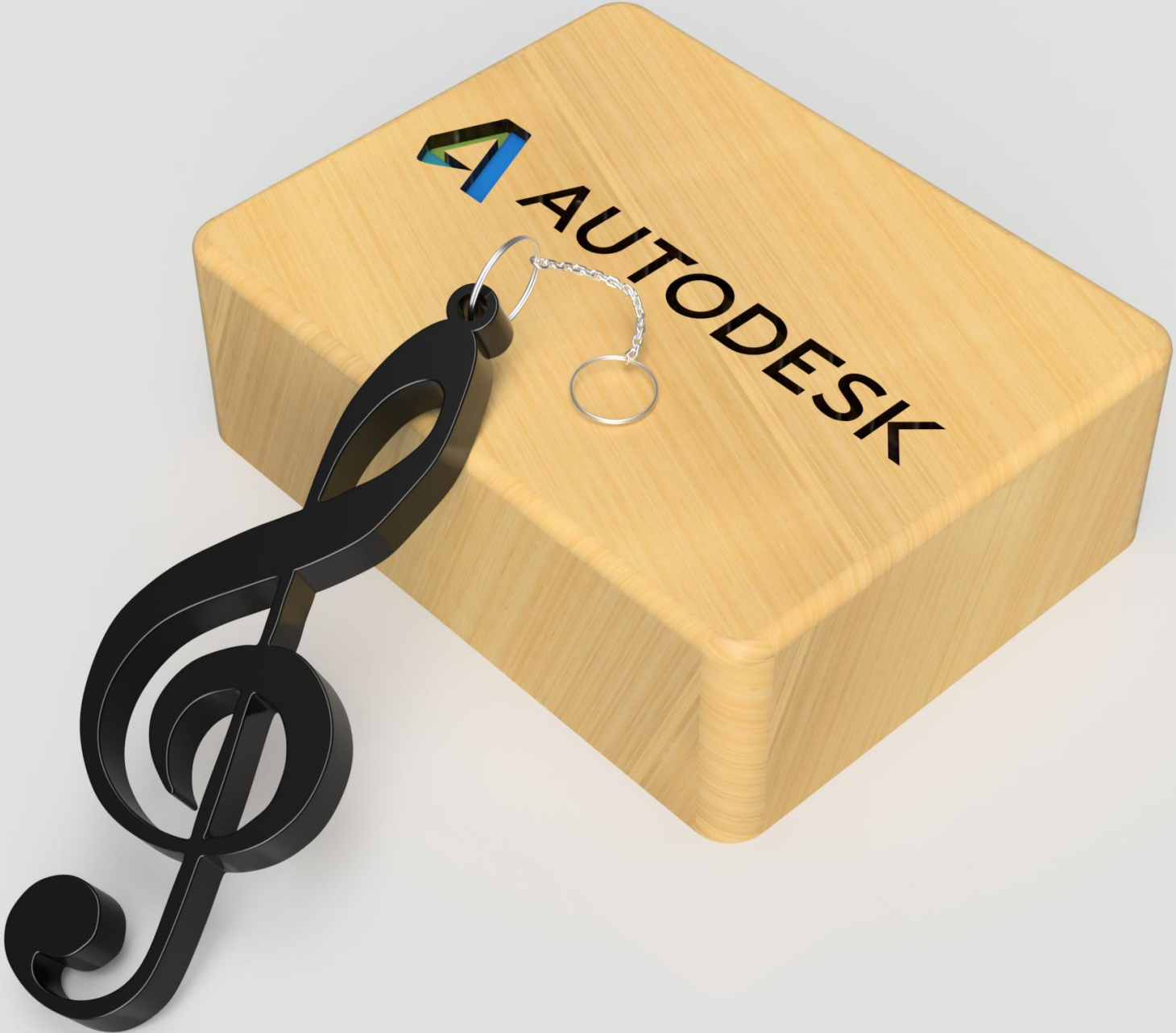


The background features a complex, abstract architectural rendering. It consists of multiple overlapping, curved lines in shades of blue, green, and brown, creating a sense of depth and movement. A grid pattern is visible in the background, suggesting a technical or engineering drawing. A small arrow points towards the top left in the upper left quadrant, and another arrow points towards the bottom right in the lower right quadrant. The overall aesthetic is modern and technical.

