The background features a complex, abstract architectural rendering. It consists of multiple overlapping, curved, and flowing lines in shades of blue, green, and brown. A grid pattern is visible, particularly in the upper right and lower right sections. 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: Ocarina del Tiempo

 AUTODESK® FUSION 360™



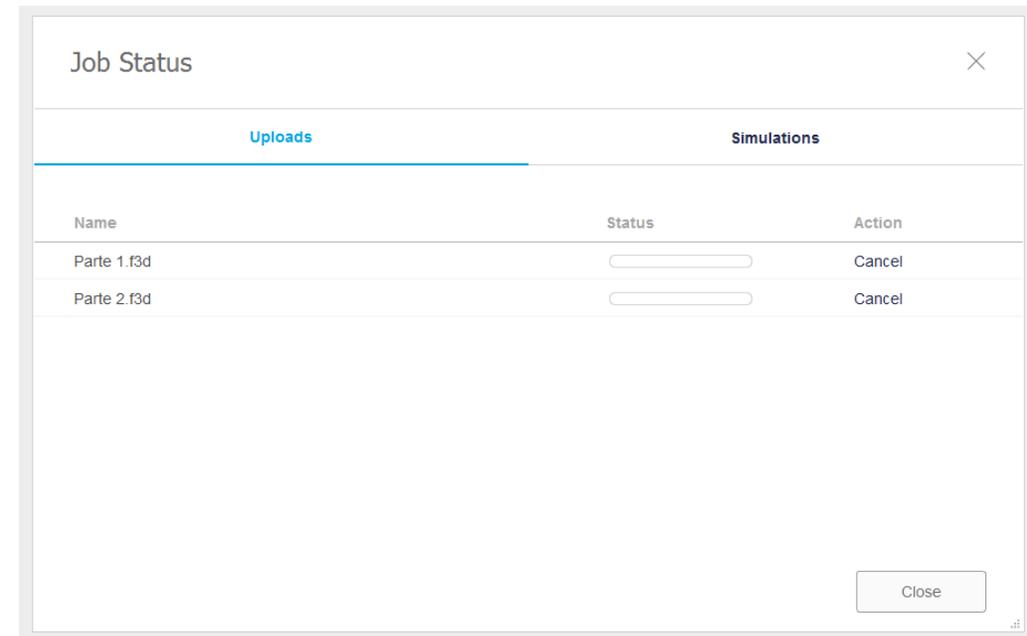
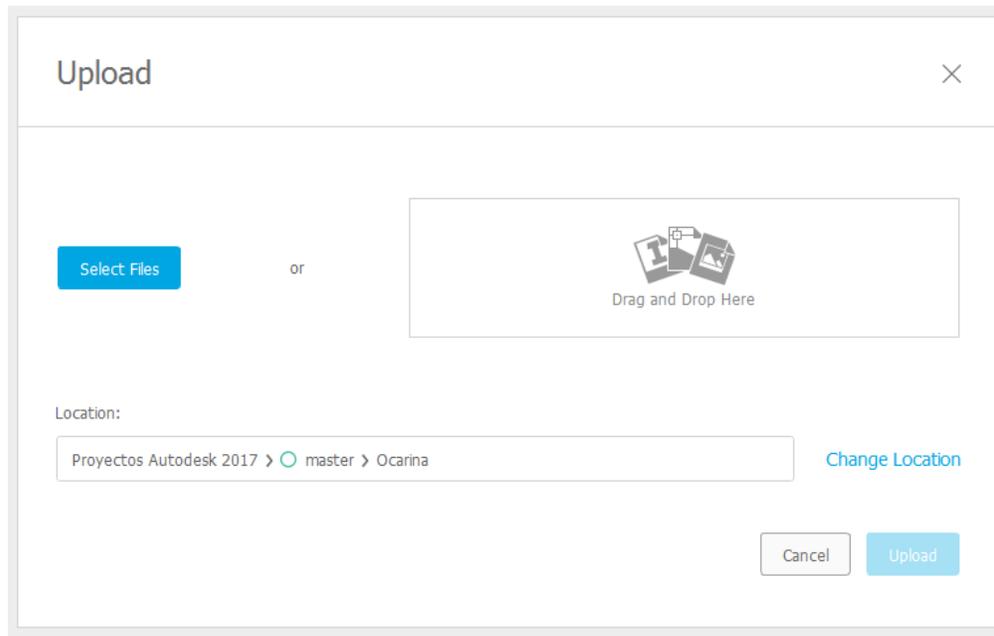
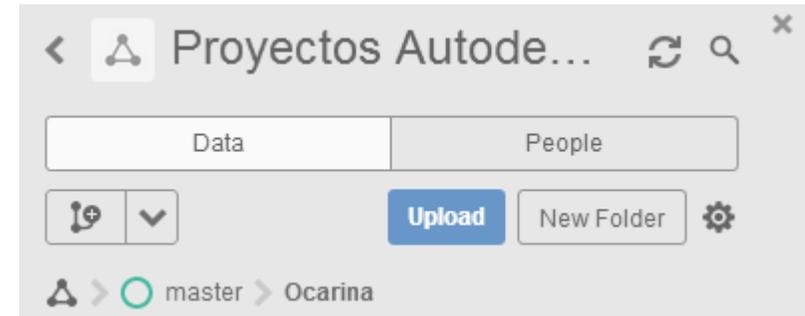
**Espacio de Trabajo: Model**  
Modelando una ocarina del tiempo  
utilizando Autodesk Fusion 360.

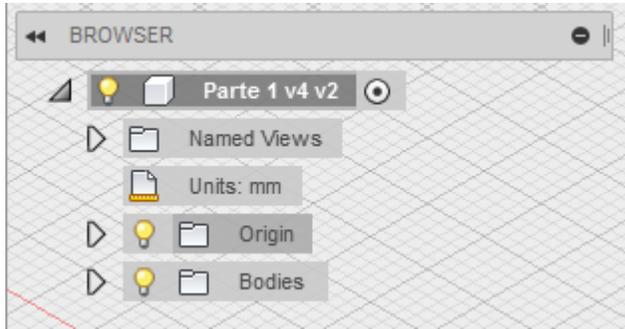
---



Desde el Data Panel, seleccionar **Upload-> Select Files** y adjuntar los archivos que podrás encontrar en:

Espera a que carguen los archivos.



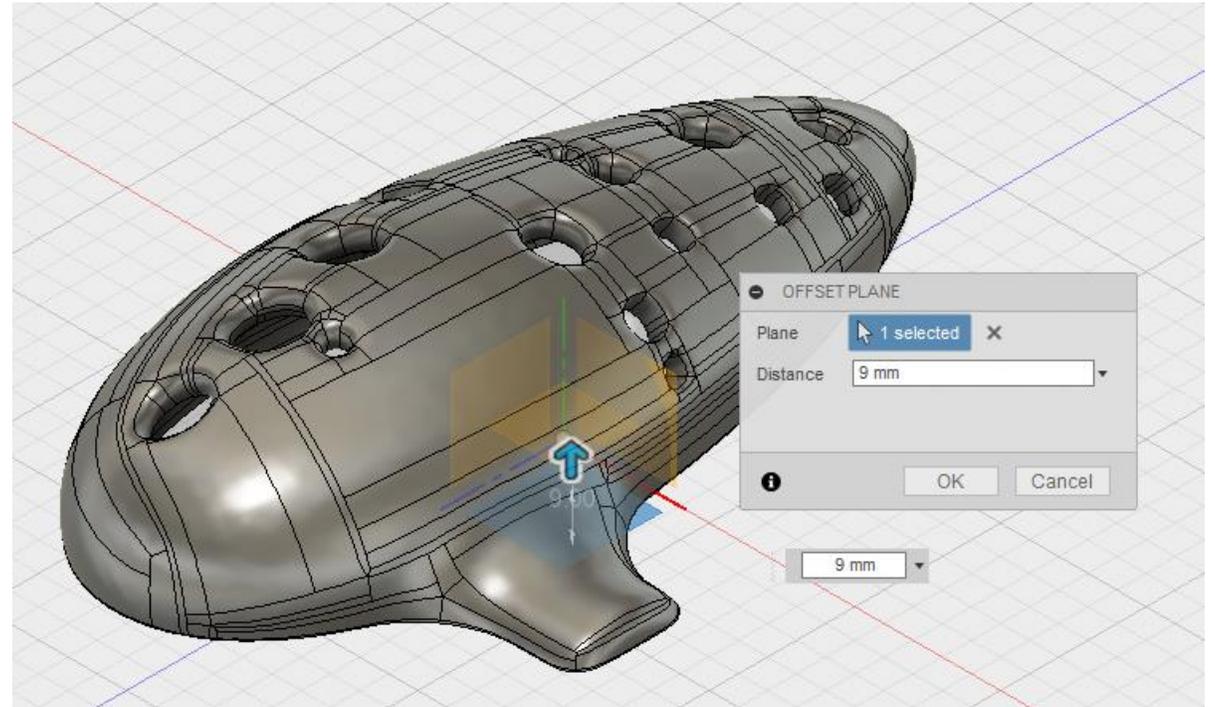


Abre la Parte 1

Desde el **menu construct**, selecciona la herramienta **offset plane**.

