

Aprende a manejar Quick3DCloset

Paso a Paso

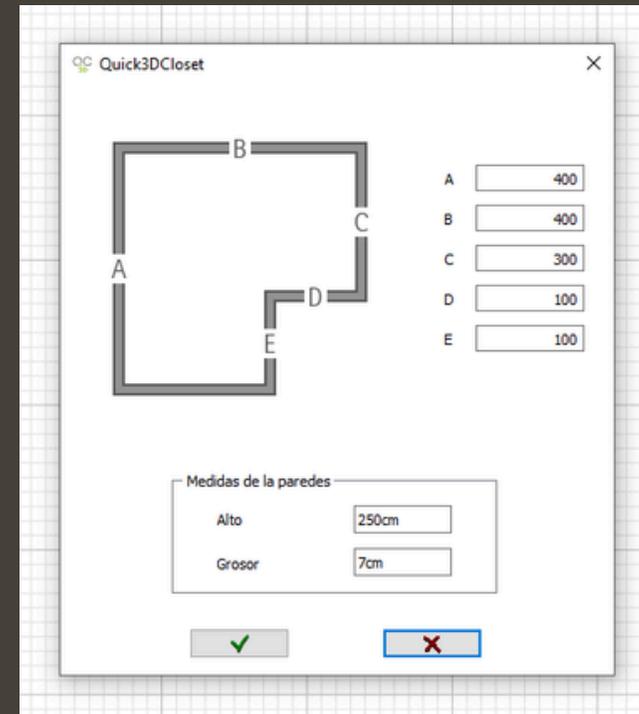
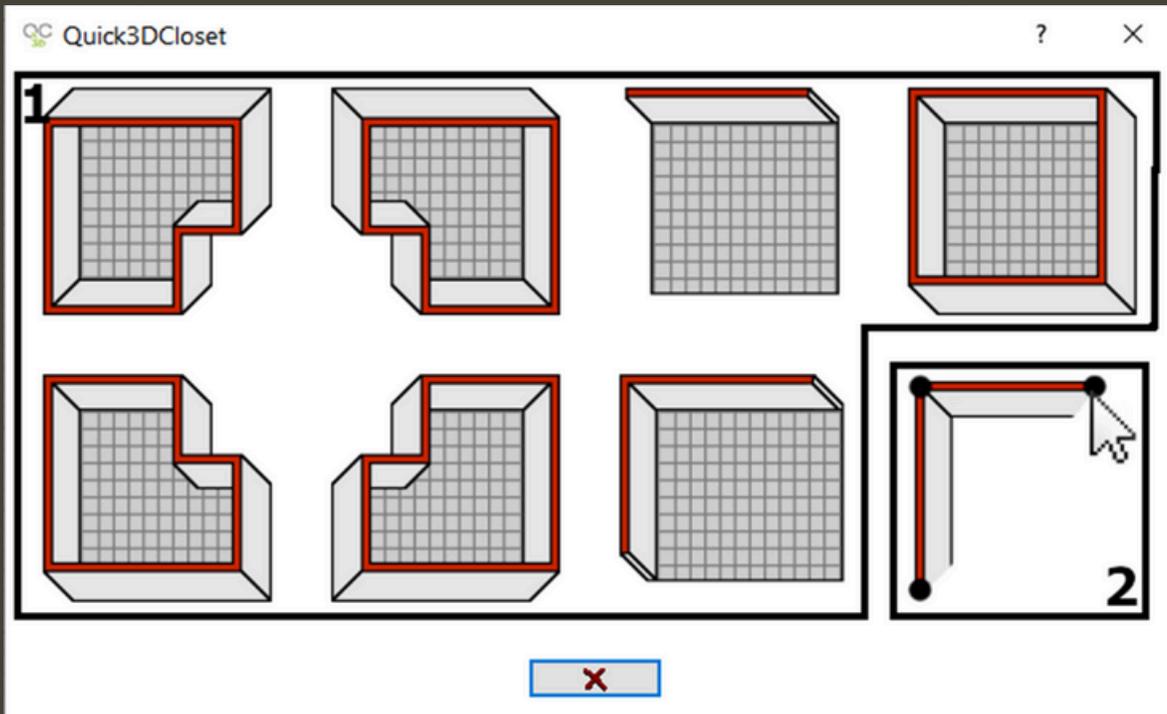
Quick3DCloset



Crear la **arquitectura**

Selecciona el tipo de geometría y configura sus medidas.

Puedes elegir una plantilla predeterminada o dibujar manualmente el contorno de la habitación



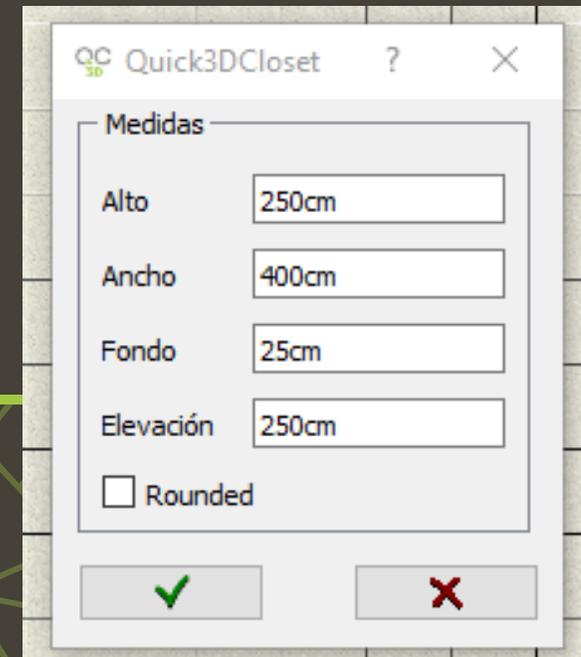
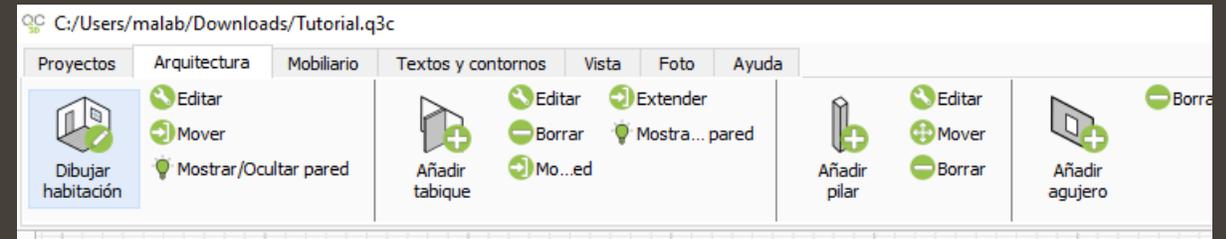
Crear las vigas

Ve a la pestaña **Arquitectura** y selecciona **Añadir pilar**.

Configura las **medidas** y la **elevación**.