Paso a Paso: Llavero Clave de Sol








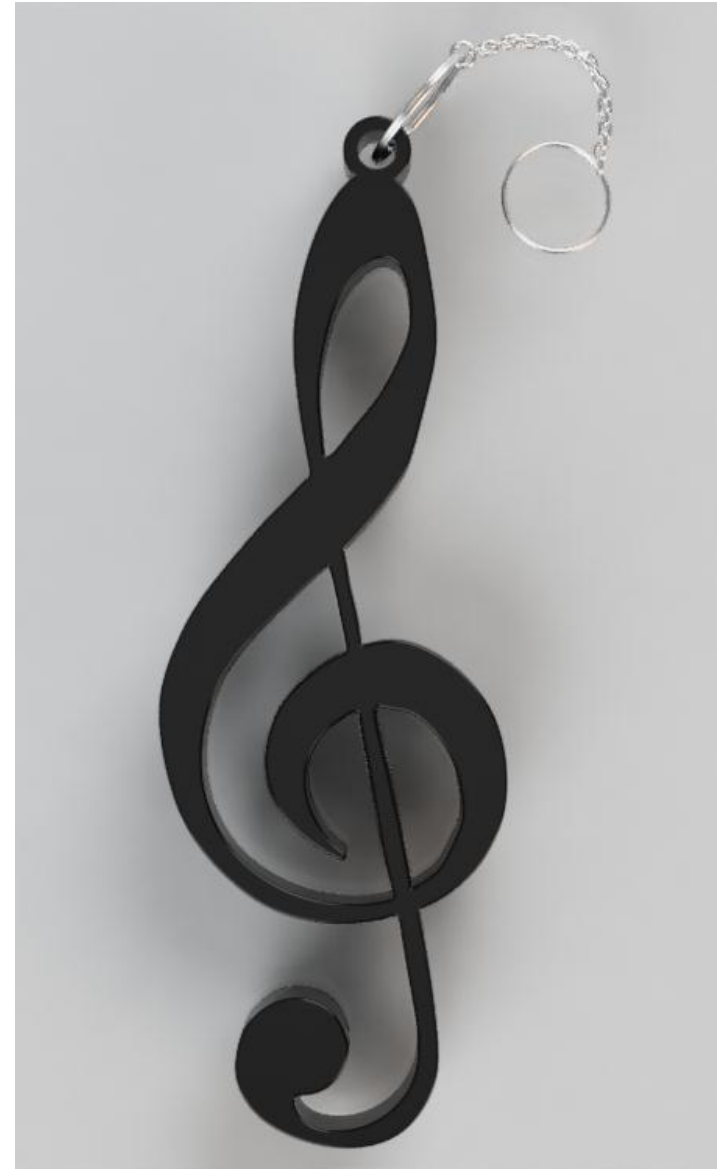
Espacio de Trabajo: Model

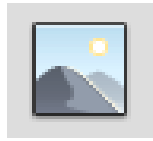
Modelando un llavero en forma de clave de sol utilizando Autodesk Fusion 360.



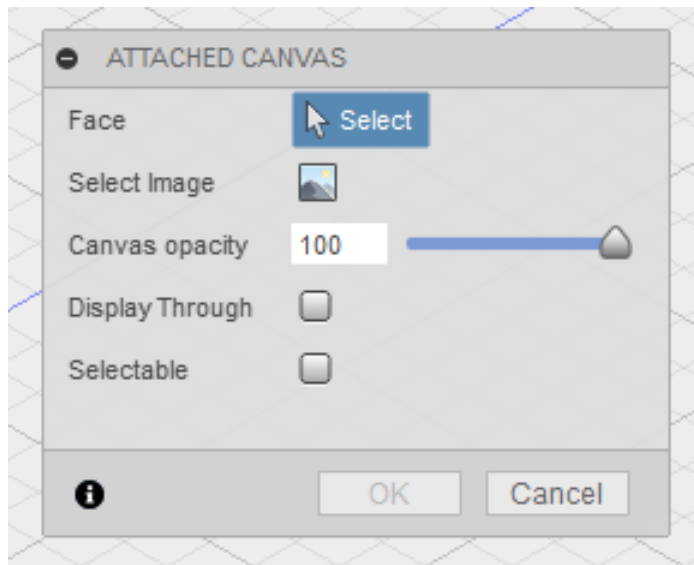
Herramientas a utilizar:

-  Attached Canvas
-  Spline
-  Extrude
-  Center Diameter Circle
-  2-Point Circle

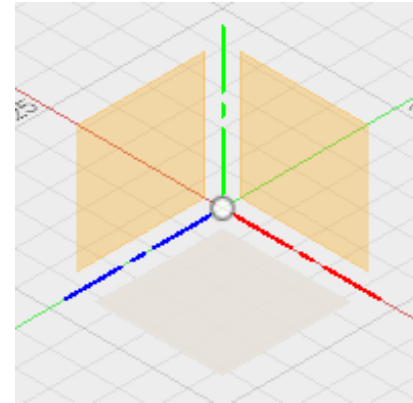




Desde el menú **Insert**, seleccionar la herramienta **Attached Canvas**:

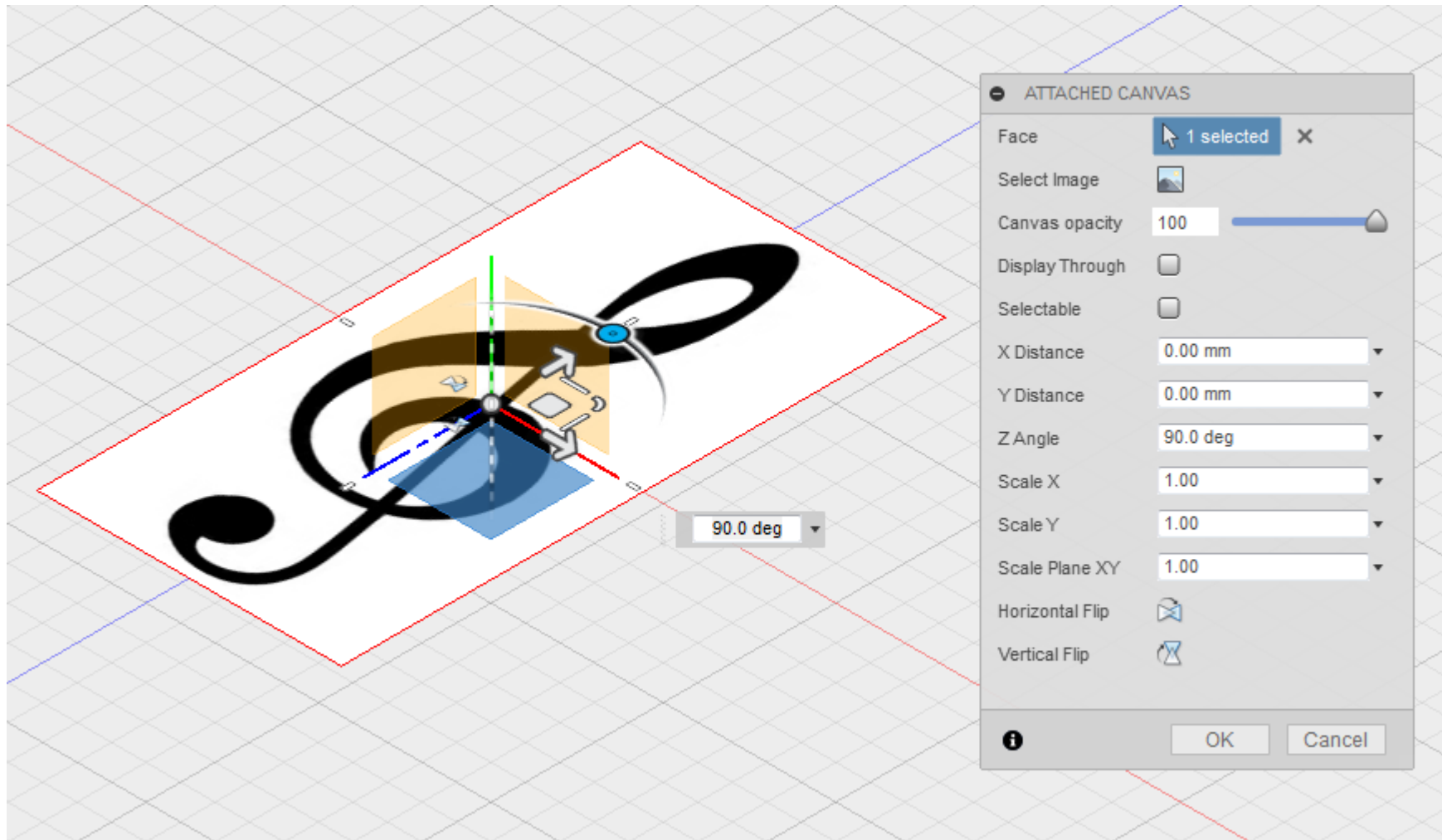


En **Face**, Seleccionar el plano mostrado:



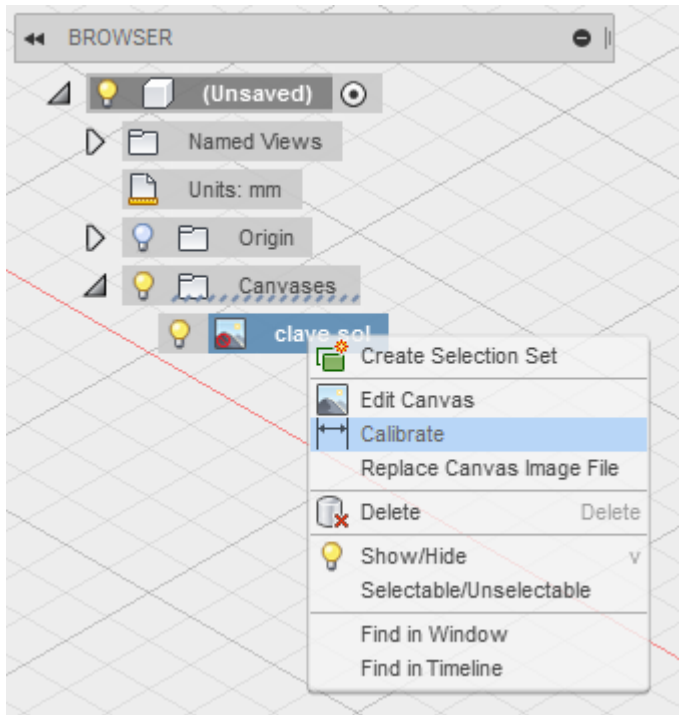
En **Select Image**, adjuntar la imagen “Clave de Sol”



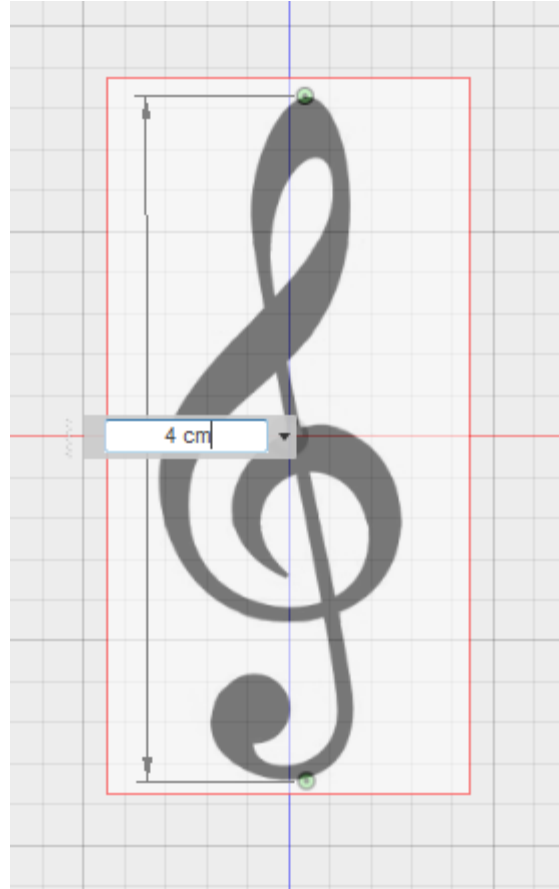


Ajustar la imagen, rotándola 90° desde su posición inicial, con el círculo azul marcado en la imagen; Dar click en **OK**.

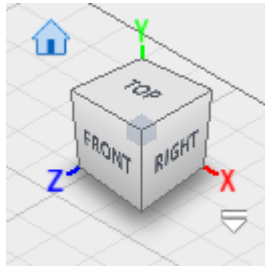
Desde el buscador, desplegar la flecha de **Canvases** y dar click derecho en **clave de sol**.
Seleccionar la herramienta **Calibrate**



Desde el cubo de vistas, seleccionar la vista **Top**, como se muestra en la imagen



Seleccionar como punto inicial la parte superior y como punto final, la inferior.
Ingresar una medida de **4cm** para ajustar así, el tamaño de la pieza.
Pulsar **Enter**.

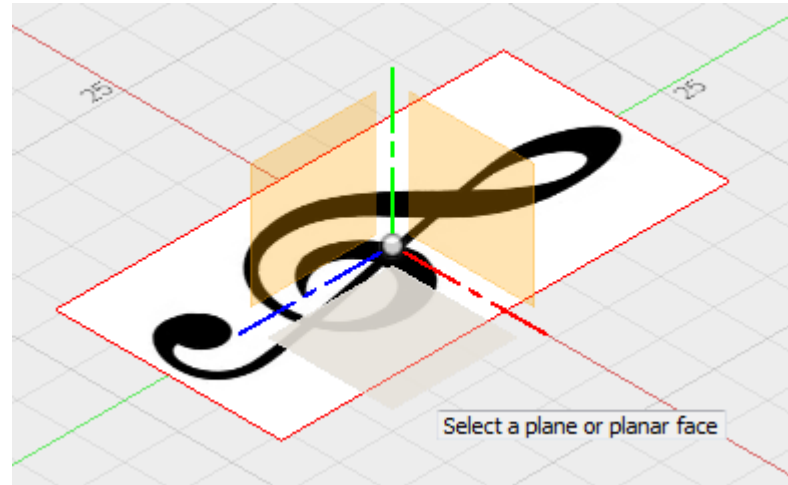


Regresar a la vista **Home**,
con el cubo de vistas.

