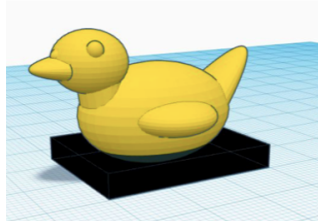
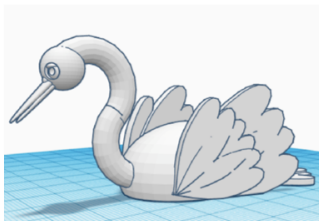


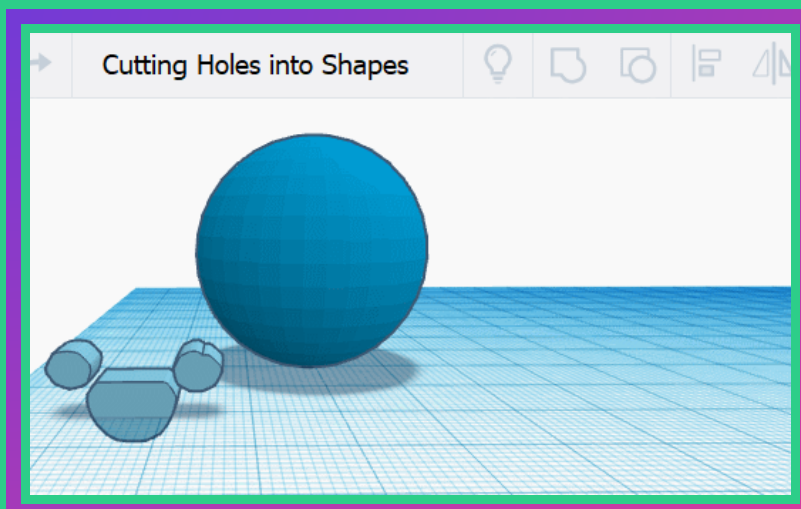
Herramientas, Tips y Conceptos clave para crear animales en TynkerCad

Herramientas, tips y conceptos clave para crear animales en Tinkercad

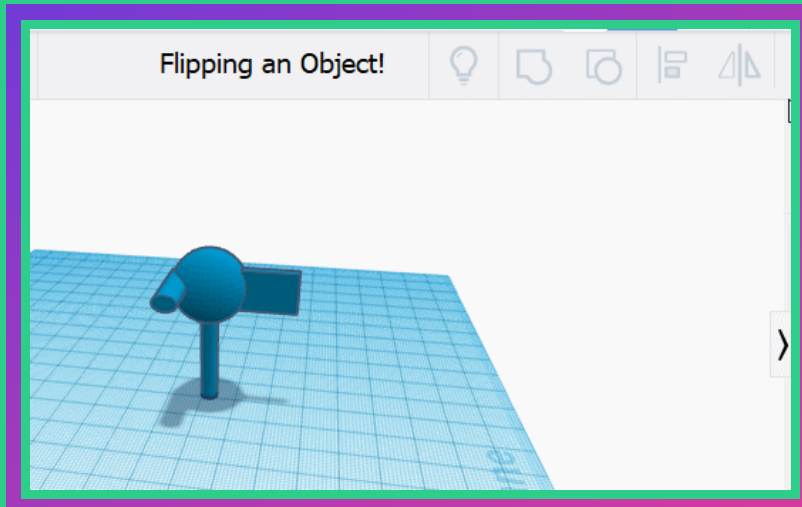


Herramientas, Tips y Conceptos clave para crear
animales en TynkerCad

Cortar agujeros en formas



¡Voltrear un objeto!

