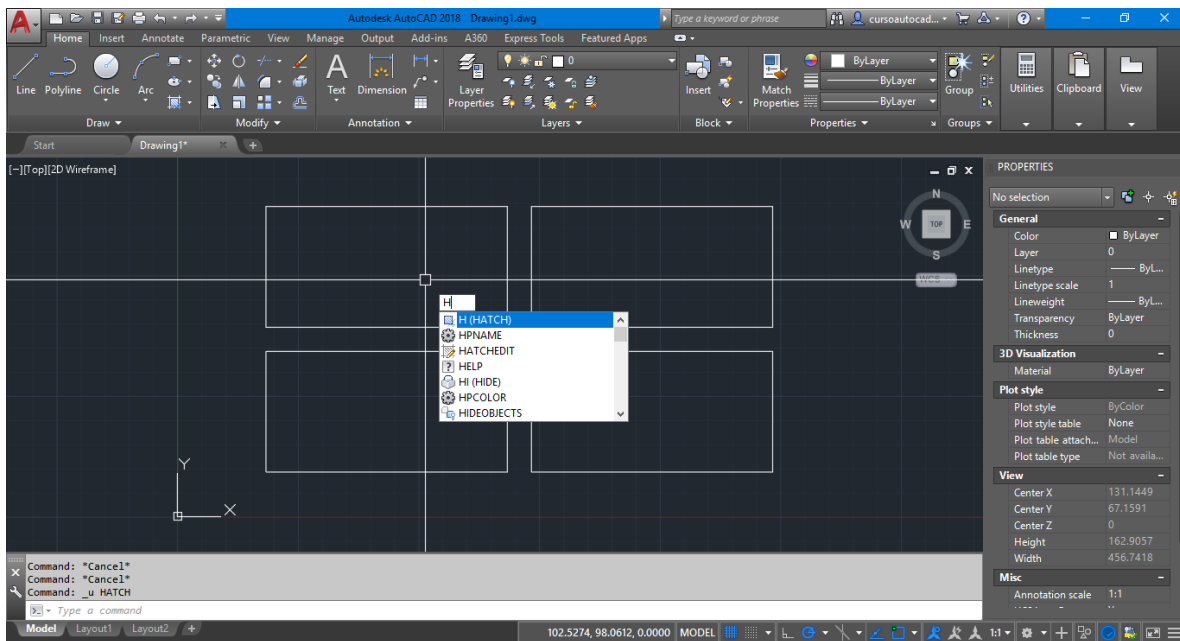


Hatch [Hatch (H); Sombcont (SB)]

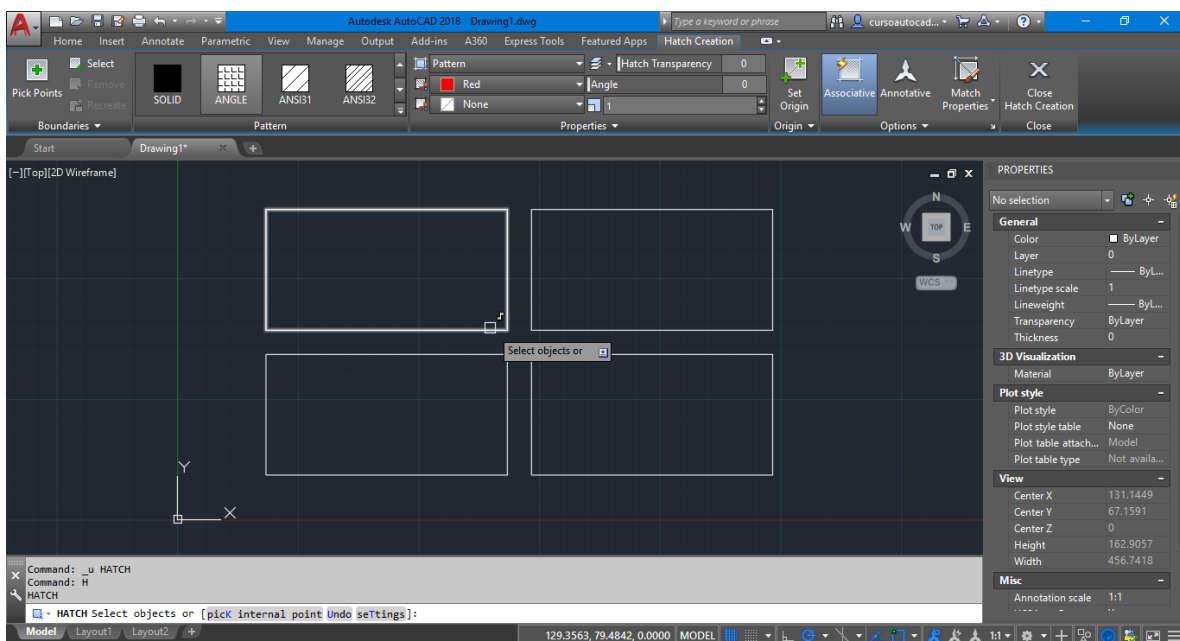
Crea un sombreado dentro de un área determinada.