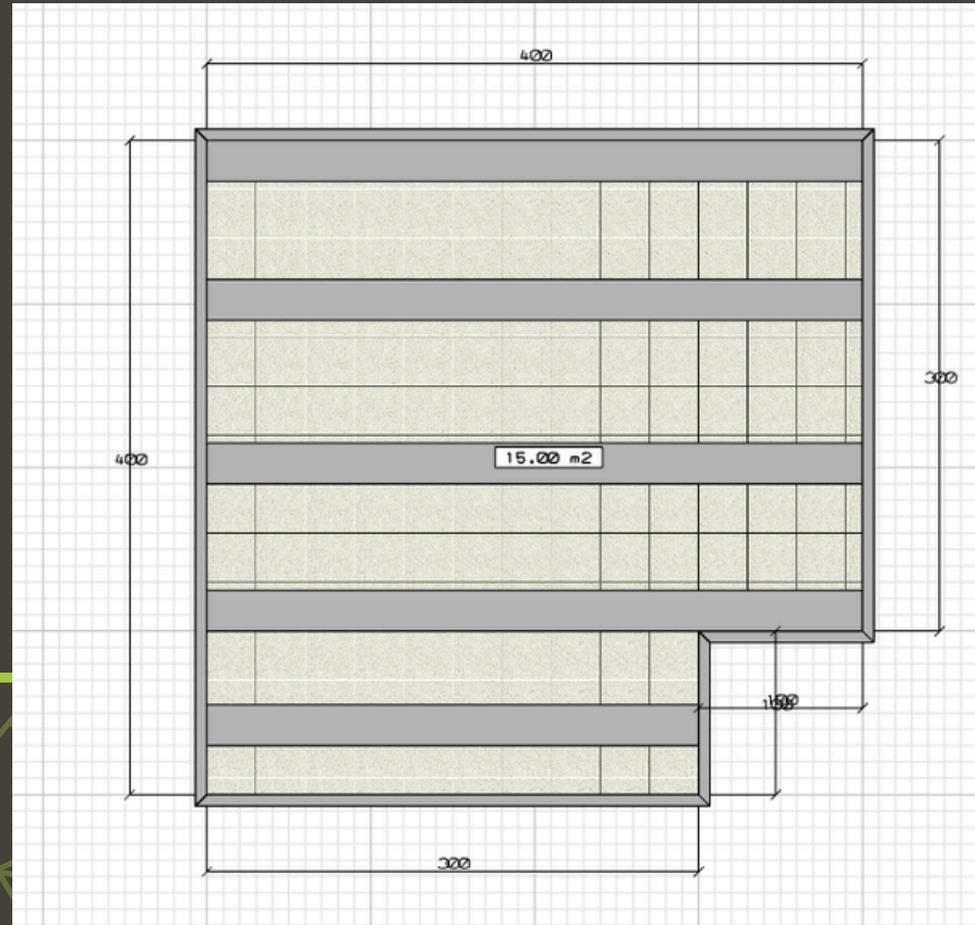
Importante: la elevación de los pilares debe coincidir con la altura del dormitorio.

Repite esta operación tantas veces como necesites hasta colocar todas las vigas.



La **distribución** de las vigas será la siguiente:

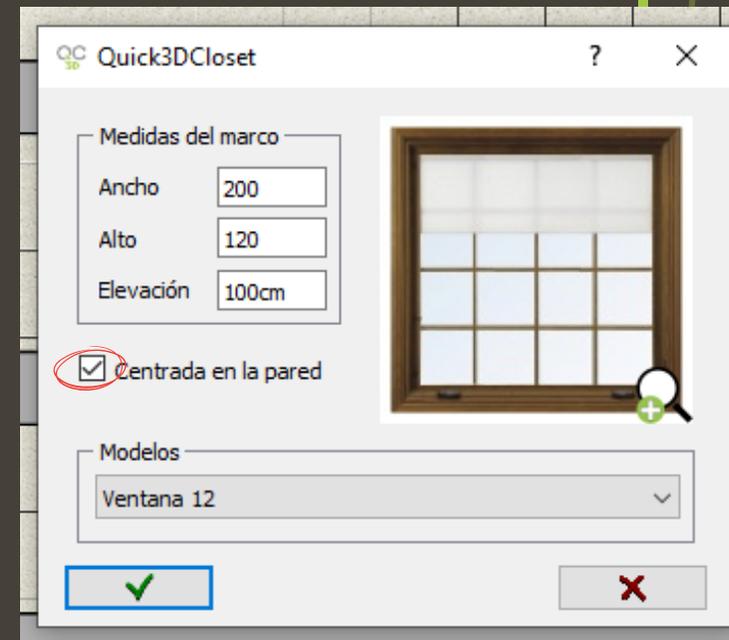
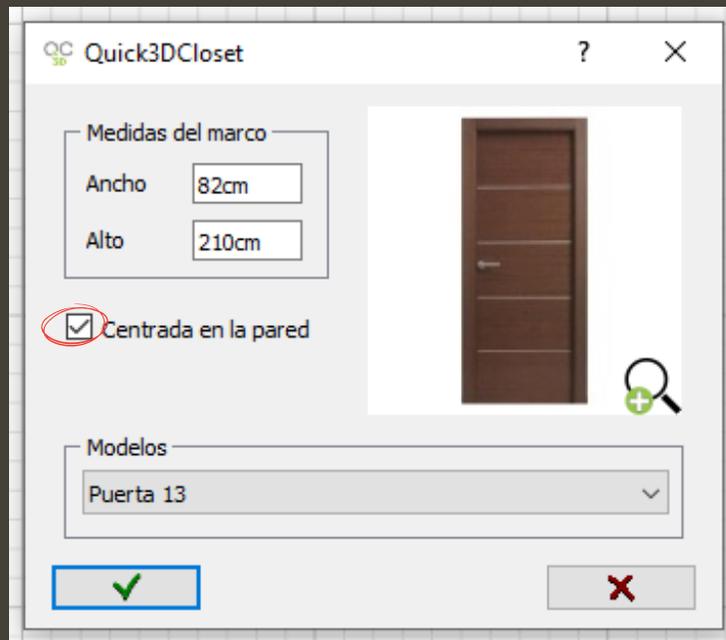
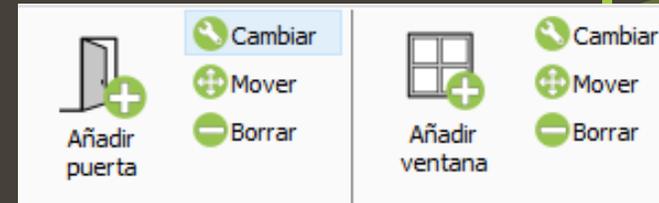
Quick**3D**Closet



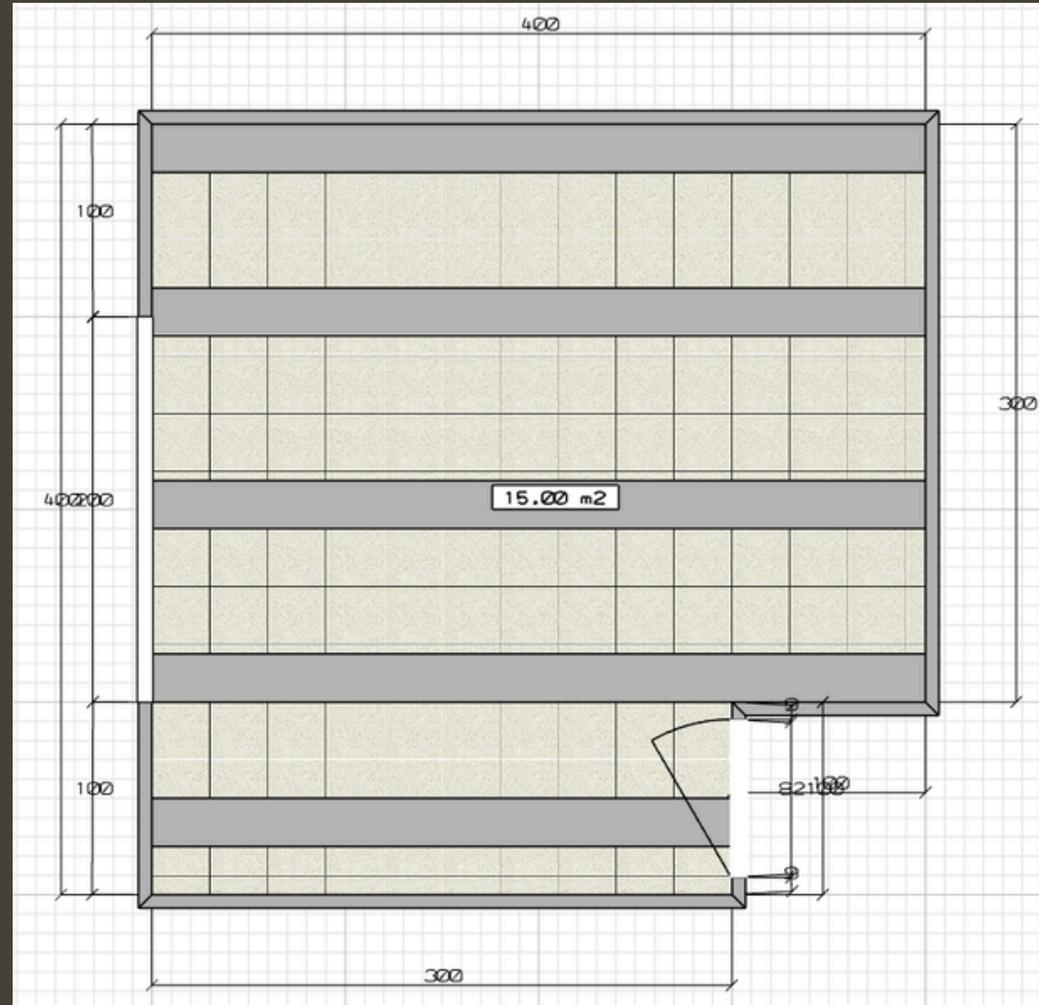
Añadir **puertas y ventanas**

Modifica las medidas de la ventana para adapten a tu diseño.

