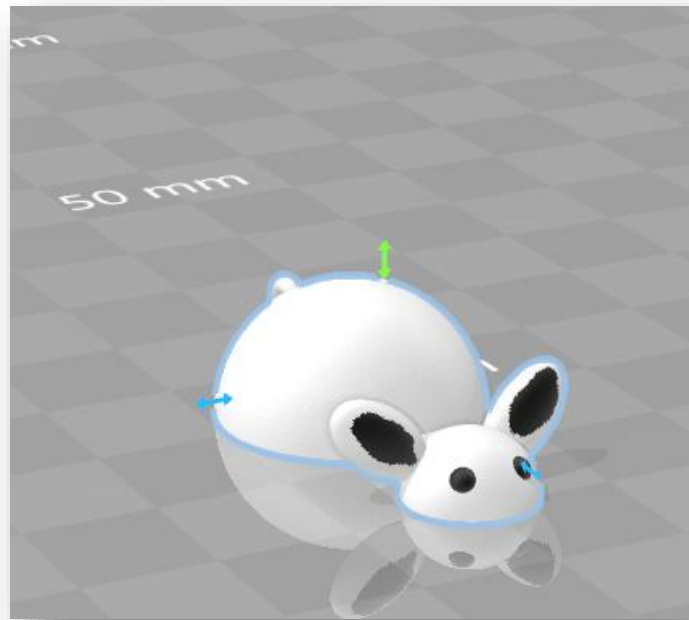
Primeros acercamientos



Vamos a crear un llavero sujeta celular, con forma de animales que podrás usarlos como pequeño soporte para el móvil.

Desafío 5

Crear un llavero en forma de animalito, donde podrás utilizar las herramientas anteriormente aprendidas, y lo podrás personalizar a tu gusto.





Llavero sujeta celular

1 2 3

imprimamos el llavero



Paso a Paso



Perilla de control

Presionar la "perilla de control"



Rotar hasta la opción "Print from TF", y presionar la perilla de control



Buscar el archivo a imprimir, rotando la perilla y, una vez encontrado, presionar la perilla.