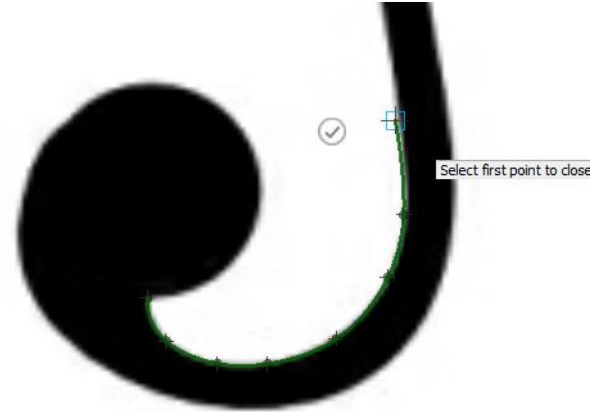
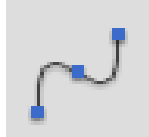
Desde el menú **Sketch**, seleccionar la
herramienta **Create Sketch**.



Seleccionar el plano mostrado en la imagen



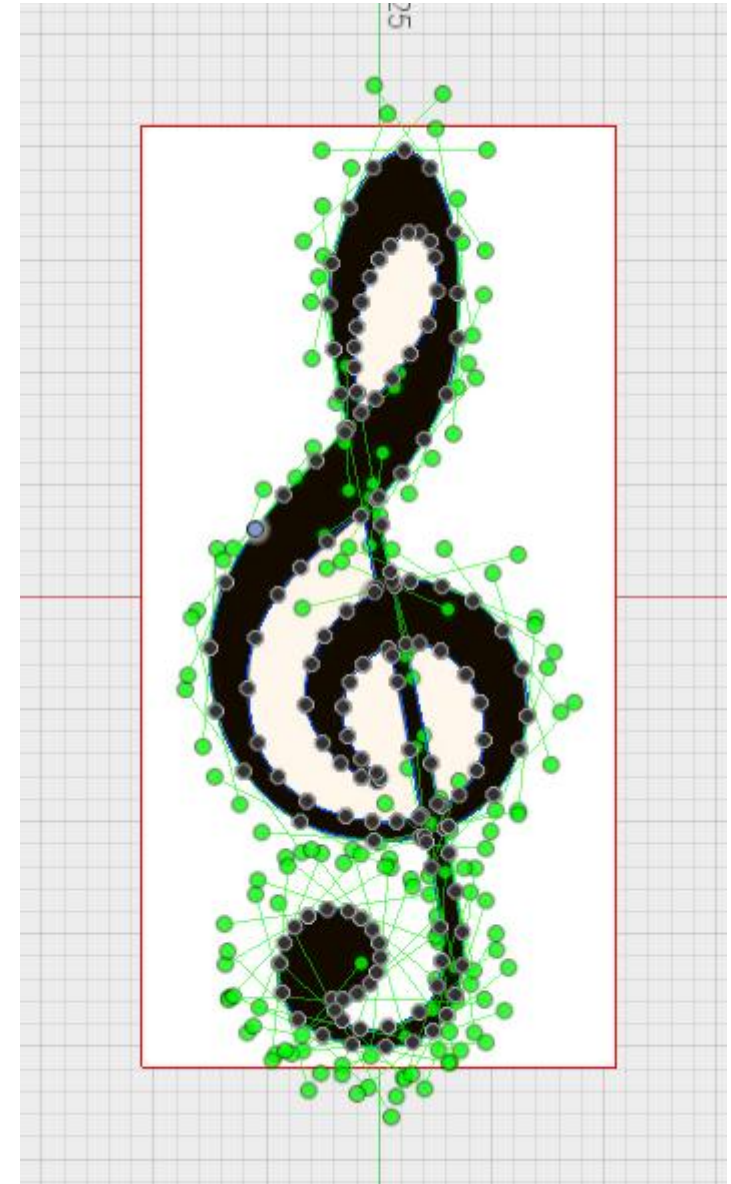
Desde el menú **Sketch**, seleccionar la herramienta **Spline**

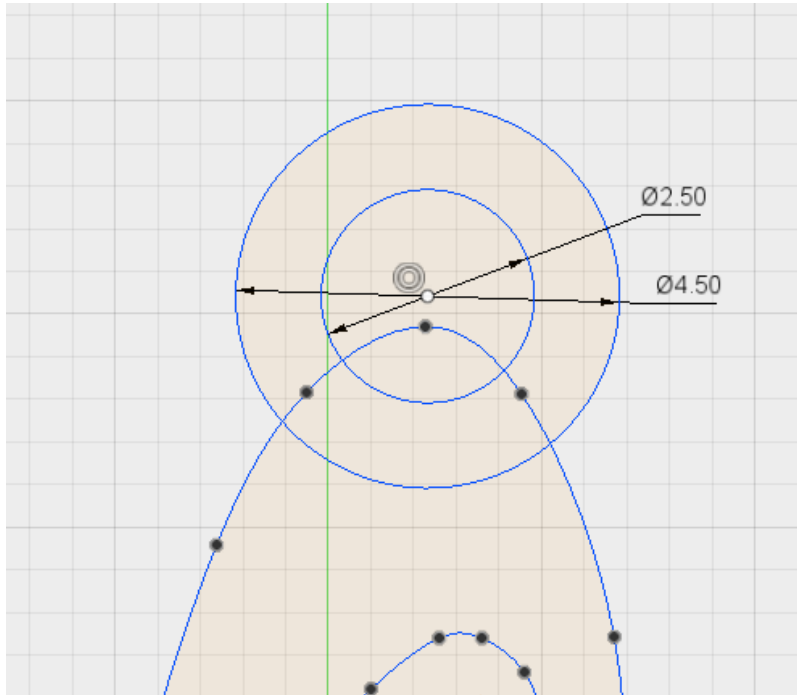


La herramienta **Spline**, va ajustando curvas punto a punto y éstas dependerán de la separación entre ellos.