Selecciona la opción **“Centrada en la pared”**.



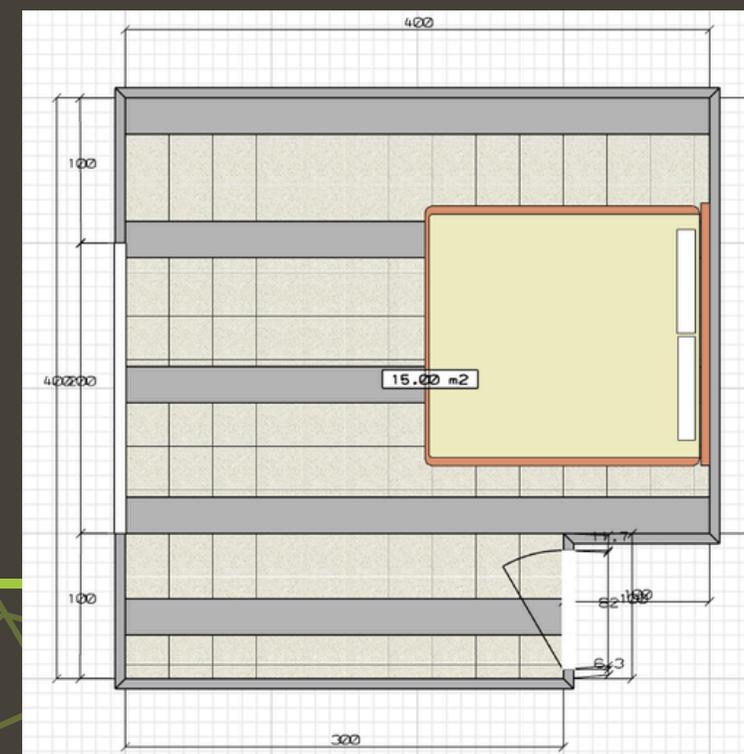
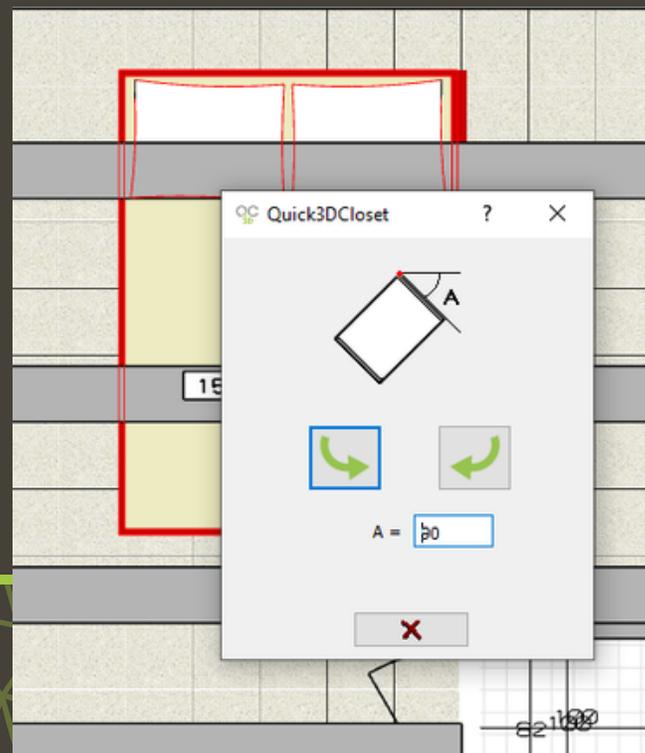
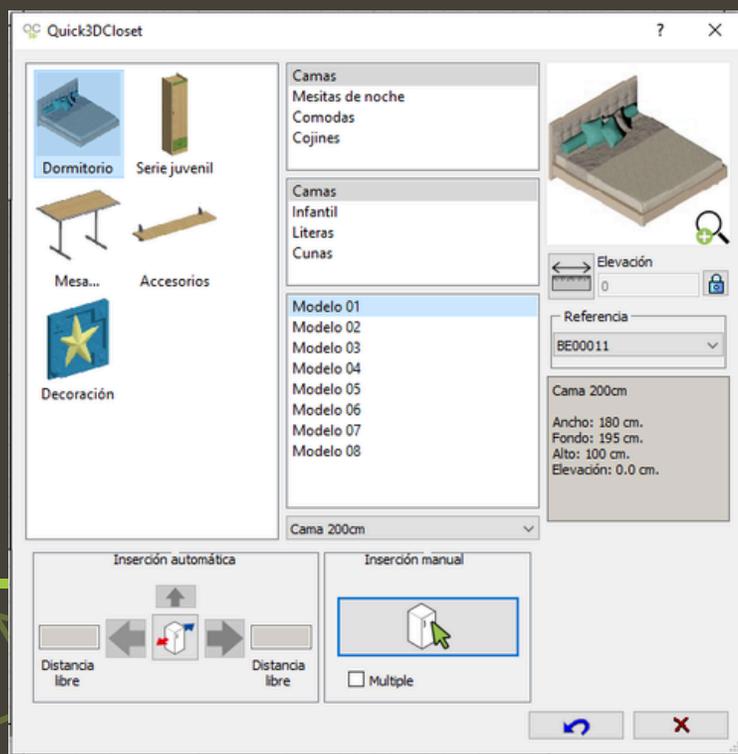
Después, coloca la puerta y la ventana en su **ubicación** correspondiente.



Añadir mobiliario

Quick3DCloset

Selecciona y ubica la **cama** en el lugar deseado.



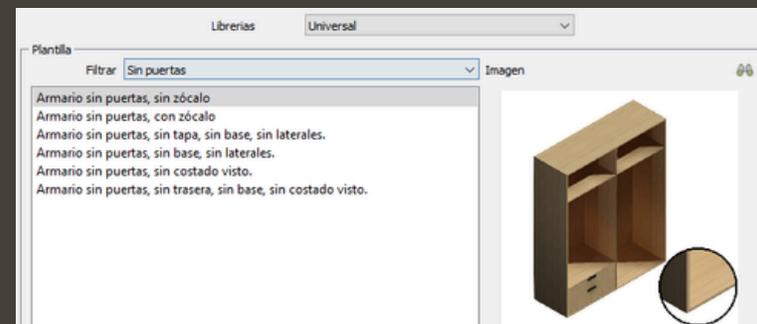
Crear y guardar una **mesita de noche**



En la pestaña **Mobiliario**, selecciona **Añadir armario**.