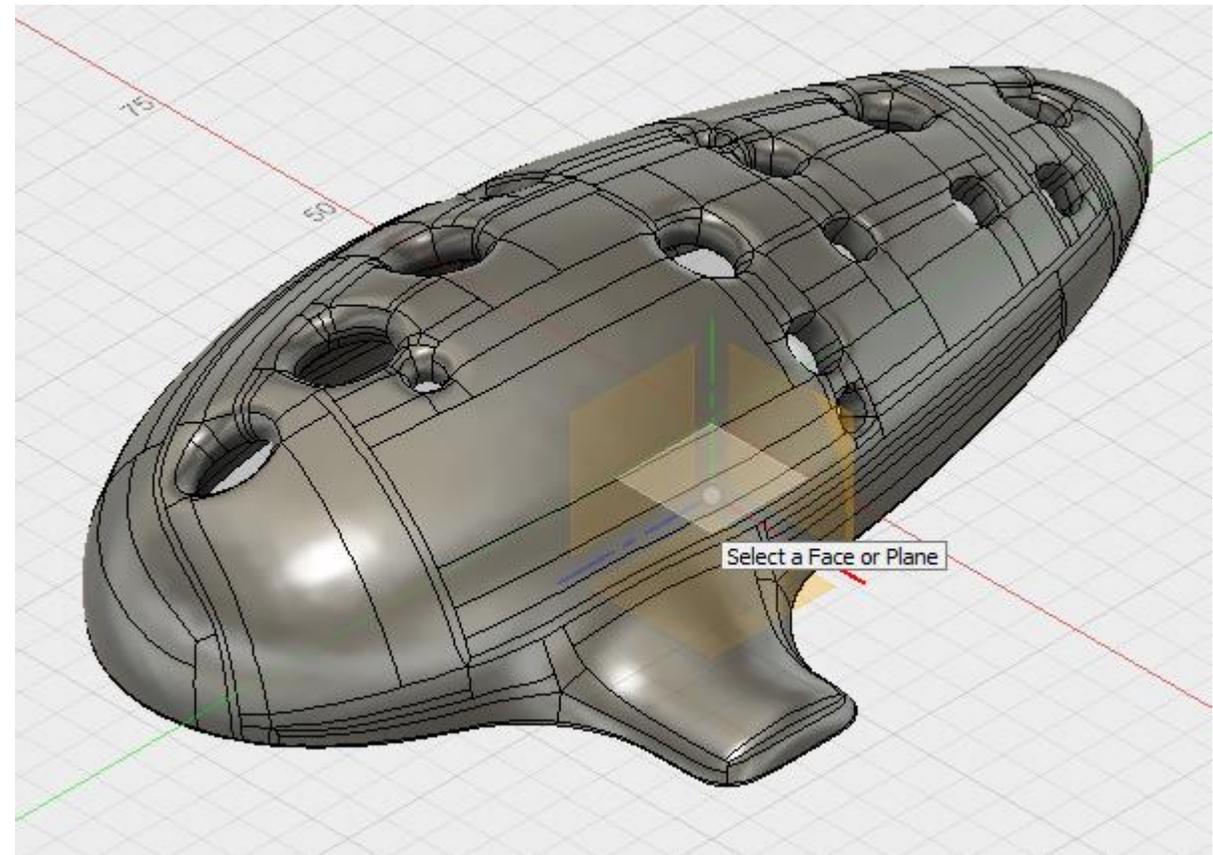
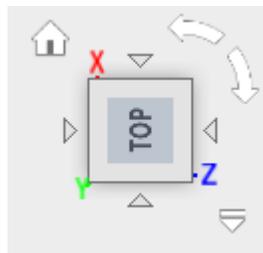
Prende el foco del origen para hacer visibles los planos

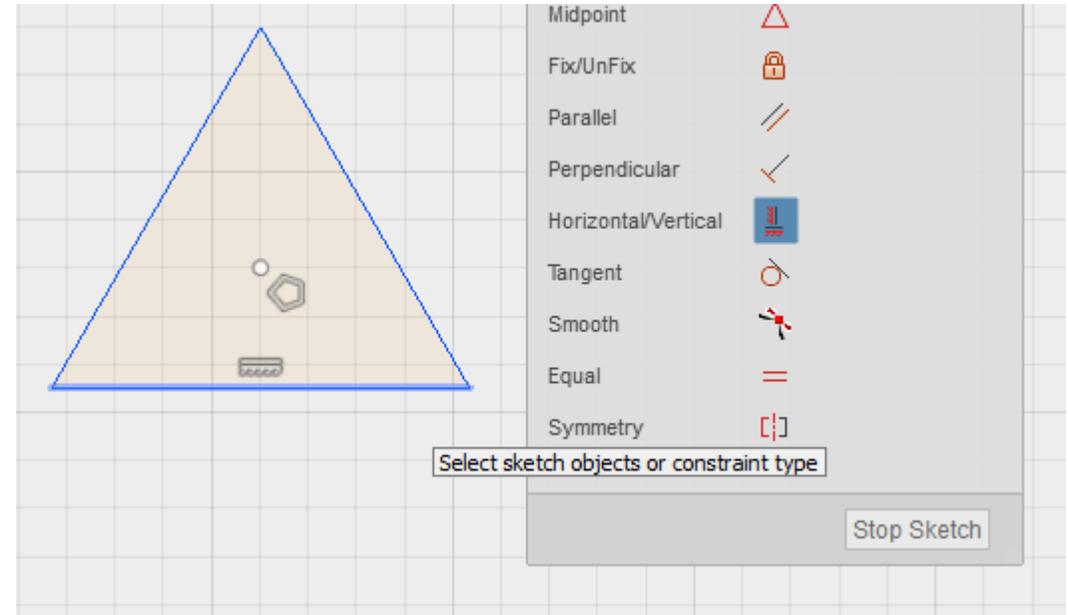
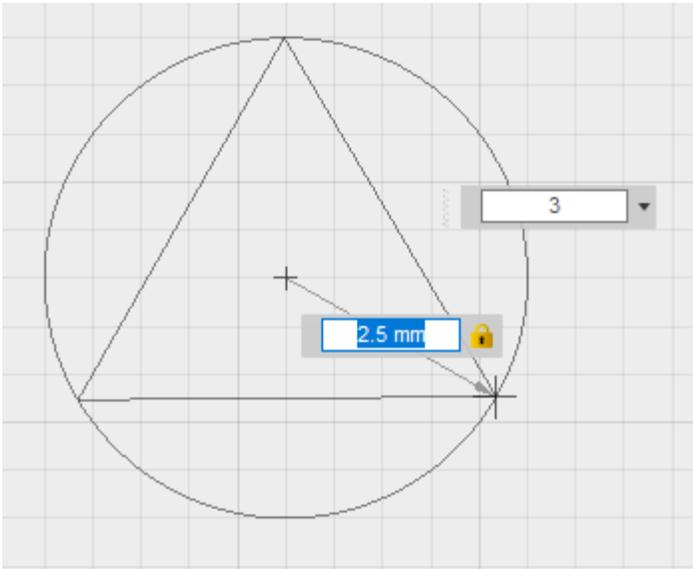
Ingresa un offset de **9 mm** y click en **OK**



Crea un nuevo sketch sobre el plano anteriormente creado; desde el menú **Sketch** con la herramienta **Create Sketch**