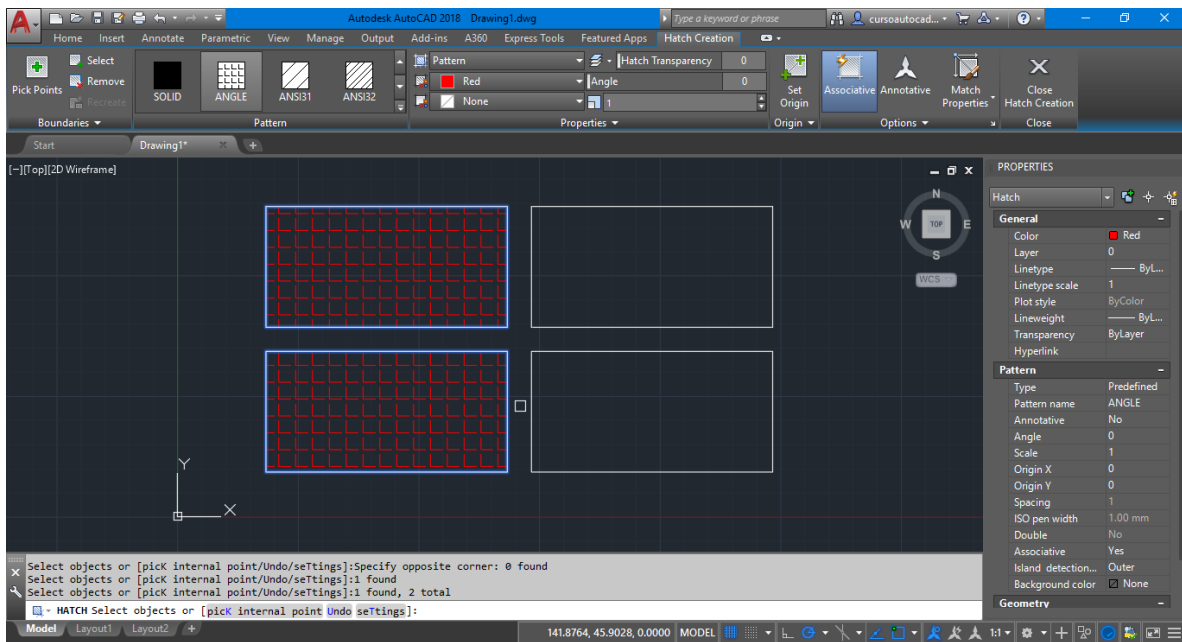
Procedimiento:

1. Podemos sombrar un objeto escribiendo (H), (Enter).

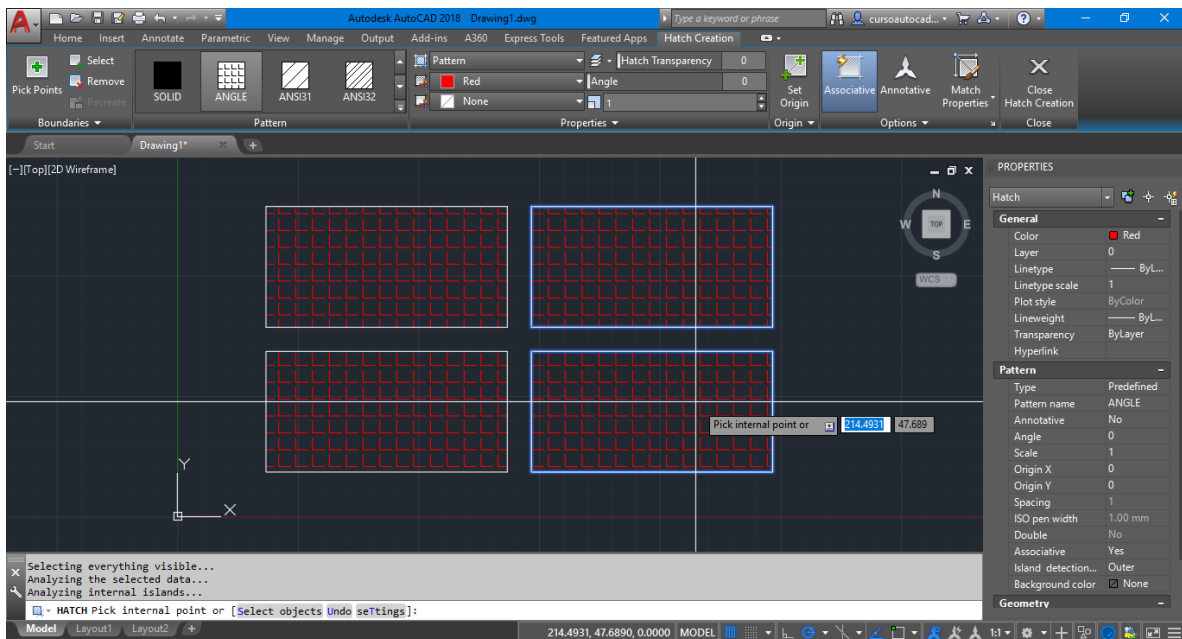


2. Seleccionamos con el mouse uno o varios objetos a sombrar.



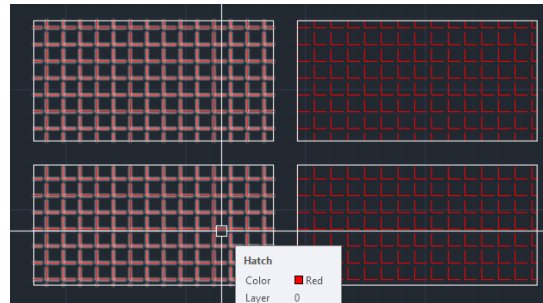


- Otra forma de sombreadar es cliqueando dentro de un área (en caso de no tener objetos como polilíneas), usando el comando Pick internal point (K).



Características de sombreados:

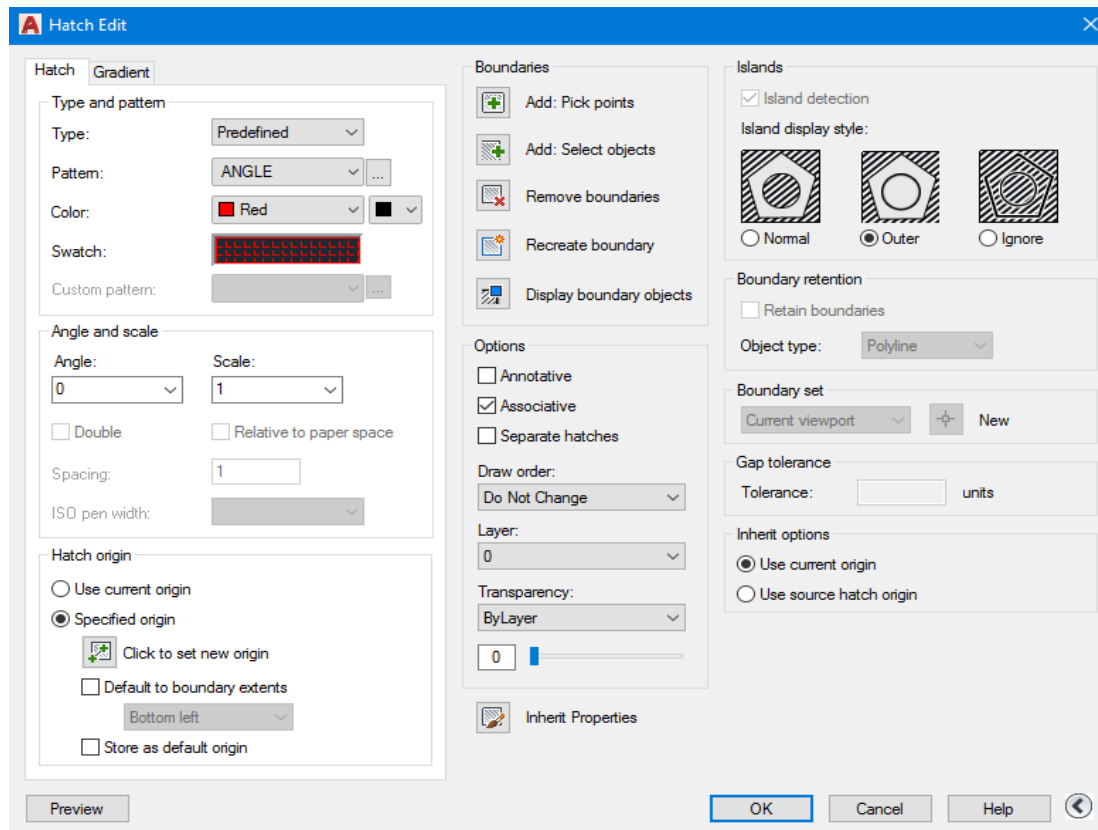
- Los sombreados son determinados dentro de un área y poseen un punto de origen.
- Los sombreados de patrones no son líneas separadas, pero podemos explotarlos para que así sea.
- Varios objetos sombreados pueden pertenecer a un mismo grupo de sombreado, pudiendo así agregar objetos nuevos a los sombreados existentes.



Edición de sombreados:

Podemos editar el sombreado de varias formas:

- Desde la solapa superior en la barra de ribbons cuando seleccionamos un Hatch.
- Usando el comando [Hatchedit (HE); Editsomb (EB)], nos abre una ventana para la edición del Hatch.
- Haciendo clic derecho en un sombreado y seleccionando la opción Hatch edit.



Esta ventana posee todas las características modificables de los sombreados, procedemos a explicar las más importantes:

Solapa Type and Pattern (Tipo y Patrón):

- **Color:** Podemos cambiar el color del sombreado y el color del patrón.
- **Swatch:** Podemos cambiar el patrón del sombreado, dentro de una selección que posee AutoCAD o creando patrones nuevos.

Solapa Angle and Scale (Ángulo y Escala):

- **Angle:** Podemos cambiar el ángulo del sombreado.
- **Scale:** Podemos cambiar la escala del sombreado.

Solapa Hatch Origin (Origen del Hatch):

- **Use current origin:** Usa el origen del sombreado por defecto.
- **Specified origin:** Podemos cambiar el punto de origen del sombreado.
- **Default to boundary extents:** Podemos llevar el origen a un vértice de la región creada.

Solapa Boundaries (Contornos):

- **Add: Pick Points:** Agregamos un sombreado, cliqueando dentro de un área.
- **Add: Select objects:** Agregamos un sombreado, seleccionando un objeto.
- **Remove boundaries:** Eliminamos un contorno del sombreado.
- **Recreate boundary:** Volvemos a crear un contorno que podemos asociar al sombreado.