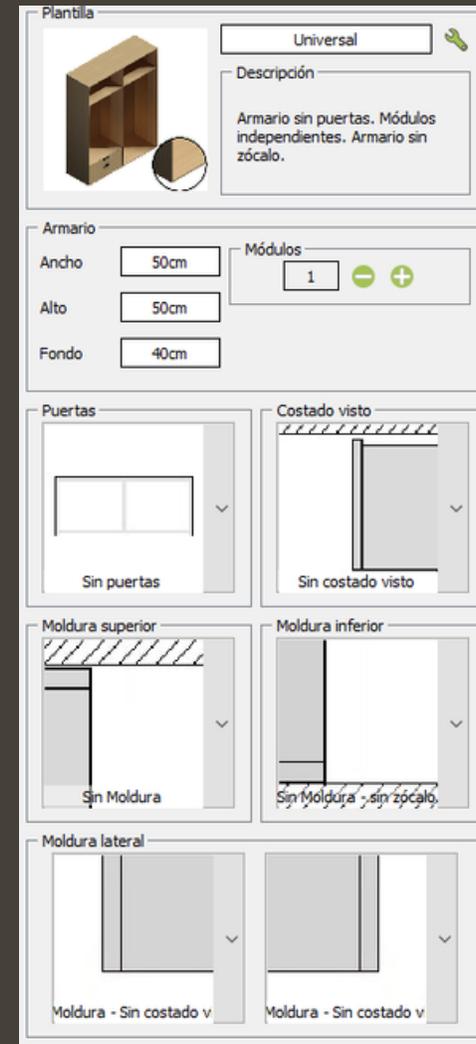
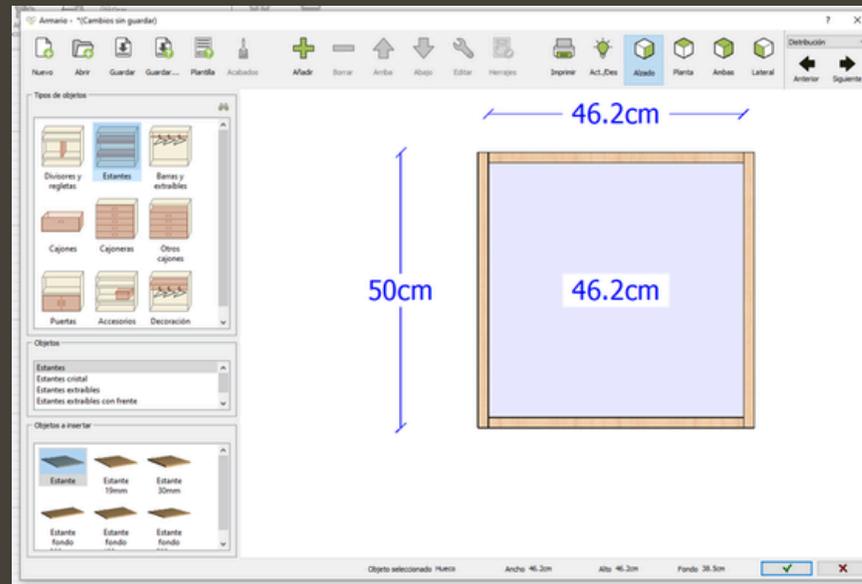
Elige la opción **Armario sin puertas y sin zócalo**.



Ajusta las **medidas** y el **número de módulos** según el diseño.

Deja las puertas y costados como ausentes.

Haz clic en **Siguiente** para continuar.

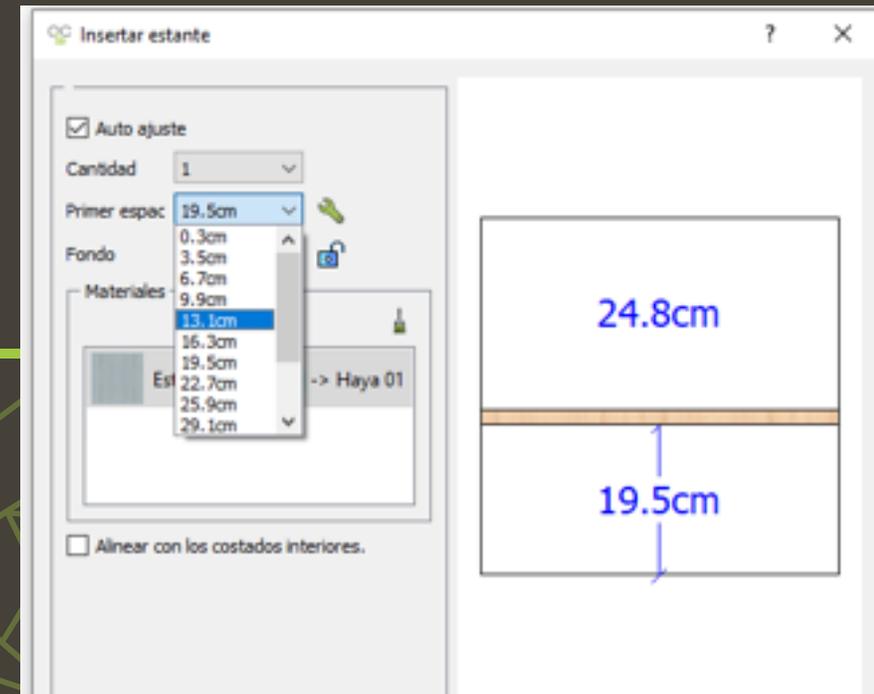
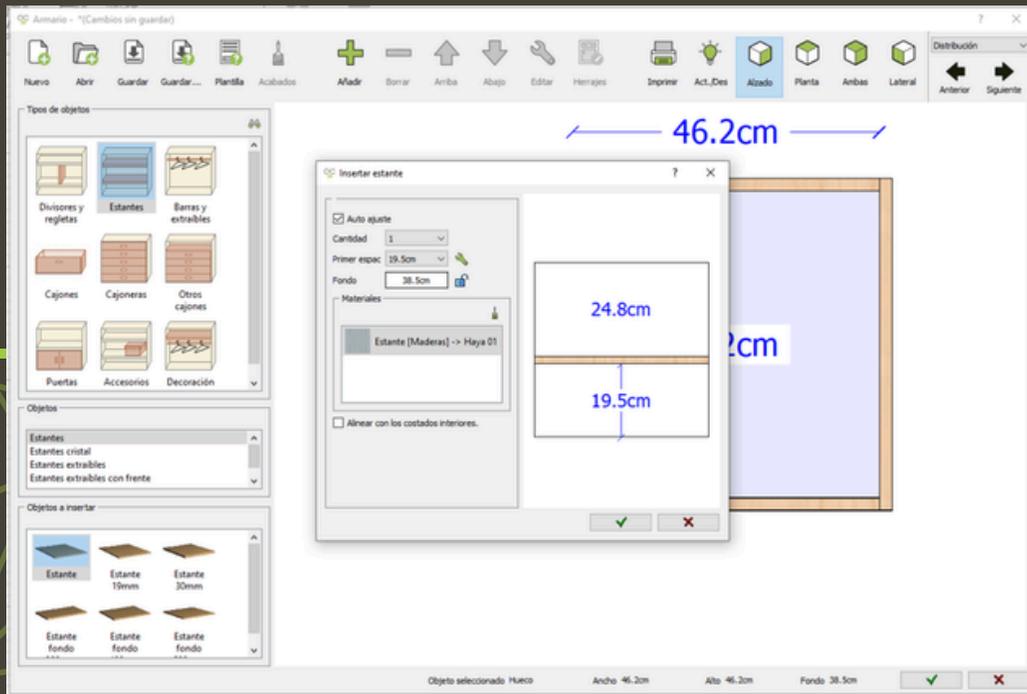


Configurar la mesita de noche

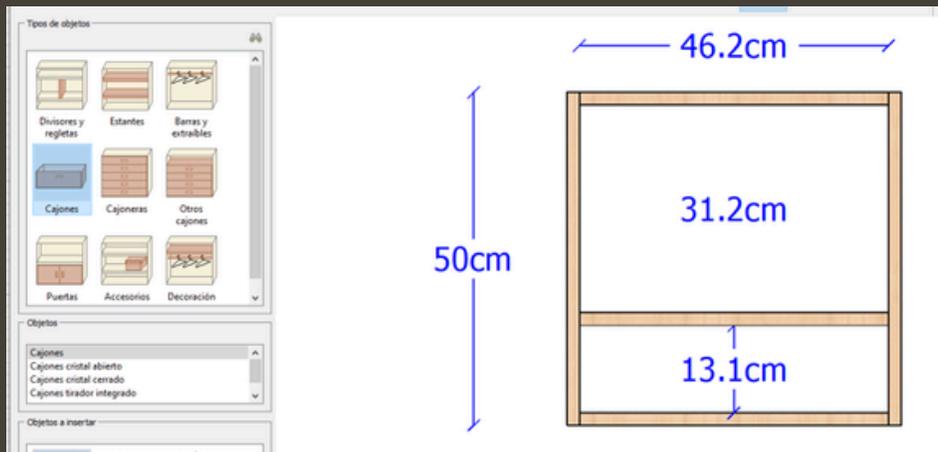
La geometría de la mesita de noche consta de un estante y un cajón.