Rota la vista desde el cubo de vistas

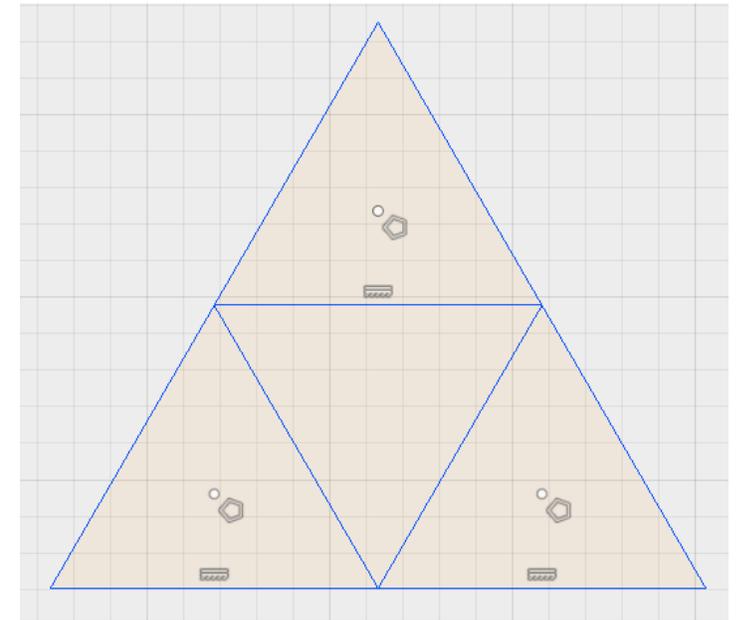
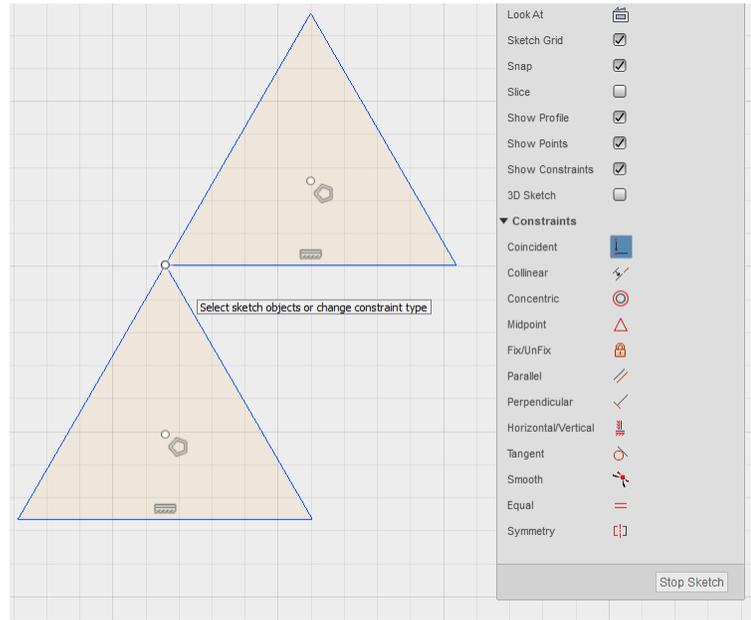
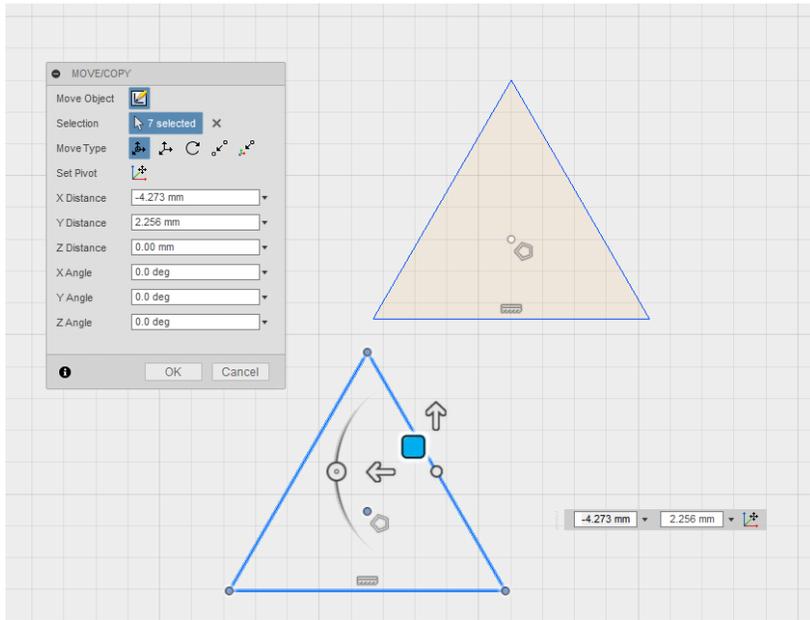




Desde el menú **Sketch**, selecciona la herramienta **Inscribed Polygon**

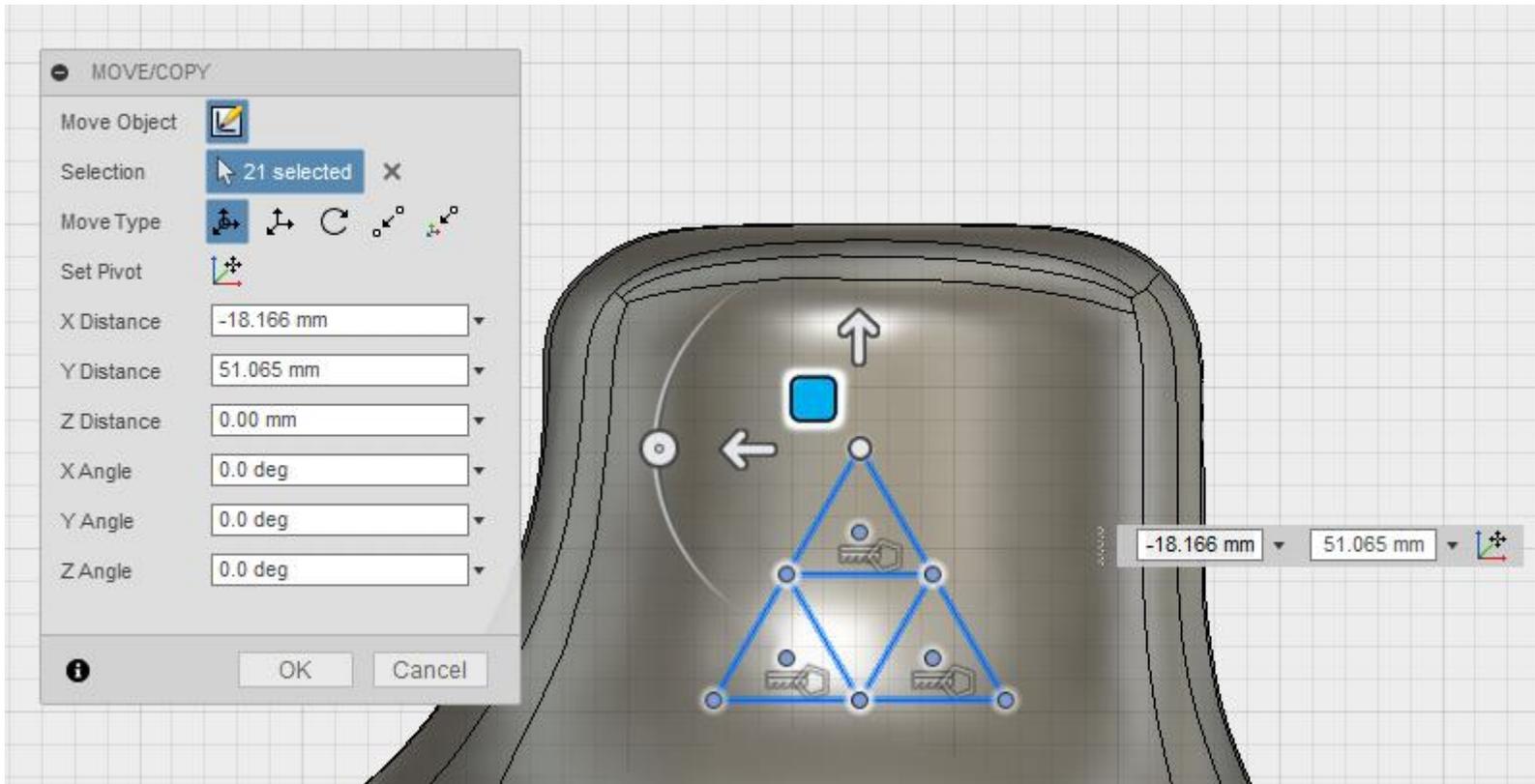
Crea una figura con 3 lados, con radio de **2.5mm**

Desde **Sketch Palette**, selecciona la restricción **Horizontal/Vertical** y selecciona la línea inferior del triángulo



Selecciona el triángulo para copiar y pegar, puedes utilizar **control+C** y **control+V**.