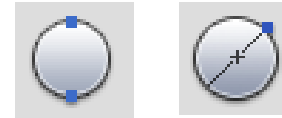
Dar click en el punto inicial y después, crear el contorno de la figura con múltiples puntos, hasta llegar de nuevo al punto inicial.

Realizar los mismos pasos descritos anteriormente, con los contornos internos.





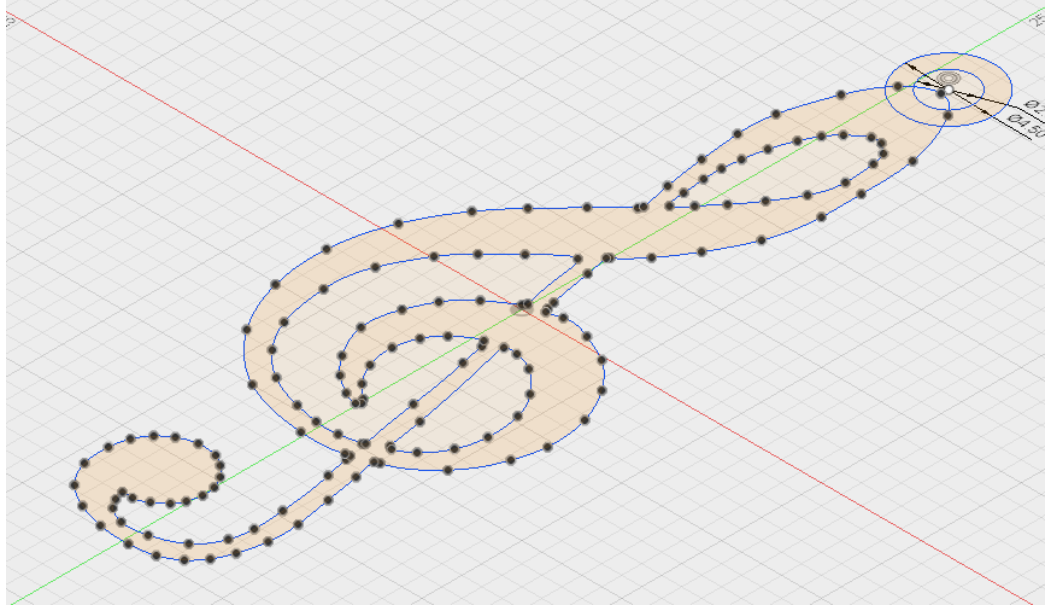
Desde el menú **Sketch**, seleccionar la herramienta **2-Point Circle** para trazar un círculo de **4.50mm** de diámetro en la parte superior de la figura, como se muestra en la imagen.



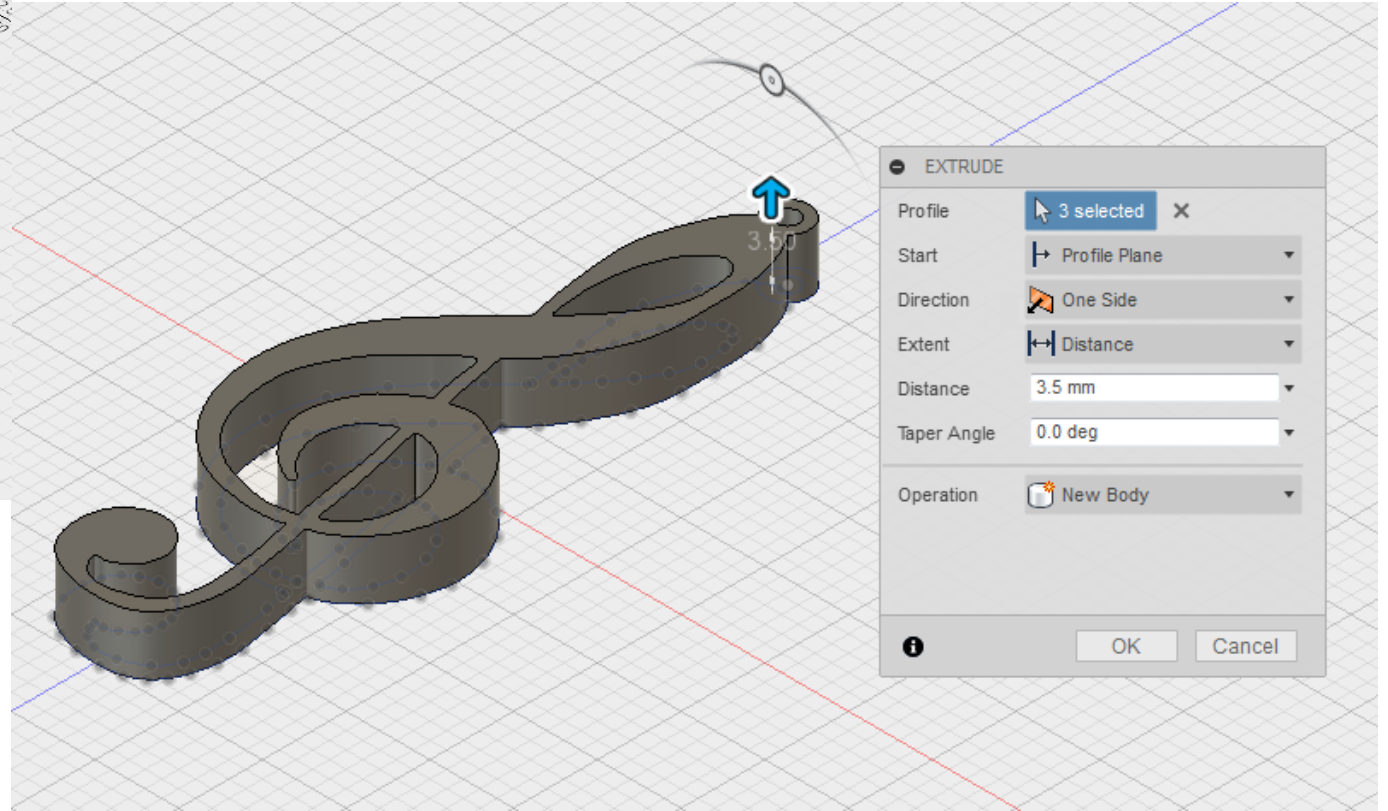
Desde el menú **Sketch**, seleccionar la herramienta **Center Diameter Circle** para trazar un círculo desde el centro del trazado anteriormente, de **2.5mm** de diámetro.