Para añadir el estante se deberá seleccionar este y el módulo donde quieras añadirlo.

Añade un estante en el módulo seleccionado y define el **Primer espacio** en 13,1.

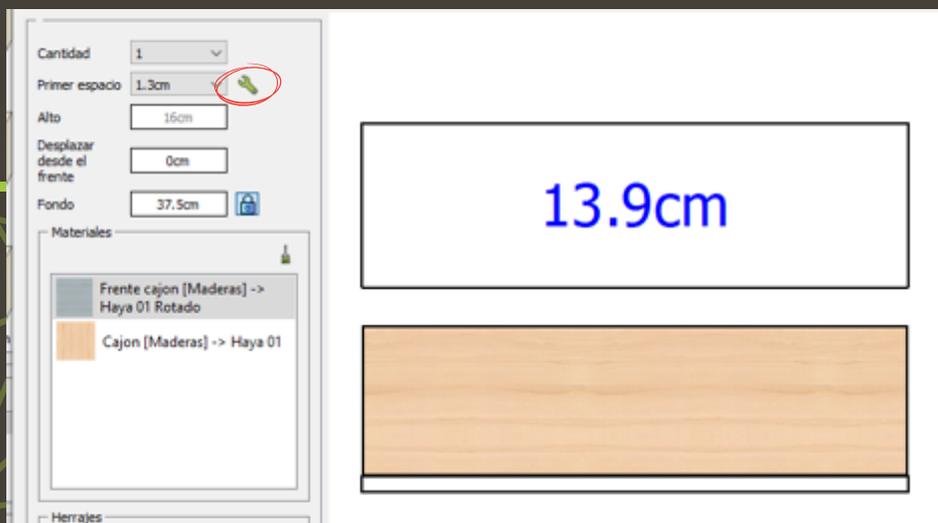
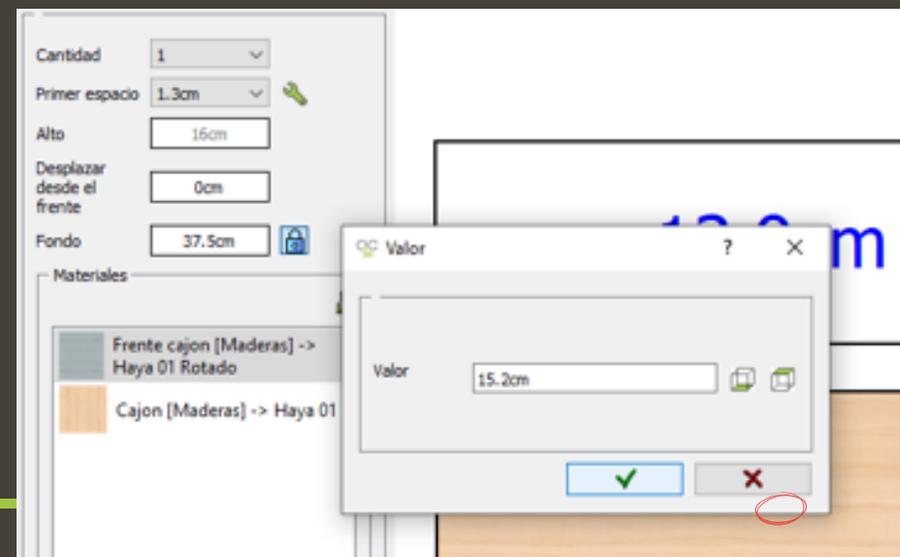


Selecciona la opción de **Cajones** para añadir uno.



Usa el botón derecho que en la ventana emergente para pegar el cajón a la parte superior del casco.

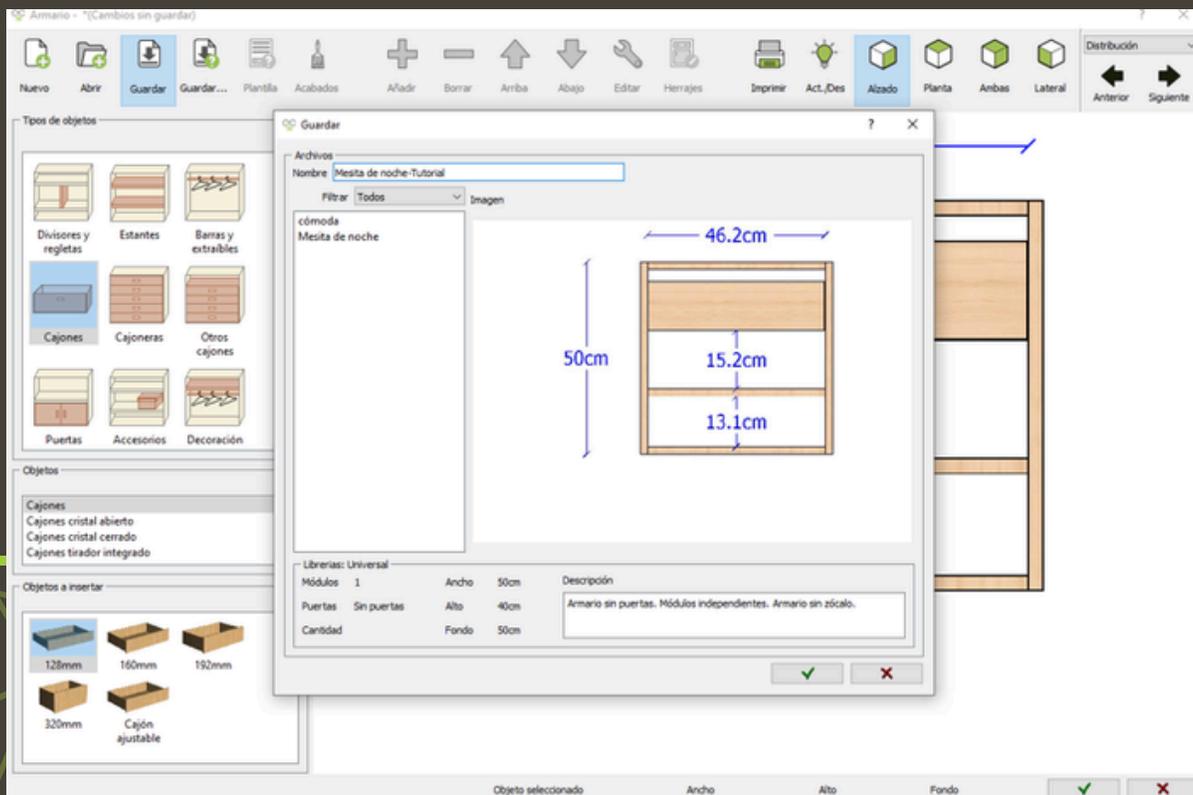
Colócalo en la parte superior, selecciona el icono de llave inglesa para abrir la configuración de medidas del espacio.



Una vez configurado un armario en **Quick3DCloset**, puedes guardarlo para usarlo en cualquier momento.

Quick**3D**Closet

Haz clic en **Guardar** y ponle un nombre.

