

14- RETINATURA E CAMPITURA

La retinatura si utilizza per evidenziare in pianta i tipi di materiale., essendo visibile solo in modalita' 2D, La campitura e' visibile anche in 3D, anche se non segue le linee proiettive o punti di fuga e, con i dovuti accorgimenti, potremo utilizzarla per creare le coperture della casa .

Apriamo **LUCERNARIO ABBAINO**

- **View(3D)>Standard View(Vista Standard)>Top/Plan(Alto/Pianta) o (Mela 5)**
- **Palettes(Tavolozze)>Object Info>Resources (Risorse)**
- In **Resources (Risorse)** cerchiamo la cartella **Architectural>Hatches(Tratteggio)**
- Doppio click sul **File** ed apriamo **Hatches_AEC.mcd**
- Selezionare **Brick 1/3 Bond** e Click pulsante **Import**
- **Palettes(Tavolozze)>Attributes(Attributi)**

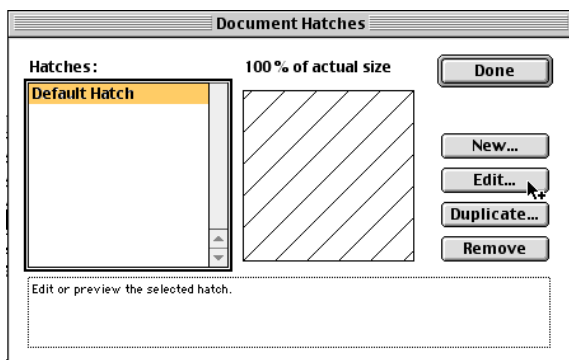


- Dallo strumento riempimento selezionare dal menu a tendina **Hatch(Tratteggio)**



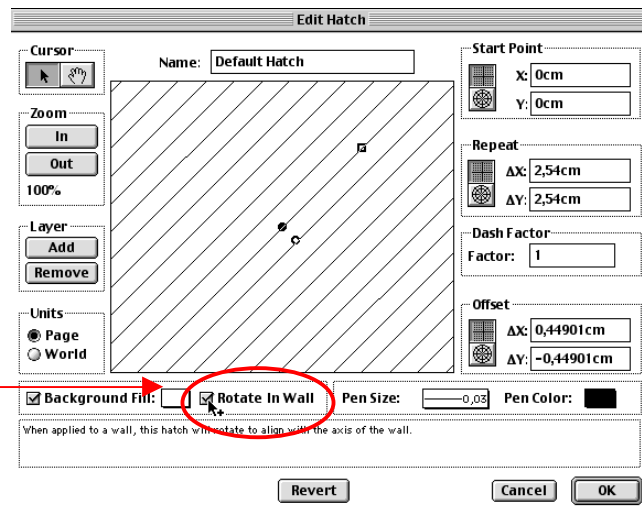
- Sotto **Default Hatch(Tratteggio)** selezionare **Hatch(Tratteggio)....**

Compare la finestra **Document Hatches(Tratteggi)**



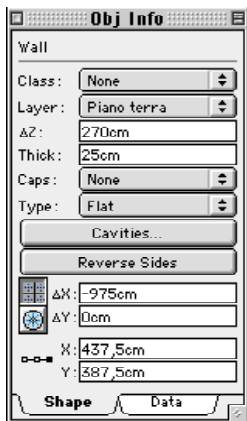
- Selezionare la campitura **Brick 1/3 Bond**
- **Click Edit (Modifica)**

Compare la finestra **Edith Hatch**(Impostazione Tratteggio Vettoriale)



- Spuntare **Rotate in Wall** (Allinea nei muri) affinché segua la direzione del muro

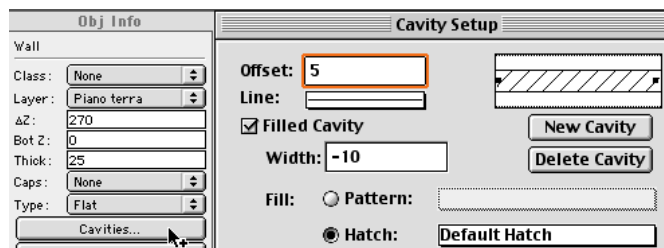
- Selezioniamo una parete esterna
- In **Object Info (Mela I)**



- Click su **Cavities**(Intercapedine)

In Cavity Setup

(Definizione Intercapedine)



- Click **New Cavity**(Crea)
- **Offset** (Distanza)=**5 cm**.
- Spuntare **Filled Cavity**(Riempimento)
- **Width** (Larghezza)= **-10 cm** (il segno +/- sposta riempimento)
- In **Fill**(Campitura) spuntare **Hatch**(Tratteggio) (**retinatura**)
- Dal menu a comparsa selezionare **Brick 1/3 Bond**

- Ripetere l'operazione con i restanti muri

Vogliamo dare la copertura alle pareti esterne e tetto .

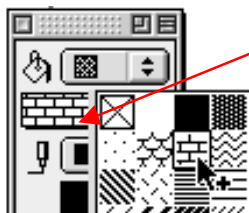
Va precisato che per ottenere risultati fotorealistici deve essere in possesso dell'estensione RenderWorks ed utilizzare le **Texture** (Copertura):

- In **Risorse**, cliccare la cartella **Texture**
- Scegliere il materiale da utilizzare ed importarlo col doppio click
- Selezionare l'oggetto dove vogliamo inserire la copertura
- In **Object Info** cliccare la Liguella in basso a destra **Texture**
- Cliccare il pulsante in alto **Expand** per scegliere materiali differenti per le varie superfici.
Il tetto, ad esempio puo' avere una texture differente per la copertura dell'abbaino
- Scegliere la copertura dal menu a discesa **Mapping**
- Dalla finestra di dialogo **Edit Mapping**, selezionare in **Map Type** la forma e definire la **Scala**
- Comparare un oggetto ibrido comparare nella finestra a destra
- Modifichiamo il verso dell'oggetto, con gli strumenti di rotazione
- **OK** e l'impostazione della copertura e' associata all'oggetto selezionato

Se ne siamo sprovvisti, sempre per ogni Lucido che dobbiamo evidenziare in prospettiva e rendering, dobbiamo procedere nel seguente modo:

- **View Top/Plan** (Vista Alto/ Pianta) o (**Mela 5**)
- Tenuto premuto il tasto **Shift**(Maiuscole) selezionare col mouse le pareti esterne o tetto
- **Palettes**(Tavolozza)>**Atribute**(Attributi)

-Dal riquadro **Riempimento** selezioniamo **Pattern**(Retino)
Hatch(Tratteggio) non e' visibile in 3D



Cliccare nel riquadro grande

Scegliere la retinatura.

Purtroppo nelle viste prospettiche la retinatura non varia. Se vogliamo evitare tale inconveniente, sara' nostra attenzione di scegliere tratteggi che non presentano linee



- Salvare il file col nome **RETUNATURA-CAMPITURA.**