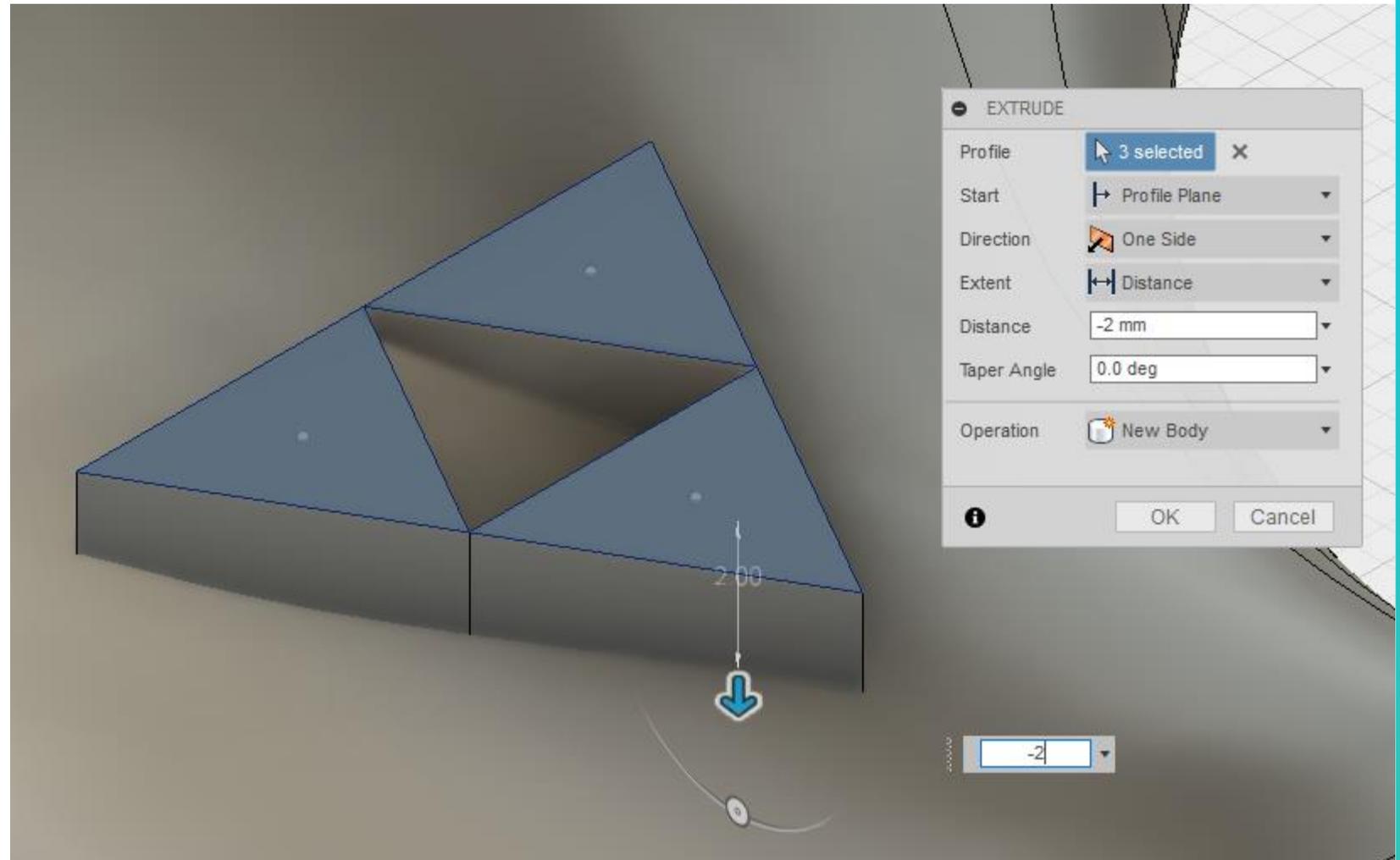
Mueve la figura hacia abajo y utiliza la restricción **Coincident** entre vertice y vertice para que las tres figuras queden unidas.

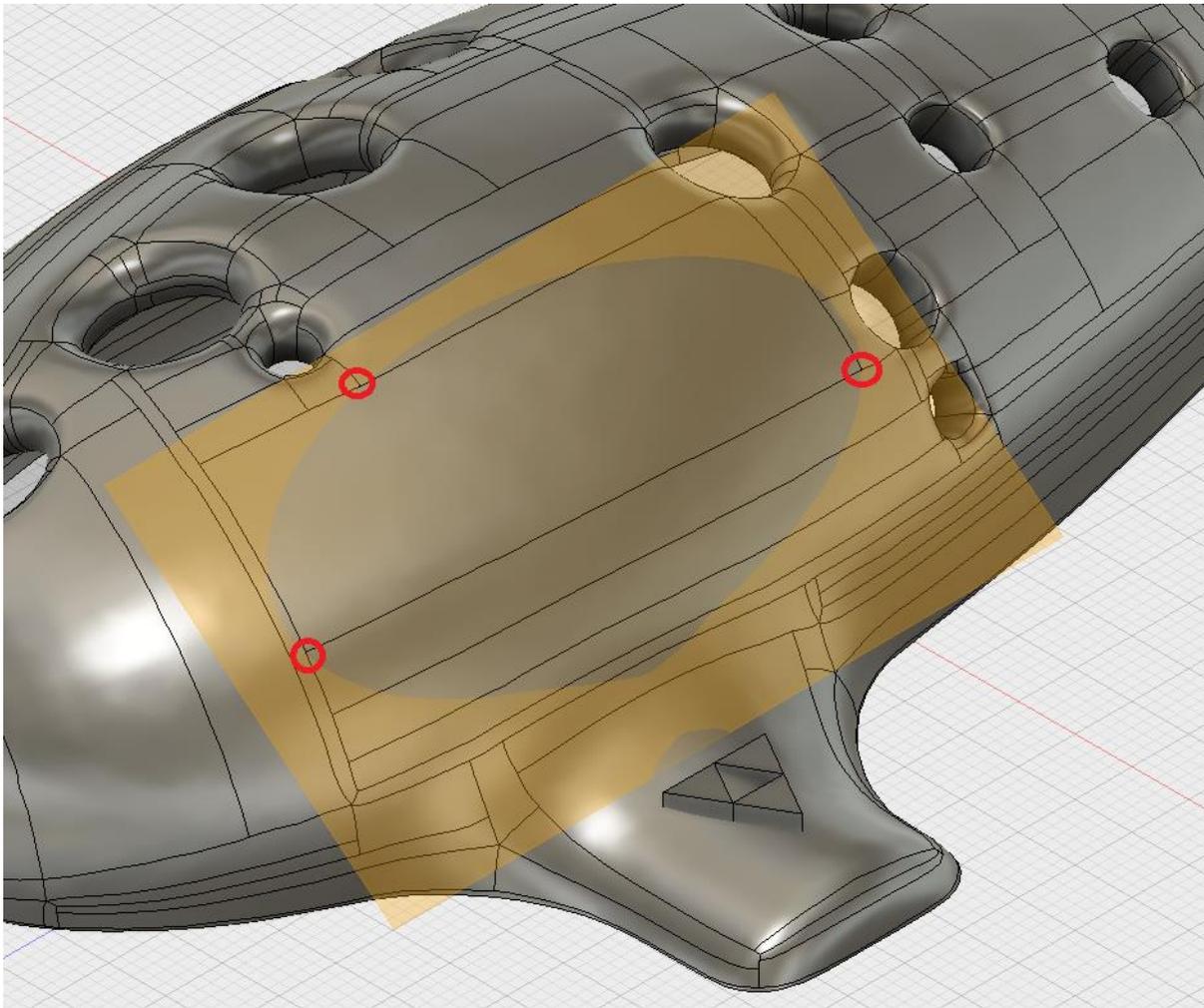


Selecciona toda la figura, click derecho y selecciona la herramienta **move** para posicionar la figura sobre la ocarina

Selecciona la herramienta **Extrude** desde el menú **create**.

Da click en los tres triángulos e ingresa una distancia adecuada para que el cuerpo que se creará, quede unido al cuerpo de la ocarina.

