

Tips scratchbuilding (H0 1:87):

De maten zijn vaak buitenmaten. Dat betekent dat je bv voor binnenmuren nog 2x de dikte van het plaatmateriaal moet aftrekken van de breedte. Breedte buiten min 2x plaatdikte = breedte binnen.

Hou de binnenmuren en de grondplaat 'open' indien je later nog verlichting in het gebouw wilt aanbrengen (zie de vlakken met de stippelijntjes in de grondplaat en binnenmuur).

Realistische profieldiktes op schaal:

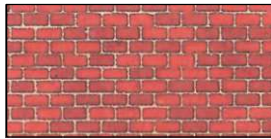
- Kozijnen, ramen, deuren, etc:
 - 1 mm H0 is ongeveer 8 cm in werkelijkheid
 - 2 mm H0 is ongeveer 17 cm in werkelijkheid
 - 3 mm H0 is ongeveer 25 cm in werkelijkheid
 - 4 mm H0 is ongeveer 35 cm in werkelijkheid
- Spanten en balken:
 - 4 mm H0 is ongeveer 35 cm in werkelijkheid
 - 5 mm H0 is ongeveer 43 cm in werkelijkheid
 - 6 mm H0 is ongeveer 50 cm in werkelijkheid



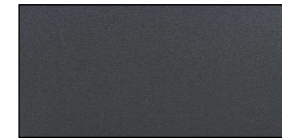
Tips scratchbuilding - Kant-en-klare bouwplaten:

Voor scratchbuilding zijn er vele kant-en-klare bouwplaten met kleur en structuur verkrijgbaar, zoals bv:

Metselwerk:



Daken:



(zwart schuurpapier)

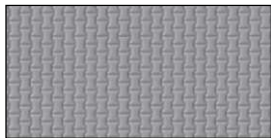
Houtwerk:



Staalbouw:



Bestrating:



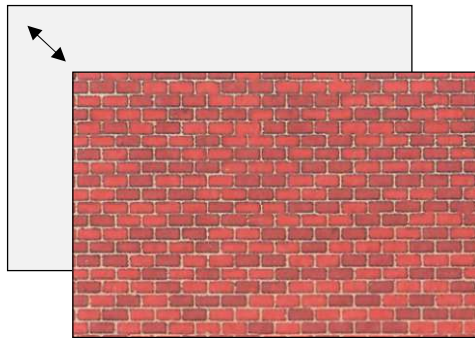
Tips scratchbuilding - Muren van gebouwen:

Het basismateriaal van muren is vaak 1 of 2 mm grijsboardkarton of polystyreen.

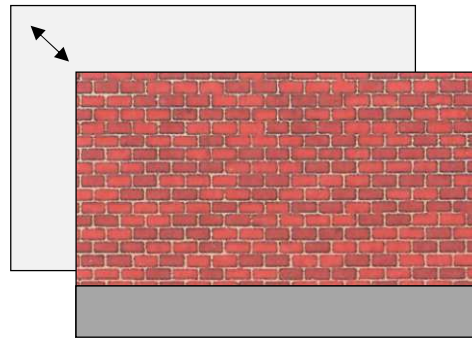
1mm voor kleine gebouwen, 2mm voor grotere modellen.

Kleine gebouwen zoals bv woonhuizen hebben vaak een egale muur (alleen maar bakstenen).

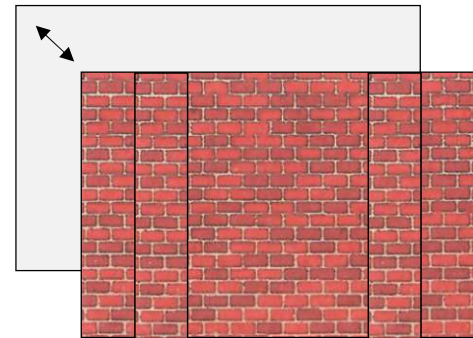
Industriële panden hebben vaak gemetselde kolommen of profielen (staal of beton) in de muren:



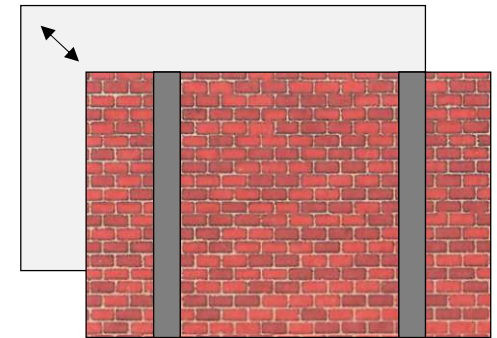
Steentjesprofiel op het basismateriaal



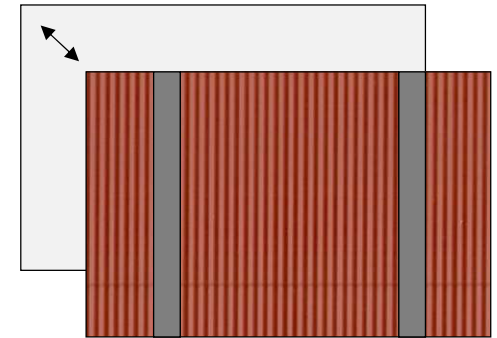
Betonnen spatrand



Gemetselde kolom, 1mm opgedikt



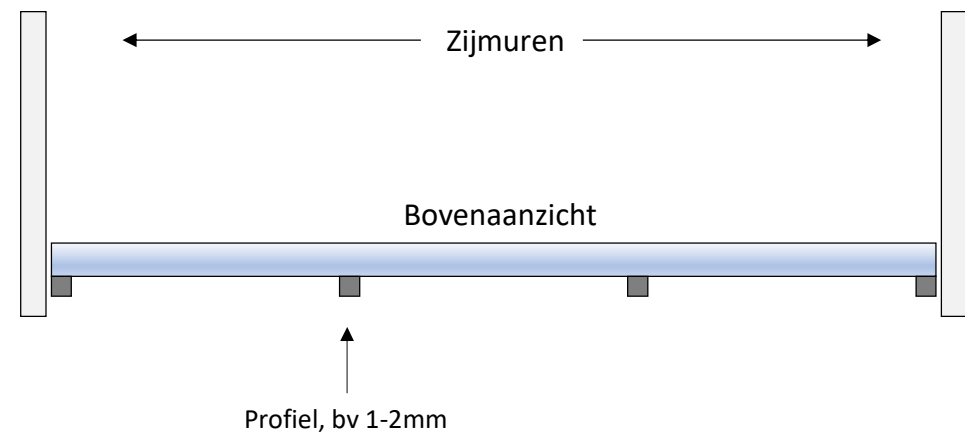
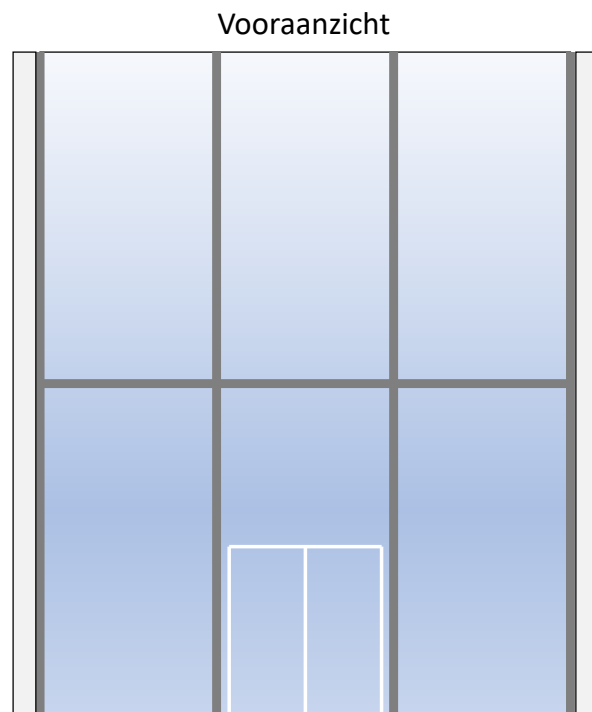
Staal-/betonprofielen op steen



Staal-/betonprofielen op staal

Tips scratchbuilding - Industriële gevels:

Industriële gevels (moderne kantoren en winkels) bestaan soms ook uit grote glasoppervlakken met staalprofielen. De zijmuren zijn dan bv gemetseld in baksteen, en de voorpui bestaat bijna volledig uit glas (helder polystyreen 0,5-1mm bv):



