

# Laboratorio Idea 161

Pablo Vivar Colina

Diciembre 2018

1. Introducción
2. Software libre en máquinas de diseño
  - 2.1. Arduino
  - 2.2. GRBL
  - 2.3. Marlin
  - 2.4. Slic3r
3. grabador y cortador CNC
4. Impresoras 3D
  - 4.1. Introducción
  - 4.2. Arquitectura cartesiana
    - 4.2.1. TRONXY V5S
  - 4.3. Arquitectura en Delta
    - 4.3.1. FLUX
    - 4.3.2. GEEETECH G2S
    - 4.3.3. ANET
5. Proceso de Impresion en 3D
  - 5.1. Archivo STL
  - 5.2. Particionado de Archivo STL
  - 5.3. Impresión FDM

## Referencias

- [1] Canonical. *Ubuntu Desktop*.

[2] DeepL. *Traduccion*.

[3] Git. *Git -everything-is-local*.