Dar click en **Stop Sketch**.

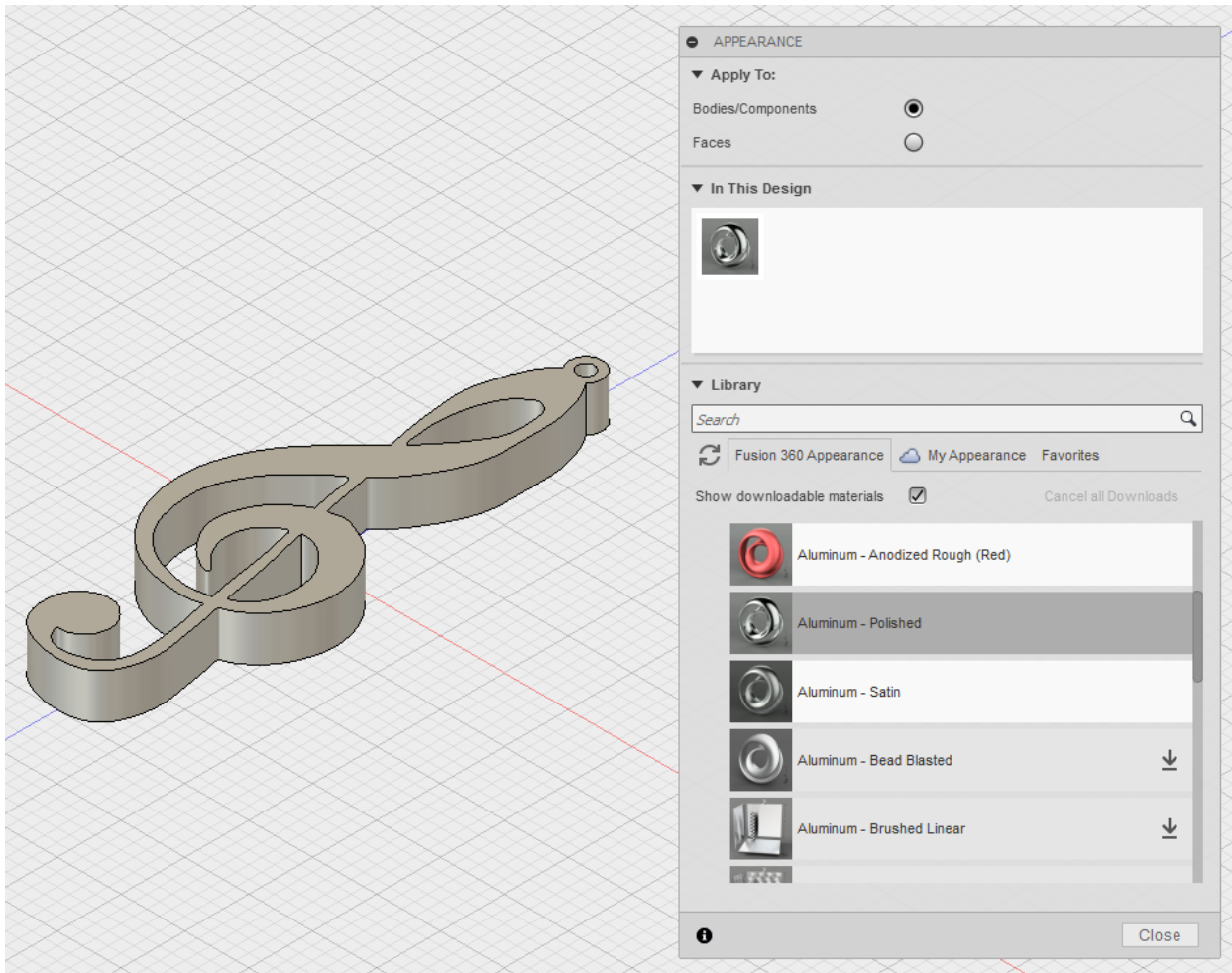
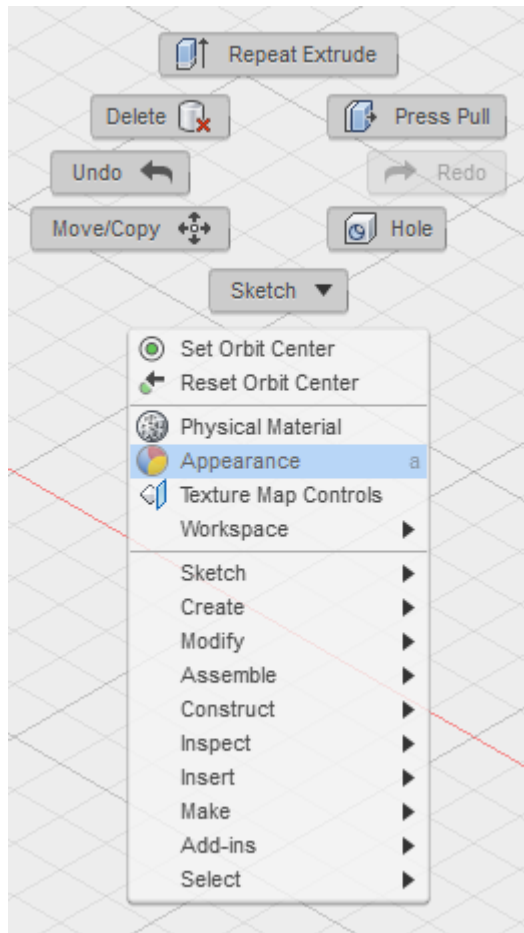




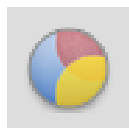
Seleccionar el patrón al que se desea dar volumen.



