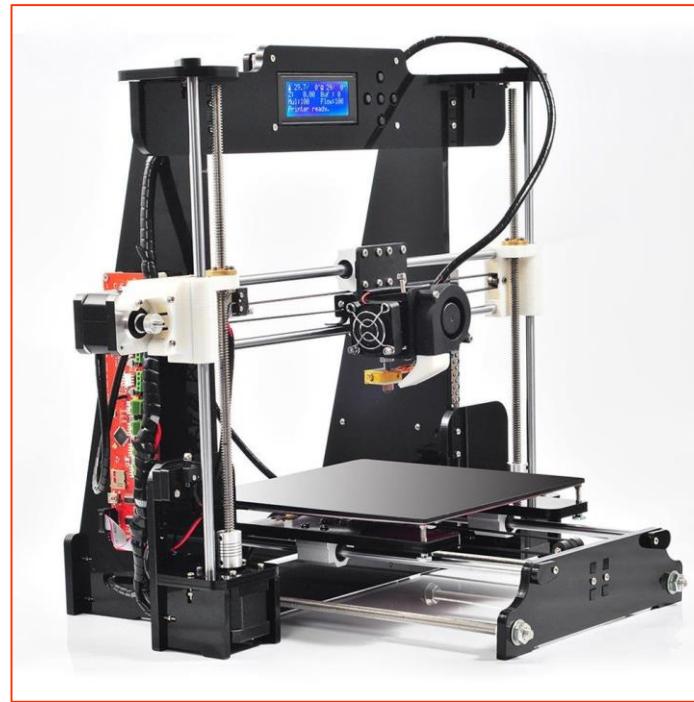


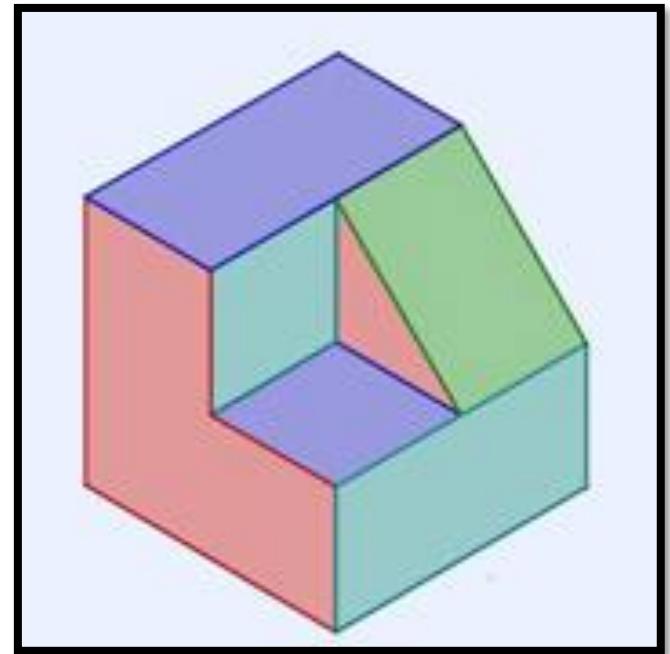
Unidad 3: Diseñando en software de modelado