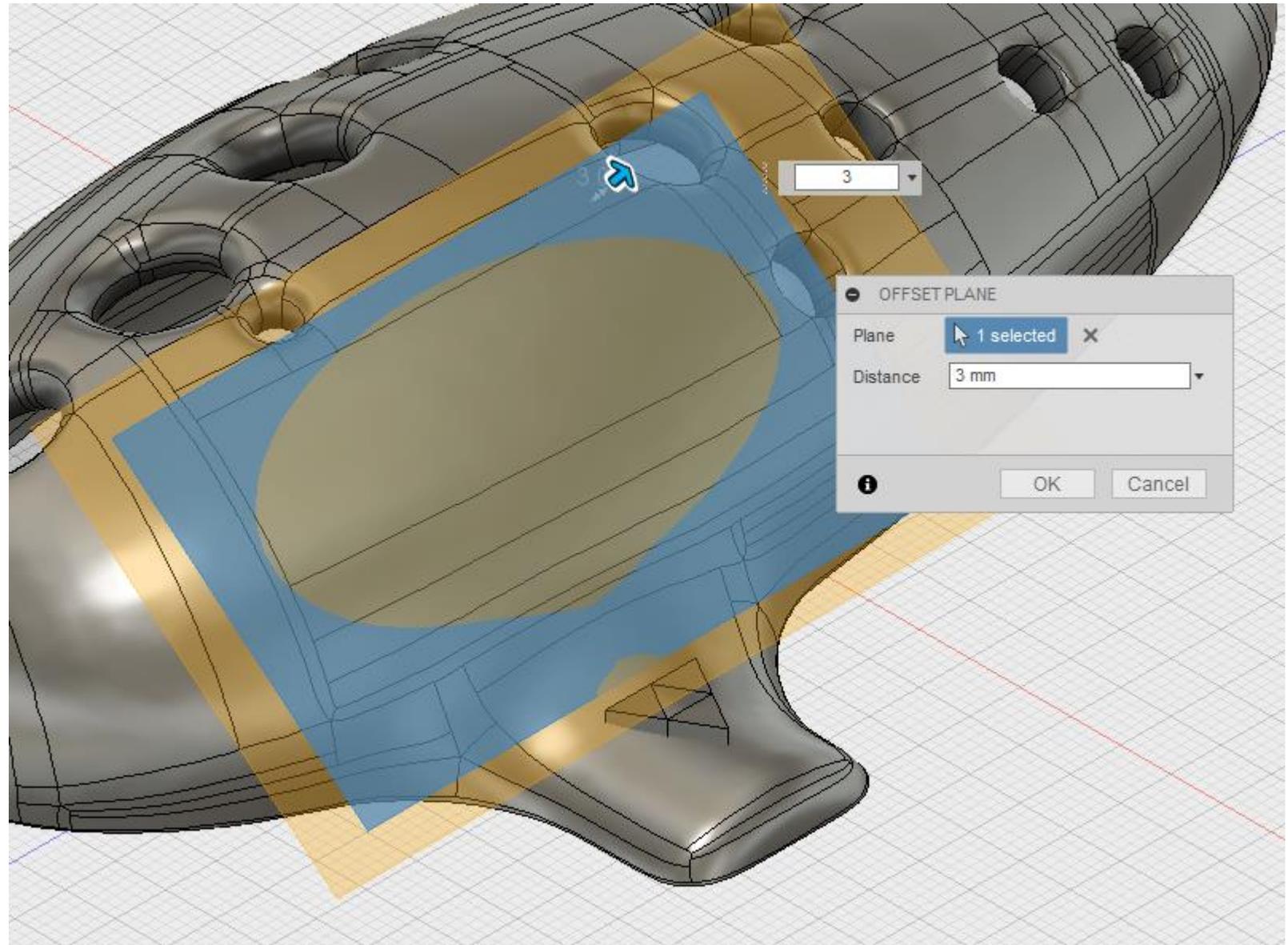


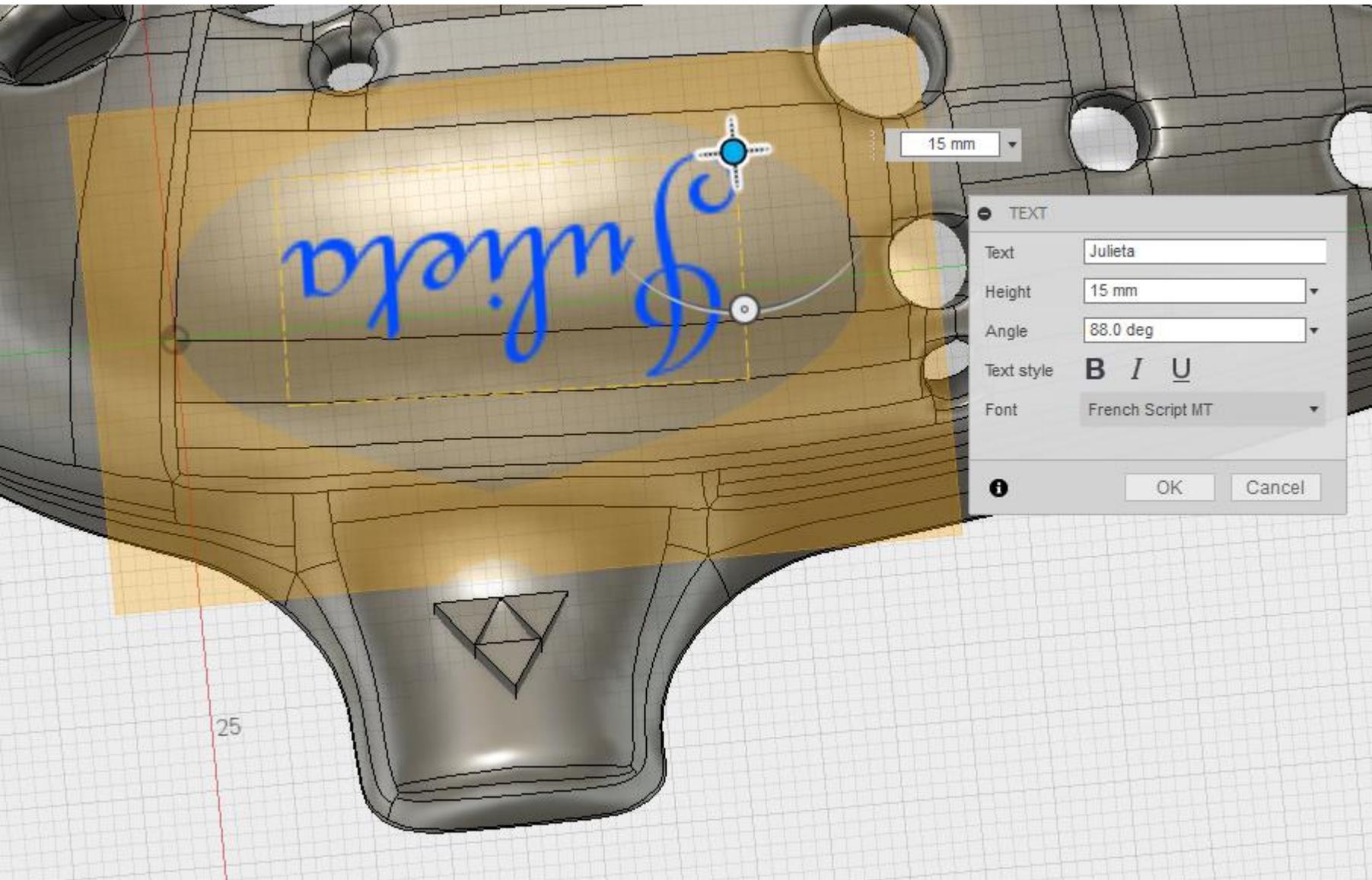


Desde el menú **construct**, selecciona la herramienta **Plane Through Three Points** y da click en los tres puntos marcados

Crea un nuevo plano con **offset plane**, a una distancia de **3mm** desde el creado anteriormente