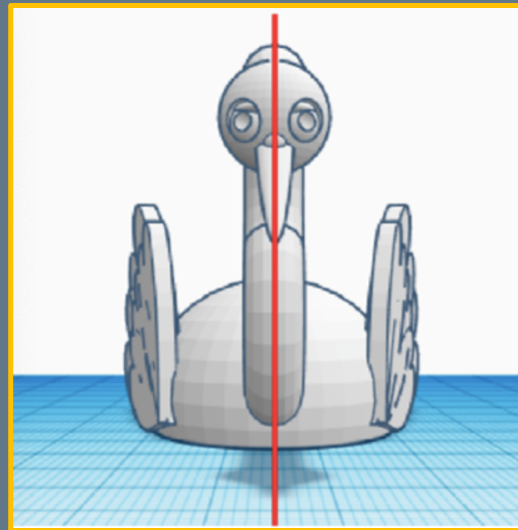


Simetría

Simetría

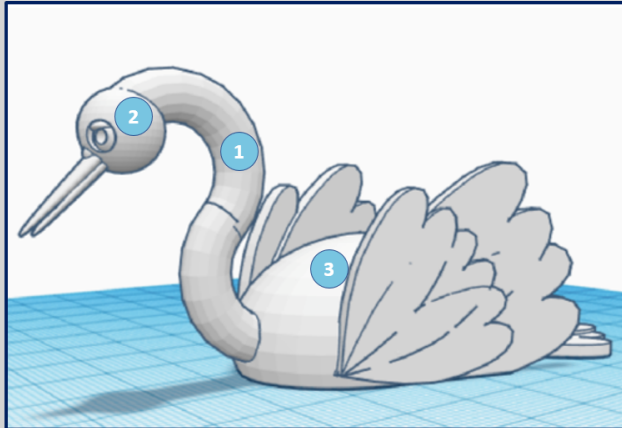
- Cuando trabajas en el espacio 3D, es importante aprender sobre **simetría**.
- La **simetría** significa que algo es igual en ambos lados.
- Si algo es **simétrico**, significa que si dibujas una línea en el medio, los lados izquierdo y derecho serán iguales, como un espejo.
- Podemos lograr esto usando la Herramienta **Flip**

Como puedes ver en esta imagen, el cisne es el **mismo** en ambos lados. Incluso las alas son simétricas, aunque son muy complejas.



¡Para crear el Cisne una herramienta indispensable es la de Agujeros (Holes)

¡Para crear el Cisne una herramienta indispensable es la de
Agujeros (Holes)



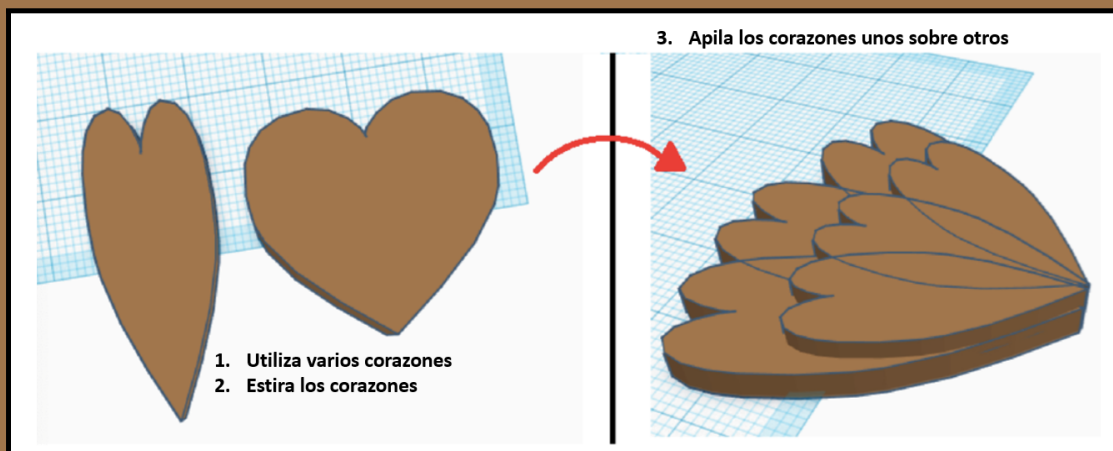
Observa la imagen y adivina cuántas secciones del cisne se crearon usando agujeros.

¿Los encontraste?