Uso de herramientas

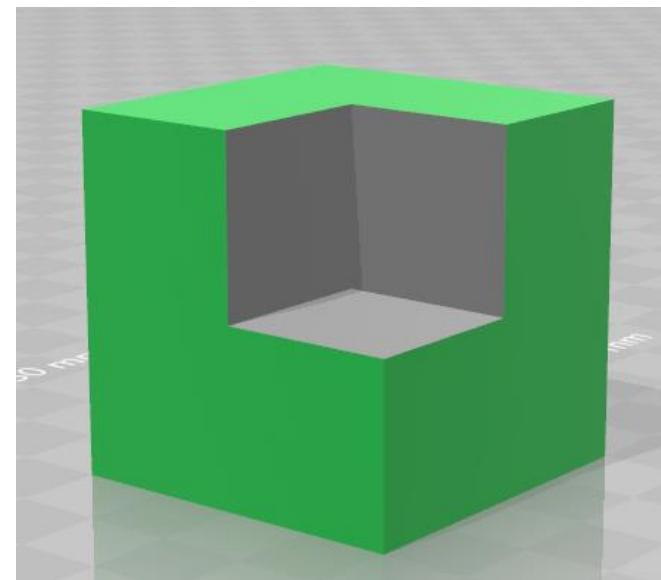
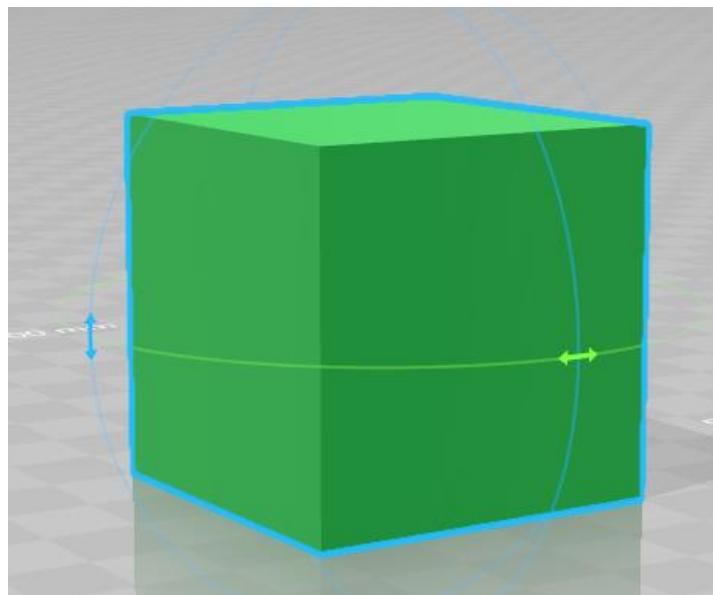


Desafío 1

Para seguir con el proceso de modelamiento en 3D se comenzara con el diseño mostrado en la imagen. Para este ejercicio se trabajara con plastilina. Este material es lo suficientemente suave como para crear con él tus propios diseños utilizando un herramientas



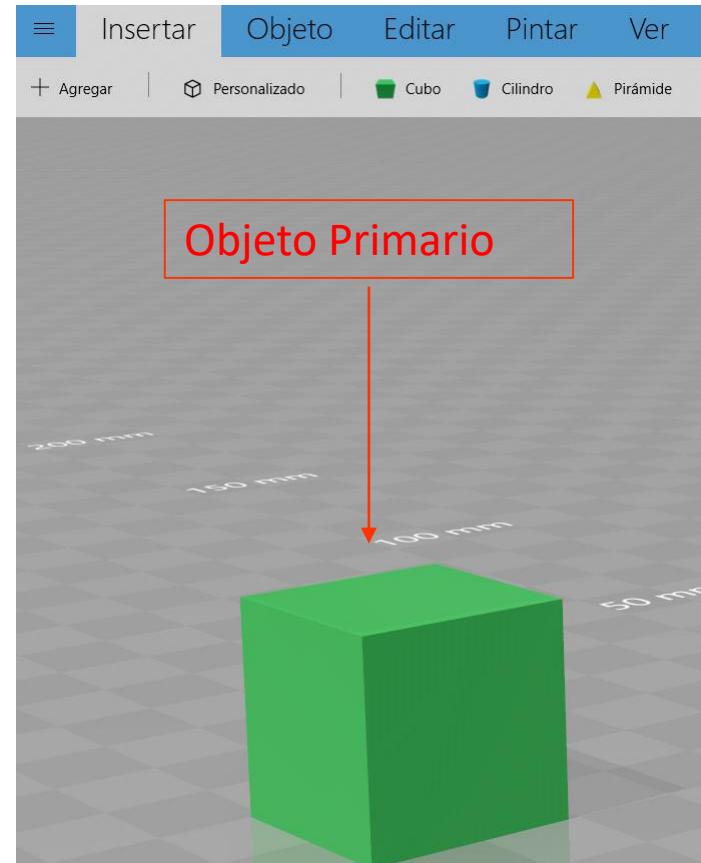
Interfaz: Restar



Procedimiento: Restar

Para poder utilizar la opción restar, debemos realizar los siguientes pasos.