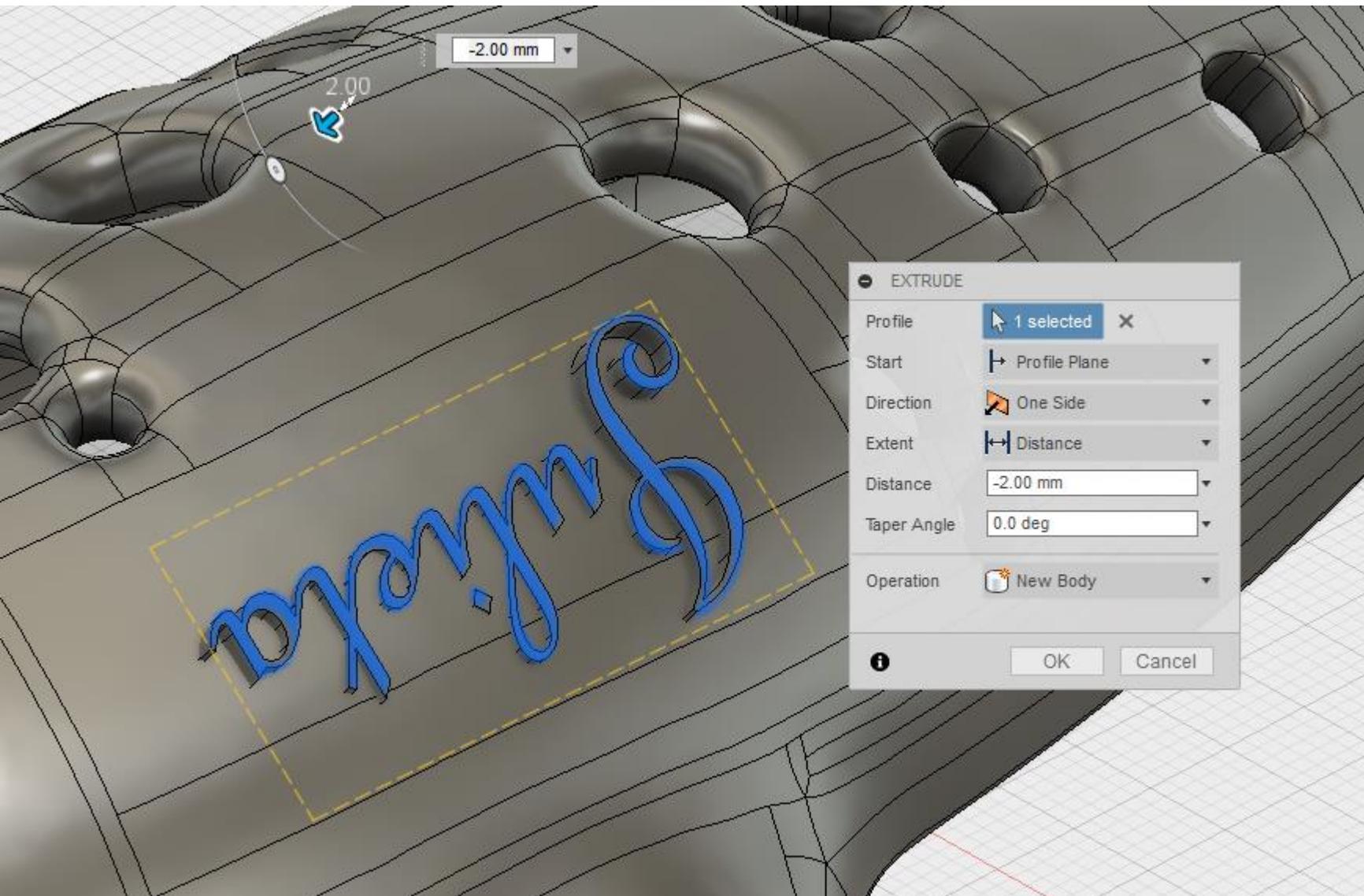
**Create Sketch** sobre el nuevo plano





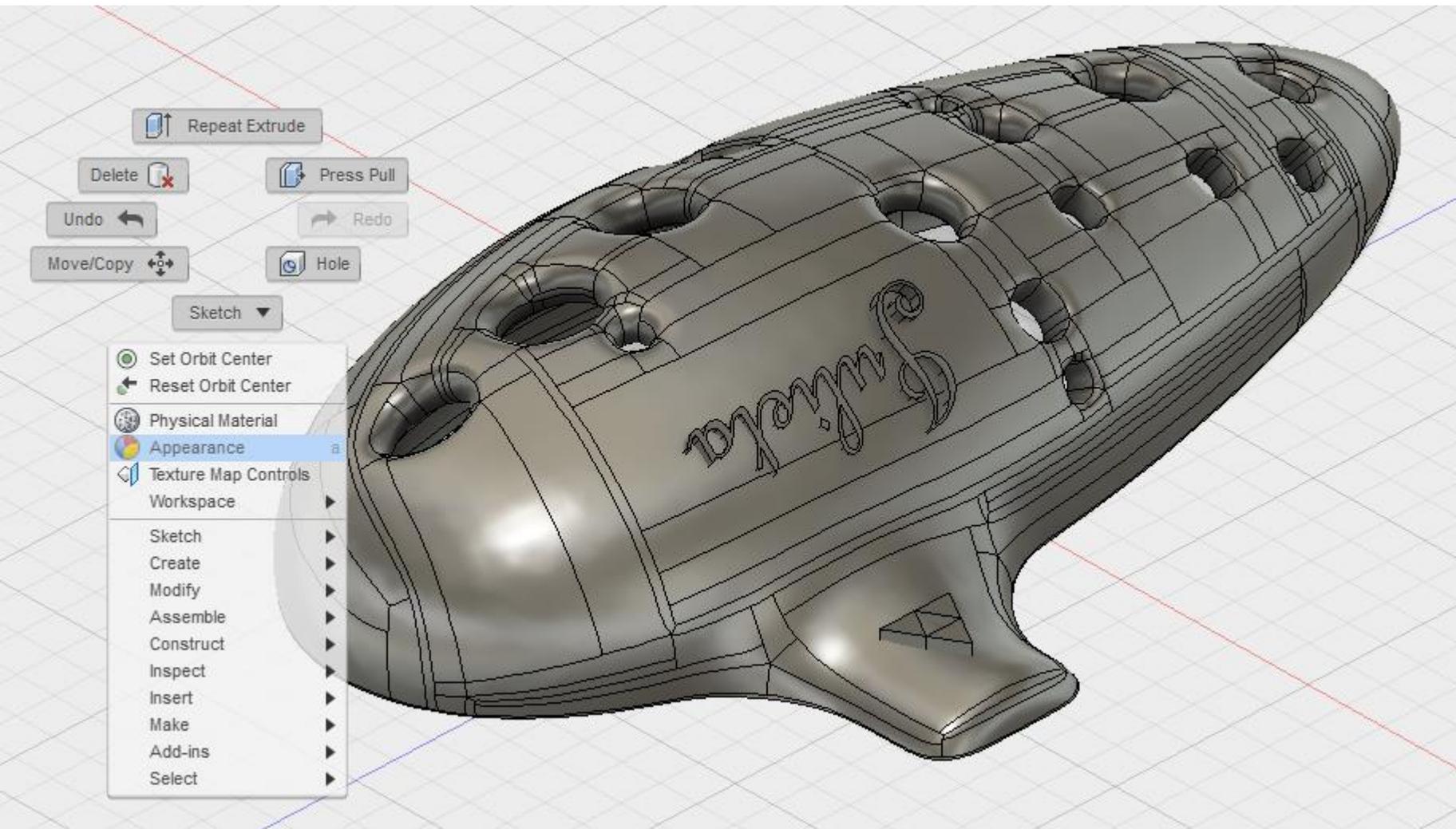
Desde el menú Sketch, selecciona la herramienta **Text**

Ingresa tu nombre y selecciona el tamaño y tipografía, acomodándolo sobre la ocarina

