

CR-ECHF-1 Diseño y Construcción de Escenografías para Sci-Fy y Fantasía



Nivel: Inicial (1)
Duración: 16 horas / 7 clases.
Turno: Turno Tarde: de 14.30 a 16.45 horas, días sábado.
Fechas: 2, 9, 16, 30 de junio y 14, 21, 28 de julio de 2012.
Instructor: Diego Civetta (M.S.U.G.).

Objetivos de Capacitación

Formar al modelista en el uso de materiales cotidianos, kits comerciales, herramientas y técnicas, necesarias para el armado de escenografías para el campo de batalla de wargames u otros destinos.

Este curso se instrumenta tanto a partir del diseño y desarrollo "paso a paso" de diferentes tipos de terrenos y estructuras, como del armado, la pintura y las terminaciones de una estructura diseñada por el asistente, cubriéndose en el proceso las diversas etapas necesarias para su exitosa conclusión. De esta forma se logra que los conocimientos y práctica adquiridos se puedan aplicar a cualquier tipo de terreno y edificaciones.

Público al que se Dirige el Curso

Modelistas de todo tipo, ya sean principiantes o bien experimentados, que deseen iniciarse en el armado de escenografías para wargames, escenas, dioramas, etc.

Requisitos

No se requiere experiencia previa de ningún tipo. El curso es de nivel inicial, es decir, arranca desde cero.

Valores Promocionales

Costo del curso a público: 3 cuotas de \$ 75.- ó 1 cuota de \$ 150.-
Costo del curso a socios C.A.M.: 3 cuotas de \$ 50.- ó 1 cuota de \$ 100.-

Programa de Trabajo y Contenidos

A continuación se detallan los contenidos del curso.

Diseño de Escenografías

- Como comenzar un proyecto de escenografía para usar en el campo de batalla.
- Planificación de una mesa para wargames: escala, tamaños de la escenografía, esquemas de color, etc.
- Diseño del terreno y de las escenografías. Desarrollo paso a paso.
- Material de referencia.

La Construcción: Herramientas y Materiales

- Herramientas: el kit "básico" de trabajo.
- Adhesivos: tipos, aplicaciones y empleo. Técnicas y trucos.
- Pinturas: aerosol y acrílicas. Diluyentes y retardadores.
- Pinceles: pelo natural y sintéticos. Tipos y tamaños. Aplicaciones, empleo y conservación.
- Materiales: reciclados, comprados y kits pre-fabricados.
- Uso de bits y materiales raros en la construcción de escenografías.

Colinas, Bosques y Cráteres

- El terreno; ¿ser modular o no ser?
- Materiales.
- Creación de Texturas.
- Empleo de bits en el montaje.
- Bosques: diseño modular. Ventajas. Recomendaciones.
- Colinas: alturas, declives y niveles.
- Cráteres: su empleo en wargames. Tipos y características.

Setos, Vallas, Alambrados y Obstáculos en General

- Alturas y Escalas para uso lúdico: ¿Real o Teatral?
- Texturas clásicas.
- Materiales: madera, alambre metálico o plástico, mosquitero, tuberías de PVC, etc.
- Arbustos y Follaje.
- Obstáculos: una mirada a los obstáculos militares históricos y como llevarlos al campo de juego.

Ruinas Modulares de Un Nivel

- Características de una Estructura Abierta.

- Diseño y Planificación de una estructura: desarrollo paso a paso.
- Alturas y Escalas para uso lúdico. Planos y conversión de medidas.
- Edificios en Ruinas: tipos y características principales.
- Materiales: piedra, ladrillo, hormigón, hierro, bronce y acero, madera, etc. Materiales estructurales idóneos.
- Utilización de bits en el armado.
- Base: tipos y características según las diferentes estructuras.
- Armado y pegado. Técnicas y Trucos sencillos.
- Masillado de Juntas: cuando se debe emplear y cuando no. Técnicas de aplicación, lijado y pulido.
- Texturas: Creación y Simulación de Materiales.