1. Agregar el objeto primario
2. Darles las medidas que se desea.



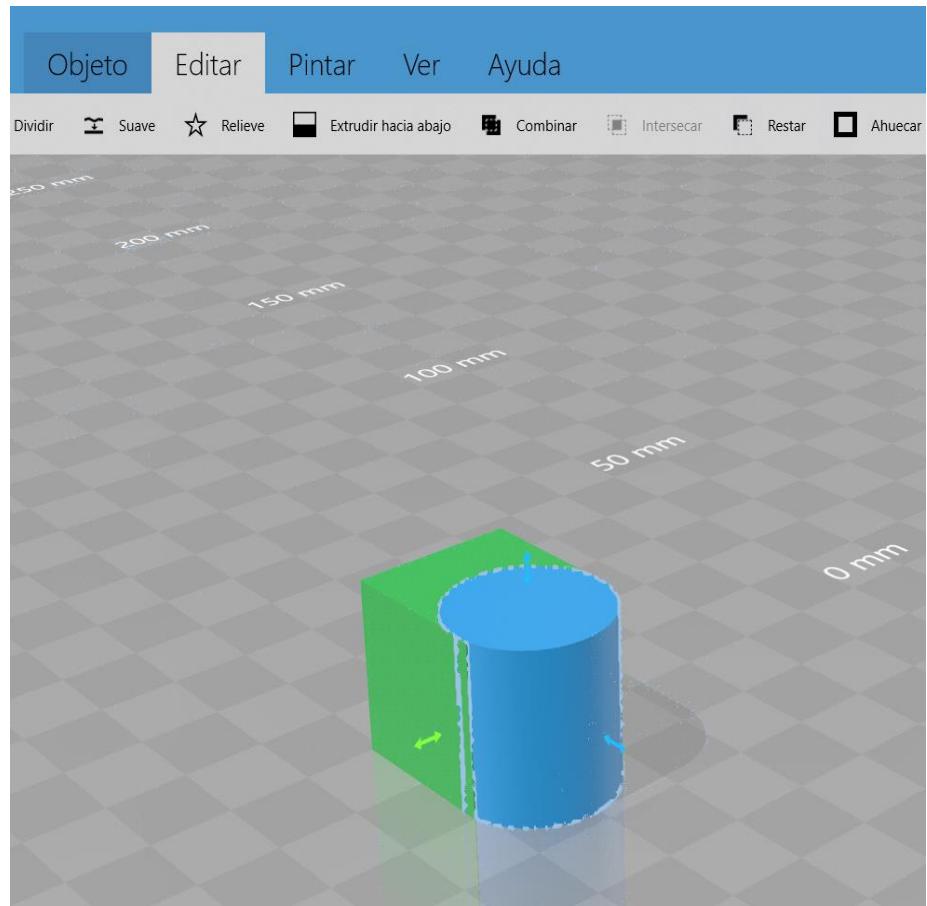
Procedimiento : Restar

- 1. Agregar el objeto secundario a restar
- 2. Darles las medidas que se desea.