Desde el menú **Create**, seleccionar la herramienta **Extrude**.
Ingresar una distancia de **3.5mm** y una operación **New Body**; dar click en **OK**.



En cualquier parte del área de diseño, dar click derecho para visualizar el menú contextual y seleccionar la herramienta **Appearance**.

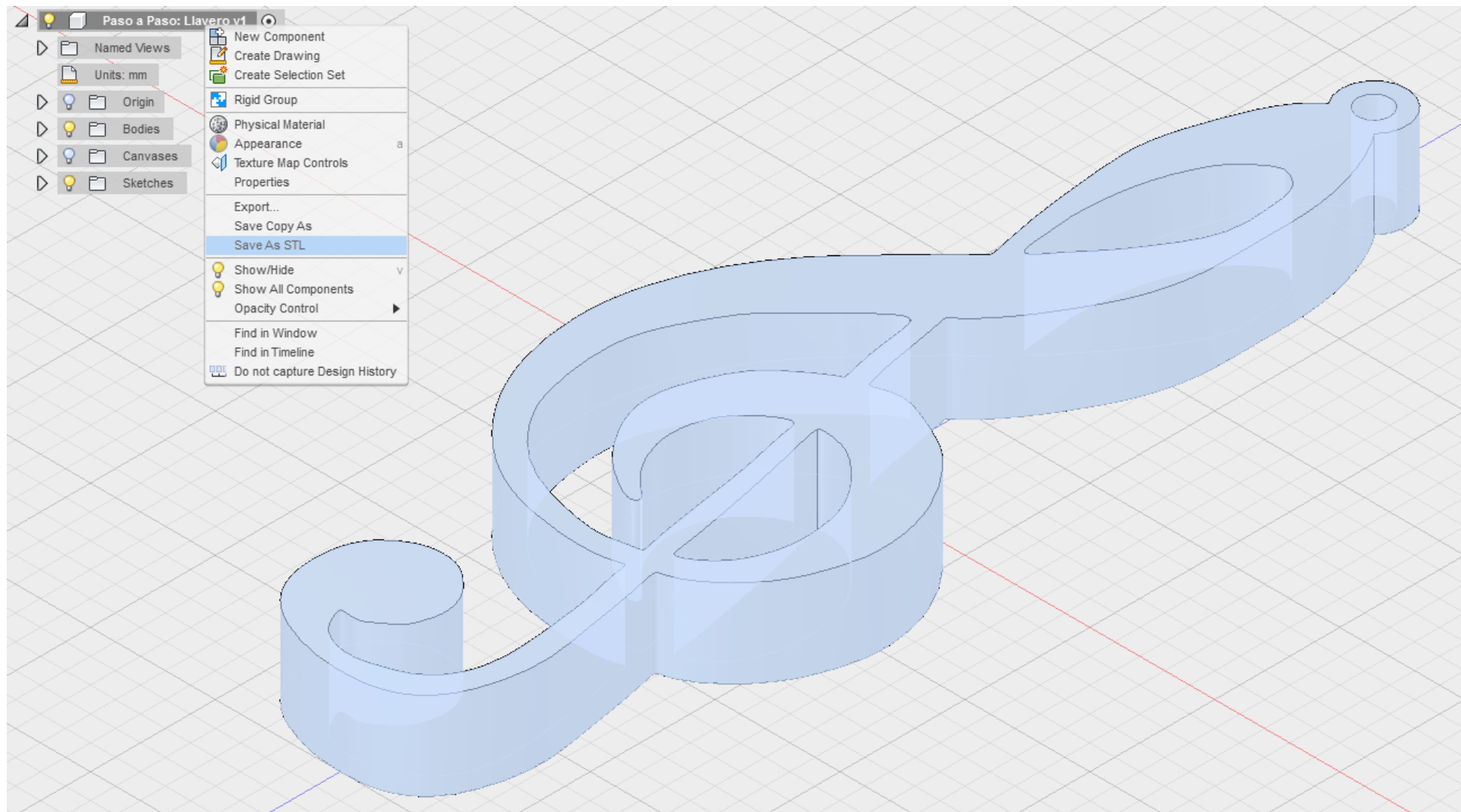


Buscar una textura y arrastrarla al cuerpo creado para aplicarla.