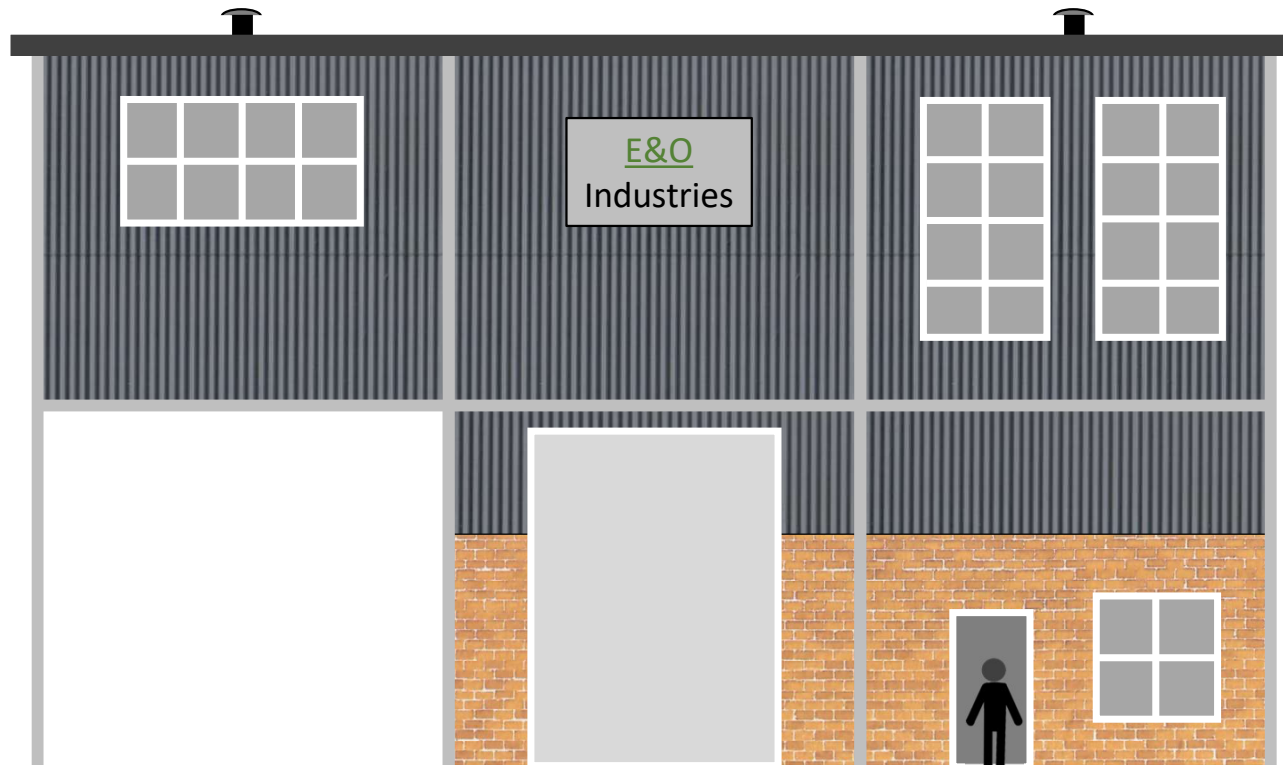
Tips scratchbuilding - Industriële gevels:

Bedrijfsmatige gevels bestaan ook vaak uit een combinatie van metselwerk en staal- of houtbouw:



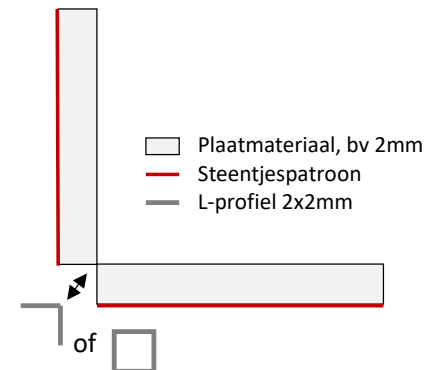
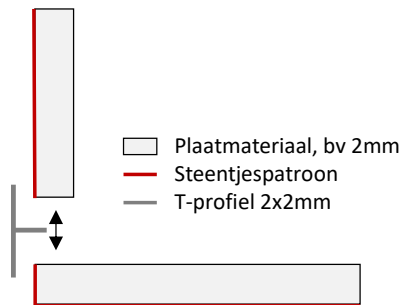
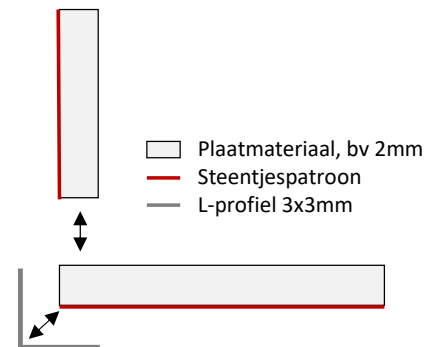
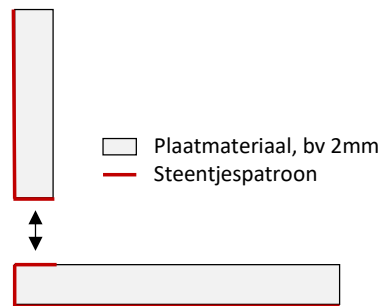
Tips scratchbuilding - Industriële gevels:

Nog een voorbeeld van een industriële gevel:



Tips scratchbuilding - Afwerken muurhoeken (bovenaanzicht):

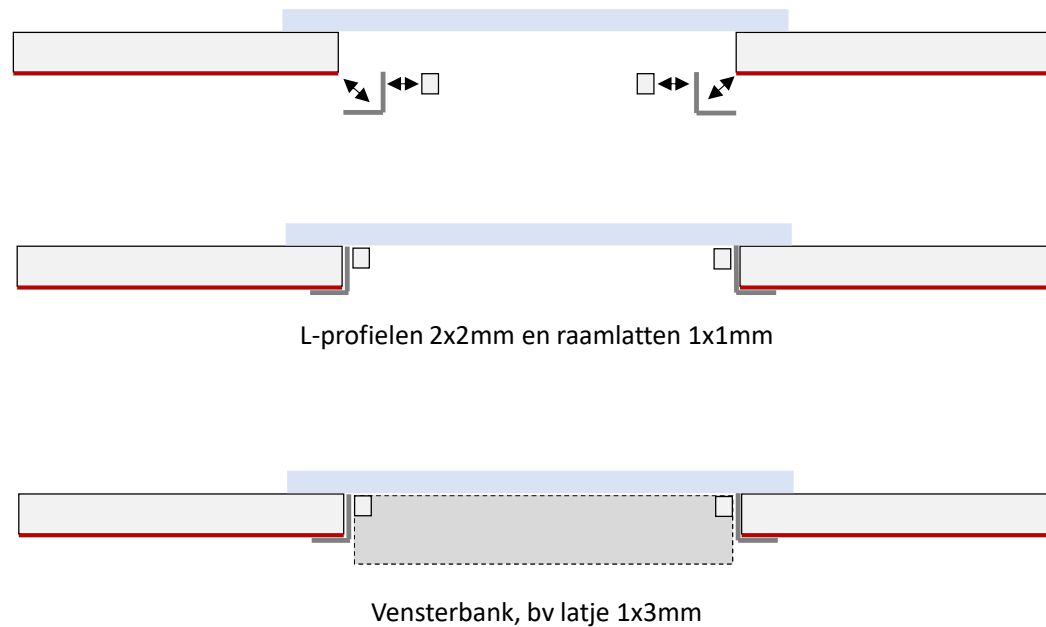
Hoeken in muren van gebouwen kunnen op verschillende manieren afgewerkt worden:



En het is natuurlijk ook altijd mogelijk om eerst de constructie (basis plaatmateriaal) in elkaar te zetten, en dan het steentjes papier gewoon 'om de hoek te plakken'.

Tips scratchbuilding - Afwerken ramen, kozijnen en deurposten:

Kozijnen en deurposten kunnen bv als volgt afgewerkt worden (bovenaanzicht):

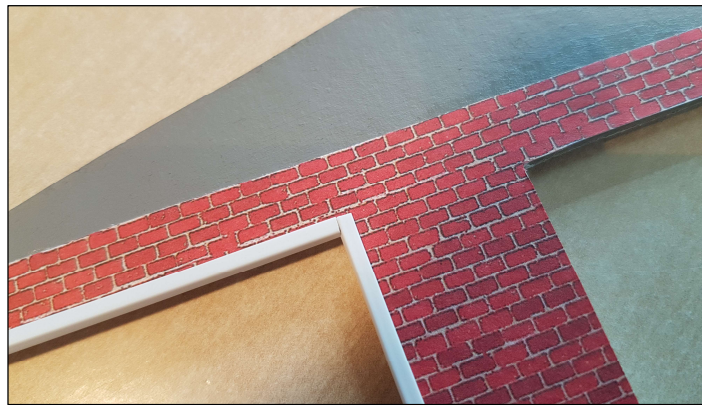
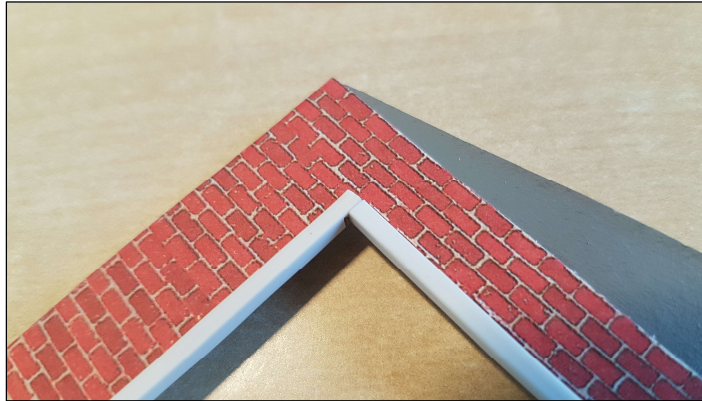