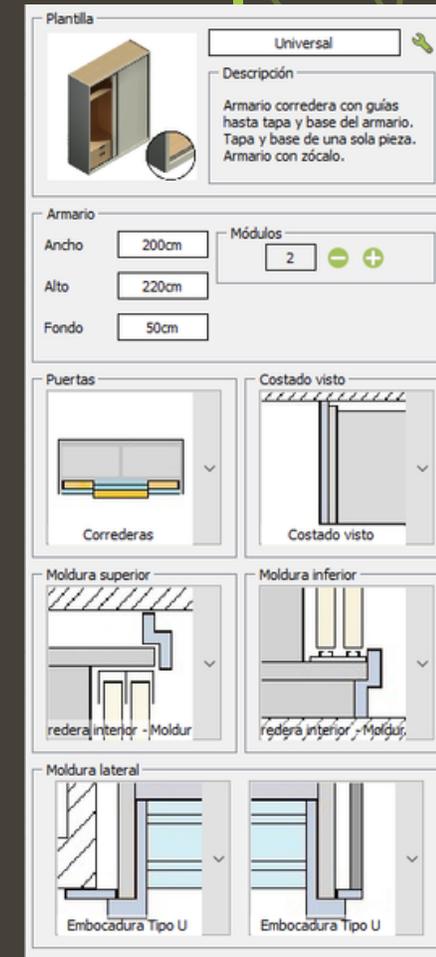
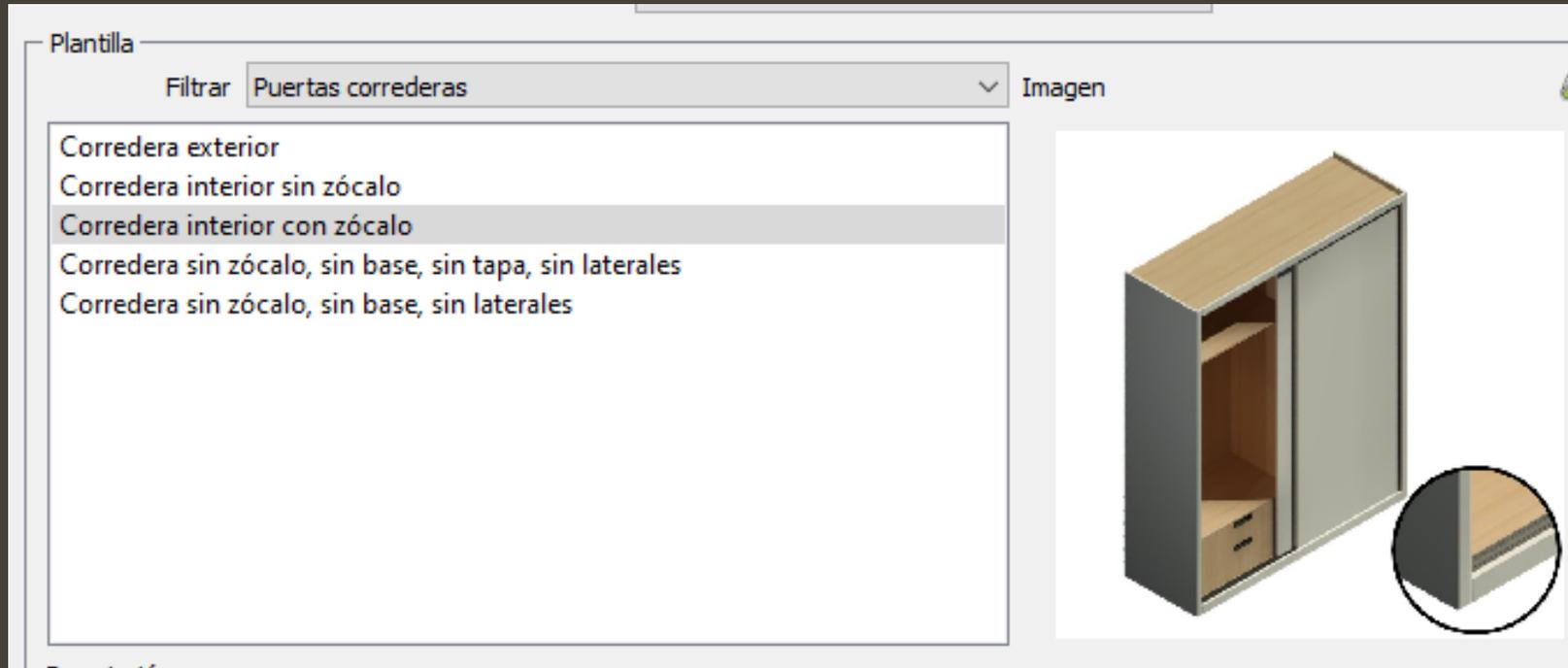


Inserta el armario en el diseño con el botón aceptar ✓
Tendrás que seleccionar la pared en la que quieres colocar el armario y ajustarlo a la esquina manualmente o tecleando la distancia.

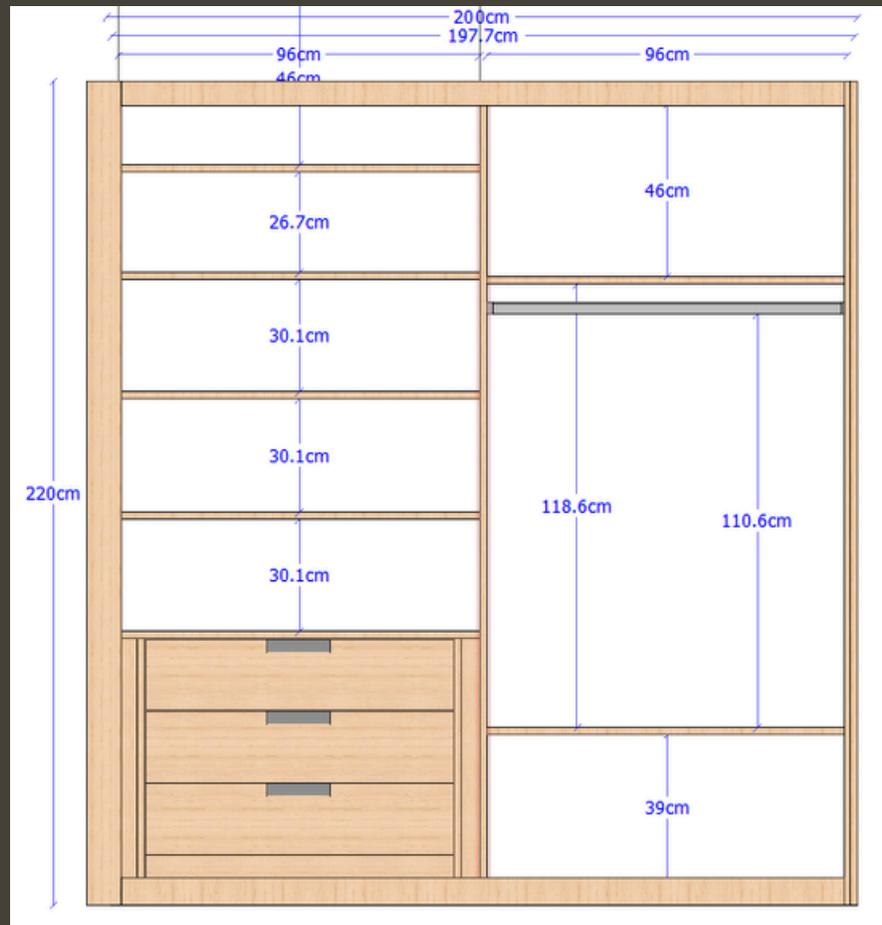
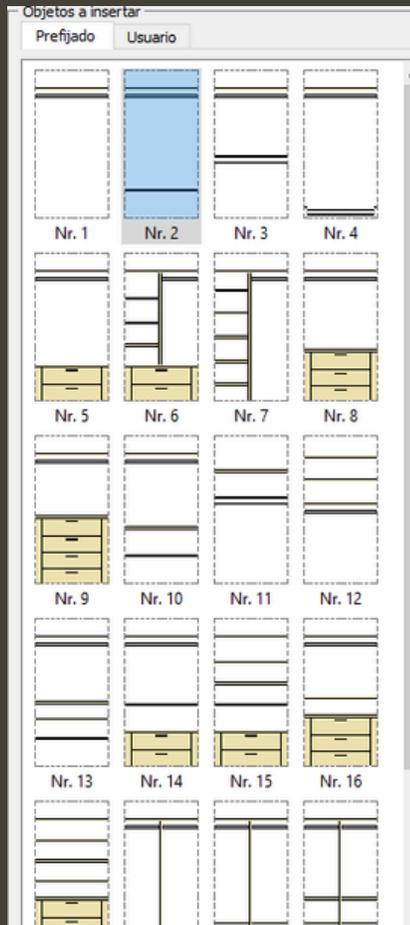
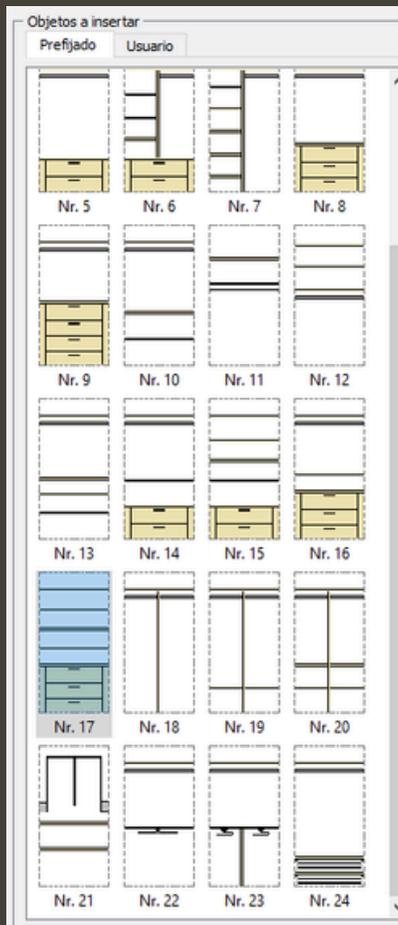
Crear un armario