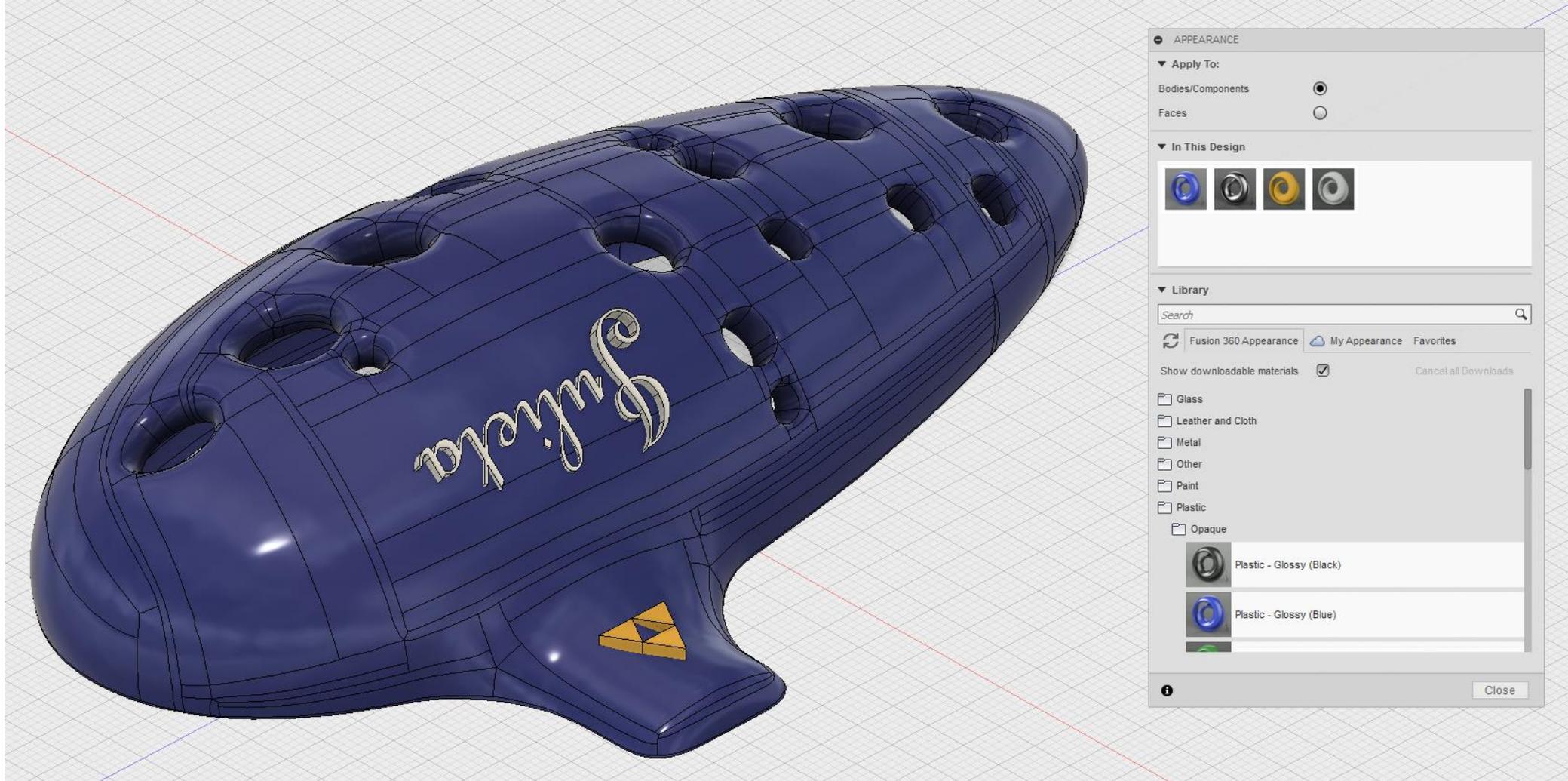


Selecciona **Extrude** para dar volumen a las letras.

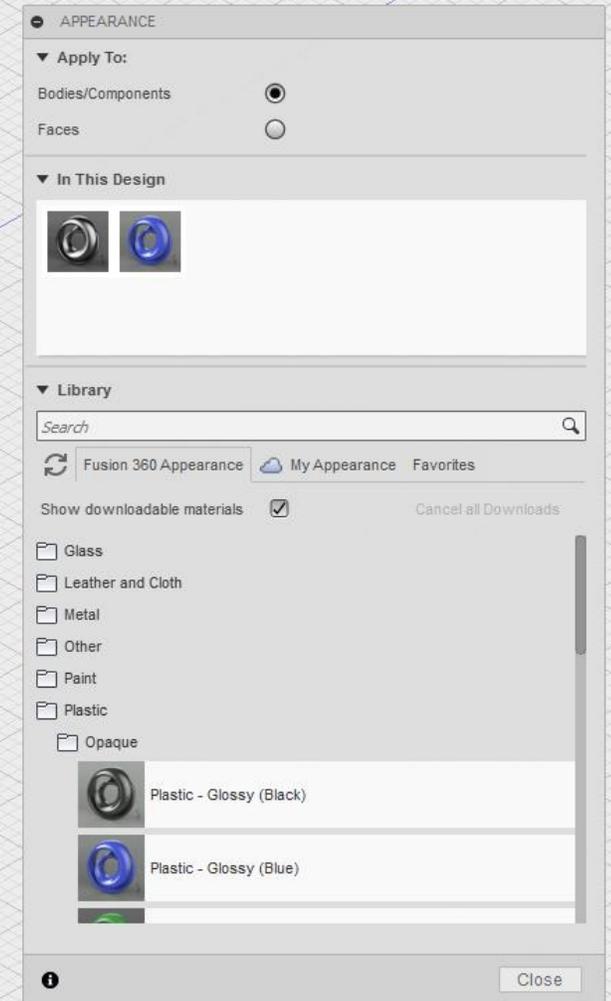
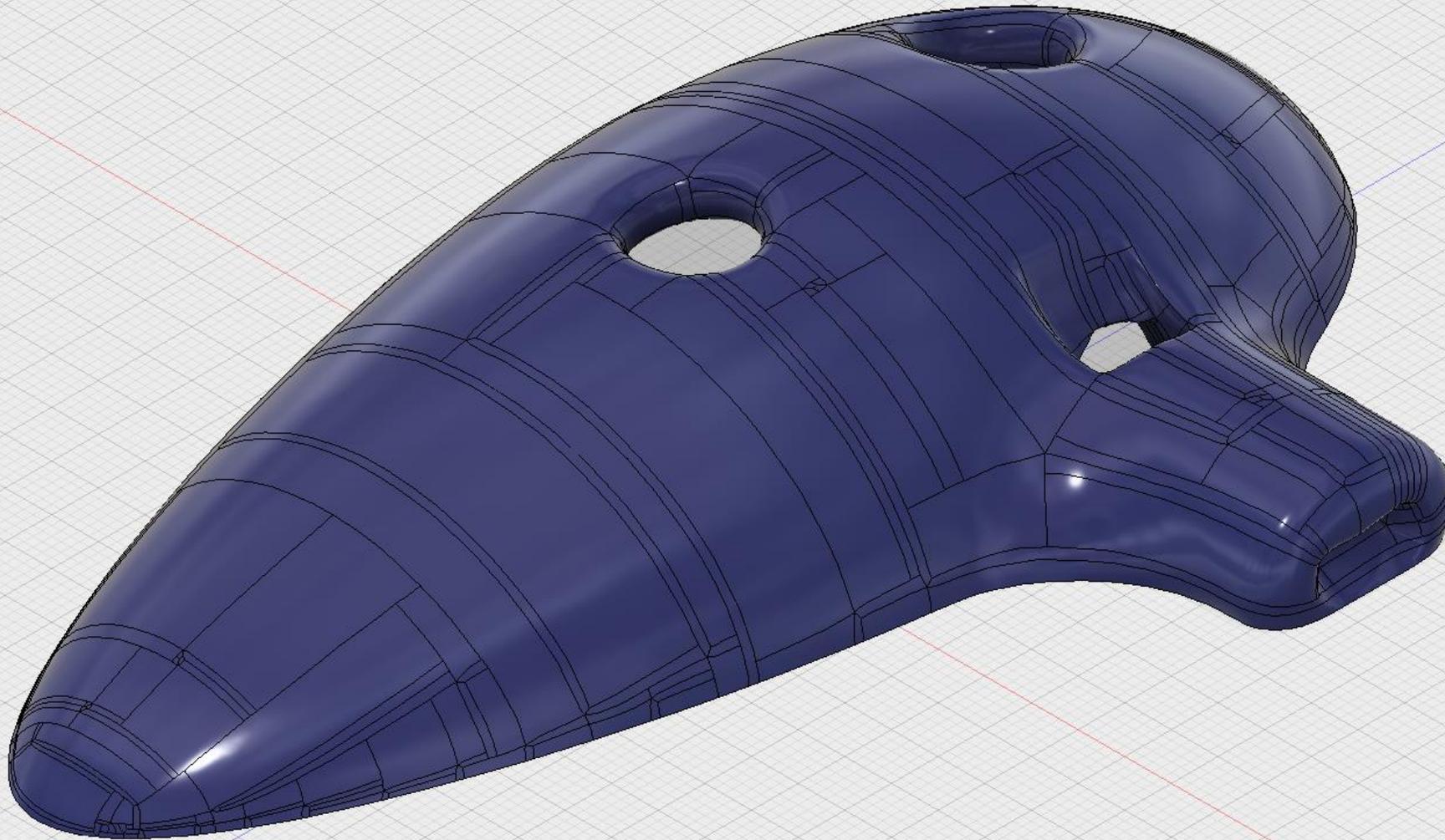
Ingresa una medida arbitraria para la distancia, lo único que se pide es que toque la superficie de la ocarina, pero sin sobrepasar el cuerpo por la parte interior.



