

<b>CURSO</b>	:	<b>SKETCHUP PARA INTERIORISMO Y ARQUITECTURA</b>
<b>DURACIÓN</b>	:	<b>32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)</b>
<b>PRE – REQUISITO</b>	:	<b>Conocimientos básicos sobre diseño interiorismo arquitectónico Conocimientos de Windows Office a nivel usuario</b>

## SUMILLA

El curso SKETCHUP PARA INTERIORISMO Y ARQUITECTURA brinda una formación práctica y conceptual en el uso de SketchUp como herramienta esencial para la representación tridimensional del espacio. A partir de ejercicios progresivos, el participante comprenderá cómo traducir ideas de diseño en modelos digitales precisos, explorando la relación entre forma, escala y función dentro del entorno arquitectónico e interior.

Se abordarán los fundamentos del modelado, la organización de proyectos, el uso de materiales, componentes y escenas, así como criterios de estructura, volumetría y presentación visual. El enfoque combina la eficiencia técnica del software con la sensibilidad espacial y proyectual del diseñador, promoviendo una metodología que articula pensamiento, forma y tecnología.

## REQUISITOS

### MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno y lapicero.

### MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono.
- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.google.com/>
- Este curso requiere de la instalación del programa SketchUp
- Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero

SES	CONTENIDO
1	<b>INTRODUCCIÓN Y CONFIGURACIONES BÁSICAS DEL ENTORNO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interfaz, herramientas básicas y navegación</li> <li>• Configuración del proyecto (Unidades, plantillas)</li> <li>• Primeros trazos</li> </ul>
	<b>ACTIVIDAD:</b> Analizar la estructura de un presupuesto real del interiorismo.
2	<b>HERRAMIENTAS BÁSICAS DE CONTRUCCIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Línea, círculo y rectángulo</li> <li>• Concepto de caras y artistas</li> <li>• Empujar/tirar, mover, Offset, rotar, sígueme</li> </ul>
	<b>ACTIVIDAD:</b> Contruir figuras bidimensionales y tridimensionales a partir de las herramientas básicas con dimensiones específicas.
3	<b>INTRODUCCIÓN A HERRAMIENTAS CONCEPTUALES DEL PROYECTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramienta de emplazamiento y ubicación</li> <li>• Herramienta de prediseño</li> <li>• Herramienta de pre análisis conceptual</li> </ul>
	<b>ACTIVIDAD:</b> Desarrollar el análisis conceptual básico para un proyecto de vivienda.

4	<p><b>ORGANIZACIÓN DEL MODELO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación y edición de grupos</li> <li>• Creación y edición de componentes</li> <li>• Aplicación de sólidos para operaciones booleanas para el modelado.</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Crear elementos abstractos y aplicar modificadores de transformación y operaciones booleanas.</p>
TRABAJO	<p><b>ANTEPROYECTO 1: VOLUMENES ABSTRACTOS</b></p> <p>Realizar, un modelado de tres bloques a nivel abstracto de 6 niveles, emplazados en un ubicación real con el análisis pertinente del entorno.</p>
5	<p><b>MODELADO DE UN ESPACIO INTERIOR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Importación de plano base desde AutoCAD</li> <li>• Limpieza correcta del archivo .DWG</li> <li>• Escalar, trazar muro, generar planta y elevar muros.</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Modelar un espacio interior cerrado con mobiliario a nivel abstracto.</p>
6	<p><b>CREACIÓN Y EDICIÓN DE ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puertas, ventanas, ductos, vigas</li> <li>• Uso de componentes dinámicos</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Modelar elementos básicos (Puertas, ventanas, mamparas, etc.) y crearlos como componentes dinámicos.</p>
7	<p><b>MOBILIARIO BÁSICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelado simple de muebles</li> <li>• Importación desde la 3D Warehouse (ventajas y riesgos)</li> <li>• Ajustar escala y limpieza de modelos</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Desarrollar un espacio abierto tipo terraza y amoblar de acuerdo con un estilo como parámetro.</p>
8	<p><b>MATERIALES Y TEXTURAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación, edición, rotación y escalado de texturas.</li> <li>• Cómo crear tus propios materiales desde imágenes.</li> <li>• Moodboard de materiales trasladado al modelo.</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Desarrollar la aplicación y edición de materiales en objetos abstractos.</p>
TRABAJO	<p><b>ANTEPROYECTO 2: INTERIORISMO</b></p> <p>Realizar una propuesta de interiorismo para un proyecto de sala, comedor y terraza de acuerdo con una tendencia decorativa específico; partiendo desde el Moodboard conceptual y de materiales.</p>
9	<p><b>ILUMINACIÓN Y SOMBRAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estilos de SketchUp (Linework, Shaded, Hidden Line).</li> <li>• Escenas como herramientas de narrativa.</li> <li>• Crear vistas para presentación del proyecto.</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Desarrollar la proyección de sombras y el análisis en Sun Path.</p>
10	<p><b>ESTILOS Y AMBIENTACIÓN VISUAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estilos de SketchUp (Linework, Shaded, Hidden Line).</li> <li>• Escenas como herramientas de narrativa.</li> <li>• Difussion para render conceptual.</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Crear vistas para presentación del proyecto y desarrollar render conceptual con Difussion.</p>

