GUÍA PARA MAQUETAS Y PLANOS

Los modelos a escala y los planos son el acercamiento más directo que van a tener con el set. Son una herramienta que permite entender cómo son los espacios y ver los colores, utilería y vestuario trabajando juntos con una intención dramática específica.

Materiales:

El detalle que necesitan en 1:10 es mucho más grande que el detalle 1:20, suena obvio pero revisen bien en planos antes de hacer la maqueta, para que no tengan sorpresas en cuanto a qué se alcanza a ver y qué no en sus modelos.

Por la escala es importante que tengan en cuenta el material del que está hecho la maqueta. Entre más altos sean los muros y más área deban ocupar el volumen es mucho mayor. Los materiales muy endebles como el cartón no son los mejores para superficies muy amplias y altas, por lo que es bueno buscar otras opciones como madera. Lo van a notar especialmente trabajando en escala 1:10.

En utilería necesitan hacer las cosas lo más real posible, entre más grande la escala más opciones tienen de usar materiales como telas, espejos, maderas, cartón con caseína, acrílicos, resinas, etc. En la primera maqueta (1:20) pueden imprimir las cosas de utilería y hacer estructuras pequeñas que sostengan las cosas o plegarlas para conseguir una forma tridimensional.

Si llega a existir la posibilidad, usen el material real.

Escala:

1:10 Un metro equivale a 10 centímetros.
1:20 Un Metro equivale a 5 centímetros.

Tengan en cuenta que la utilería y las texturas deben estar escaladas para ajustarse a esas medidas. Usen una escala de dibujo para guiarse.

Texturas y Color:

Una opción para las texturas es imprimirlas y ponerlas sobre la superficie.

Si se quiere dar apariencia de ladrillos o cuadrículas, pueden grafar sobre el área que van a trabajar.

El papel carbón sirve para manchar o envejecer las cosas según sus necesidades.

Papel de lija, corcho, balso, papeles decorativos, chapillas y laminados ayudan a dar acabados para pisos, muros y algunas cosas de utilería.

Ya que deben tener paletas de color muy específicas, el acrílico y el óleo son buenas opciones porque les dejan mezclar bien los tonos. El óleo se demora mucho en secar así que ténganlo en cuenta.

El exterior de sus maquetas (arquitecturas) debe tener las texturas y ojalá ser manipulable para dar la idea de cómo son los exteriores de todo el espacio.

Planimetría:

Deben dibujar los planos amoblados con la utilería que están usando en las maquetas.

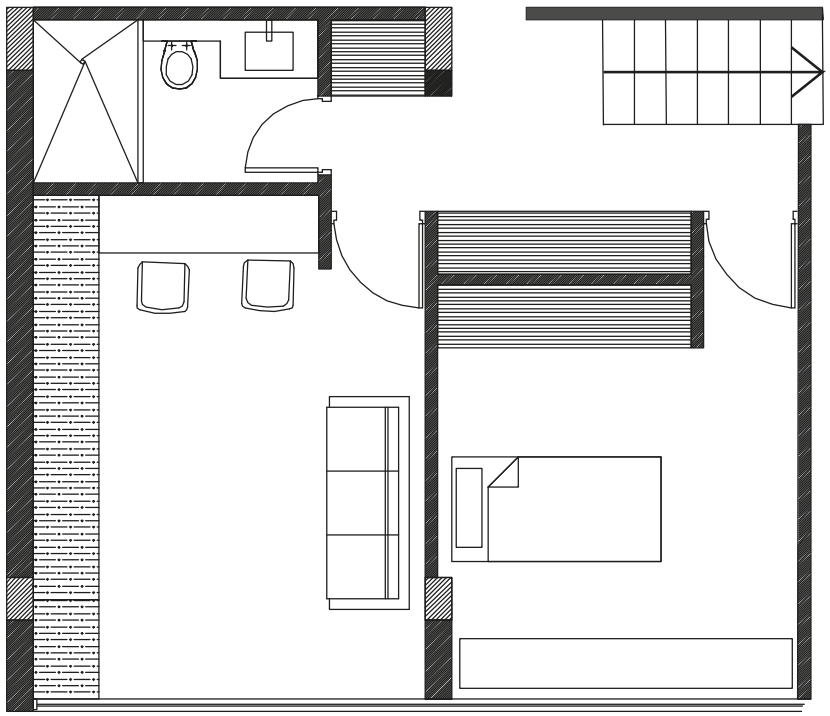
Hay que dibujar las texturas de piso y tener en cuenta que no todo puede tener el mismo espesor de línea.

Los muros deben ir achurados (rellenos de negro).

Los muros exteriores del espacio deben ser de 20 centímetros de espesor e interiores entre 10-15 centímetros.

Al dibujar una escalera pongan una flecha centrada que indique el sentido (subir o bajar).

Los planos deben estar rotulados.



¿Quién mató a Palomino Molero?	*Bar la Chunga*	*Director: Ricardo Sarmiento*
		ESC 1:100