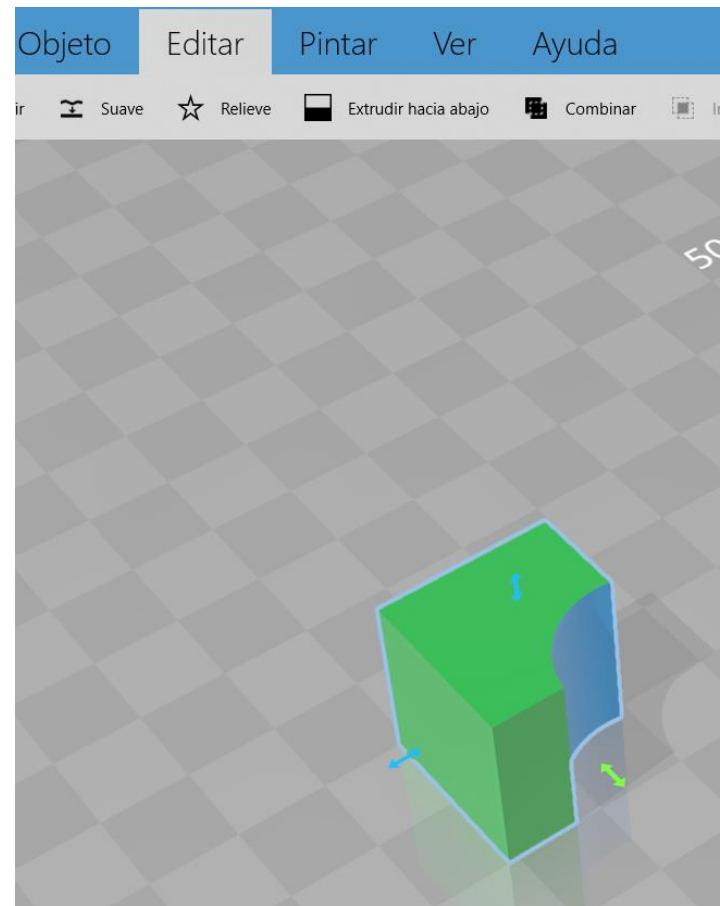
Procedimiento : Restar

- 1. Se moverá el objeto secundario a la posición, donde se desea restar del objeto primario.
 2. Ir a la pestaña editar y seleccionar la opción restar.



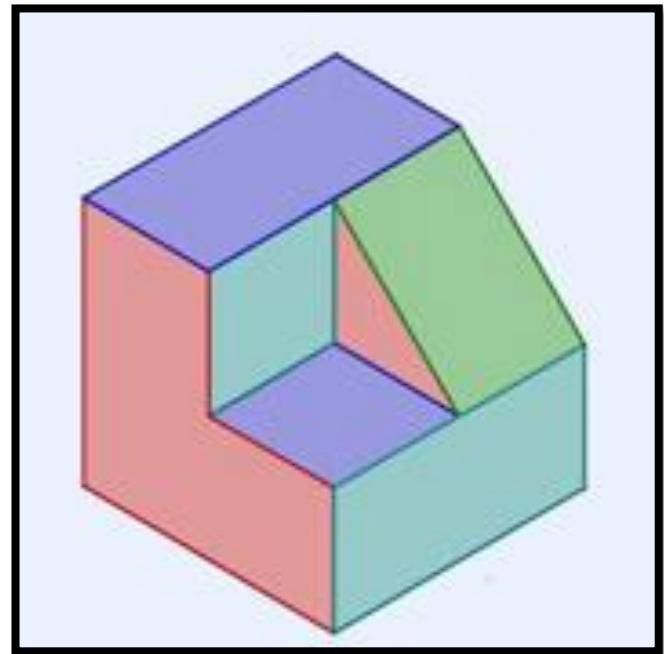
Procedimiento : Restar

- .
- 1. El resultado final debe ser algo parecido a esta figura.
- 2. Felicitaciones **iii Aprendiste a restar !!!**