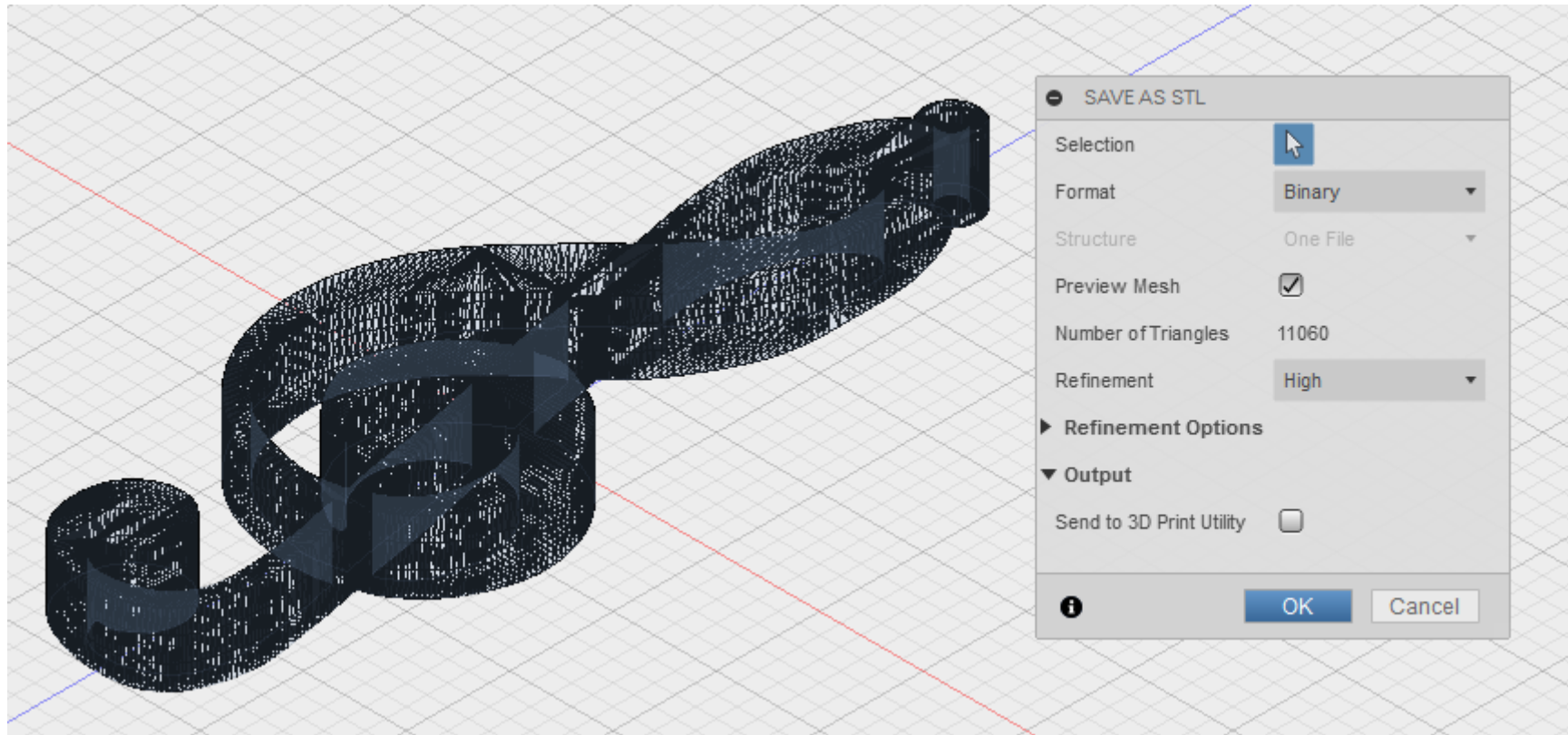
Espacio de Trabajo: Model

Creando un archivo STL para impresión 3D

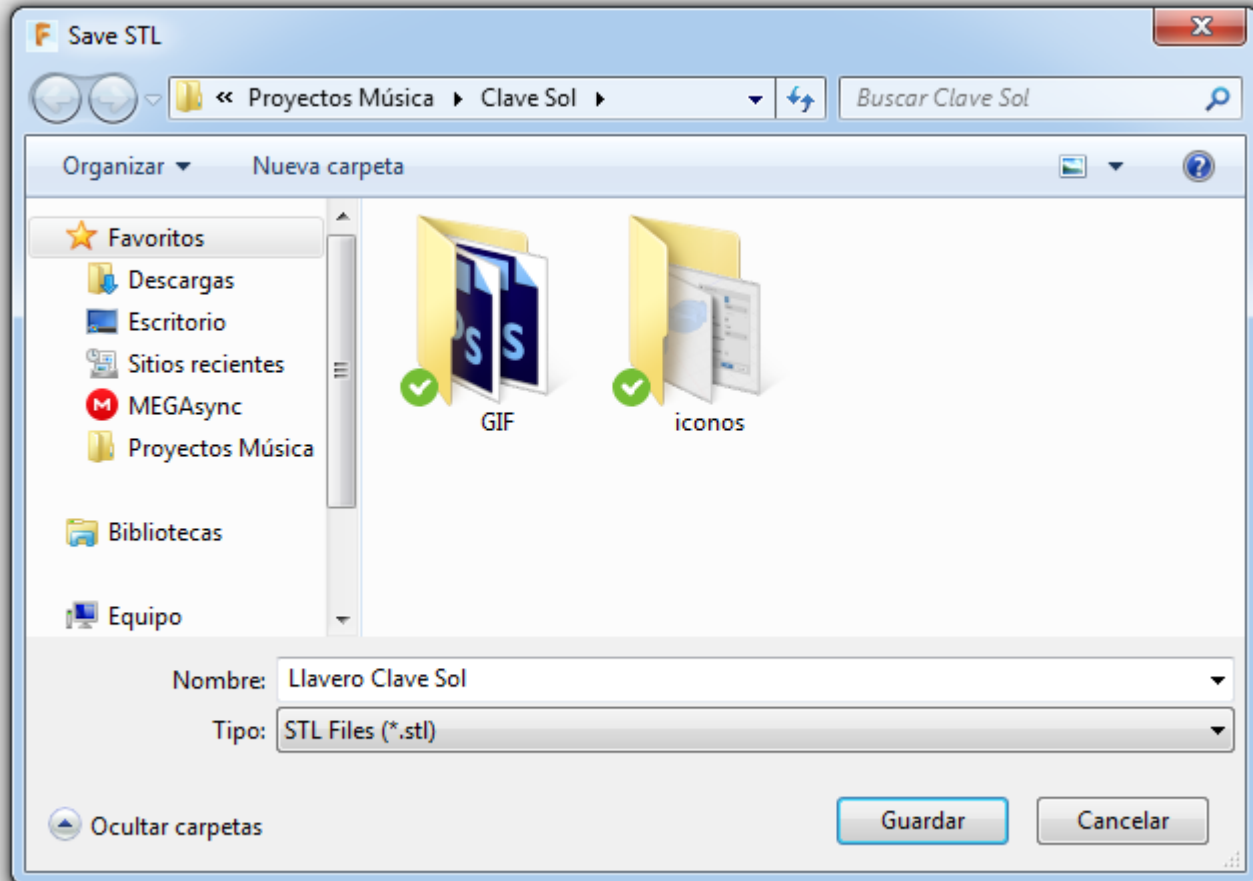




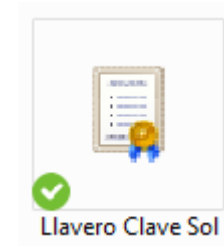
Desde el buscador, dar click derecho para desplegar el menú.
Seleccionar **Save as STL**



Seleccionar **High** desde **Refinement** y dar click en **OK**.



Seleccionar la ruta para guardar el archivo y asignarle un nombre.



Se creará un archivo como el de la imagen, éste es el que se mandará para la impresión 3D.



¡Diseño terminado!

