

Diferença entre maquetes virtuais (eletrônicas) e físicas

Marcio Roberto Pereira
Joice Giuliani Krás Borges

Resumo: O ato de desenvolver Maquetes é fundamental para nós estudantes de Arquitetura no cotidiano do curso. Visto que, a maquete é considerada um instrumento de criação essencial para estimular a criatividade e para a concepção de projetos. Não são apenas os estudantes que trabalham com essa ferramenta diariamente, a grande maioria dos arquitetos não abre mão das maquetes no processo de criação, bem como na apresentação do projeto final para seus clientes. Sejam maquetes virtuais ou físicas ambas possuem suas peculiaridades mas são igualmente importantes. Mas, afinal, qual é a diferença entre elas na concepção de projetos? A Maquete Eletrônica (3D) e a maquete física são construções tridimensionais utilizadas para representar projetos de arquitetura, sendo muito utilizado em lançamentos imobiliários, como condomínios, shoppings centers entre outros empreendimentos. A maquete eletrônica (3D) consiste na criação de ambientes virtuais simulados a partir de software de computador como Sketchup, Blender, V-Ray, 3D Studio entre outros. Já a Maquete Física exige na maioria das vezes a mão de obra do arquiteto e/ou maquetista, mais tempo e um custo elevado de matérias utilizadas para sua confecção. Em ambos os casos a maquete permite uma visualização prévia dos projetos antes mesmo da sua execução e por isso têm um papel muito importante para o cliente, que se sente mais seguro ao visualizar claramente aquilo que ele está comprando. A maquete 3D possibilita uma criação e reprodução de ambientes internos e externos mais rápida, detalhada e possíveis modificações rápidas para proposta de projeto, sendo sua principal característica a riqueza de detalhes, que transmite uma realidade ao projeto. Aspectos como cor, textura, volume, luz e espaços são facilmente modelados, sendo alterados conforme o gosto do cliente e em tempo real. Embora haja um crescimento notável das maquetes 3D, os modelos físicos ainda estão longe de serem extintos. Uma explicação para isso é o impacto que o objeto físico proporciona aos futuros compradores, sendo muito utilizadas em estandes de vendas de lançamentos imobiliários como forma de causar impacto ao possível investidor e desta forma estimular a venda. Contudo, vale ressaltar que para a confecção das maquetes físicas, é necessária uma ampla variedade de materiais que podem ser utilizados na confecção das mesmas, entre estes, o poliestireno, policarbonato, poliuretano, fibras, metais, madeira, entre outros que acabam onerando o custo da confecção e muitas vezes inviabilizando este investimento. Pode-se concluir que tanto a maquete 3D como a maquete física são importantes para a apresentação de um projeto arquitetônico

em escalas diferentes, além disso nenhuma substitui à outra, mas de uma maneira geral vê-se que as maquetes físicas por seu elevado custo de fabricação são mais utilizadas para lançamento de maiores empreendimentos e visualização de detalhes da construção, enquanto que as maquetes 3D são mais usuais, mais baratas, e rápidas devido ao propósito e a forma de “comunicar” e demonstrar ao cliente o que está sendo proposto, tanto para projetos de interiores como exteriores, urbanismo, paisagismo, etc.

Palavras-chave: Arquitetura e urbanismo; Maquete física; Maquete 3D; Cliente.