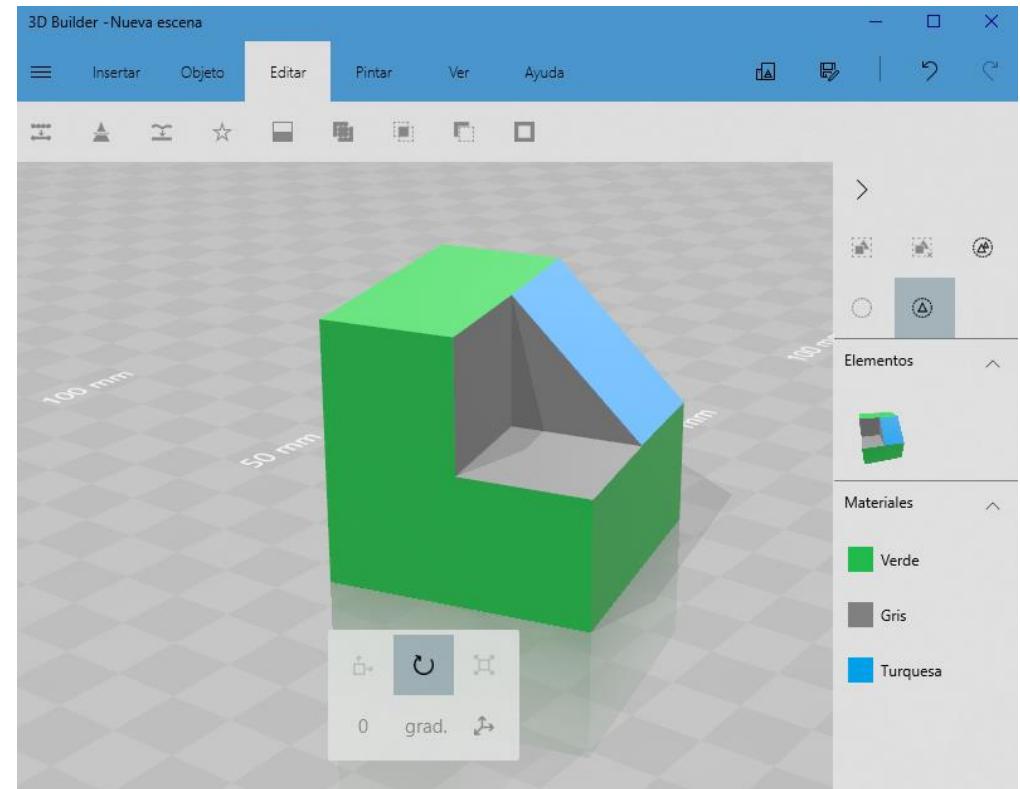
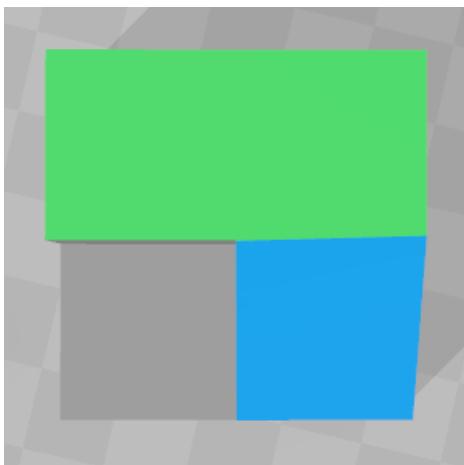
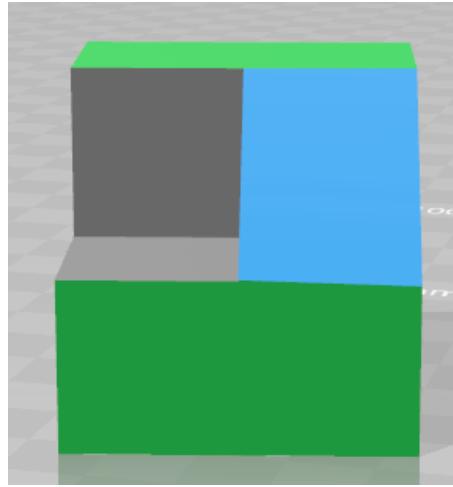


Desafío 2: Modelamiento 3D

El modelo antes realizado en plastilina lo realizaremos en Builder 3D.



Resultado Esperado



Cambio conceptual



Realizamos dos modelamientos en 3D uno manual y otro mediante la impresión.