11	<b>REFINAMIENTO DEL MODELADO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corrección de geometrías</li> <li>• Componentes avanzados</li> <li>• Organización final del archivo</li> <li>• Zonificación funcional</li> </ul>
	<b>ACTIVIDAD:</b> Desarrollar la aplicación correcta de antropometría y ergonomía en el modelado 3D de una sala comedor.
12	<b>EXPORTACIÓN Y DOCUMENTACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planos 2D desde SketchUp</li> <li>• Exportar imágenes y vistas</li> <li>• Enlace con LayOut (introducción)</li> </ul>
	<b>ACTIVIDAD:</b> Limpiar y descartar elementos residuales del archivo para la generación de documentación final 2D.
TRABAJO	<b>ANTEPROYECTO 3: INTERIORISMO</b> Generar escenas con una composición basada en una narrativa clara de un ambiente interior con amueblamiento. Además, generar la exportación de una planta 2D.
13	<b>INTRODUCCIÓN AL RENDER (VRAY / ENSCAPE)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalación y panel básico</li> <li>• Luces artificiales y materiales renderizados</li> <li>• Render de prueba</li> </ul>
	<b>ACTIVIDAD:</b> Desarrollar la práctica con la aplicación del motor de RENDER.
14	<b>CREACIÓN DE MATERIALES PBR Y CÁMARAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Texturas avanzadas, brillo, rugosidad</li> <li>• Configuración de cámara y resolución</li> <li>• Render final del proyecto</li> </ul>
	<b>ACTIVIDAD:</b> Desarrollar el render final del proyecto.
15	<b>PANEL INFOGRÁFICO DEL PROYECTO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagramación simple de lámina en PowerPoint o Canva.</li> <li>• Vistas, materiales, moodboard, render final.</li> </ul>
	<b>ACTIVIDAD:</b> Realizar panel infográfico del proyecto con una clara estructura y comunicación.
TRABAJO	<b>PROYECTO FINAL:</b> Desarrollar una presentación en un formato A-2 horizontal: Vistas finales, Moodboard de materiales, Moodboard conceptual y narrativa de sustento.
16	<b>EXAMEN FINAL: ENTREGA FINAL Y RETROALIMENTACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición de láminas</li> <li>• Evaluación final del modelado, color, distribución y presentación</li> <li>• Reflexiones finales del curso.</li> </ul>

## Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores  
 Telf: 242-6890 / 242-6747  
 arteydiseno@ipad.edu.pe

[ipad.pe](http://ipad.pe)

AR/12.25