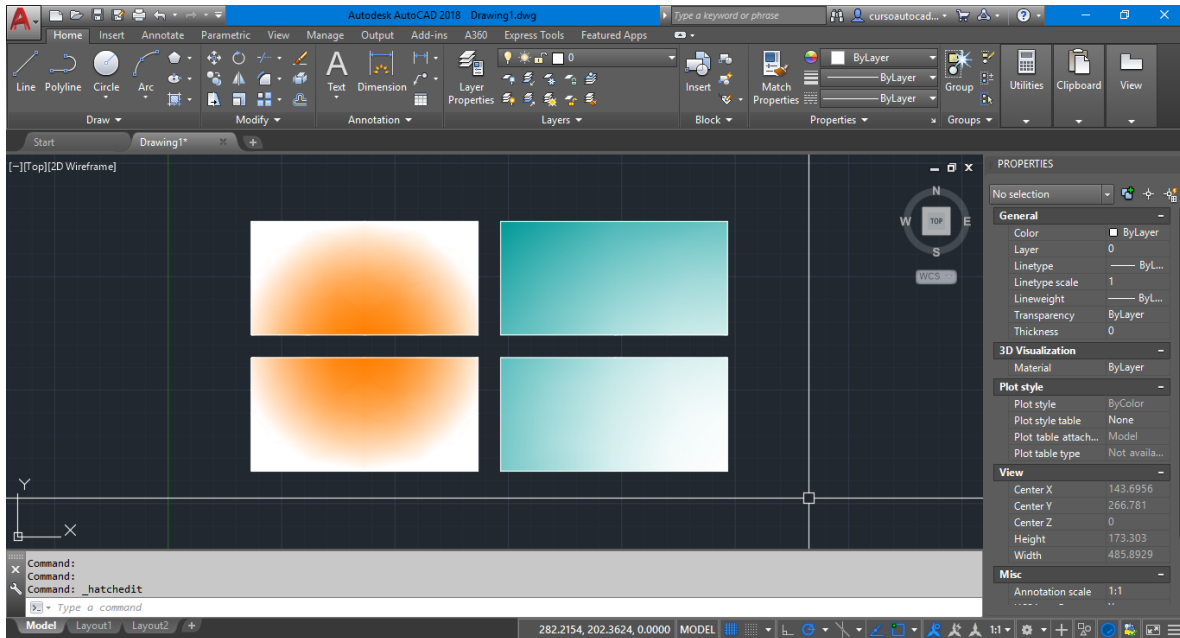
Solapa Options (Opciones):

- **Annotative:** Otorga la característica de anotativo al sombreado.
- **Associative:** Otorga la característica de asociativo al sombreado (el sombreado se regenera al modificar el contorno de los objetos).
- **Separate Hatches:** Separa los sombreados.
- **Recreate boundary:** Volvemos a crear un contorno que podemos asociar al sombreado.
- **Draw Order:** Podemos modificar el orden de dibujo del sombreado con respecto al dibujo o al objeto.
- **Layer:** Podemos modificar la capa a la que pertenece el sombreado.
- **Transparency:** Podemos modificar la transparencia del sombreado con respecto a la capa, bloque o un valor personalizado.
- **Inherit Properties:** Podemos copiar las propiedades de otro sombreado existente.

Solapa Islands (Islas):

- **Normal:** Los sombreados consecutivos se apagan.
- **Outer:** Los sombreados internos se apagan.
- **Ignore:** Muestra todos los sombreados sin importar regiones internas.

Otro tipo de sombreado es el gradiente, este es un sombreado en degradado de uno o dos colores, estos son usados normalmente para generar la sensación de iluminación en objetos, por ejemplo, ventanas.



La solapa Gradient se encuentra a la derecha de la solapa Hatch y posee las siguientes características:

Solapa Color (Color):

- **One / Two Colors:** Podemos elegir si queremos uno o dos colores y cambiarlos.
- **Tipo de degradado:** Son nueve opciones de degradados diferentes.

Solapa Orientation (Orientacion):

- **Centered:** Modifica el origen del degradado a el centro o al vértice superior izquierdo.
- **Angle:** Podemos modificar el ángulo del degradado.