Ve a **Mobiliario** > **Añadir armario**.

Configura las **medidas** y el **número de módulos**.



Utiliza alguna de las **plantillas de distribución predeterminadas** para configurar el interior.



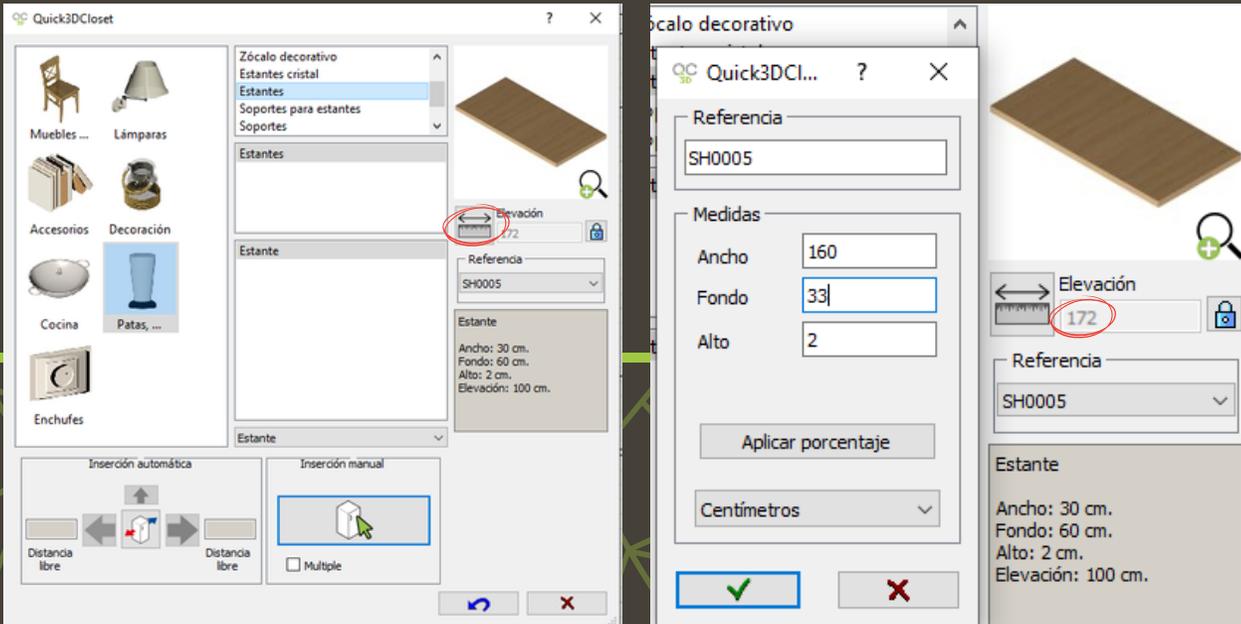
Valida el diseño ✓ y coloca el armario en la habitación.

Crear estantes

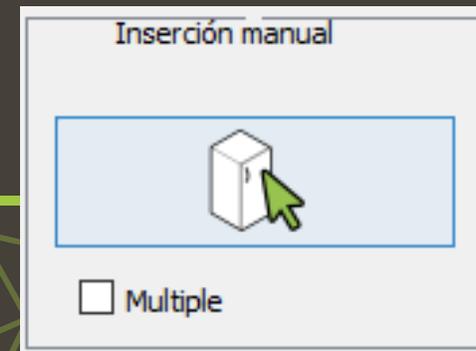
Ve a **Mobiliario** > **Añadir accesorio**.

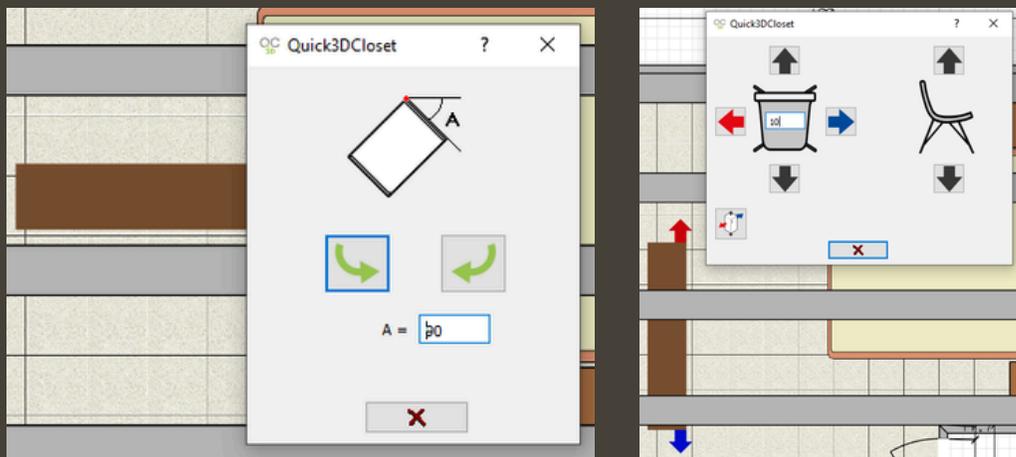
Dentro de **Patás**, selecciona el estante y **ajusta sus medidas** con el icono de la regla.

Configura la **elevación** que necesites.



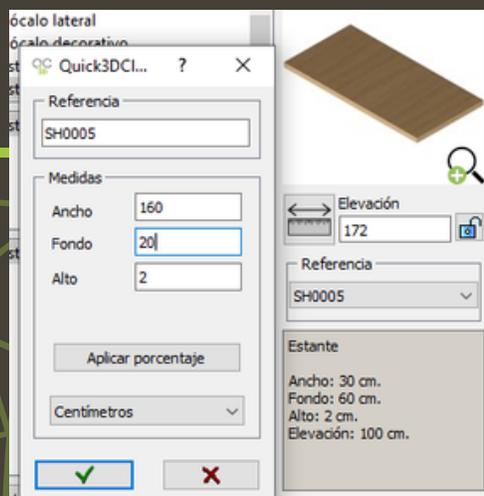
Usa **Inserción manual** para colocarlo.





Si el estante queda en una dirección incorrecta, usa los comandos **Girar** y **Mover** para ajustarlo.

Repite el proceso para añadir un segundo estante encima del anterior.

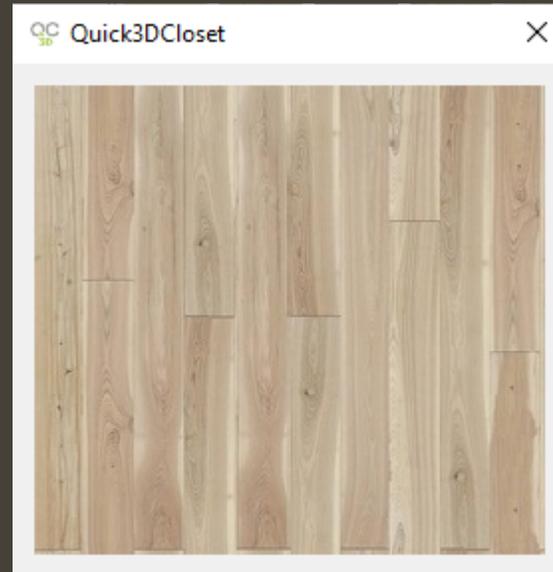
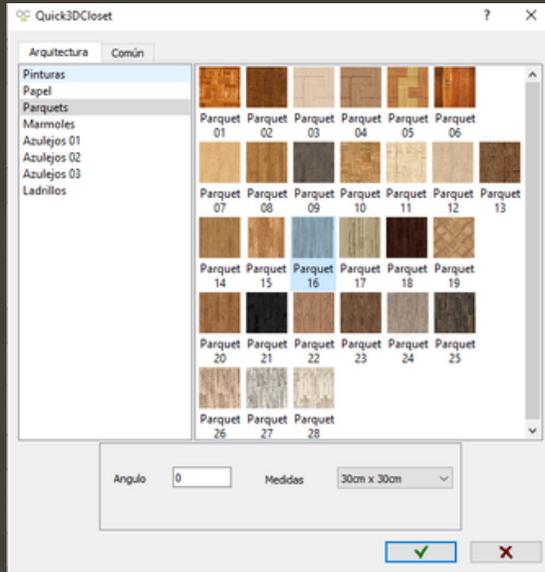


Cambiar el **color** y **material** de paredes y suelo

Ve a la pestaña **Foto**.



Para el suelo, selecciona **Material suelo** y elige **Parquet 16**.

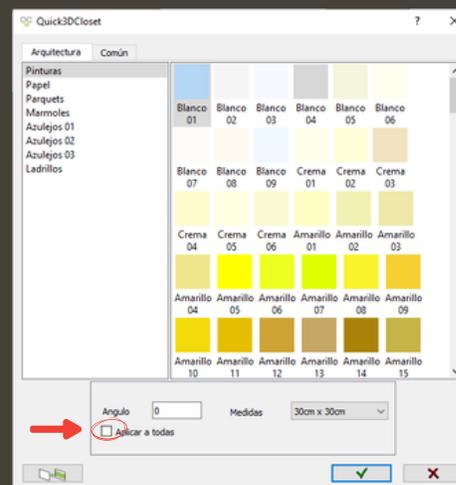
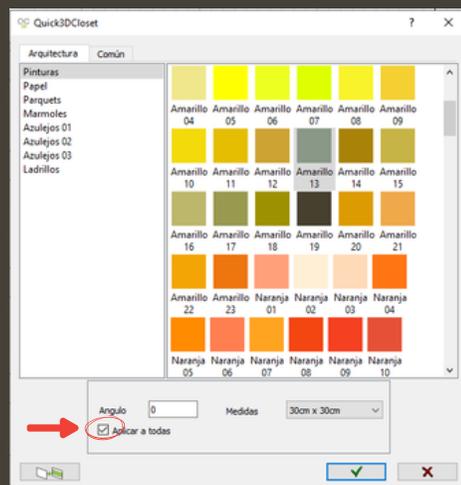


Al igual que en el suelo, ve a la pestaña **Foto** y selecciona **Material paredes**.



Activa la opción **Aplicar en todas las paredes** para aplicar el color a todas las paredes de la habitación

Para hacer una pared diferente, **desactiva Aplicar en todas las paredes** y selecciona el nuevo color.



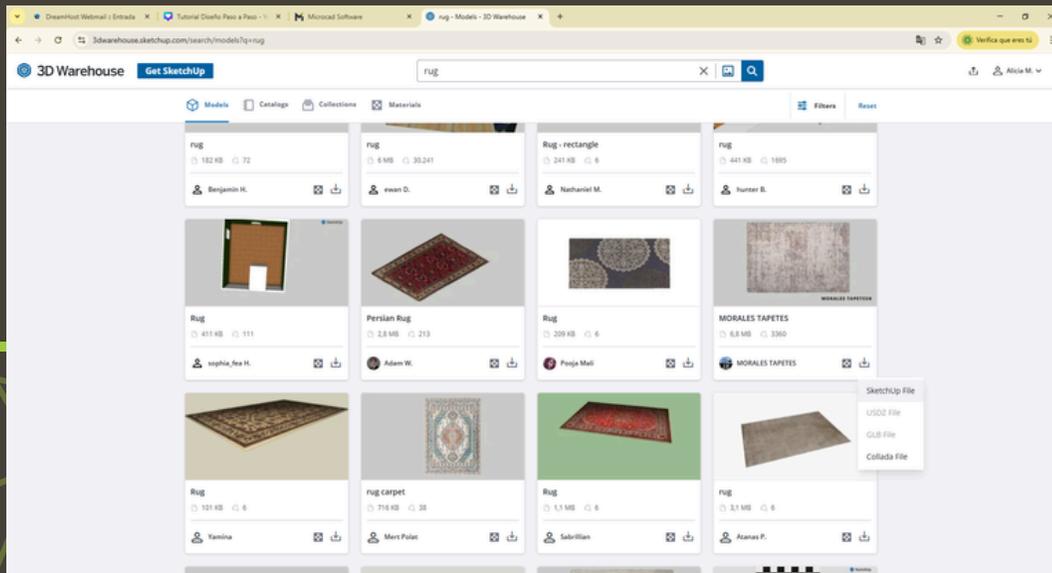
Importar objetos de **SketchUp**

Desde **3D Warehouse** descarga el elemento que quieras añadir al diseño.

En la ventana **Proyectos** haz click en **Importar desde Sketchup**.

Coloca el elemento en el diseño y ajusta su **posición** y **altura** con la herramienta **Mover**.

Repite estos pasos para añadir más objetos.





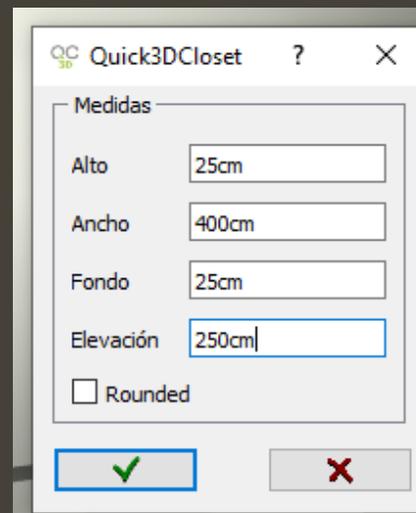
Posibles errores y cómo solucionarlos

CREACIÓN DE LAS VIGAS

A veces, aunque definas la elevación a 250 cm, las vigas pueden aparecer a nivel del suelo (elevación 0) en la vista 3D.

Para corregirlo, en la pestaña de **Arquitectura** selecciona el pilar, haz clic en **Editar** y ajusta la elevación.

Repite esto para todas las vigas que necesites corregir.

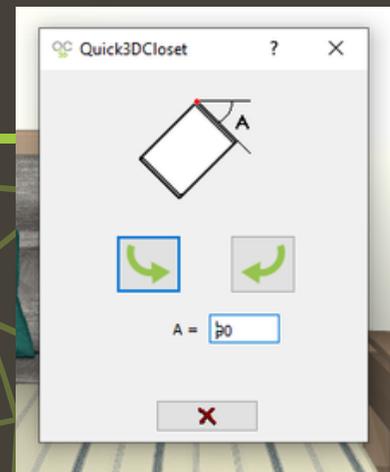


Posibles errores y cómo solucionarlos

CREACIÓN DE LA MESITA DE NOCHE

Puede ocurrir que la mesita no esté orientada correctamente. Para solucionarlo hay que **Girar** la mesita.

Haz clic derecho sobre la mesita, selecciona **Girar** y ajusta la dirección y el ángulo en la ventana emergente.



Para más información

[Click aquí](#)