Ruinas Modulares de Dos o Más Niveles

- Escalas: uso lúdico, tomando en cuenta las miniaturas que se utilizaran con la escenografía
- Materiales: tipos de resistencias según la superficie de los niveles.
- Niveles modulares: como mejorar el acceso al interior de la escenografía.

Estructuras Cerradas

- ¿Qué es una edificación cerrada? Conceptos Generales.
- Edificaciones de diversos tipos. Utilidades.
- Características arquitectónicas de los períodos más comunes.
- Tamaño y Proporción: la relación ideal con el espacio de juego. Sobredimensionamiento: un error común.
- Materiales de uso diario que pueden ser reutilizados como escenografía.
- Diseño y Planificación de una estructura cerrada: desarrollo paso a paso.

Pintado de Escenografías

- Imprimaciones: tipos y técnicas de aplicación.
- Técnicas rápidas de pintado general con acrílicos.
- Lavados y desgastes: suciedad, polvo, óxido, etc.
- La Técnica del Pincel Seco: características y modo de empleo.
- Insignias y detallados puntuales.
- Banderas y pendones.

Terminaciones y Acabados

- Barnices: tipos y características. Su aplicación.
- Resina: técnicas simples para un producto "complejo".
- Water Effects: tipos de efectos posibles. Técnicas recomendadas.
- Washes: Games Workshop, Vallejo y P3. Características y empleo de lavados.
- Weathering Powders: características y su empleo.

Materiales de Trabajo

Los materiales y herramientas que se usarán durante el curso (cortante, regla, lápiz, foam, cartón, adhesivos, pinturas, barnices, pinceles, etc.) son individuales y deberán ser provistos por cada asistente.

El participante deberá contar, para todas las clases, con los siguientes elementos de trabajo:

1. Un cortante; una regla milimetrada; un lápiz o portaminas (mina blanda) y una hoja en blanco.
2. Una plancha de Foam, una plancha de cartón de montaje y una de cartón de caja de cereales o similar.
3. Una plancha de Telgopor de alta densidad o Polifan de 40x40 cm.
4. Una varilla de 3 mm. (plana) y sorbetes flexibles o comunes.
5. La Gotita, cola vinílica (plasticola, cola de carpintero o similar) y arena (lo más fina posible).
6. Lijas al agua y limas de relojero (o similares).
7. Surtido de pinturas y barnices acrílicos (para hobbies o artísticas).
8. Pinceles varios del Nº 0 al 10 (los más grandes, planos) y trapos.
9. Bits de todo tipo; un pedazo de telgopor de un electrodoméstico; alguna lata, botella o envase plástico.

En ningún caso el C.A.M. reconoce responsabilidad alguna por modelos, materiales y herramientas, provistos por el asistente.

Círculo Argentino de Modelismo

Cnel. Manuel Arias 4745, 1º y 2º piso | C1430CSK | Ciudad Autónoma de Buenos Aires

54 (11) 4893.1746

www.camodelismo.com.ar

Lugar y Fechas

Sede del C.A.M., Cnel. Manuel Arias 4745, 1º piso, Saavedra, C.A.B.A.

En caso de que una clase caiga en una fecha que pudiese ser declarada como feriado nacional, dando como resultado un fin de semana largo, esta se trasladará automáticamente al sábado subsiguiente.

Cantidad de Puestos por Curso

Los puestos se hallan limitados a diez (10) asistentes como máximo.

Certificado de Asistencia

El certificado correspondiente, oficial del C.A.M., se extiende sólo si se ha cumplido con la asistencia mínima establecida para el curso, que constituye el 75% de la totalidad de las clases que lo integran.

© 2011-2012 C.A.M.. (A.C.S.F.L.) Todos los derechos reservados. El logo y el isologotipo del C.A.M. son marcas registradas del C.A.M.. Todos los productos, marcas y nombres de empresas o instituciones que pueden ser mencionadas en este documento pueden ser marcas registradas por sus respectivos propietarios.

Círculo Argentino de Modelismo

Cnel. Manuel Arias 4745, 1º y 2º piso | C1430CSK | Ciudad Autónoma de Buenos Aires

54 (11) 4893.1746

www.camodelismo.com.ar