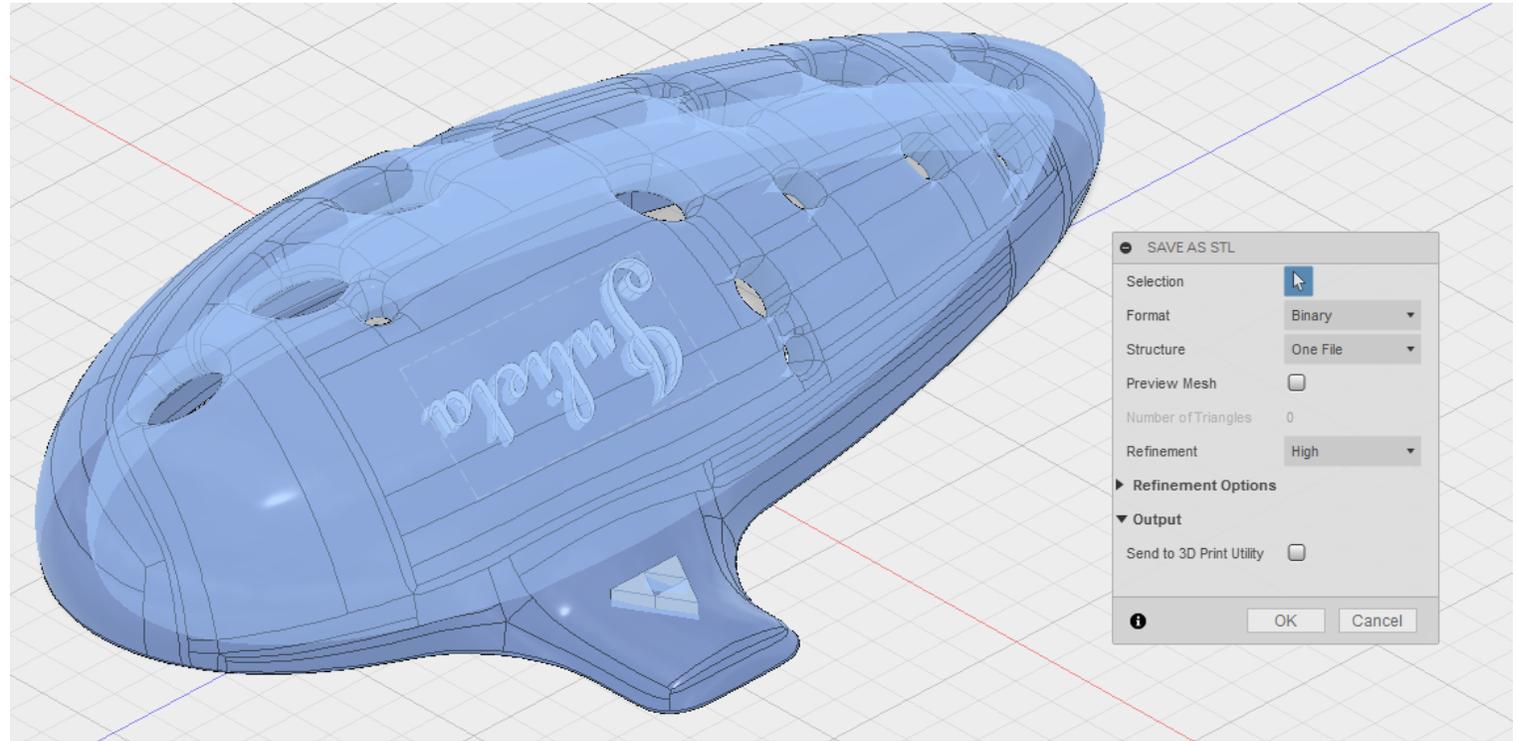
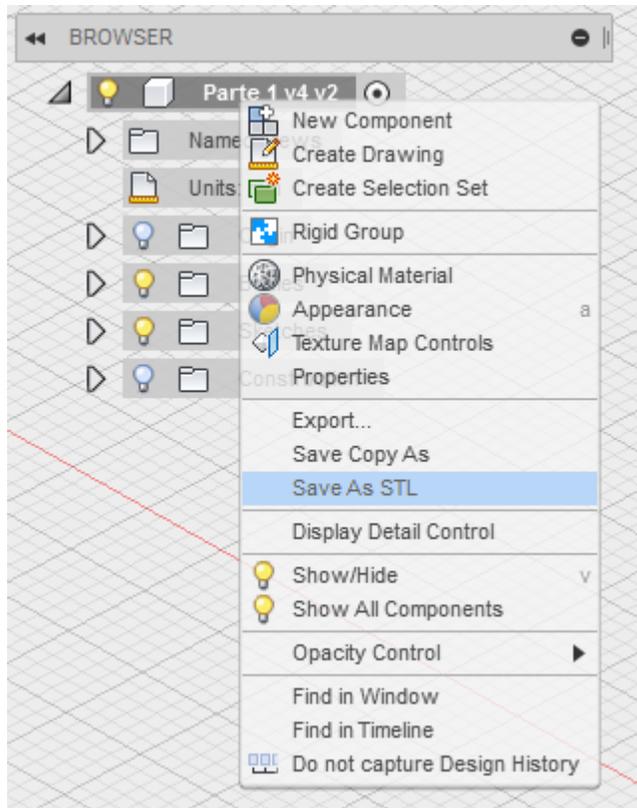
Desde el menú contextual, selecciona **Appearance**



Busca la textura de plástico azul, amarillo y gris;  
arrástralas al diseño y guarda tu trabajo

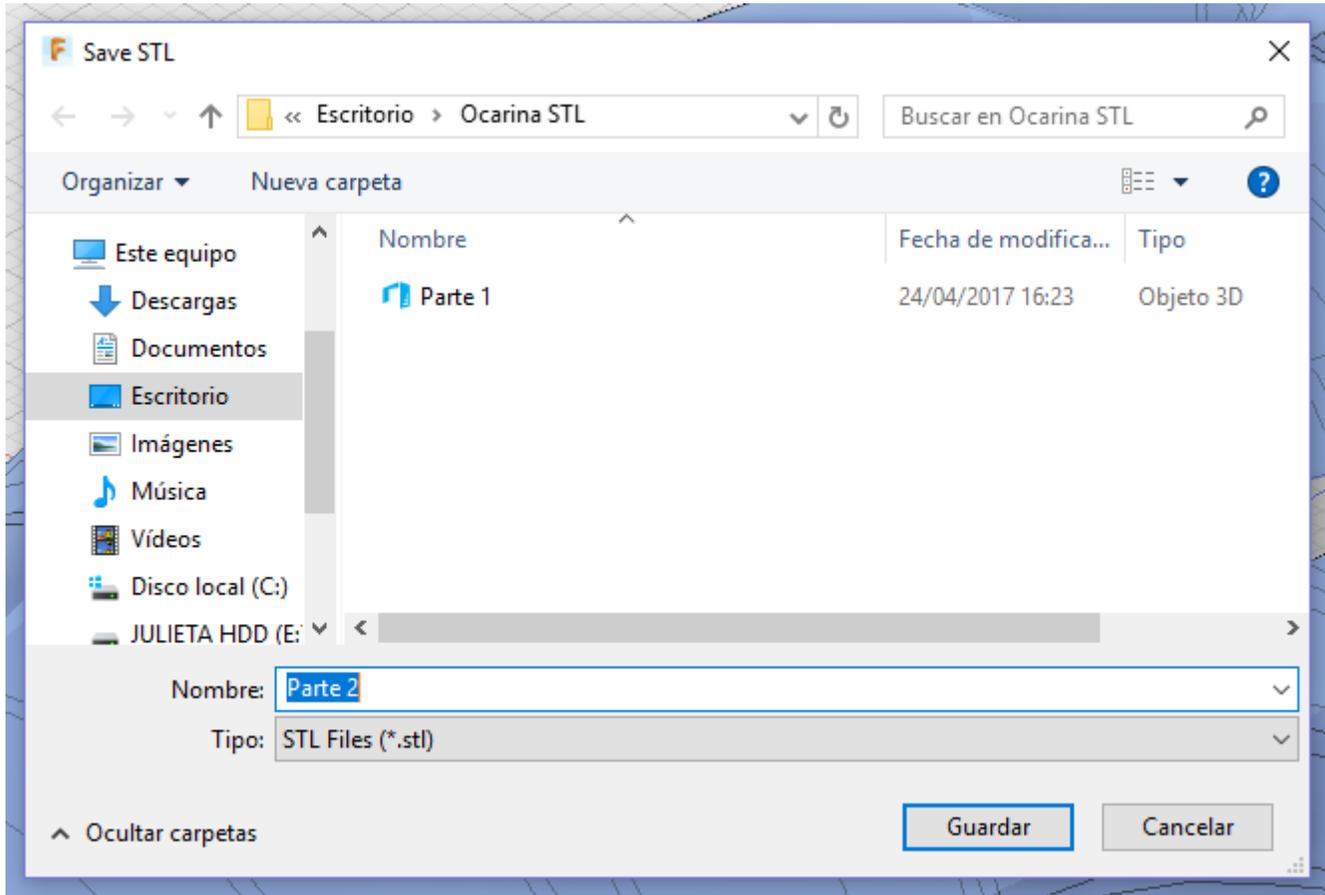


Repite lo mismo para la Parte 2



Desde el buscador, da click derecho y selecciona **Save as STL**

Selecciona la calidad y guarda asignando un nombre



Este archivo es el que se  
enviará para imprimir en 3D

Repite los mismos pasos para  
la segunda pieza.



¡Diseño terminado!