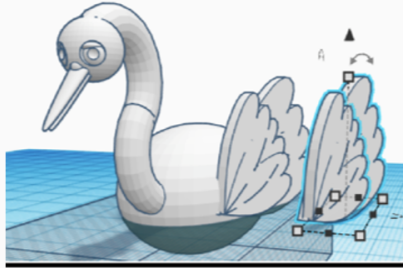
Hay tres secciones:

- 1 **El cuello**, que usa la mitad de una rueda para obtener su forma.
- 2 **La cara**, que tiene los ojos detallados.
- 3 **El cuerpo**, que se corta con la pluma para crear una superficie plana y facilitar la impresión.

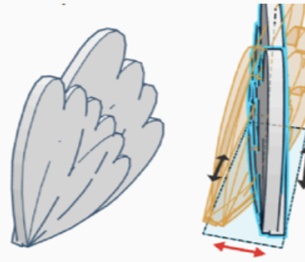
Para hacer **simétricas** las alas del cisne, primero debes hacer las **alas**



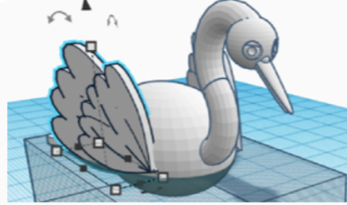
1. Después de hacer el ala, colócala donde quieres que esté y duplícala.



2. Utiliza la herramienta Flipp para reflejar el ala a través del eje izquierdo-derecho.



3. Mueve el ala al otro lado. Utiliza los Atajos de teclado para mover el ala hacia la izquierda, presionando la tecla **flecha izquierda**.



4. ¡Agrupa el cisne una vez que las alas estén en su lugar!



Cara del Cisne.



1. Utiliza **esferas**
2. Conviértelas en **hoyos**
3. **RedimENSIONALES**
4. Colócalos en la cabeza.



5. **Agrupar** los agujeros y la cabeza para crear la cuenca de los **ojos**

CARA DEL CISNE



6. Crea esferas, mantenlas **sólidas** para que sean las cejas.



7. **Agrupar** las esferas y la cabeza para **combinarlas** en una sola forma



8. Utiliza **esferas**,
9. **Conviértelas** en agujeros
10. **Redimensionales**
11. Colócalas en los **ojos**.

CARA DEL CISNE



9. **Agrupar** los agujeros y la cabeza para crear las **pupilas**.



10. Utiliza **esferas**,
11. Manténlas **sólidas**
12. Aplasta un poco. Para que sean los **párpados** y no parezca que el cisne ve al infinito



13. **Agrupar** la esfera y la la cabeza para combinar todas las formas

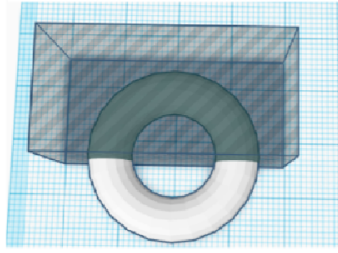
CARA DEL CISNE



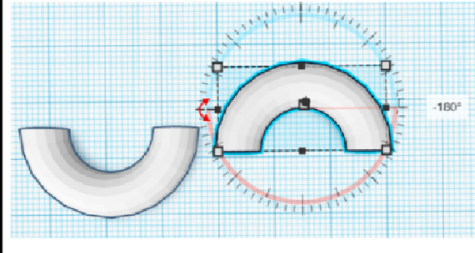
Cuello del Cisne

Cuello del cisne

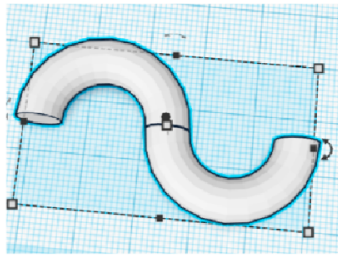
1. Agrupa un agujero + la Rueda



2. Duplica y rota



3. Mueve y agrupa



4. Cuellos del cisne

