

# TALLER DE DISEÑO Y ARMADO DE MUEBLES EN MELAMINE 3D

- CURSO VIRTUAL EN VIVO
- 8 MÓDULOS

 SketchUp



 *opticut1d*

# TALLER DE DISEÑO DE MUEBLES

## ✕ **MÓDULO 1**

### INTRODUCCIÓN

#### USOS DEL MATERIAL E INSTALACIÓN DE PROGRAMAS

1. Introducción al curso
2. Aplicar melanina en el interior de proyectos residenciales
3. Aplicar melanina en el interior de proyectos hoteleros
4. Aplicar melanina en el interior de proyectos de oficina
5. Aplicar melanina en el mobiliario
6. Otros usos de la melanina
7. Charla de Arauco

## ● **MÓDULO 2**

### SKETCHUP

1. Instalación del programa SketchUp
2. Instalación del programa Vray
3. Instalación de Autocad
4. Interfaz del programa: menús principales
5. Herramientas: Orbitar, Desplazar, Zoom, Ventana de Zoom, Ver Modelo Centrado
6. Barra de herramientas: Línea, Mano Alzada, Rectángulo, Círculo y Arco
7. Alzado de volúmenes: Uso de Herramientas, Empujar y tirar, mover, Rotar, Sígueme, Escalar y Equidistancia
8. Agrupar objetos
9. Grupos y componentes

# TALLER DE DISEÑO DE MUEBLES

## ✕ MÓDULO 3

### SKETCHUP II

1. Escalera: Para un modelado rápido y organizado
2. Herramientas para reconocimiento: Medir, Acotación, transportador, texto, ejes y texto 3d
3. Instalación y uso de Plugins: Revisión de algunos plugins para Sketchup
4. Importación desde Autocad: Levantamiento muros y suelo de forma organizada.
5. Ambientación del proyecto con el uso de la Librería: Librería interna del programa. Librerías Warehouse de Sketchup.
6. Manejo de escenas: Creación de vistas
7. Herramienta de Plano y Sección y exportar a Autocad
8. Pasar del dibujo a mano alzada al Sketchup
9. Replicar muebles que vemos en internet en Sketchup y escalarlo de acuerdo a la necesidad.

## ● MÓDULO 4

### SKETCHUP + VRAY

1. Despiece de muebles en Sketchup
2. Explosión isométrica
3. Uso de la biblioteca de materiales
4. Creación de materiales básicos
5. Creación y configuración de textura: Transparentes
6. Creación y configuración de textura: Espejo y metales
7. Configuración y edición de las luces: Spot light
8. Configuración y edición de las luces: Les Light
9. Configuración y edición de las luces: Omni light

# TALLER DE DISEÑO DE MUEBLES

## ✕ MÓDULO 5

### VRAY + LUMION

1. Render interior – Final 1
2. Render interior – Final 2
3. Render 360
4. Definiciones iniciales y espacio de trabajo Lumion
5. Requerimientos de hardware: Procesador, Memoria Ram y Tarjeta de video.
6. Interfase, menús y escenas de Lumion
7. Movimientos: En tiempo real y atajos de teclado
8. Importar modelos: Desde Sketchup
9. Ambientación de escena: pintando y topografía, hierva y flores
10. Materiales: Creación y colocación en nuestro proyecto.

## ● MÓDULO 6

### LUMION + POLYBOARD

1. Iluminación en Lumion: Lámparas y características
2. Vistas 3D: Fotografías, escenas y efectos especiales
3. Render final y Recorrido virtual
4. Instalación del programa Polyboard
5. Configuración Polyboard
6. Conceptos básicos
7. Proyecto mesa de noche y proyecto armario
8. Cálculo de materiales
9. Optimización de corte

# TALLER DE DISEÑO DE MUEBLES

## ● MÓDULO 7

### OPTICUT + ILLUSTRATOR + PHOTOSHOP

1. Cálculo de materiales en Opticut de distintos muebles
2. Postproducción de renders en Photoshop

## ✕ MÓDULO 8

### ENTREGA FINAL + ARMADO DE MUEBLE EN VIVO

### O PREMIACIÓN CON MUESTRAS

1. Examen de diseño de mueble en Sketchup (no necesario render)
2. Revisión de portafolio de presentación de mueble + Lista de cortes
3. Revisión de portafolio de presentación de mueble + Lista de cortes
4. Armado de mueble en vivo o Premiación a los mejores portafolios.



Academia  
Científica  
Del Pacífico

[academiacientificadelpacifico.edu.pe](http://academiacientificadelpacifico.edu.pe)

---



@acipacademiacientifica



941 233 812

---

Av. Aramburú 878 Lima-Perú





Bienvenid@ al curso virtual en vivo  
**Taller de diseño de muebles 3D**

Muchas gracias por su preferencia y por elegirnos  
como su plataforma de aprendizaje virtual.

A continuación, le hago entrega de su clave de acceso  
hacia nuestra plataforma virtual.

Reiteramos nuestro agradecimiento