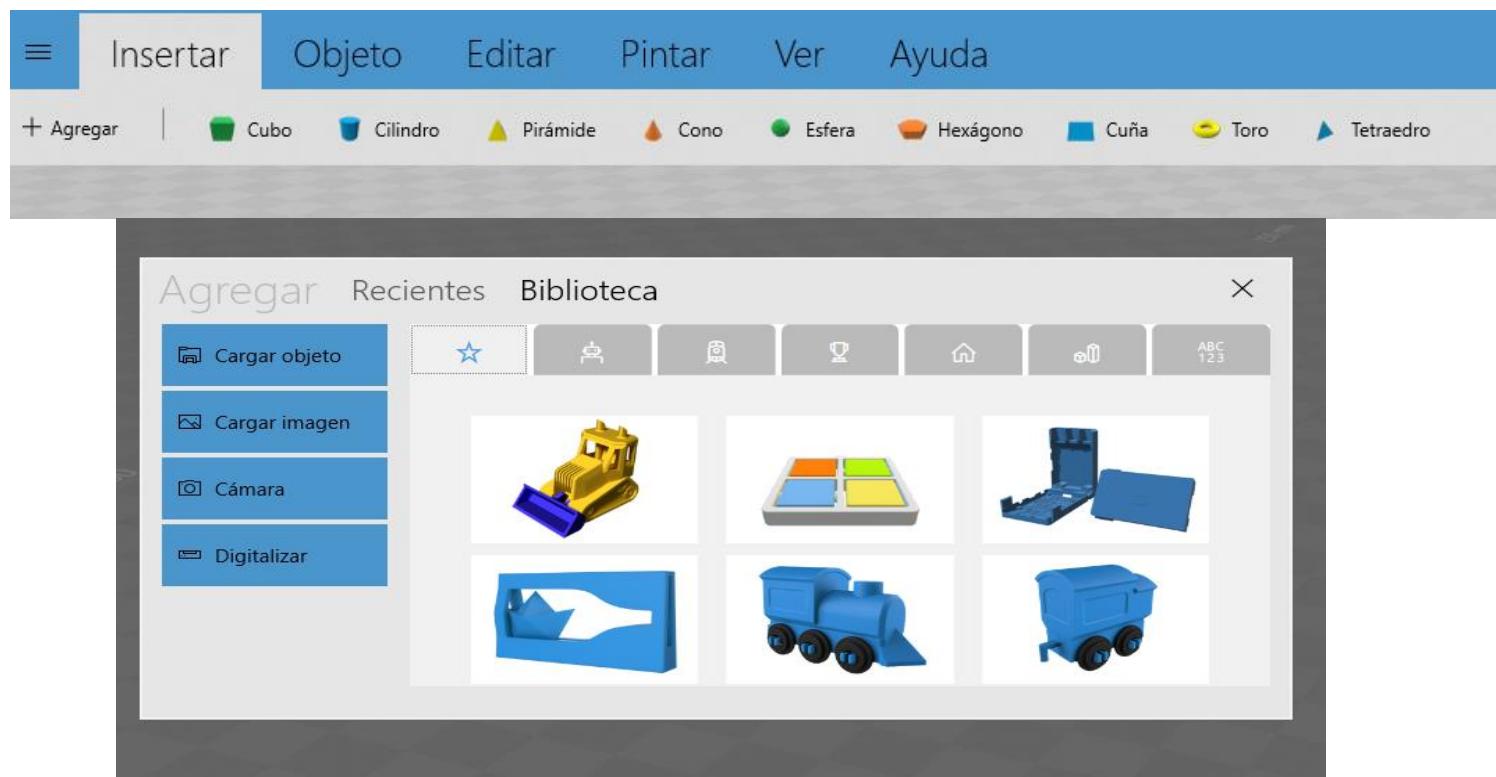
¿Cuál te resulta más sencillo?

¿Cuál te quedo más prolíjo?

Si tuviéramos que diseñar tu modelo en plastilina o en la computadora. ¿De qué manera lo harías?

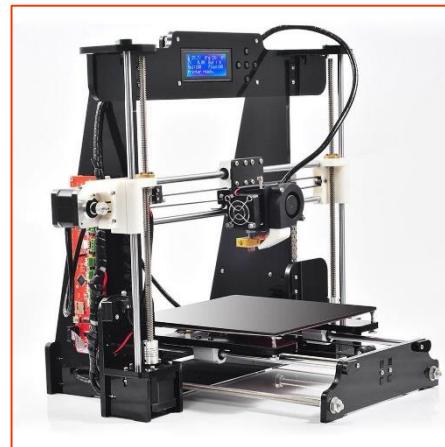
Descubriendo la librería

En 3D builder se pueden encontrar diferentes diseños predeterminados, para esto debes ir a la opción agregar y escoger de la librería el objeto o diseño que quieras



1 2 3

imprimamos el sólido



Paso a Paso