- Doorzichtig polystyreen, 1mm
- Plaatmateriaal, bv 2mm
- Steentjespatroon
- L-profiel 2x2mm
- Latje 1x1mm

Een vakverdeling in grotere ramen kun je maken van polystyreenlatjes 0,25x1,5mm die je op de doorzichtige ramen plakt.

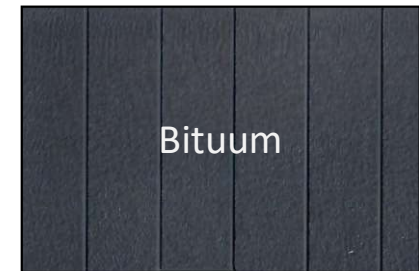
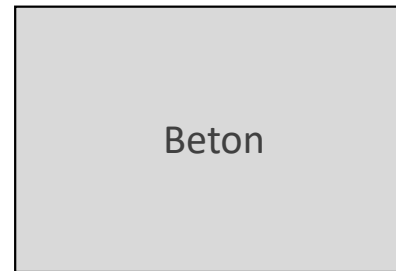
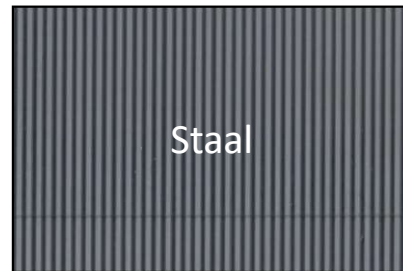
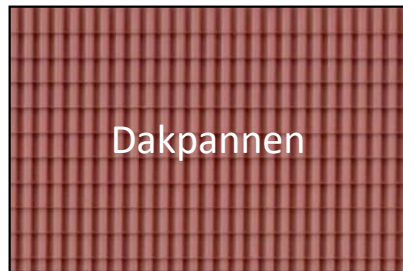
Tips scratchbuilding - Afwerken ramen, kozijnen en deurposten:

Bijvoorbeeld:



Tips scratchbuilding - Daken en dakranden:

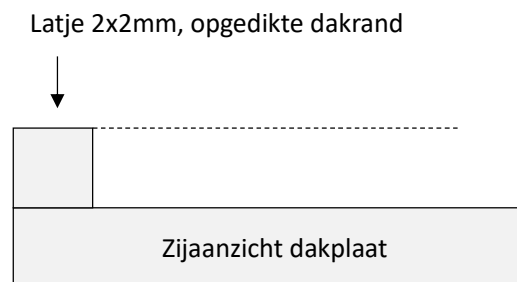
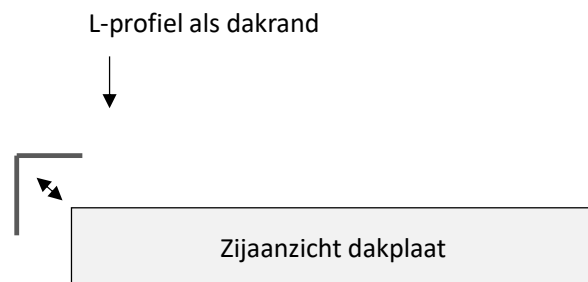
Voor daken zijn dak-profielen goed toepasbaar, bv:



Laat een dak met dakpannen bij voorkeur iets oversteken t.o.v. de muren, een L-profiel 2-3mm wordt een dakgoot en vergeet de regenpijpen niet (O-profiel 1,5mm).

Een dak met dakpannen heeft altijd een hellingshoek en een bituum dak kan ook een hellingshoek hebben.

Daken van staal of beton zijn meestal vlak, kunnen iets oversteken en hebben vaak een opstaande dakrand:



Tips scratchbuilding - Lijmsteuntjes:

Lijmsteuntjes zijn kleine stukjes plaatmateriaal, 1-2mm dik en in passende lengtes, die gebruikt worden om muren en vloeren, of muren onderling, makkelijker en steviger te verlijmen. Bij het plaatsen van de lijmssteuntjes moet je rekening houden met de (uiteindelijke) dikte van het plaatmateriaal:

