

Superfici intonacate StoSignature

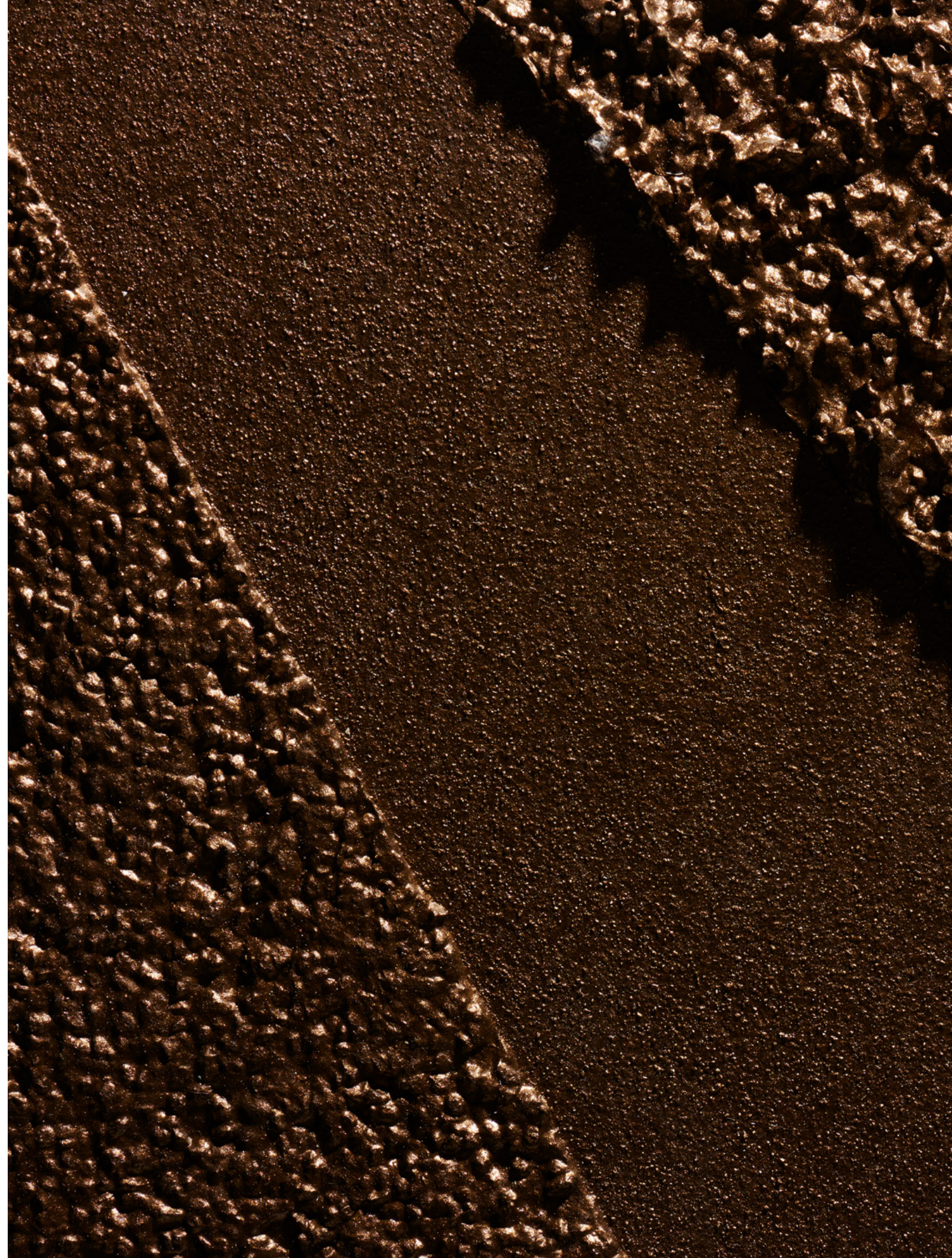


Liberate la vostra creatività con gli intonaci per facciate StoSignature

Gli intonaci e i colori per le facciate sono da sempre strumenti senza tempo per architetti e applicatori per esprimere la creatività. StoSignature vi invita a un viaggio attraverso un mondo di facciate affascinanti in cui i progettisti, in collaborazione con Sto, lasciano il loro segno nel paesaggio architettonico.

La nostra promessa: un sistema diversificato e sofisticato di combinazioni di materiali e tecniche innovative per facciate intonacate. Sto combina tutte le fasi dal concept alla realizzazione e dà vita al vostro progetto.

Siete pronti a stabilire nuovi standard di architettura?





Armonizzare colori e texture

Date nuova espressione al vostro progetto architettonico mescolando senza limiti una sinfonia di colori e texture. Per facciate assolutamente inconfondibili.



Texture, ottimizzazione, trasformazione

Progettare in modo versatile, con profondità e carattere. Trasformate la vostra facciata in qualcosa di unico con texture, materiali aggiuntivi e rivestimenti.



L'artigianato incontra l'arte

Aggiungete un tocco di artigianalità ai vostri progetti con tecniche manuali e date alle vostre facciate un tratto personale e inaspettato.



Ripensare il potenziale dei materiali

L'intonaco per facciate è in grado di creare un'estetica accattivante e di combinare texture e colori in modo da essere un eccellente sostituto di materiali come cemento, metallo, legno e mattoni: un elemento prezioso per nuove costruzioni, ampliamenti e ristrutturazioni.

Note legali

Si fa notare che le informazioni, le immagini, i disegni, gli schemi e le descrizioni, sia tecniche che generali, contenuti in questo catalogo sono da intendersi solo come esempi generici ed esemplificativi del funzionamento base di sistemi e prodotti. Non si fa riferimento alle dimensioni esatte dei materiali. L'utilizzo e la completezza devono essere verificati di volta in volta dal tecnico applicatore o dal cliente, sotto la loro responsabilità. Gli elementi adiacenti sono rappresentati solo schematicamente. Tutte le informazioni devono essere adattate alle condizioni locali e non devono essere intese come pianificazione del lavoro o come planimetrie, pianificazioni di dettaglio o istruzioni di montaggio. E' necessario attenersi alle specifiche tecniche dei singoli prodotti contenute nelle relative Schede tecniche e descrizioni / omologazioni di sistema.

Manuale

Indice

1. Sistema modulare

1.1 Moduli

1.2 Texturen

1.3 Effects

1.4 Impressioni

2. Referenze

3. Indicazioni e consigli



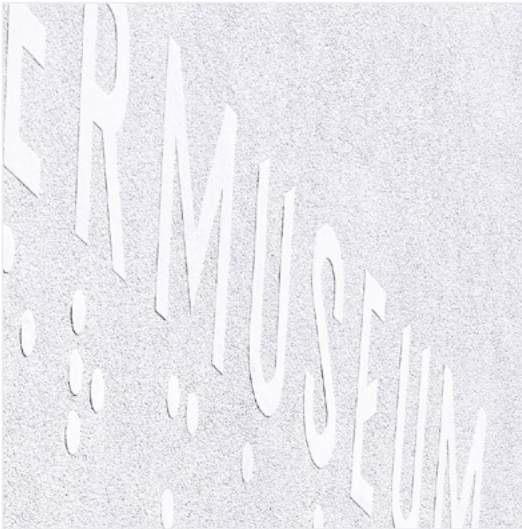
StoSignature

Sistema modulare

Texture:
Rough 1

+

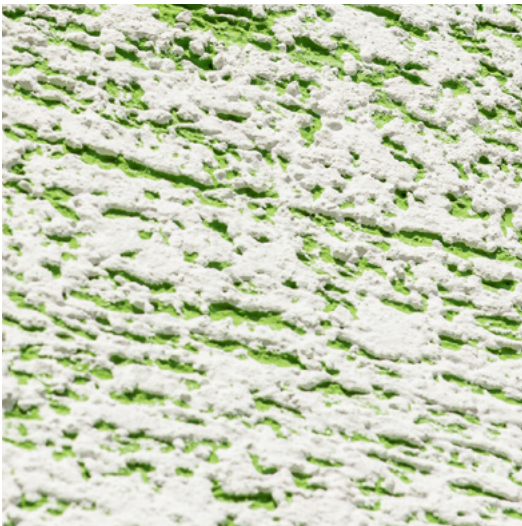
Effect:
2.Texture
Defined



Texture:
Linear 2

+

Effect:
Coating
Partial



Texture:
Rough 30

+

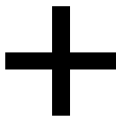
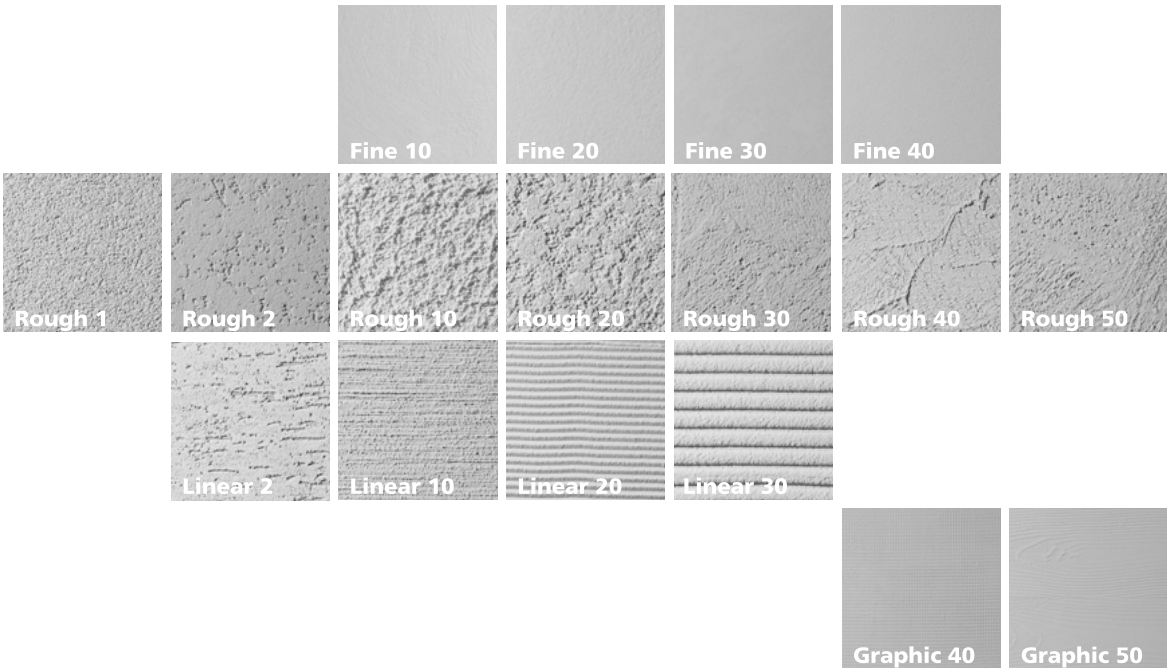
Effect:
Granulate 30



StoSignature Moduli

Textures

La categoria Textures comprende superfici intonacate dei gruppi Fine, Rough, Linear e Graphic.



+Effects

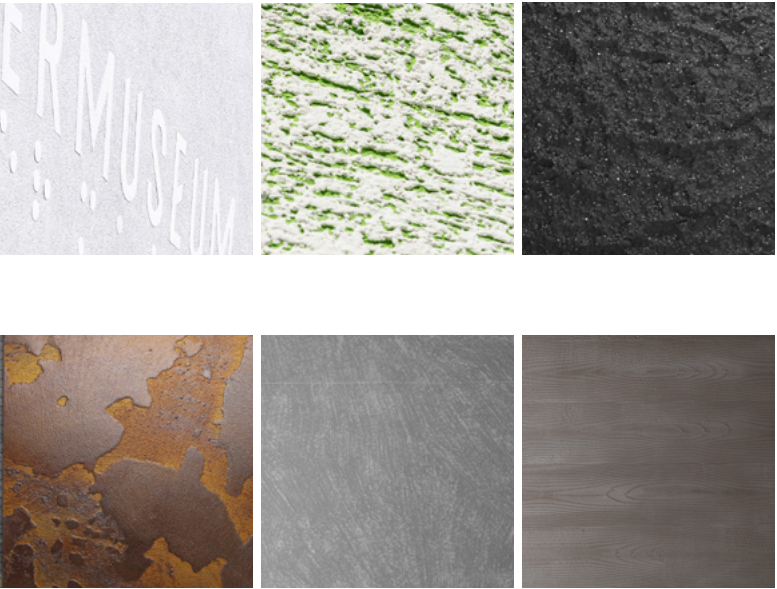
Nella categoria Effects, queste texture possono essere ulteriormente personalizzate con intonaco (Textures), rivestimenti colorati (Coatings) o granulati (Granulates) su tutta la superficie (Total), parzialmente (Partial) o con la tecnica dello stencil (Defined).

2.Texture Total	2.Texture Partial	2.Texture Defined
Coating Total	Coating Partial	Coating Defined
Granulati Total	Granulati Partial	Granulati Defined



=Endless Possibilities

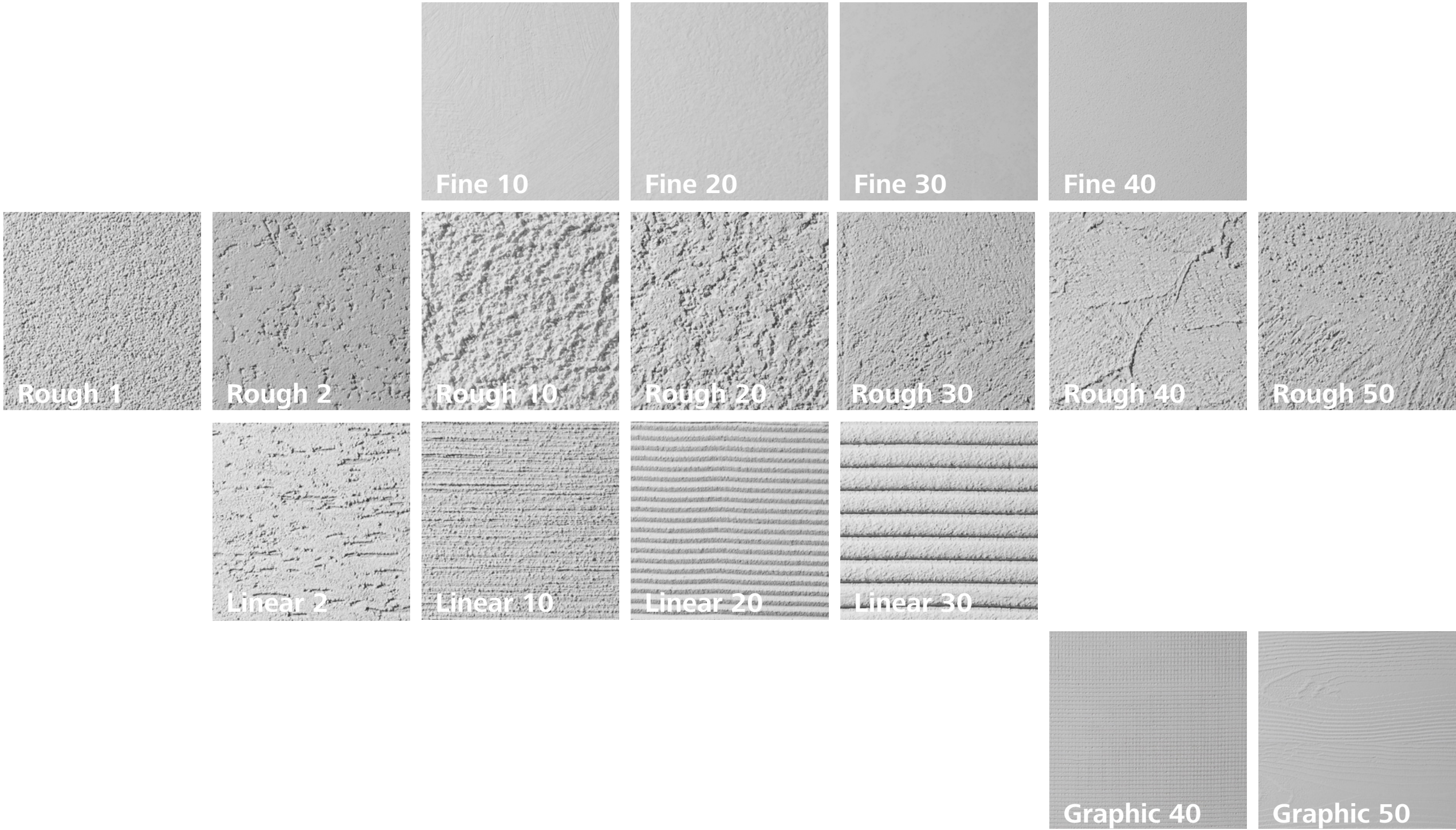
Non importa quale sia il design ideato: StoSignature con le sue molteplici combinazioni è il sistema modulare ideale per realizzarla.



=Impressions

La categoria Impressions comprende combinazioni prefinito di texture e effetti in legno e metallo e calcestruzzo.

StoSignature
Visione d'insieme delle
texture



maggiori informazioni
(ad es. descrivere correttamente le superfici)
cfr. Indicazioni e consigli

StoSignature

Texture: Fine 10



Designazione della texture (colloquiale):
Effetto calcestruzzo, scanalato, intonaco liscio, struttura scanalata

Descrizione della texture (breve):
Intonaco fine, scanalato e carteggiato

Attività:
Levigare e carteggiare

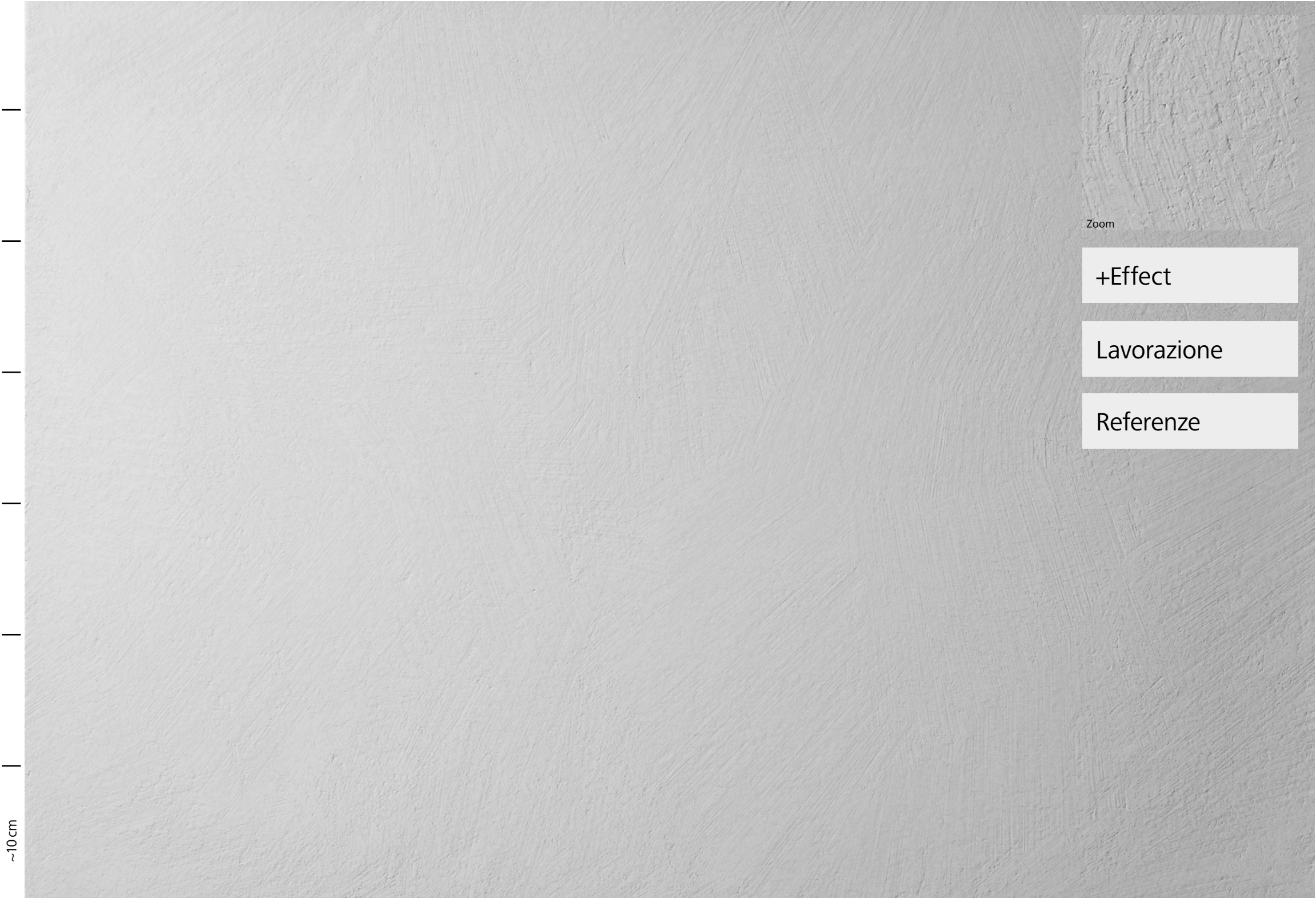
Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco si ottiene levigando e testurizzando l'intonaco fine su una texture [Rough 1](#) e successiva levigatura dei rilievi dopo l'essiccazione.

Prodotti organici esterni:
Stolit K 1.5 + Milano
Stolit K 2.0/3.0 + MP
StoSilco K 2.0/3.0 + MP
StoSil K 2.0/3.0 + MP

Campione standard in esposizione:
Texture: Fine 10
(Prodotto) Stolit K 1.5 + Stolit Milano
(Tonalità) AC 16040

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit K 1.5 (applicare, testurizzare) 10 min./m² 2,3 kg/m²
Stolit Milano (applicare, testurizzare, carteggiare) 10 min./m² 1,0 kg/m²
Pulire dopo l'essiccazione 2 min./m²

Indicazione e consiglio:
L'aspetto della texture finale è definito dalle dimensioni dell'utensile, dalla direzione della lisciatura e dal grado di levigatura. Le lavorazioni che richiedono una maggiore carteggiatura devono essere calcolate separatamente e sono definite come [Fine 11](#).
Le varianti di lavorazione con K 3.0 + MP danno un risultato ottico diverso e devono essere calcolate separatamente.



Stolit K 1.5 (16285)/Stolit Milano (16285)

StoSignature

Texture: Fine 11



Designazione della texture (colloquiale):
Effetto calcestruzzo, scanalato, intonaco liscio

Descrizione della texture (breve):
Intonaco fine, scanalato e molto carteggiato

Attività:
Levigare e carteggiare

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco si ottiene levigando e testurizzando l'intonaco fine su una texture [Rough 1](#) e carteggiando poi i rilievi dopo l'essiccazione.

Prodotti organici esterni:
Stolit K 1.5 + Milano
Stolit K 2.0/3.0 + MP
StoSilco K 2.0/3.0 + MP
StoSil K 2.0/3.0 + MP

Campione standard in esposizione:
Texture: Fine 11
(Prodotto) Stolit K 1.5 + Stolit Milano
(Tonalità) AC 16040

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
si veda Fine 10 con maggiore lavoro di carteggiatura

Indicazione e consiglio:
Variante di lavorazione di [Fine 10](#) con maggiore carteggiatura. L'aspetto della texture finale è definito dalle dimensioni dell'utensile, dalla direzione della lisciatura e dal grado di levigatura. Le varianti di lavorazione con K 3.0 + MP danno un risultato ottico diverso e devono essere calcolate separatamente. Se si desidera ottenere un risultato quasi piano e liscio, fare riferimento alla texture [Fine 30](#).



Stolit K 1.5 (16285)/Stolit Milano (16285)

StoSignature

Texture: Fine 20



Designazione della texture (colloquiale):
Effetto calcestruzzo, frattazzato, intonaco liscio

Descrizione della texture (breve):
Intonaco fine, frattazzato e carteggiato

Attività:
Levigare e carteggiare

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco si ottiene levigando e testurizzando (frattazzando) l'intonaco fine su una texture [Rough 1](#) e successiva levigatura dei rilievi dopo l'essiccazione.

Prodotti organici esterni:
Stolit K 1.5 + Milano
Stolit K 2.0/3.0 + MP
StoSilco K 2.0/3.0 + MP
StoSil K 2.0/3.0 + MP

Campione standard in esposizione:
Texture: Fine 20
(Prodotto) Stolit K 1.5 + Stolit Milano
(Tonalità) AC 16040

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit K 1.5 (applicare, testurizzare) 10 min./m² 2,3 kg/m²
Stolit Milano (applicare, testurizzare, carteggiare) 14 min./m² 1,2 kg/m²
Pulire dopo l'essiccazione 2 min./m²

Indicazione e consiglio:
L'aspetto della texture finale è definito dal grado di levigatura. Le lavorazioni che richiedono una maggiore carteggiatura devono essere calcolate separatamente e sono definite come [Fine 21](#).
Le varianti di lavorazione con K 3.0 + MP danno un risultato ottico diverso e devono essere calcolate separatamente.



Stolit K 1.5 (16285)/Stolit Milano (16285)

Zoom

+Effect

Lavorazione

Referenze

StoSignature

Texture: Fine 21



Designazione della texture (colloquiale):
Effetto calcestruzzo, frattazzato, intonaco liscio

Descrizione della texture (breve):
Intonaco fine, frattazzato e molto carteggiato

Attività:
Frattazzare e carteggiare

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco si ottiene levigando e testurizzando (frattazzando) l'intonaco fine su una texture [Rough 1](#) e carteggiando poi i rilievi dopo l'essiccazione.

Prodotti organici esterni:
Stolit K 1.5 + Milano
Stolit K 2.0/3.0 + MP
StoSilco K 2.0/3.0 + MP
StoSil K 2.0/3.0 + MP

Campione standard in esposizione:
Texture: Fine 21
(Prodotto) Stolit K 1.5 + Stolit Milano
(Tonalità) AC 16040

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
si veda Fine 20 con maggiore lavoro di carteggiatura

Indicazione e consiglio:
Variante di lavorazione di [Fine 20](#) con maggiore carteggiatura. L'aspetto della texture finale è definito dal grado di levigatura. Le varianti di lavorazione con K 3.0 + MP danno un risultato ottico diverso e devono essere calcolate separatamente.
Se si desidera ottenere un risultato quasi piano e liscio, fare riferimento alla texture [Fine 30](#).



Stolit K 1.5 (16285)/Stolit Milano (16285)

StoSignature

Texture: Fine 30



Designazione della texture (colloquiale):
Effetto calcestruzzo, intonaco liscio

Descrizione della texture (breve):
Intonaco fine, lisciato e carteggiato su tutta la superficie

Attività:
Levigare e carteggiare

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco si ottiene lisciando l'intonaco fine su una texture [Rough 1](#) e carteggiando poi i rilievi dopo l'essiccazione su tutta la superficie.

Prodotti organici esterni:
Stolit K 1.5 + Milano
Stolit K 2.0/3.0 + MP
StoSilco K 2.0/3.0 + MP
StoSil K 2.0/3.0 + MP

Campione standard in esposizione:
Texture: Fine 30
(Prodotto) Stolit K 1.5 + Stolit Milano
(Tonalità) AC 16040

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit K 1.5 (applicare, testurizzare) 10 min./m² 2,3 kg/m²
Stolit Milano (applicare 2 volte, testurizzare, carteggiare) 22 min./m² 2,2 kg/m²
Pulire dopo l'essiccazione 2 min./m²

Indicazione e consiglio:
L'aspetto della texture finale è definito dal grado di levigatura. Le varianti di lavorazione con K 3.0 + MP danno un risultato ottico diverso e devono essere calcolate separatamente.



Stolit K 1.5 (16285)/Stolit Milano (16285)

StoSignature

Texture: Fine 40



Designazione della texture (colloquiale):

Intonaco frattazzato, intonaco liscio

Descrizione della texture (breve):

Intonaco fine, frattazzato

Attività:

Frattazzare

Descrizione della texture (realizzazione):

La texture dell'intonaco si basa su una texture [Rough 1](#) e si ottiene rifinendo l'intonaco fine senza orientamento con frattazzi in feltro o spugne inumiditi su questa base essiccata.

Prodotti organici esterni:

Stolit K 1.5 + MP

StoSilco K 1.5 + MP

StoSil K 1.5 + MP

Prodotti minerali esterni:

StoMiral K 1.5 + MP

StoLevell Combi Plus + StoLevell Combi Plus

Campione standard in esposizione:

Texture: Fine 40

(Prodotto) Stolit K 1.5 + Stolit MP

(Tonalità) bianca

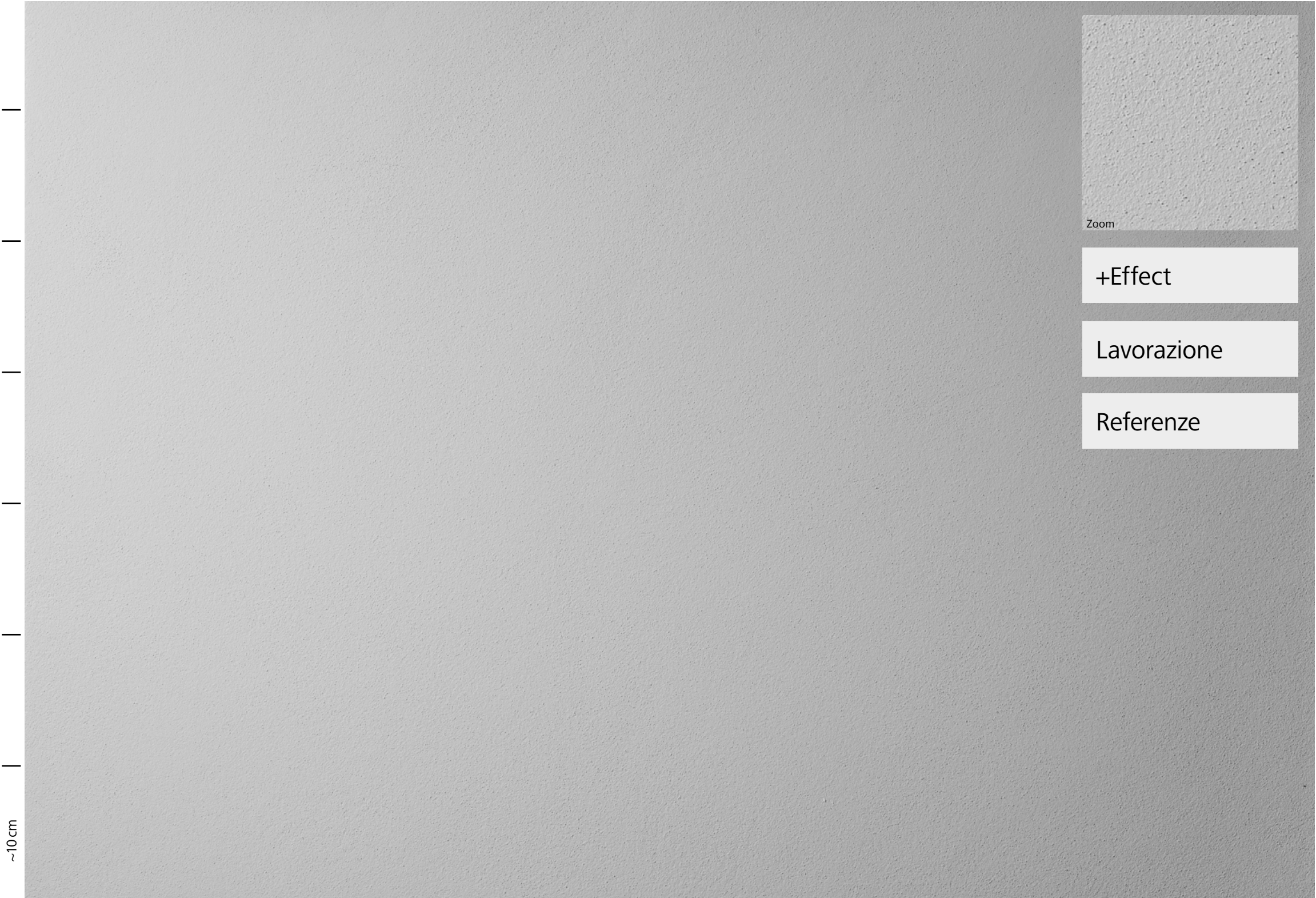
Indicazioni per il calcolo (non vincolante):

Stolit K 1.5 (applicare, testurizzare) 10 min./m² 2,5 kg/m²

Stolit MP (applicare, testurizzare) 10 min./m² 1,8 kg/m²

Indicazione e consiglio:

Se si rinuncia alla texture [Rough 1](#) come base per l'intonaco da frattazzare occorre provvedere ad una maggiore planarità del supporto. Su superfici contigue di maggiori dimensioni, la texture [Rough 1](#) garantisce una maggiore planarità. Una lavorazione in due strati direttamente su malta di armatura o intonaco di fondo con (Stolit, StoSilco, StoSil) MP richiede una maggiore capacità esecutiva dell'artigiano.



Stolit K 1.5 (16285)/Stolit MP (16285)

StoSignature

Texture: Rough 1



Designazione della texture (colloquiale):
Aspetto struttura piena, struttura piena, intonaco rigato, intonaco strollato, intonaco a struttura piena, intonaco strutturato

Descrizione della texture (breve):
Struttura piena, frattazzata non orientata

Attività:
frattazzare senza orientamento

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco è data dalla configurazione granulometrica del materiale da intonaco quando viene frattazzato senza orientamento a livello della granulometria; si ottiene una texture granulosa.

Prodotti organici esterni:
Stolit K 1.0 – 6.0
StoSilco K 1.0 – 3.0
StoSil K 1.0 – 3.0

Prodotti minerali esterni:
StoMiral K 1.0 – 6.0

Campione standard in esposizione:
Texture: Rough 1
(Prodotto) Stolit K 1.5
(Tonalità) bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit K 1.5 (applicare, testurizzare) 13 min./m² 2,3 kg/m²



Stolit K 3.0 (16285)

StoSignature

Texture: Rough 2



Designazione della texture (colloquiale):
Intonaco a struttura rigata, intonaco a malta variegata, intonaco rigato, intonaco strollato

Descrizione della texture (breve):
Struttura rigata, frattazzata non orientata

Attività:
frattazzare senza orientamento

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco è data dalla configurazione granulometrica del materiale da intonaco quando viene frattazzato senza orientamento a livello della granulometria, poiché in questo caso la grana si sposta più liberamente si ottiene una texture granulosa e striata.

Prodotti organici esterni:
Stolit R 1.5 – 6.0
StoSilco R 1.5 – 3.0
StoSil R 1.5 – 3.0

Prodotti minerali esterni:
StoMiral R 1.5 – 6.0

Campione standard in esposizione:
Texture: Rough 2
(Prodotto) Stolit R 2.0
(Tonalità) bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit R 2.0 (applicare, testurizzare) 12 min./m² 2,7 kg/m²



Stolit R 3.0 (16285)

StoSignature

Texture: Rough 10



Designazione della texture (colloquiale):
Intonaco rustico, intonaco strutturato a rullo, intonaco a cazzuola

Descrizione della texture (breve):
Intonaco a texture grezza, applicato a rullo verso l'alto

Attività:
Applicare a rullo verso l'alto

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco è data dalla configurazione granulometrica e dall'applicazione a rullo verso l'alto o il basso del materiale da intonaco fresco, che viene distribuito verso l'alto in modo plastico.

Prodotti organici esterni:
Stolit K 3.0 – K 6.0/R 2.0 – R 6.0/Effect
StoSilco K 3.0/StoSilco R 2.0 – 3.0
StoSil K 3.0/R 2.0 – 3.0

Prodotti minerali esterni:
StoMiral K 3.0 – 6.0/R 2.0 – 6.0

Campione standard in esposizione:
Texture: Rough 10
(Prodotto) Stolit K 6.0
(Tonalità) bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit K 6.0 (applicare, testurizzare) 15 min./m² 7 kg/m²

Indicazione e consiglio:
Una tecnica semplice e molto razionale! Privilegiare una lavorazione a struttura piena 6.0 e Sto-Rullo decorativo Farfalla, che è la variante più sicura e pulita per ottenere un risultato uniforme. Per granulometrie più fini, la quantità di intonaco da testurizzare è meno e ciò complica il procedimento. Nelle lavorazioni con R si ottiene una texture dall'aspetto leggermente diverso, in cui la maggior quantità di materiale da modellare rende più visibili le tracce della rullatura verso l'alto. Attenzione, il materiale colorato tende a scaricare! La texture più sicura si ottiene con materiale minerale.



Stolit K 6.0 (16285)

StoSignature

Texture: Rough 20



Designazione della texture (colloquiale):
Intonaco a isole, intonaco a cavità, intonaco effetto quercia

Descrizione della texture (breve):
Intonaco a grana grossa, applicato a rullo verso l'alto e parzialmente lisciato

Attività:
Applicare a rullo verso l'alto e lisciare parzialmente

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco è data dalla configurazione granulometrica e dall'applicazione a rullo verso l'alto o il basso del materiale da intonaco fresco, che viene distribuito verso l'alto in modo plastico.e poi lisciato di nuovo fino a ottenere il risultato desiderato.

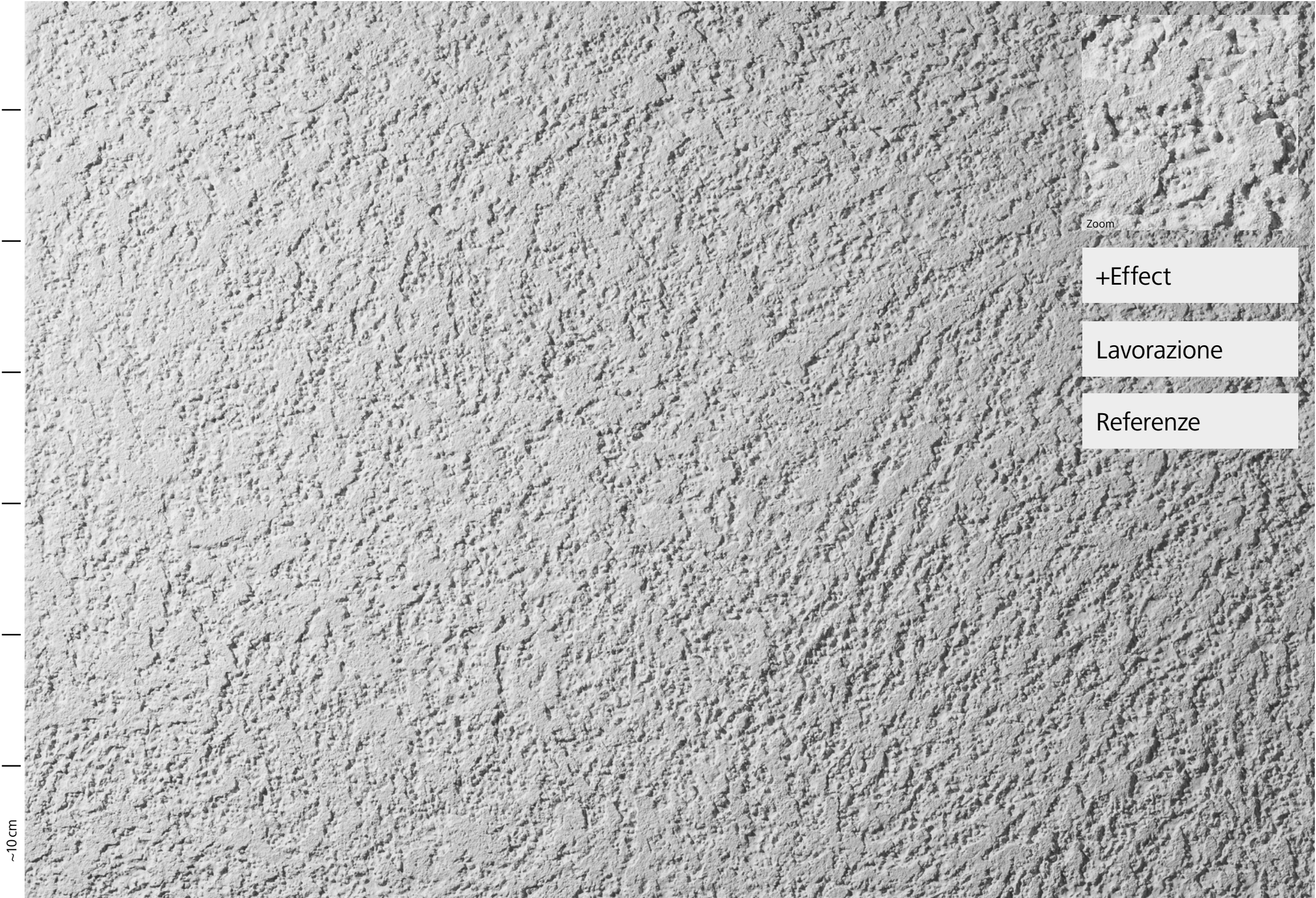
Prodotti organici esterni:
Stolit K 3.0 – K 6.0/R 2.0 – R 6.0/Effect
StoSilco K 3.0/StoSilco R 2.0 – 3.0
StoSil K 3.0/R 2.0 – 3.0

Prodotti minerali esterni:
StoMiral K 3.0 – 6.0/R 2.0 – 6.0

Campione standard in esposizione:
Texture: Rough 20
(Prodotto) Stolit Effect
(Tonalità) bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit R 6.0 (applicare, testurizzare) 17 min./m² 7 kg/m²

Indicazione e consiglio:
Ampliamento della texture [Rough 10](#) con il processo di lisciatura delle punte dell'intonaco. In questo caso privilegiare una lavorazione con R 6.0 e Sto-Rullo decorativo Farfalla. Con la maggior quantità di materiale da modellare, la formazione di "isole" risulta più visibile
Attenzione, il materiale colorato tende a scaricare!
La texture più sicura si ottiene con materiale minerale.



Stolit R 6.0 (16285)

StoSignature

Texture: Rough 30



Designazione della texture (colloquiale):
applicazione semplice

Descrizione della texture (breve):
Intonaco a texture grezza, levigato fino alla granulometria, senza rilievi

Attività:
lisciare fino alla granulometria

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco è data dalla configurazione granulometrica, dall'utensile utilizzato e dalla direzione di applicazione.

Prodotti organici esterni:
Stolit K 1.0 – K 6.0/R 1.5 – R 6.0/Effect
StoSilco K 1.0 – K 3.0/StoSilco R 1.5 – R 3.0
StoSil K 1.0 – 3.0/R 1.5 – 3.0

Prodotti minerali esterni:
StoMiral K 1.0 – 6.0/R 1.5 – 6.0

Campione standard in esposizione:
Texture: Rough 30
(Prodotto) Stolit R 6.0
(Tonalità) bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit Effect (applicare, testurizzare) 10 min./m² 4,5 kg/m²

Indicazione e consiglio:

Una tecnica semplice e molto razionale con un risultato dall'effetto artigianale!
Lavorando R in verticale si ottiene un risultato simile all'intonaco picchiettato.



Stolit Effect (16285)

StoSignature

Texture: Rough 40



Designazione della texture (colloquiale):
Intonaco a cazzuola, intonaco a colpo di cazzuola

Descrizione della texture (breve):
Intonaco a texture grezza, testurizzata non orientata, con rilievi

Attività:
Colpire / premere

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco è data dalla configurazione granulometrica, dall'utensile utilizzato e dal modo di colpire e premere sull'intonaco.

Prodotti organici esterni:
Stolit MP/K 1.0 – K 6.0/R 1.5 – R 6.0/Effect
StoSilco MP/K 1.0 – K 3.0/ StoSilco R 1.5 – R 3.0
StoSil MP/K 1.0 – 3.0/R 1.5 – 3.0

Prodotti minerali esterni:
StoMiral MP/K 1.0 – 6.0/R 1.5 – 6.0

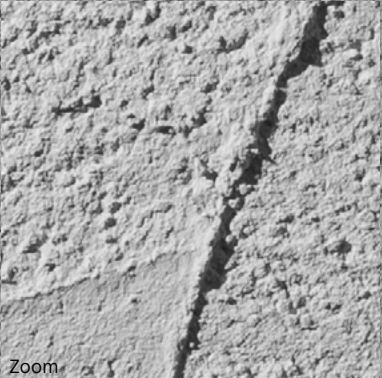
Campione standard in esposizione:
Texture: Rough 40
(Prodotto) Stolit Effect
(Tonalità) bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit Effect (applicare, testurizzare) 11 min./m² 5,5 kg/m²

Indicazione e consiglio:
Configurazione della granulometria, utensile utilizzato e lavorazione artigianale permettono innumerevoli varianti di esecuzione. Nel caso di lavorazioni organiche, fare attenzione che le punte e i rilievi dell'intonaco non colino e non si spezzino. Rilievi più marcati si ottengono con lavorazioni minerali.



Stolit Effect (16285)



+Effect

Lavorazione

Referenze



StoSignature

Texture: Rough 50



Designazione della texture (colloquiale):
Intonaco a colpo di cazzuola dilavato, intonaco rustico tipo convento, intonaco campagnolo

Descrizione della texture (breve):
Intonaco a texture grezza, dilavato

Attività:
Colpire/premere e dilavare

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco è data dalla configurazione granulometrica, dal modo di colpire e premere sull'intonaco e dal successivo dilavamento con spazzole o spugne.

Prodotti organici esterni:
Stolit MP/K 1.0 – K 6.0/R 1.5 – R 6.0/Effect
StoSilco MP/K 1.0 – K 3.0/StoSilco R 1.5 – R 3.0
StoSil MP/K 1.0 – 3.0/R 1.5 – 3.0

Prodotti minerali esterni:
StoMiral MP/K 1.0 – 6.0/R 1.5 – 6.0

Campione standard in esposizione:
Texture: Rough 50
(Prodotto) Stolit Effect
(Tonalità) bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit Effect (applicare, testurizzare) 15 min./m² 5,5 kg/m²

Indicazione e consiglio:
Ampliamento della texture [Rough 40](#) con il processo dilavamento. Fare attenzione a non usare troppa acqua per il dilavamento. Ciò può portare alla formazione di crepe o a colature visibili, e nel caso del materiale minerale anche allo scolorimento.



Stolit Effect (16285)

Zoom

+Effect

Lavorazione

Referenze



StoSignature

Texture: Linear 2



Designazione della texture (colloquiale):
Intonaco a struttura rigata, intonaco a malta variegata

Descrizione della texture (breve):
Struttura rigata, frattazzata orientata

Attività:
frattazzare con orientamento

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco è data dalla configurazione granulometrica (scarto di vagliatura) del materiale dell'intonaco quando viene frattazzato con orientamento a livello della granulometria. Dato che in questo caso il grano può muoversi più liberamente si ottiene una texture con scanalature orientate.

Prodotti organici esterni:
Stolit R 1.5 – 6.0
StoSilco R 1.5 – 3.0
StoSil R 1.5 – 3.0

Prodotti minerali esterni:
StoMiral R 2.0 – 6.0

Campione standard in esposizione:
Texture: Linear 2
(Prodotto) Stolit R 3.0
(Tonalità) bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit R 3.0 (applicare, testurizzare) 13 min./m² 4 kg/m²



Stolit R 3.0 (16285)

StoSignature

Texture: Linear 10



Designazione della texture (colloquiale):
Intonaco a proiezione, tecnica di striatura

Descrizione della texture (breve):
intonaco a texture orientata, tirato

Attività:
Rigare/spazzolare

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco è data dalla configurazione granulometrica, dall'utensile utilizzato e dal tipo di rigatura.

Prodotti organici esterni:
Stolit K 1.0 – K 6.0/R 1.5 – R 6.0/Effect
StoSilco K 1.0 – K 3.0/StoSilco R 1.5 – R 3.0
StoSil K 1.0 – 3.0/R 1.5 – 3.0

Prodotti minerali esterni:
StoMiral K 1.0 – 6.0/R 1.5 – 6.0
StoLevell Combi Plus

Campione standard in esposizione:
Texture: Linear 10
(Prodotto) Stolit Effect
(Tonalità) bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit Effect (applicare, testurizzare) 12 min./m² 4,5 kg/m²

Indicazione e consiglio:
Una tecnica semplice e molto razionale! Privilegiare la lavorazione con Stolit Effect (ev. da diluire. Attenzione: il materiale colorato tende a scaricare!). Le lavorazioni con R danno un risultato più lineare rispetto a quelle con K. In questo caso prevale la percentuale di grani, ma la lavorazione è più sicura.



Stolit Effect (16285)

StoSignature

Texture: Linear 20



Designazione della texture (colloquiale):
pettinato fine

Descrizione della texture (breve):
intonaco a texture orientata, fine, tirato/pettinato

Attività:
Rigare / pettinare (spazzolare)

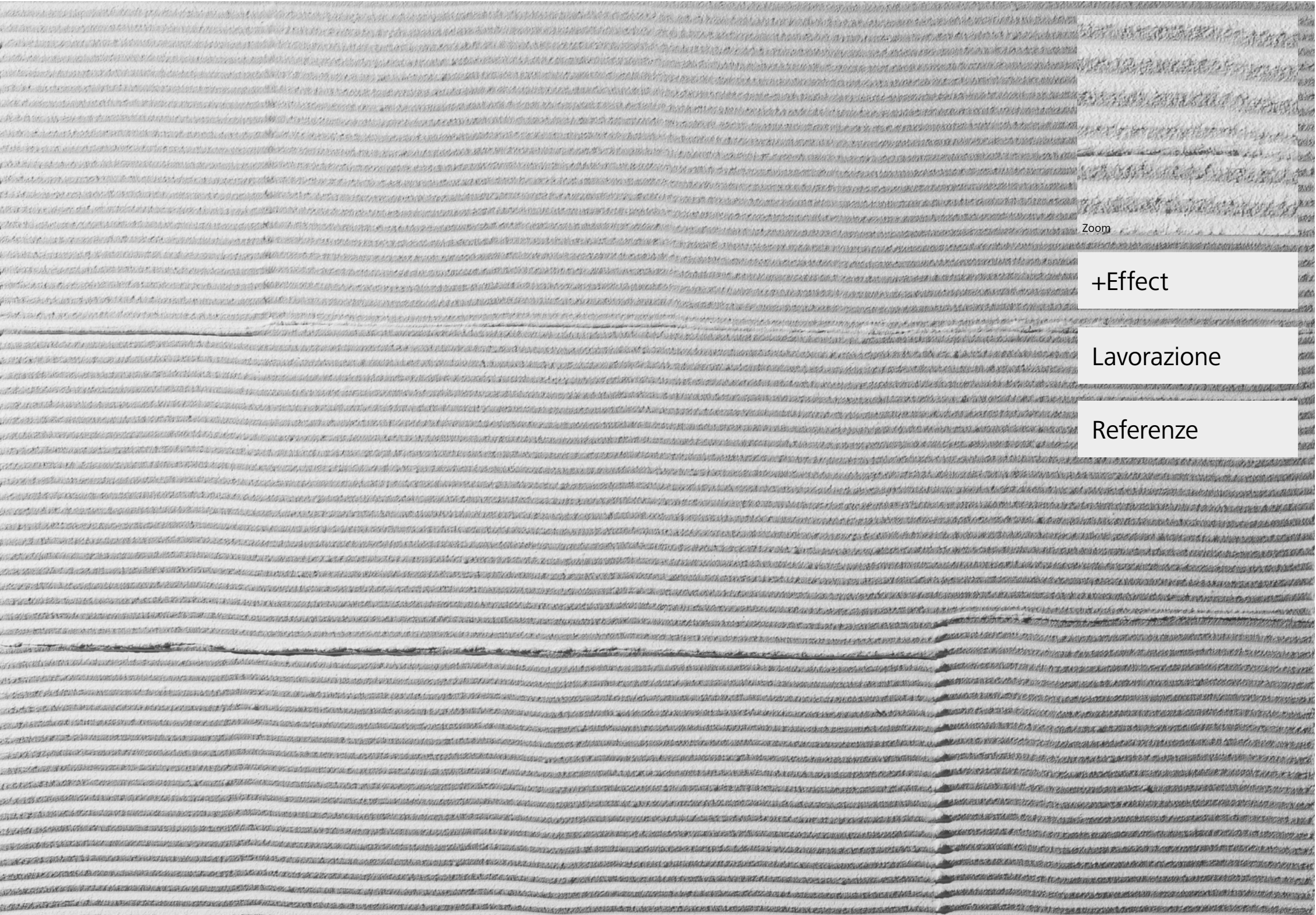
Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco è data dalla configurazione dell'utensile e dal materiale utilizzato per la rigatura o spazzolatura orientata.

Prodotti esterni:
Stolit MP
StoSilco MP
StoSil MP
StoMiral MP

Campione standard in esposizione:
Texture: Linear 20
(Prodotto) Stolit MP
(Tonalità) bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit MP (applicare, testurizzare) 53 min./m² 4 kg/m²
(in base all'utensile, qui lama dentata 92)

Indicazione e consiglio:
Attenzione: è richiesta una grande abilità artigianale! Per un risultato quasi perfetto gli intervalli e gli angoli devono essere rimodellati come stucco! Se possibile dividere le aree in sottozone senza problemi di collegamento.
Grande variabilità grazie a utensili personalizzati. Attenzione: Sto non produce utensili! Gli utensili personalizzati dovrebbero essere realizzati da un costruttore di utensili (metalmeccanico).
Rilievi più marcati si ottengono con materiale minerale (si veda [Linear 30](#)). La struttura richiede un sistema di verniciatura completo con mano di fondo e due mani di rivestimento di finitura.



Stolit MP (16285)

StoSignature

Texture: Linear 30



Designazione della texture (colloquiale):
pettinato grezzo

Descrizione della texture (breve):
intonaco a texture orientata, grezza, tirato/pettinato

Attività:
Rigare/pettinare (spazzolare)

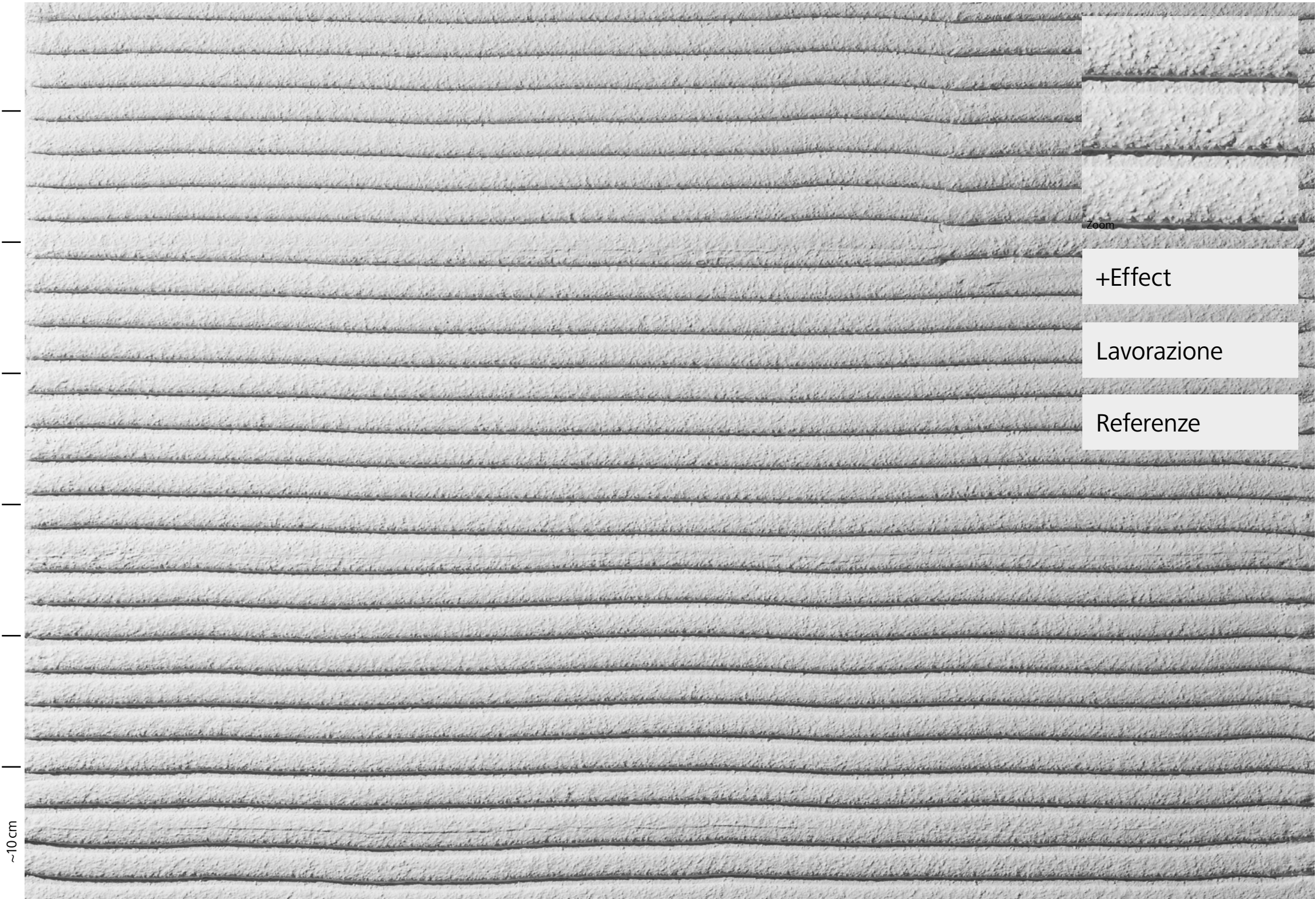
Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco è data dalla configurazione dell'utensile e dal materiale utilizzato per la rigatura o spazzolatura orientata.

Prodotti esterni:
StoLevell Combi Plus
StoLevell Uni

Campione standard in esposizione:
Texture: Linear 30
(Prodotto) StoLevell Combi Plus
(Tonalità) bianca (applicazione di pittura)

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
StoLevell Combi Plus (applicare, testurizzare) 60 min./m²
7 kg/m² (in base all'utensile, qui lama dentata M1)

Indicazione e consiglio:
Attenzione: è richiesta una grande abilità artigianale! Per un risultato quasi perfetto gli intervalli e gli angoli devono essere rimodellati come stucco! Se possibile dividere le aree in sottozone senza problemi di collegamento.
Grande variabilità grazie a utensili personalizzati. Attenzione: Sto non produce utensili! Gli utensili personalizzati dovrebbero essere realizzati da un costruttore di utensili (metalmeccanico).
Rilievi più marcati si ottengono con materiale minerale (si veda [Linear 30](#)). La struttura richiede un sistema di verniciatura completo con mano di fondo e due mani di rivestimento di finitura.



StoLevell Combi Plus (naturale)/StoColor Fungasil (16285)

StoSignature

Texture: Graphic 40



Designazione della texture (colloquiale):

Stampigliatura a rete

Descrizione della texture (breve):

Intonaco fine, applicare parzialmente su una rete

Attività:

Premere / stampigliare / goffrare

Descrizione della texture (realizzazione):

La texture dell'intonaco si ottiene incorporando una rete nell'intonaco fine che viene poi rimossa.

Prodotti organici esterni:

Stolit Milano/MP

StoSilco MP

StoSil MP

Campione standard in esposizione:

Texture:	Graphic 40
(Prodotto)	Stolit Milano
(Tonalità)	bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):

Stolit Milano (applicare, testurizzare) 25 min./m² 2,5 kg/m²

Indicazione e consiglio:

Con la stampigliatura con pezzi di rete si ottiene una griglia che dovrebbe essere pianificata in precedenza. La texture stessa può essere influenzata dalle diverse dimensioni delle maglie. Il nome [Graphic 41](#) indica una modifica di questa tecnica.



Stolit Milano (16285)

StoSignature

Texture: Graphic 41



Designazione della texture (colloquiale):

-

Descrizione della texture (breve):

Intonaco fine, applicato tramite rete e pettinato

Attività:

Premere / stampigliare / goffrare e pettinare

Descrizione della texture (realizzazione):

La texture dell'intonaco si ottiene incorporando una rete nell'intonaco fine, che viene poi pettinata in modo non orientato e quindi estratta dall'intonaco.

Prodotti organici esterni:

Stolit Milano/MP
StoSilco MP
StoSil MP

Campione standard in esposizione:

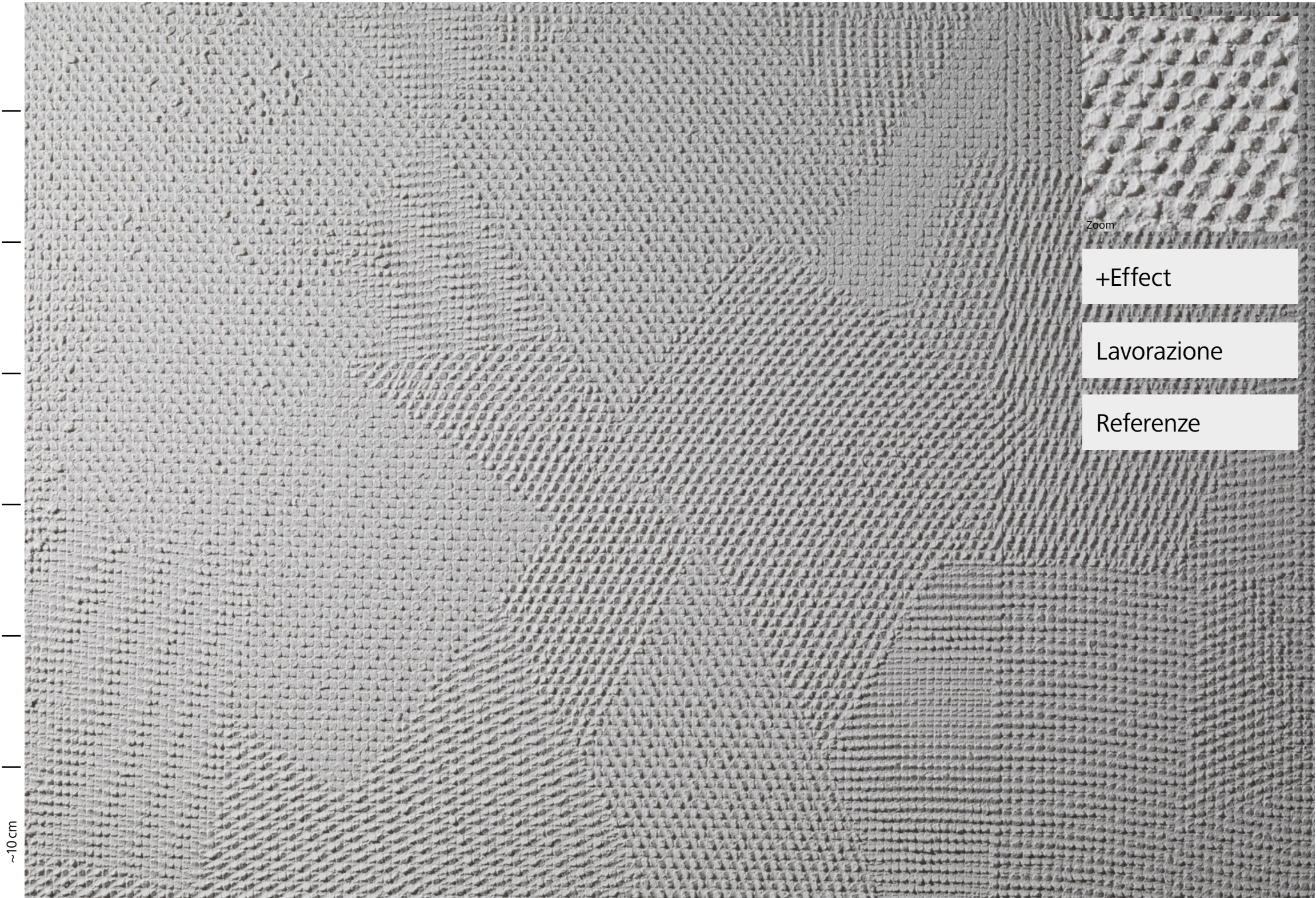
Texture:	Graphic 41
(Prodotto)	Stolit MP
(Tonalità)	16286

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):

Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

Indicazione e consiglio:

Ampliamento della texture [Graphic 40](#) con il processo di pettinatura con l'apposizione di una rete, che non è ancora stata rimossa. Con la stampigliatura con pezzi di rete si ottiene una griglia che dovrebbe essere pianificata in precedenza. La texture stessa può essere influenzata dalle diverse dimensioni delle maglie, dal profilo di pettinatura e dal tipo di pettinatura.



Stolit MP (16285)

StoSignature

Texture: Graphic 50



Designazione della texture (colloquiale):
Aspetto legno, struttura con tavole di legno

Descrizione della texture (breve):
Intonaco fine, tirato con timbro

Attività:
Stampigliare e rigare

Descrizione della texture (realizzazione):
La texture dell'intonaco si ottiene con la stampigliatura a striature eseguita con un timbro in gomma e la lavorazione di singole tavole.

Prodotti organici esterni:
Stolit K 1.5 + MP + Milano

Campione standard in esposizione:
Texture: Graphic 50
(Prodotto) Stolit Milano
(Tonalità) 16292

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit Milano (applicare, testurizzare) 35 min./m² 3,4kg/m²

Indicazione e consiglio:
E' richiesta una maggiore planarità del supporto.
Come base raccomandiamo la texture [Fine 40](#).
Con la colorazione e la successiva applicazione di una velatura ([+Effect: Coating 21](#)) è possibile creare diverse varianti effetto legno.



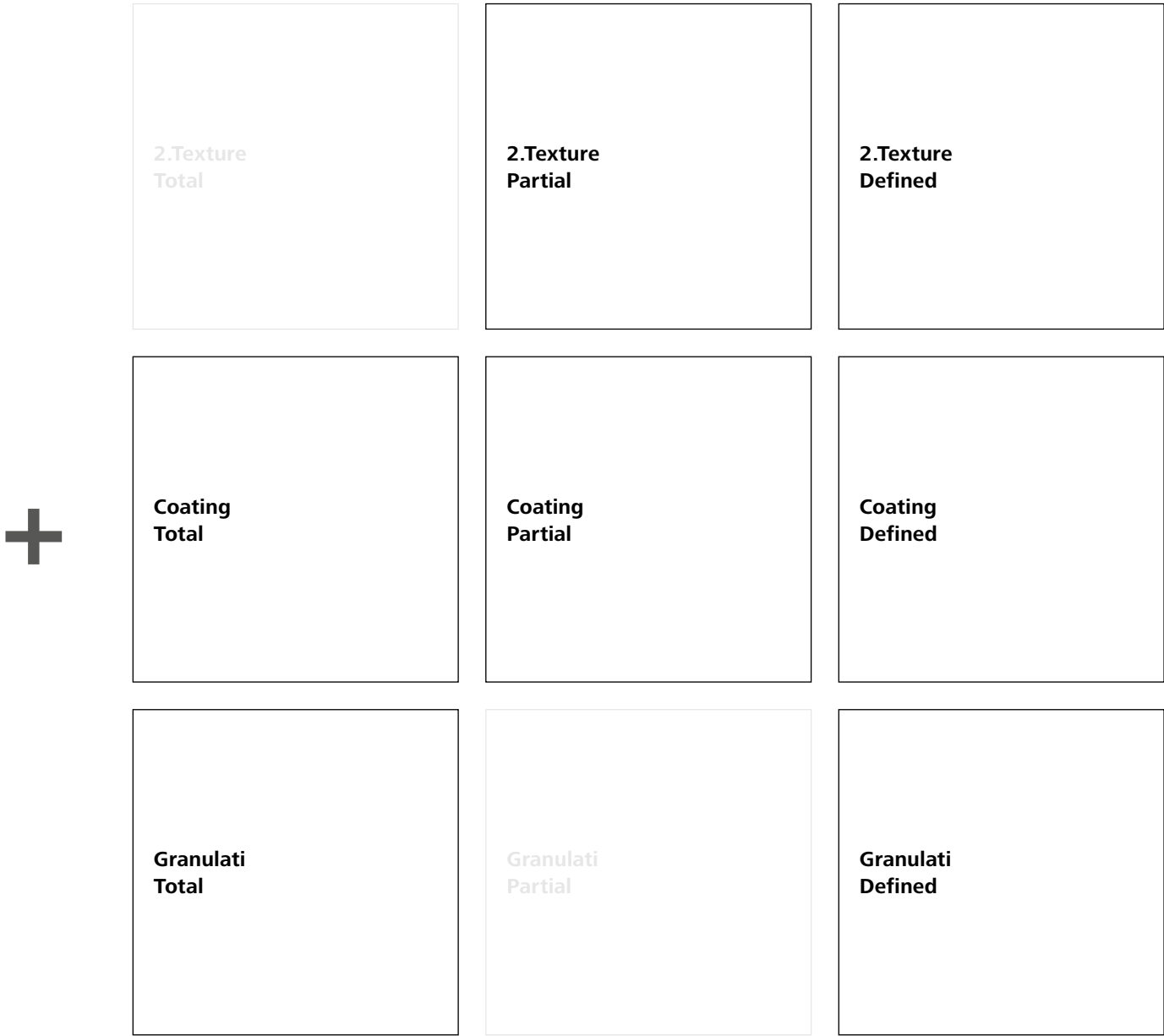
Stolit Milano (16285)

StoSignature

Effectvisione d'insieme

+Effects

Nella categoria Effects, le texture possono essere ulteriormente personalizzate con granulati (Granulates), intonaci (Textures) o rivestimenti colorati (Coatings).



StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Fine 10/11



2.Texture
Total

2.Texture
Partial
(tecnica a macchia)

2.Texture
Defined
(con stencil)

Coating
10
(a rullo)

Coating
20
(spazzolato)

Coating
30
(spatolato)

Coating
40
(velatura frattazzata)

Coating
50
(a spruzzo)

Coating
Partial
(rialzi rivestiti)

Coating
Defined
(con stencil)

Coating
11
(testurizzato a rullo)

Coating
21
(velatura spazzolata)

Granulati
10
(nell'intonaco)

Granulati
20
(sull'intonaco)

Granulati
30
(sul colore)

Granulati
40
(nel colore)

Granulati
Partial

Granulati
Defined
(con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Fine 20/21



2.Texture Total				2.Texture Partial (tecnica a macchia)		2.Texture Defined (con stencil)
Coating 10 (a rullo)	Coating 20 (spazzolato)	Coating 30 (spatolato)	Coating 40 (velatura frattazzata)	Coating 50 (a spruzzo)	Coating Partial (rialzi rivestiti)	Coating Defined (con stencil)
Coating 11 (testurizzato a rullo)	Coating 21 (velatura spazzolata)					
Granulati 10 (nell'intonaco)		Granulati 20 (sull'intonaco)	Granulati 30 (sul colore)	Granulati 40 (nel colore)	Granulati Partial	Granulati Defined (con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Fine 30



2.Texture Total					2.Texture Partial (tecnica a macchia)	2.Texture Defined (con stencil)
Coating 10 (a rullo)	Coating 20 (spazzolato)	Coating 30 (spatolato)	Coating 40 (velatura frattazzata)	Coating 50 (a spruzzo)	Coating Partial (rialzi rivestiti)	Coating Defined (con stencil)
Coating 11 (testurizzato a rullo)	Coating 21 (velatura spazzolata)					
Granulati 10 (nell'intonaco)	Granulati 20 (sull'intonaco)	Granulati 30 (sul colore)	Granulati 40 (nel colore)			Granulati Partial
						Granulati Defined (con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Fine 40



2.Texture
Total

2.Texture
Partial
(tecnica a macchia)

2.Texture
Defined
(con stencil)

Coating
10
(a rullo)

Coating
20
(spazzolato)

Coating
30
(spatolato)

Coating
40
(velatura frattazzata)

Coating
50
(a spruzzo)

Coating
Partial
(rialzi rivestiti)

Coating
Defined
(con stencil)

Coating
11
(testurizzato a rullo)

Coating
21
(velatura spazzolata)

Granulati
10
(nell'intonaco)

Granulati
20
(sull'intonaco)

Granulati
30
(sul colore)

Granulati
40
(nel colore)

Granulati
Partial

Granulati
Defined
(con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Rough 1



2.Texture
Total

2.Texture
Partial
(tecnica a macchia)

2.Texture
Defined
(con stencil)

Coating
10
(a rullo)

Coating
20
(spazzolato)

Coating
30
(spatolato)

Coating
40
(velatura frattazzata)

Coating
50
(a spruzzo)

Coating
Partial
(rialzi rivestiti)

Coating
Defined
(con stencil)

Coating
11
(testurizzato a rullo)

Coating
21
(velatura spazzolata)

Granulati
10
(nell'intonaco)

Granulati
20
(sull'intonaco)

Granulati
30
(sul colore)

Granulati
40
(nel colore)

Granulati
Partial

Granulati
Defined
(con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Rough 2



2.Texture
Total

2.Texture
Partial
(tecnica a macchia)

2.Texture
Defined
(con stencil)

Coating
10
(a rullo)

Coating
20
(spazzolato)

Coating
30
(spatolato)

Coating
40
(velatura frattazzata)

Coating
50
(a spruzzo)

Coating
Partial
(rialzi rivestiti)

Coating
Defined
(con stencil)

Coating
11
(testurizzato a rullo)

Coating
21
(velatura spazzolata)

Granulati
10
(nell'intonaco)

Granulati
20
(sull'intonaco)

Granulati
30
(sul colore)

Granulati
40
(nel colore)

Granulati
Partial

Granulati
Defined
(con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Rough 10



2.Texture Total					2.Texture Partial (tecnica a macchia)		2.Texture Defined (con stencil)
Coating 10 (a rullo)	Coating 20 (spazzolato)	Coating 30 (spatolato)	Coating 40 (velatura frattazzata)	Coating 50 (a spruzzo)	Coating Partial (rialzi rivestiti)	Coating Defined (con stencil)	
Coating 11 (testurizzato a rullo)	Coating 21 (velatura spazzolata)						
Granulati 10 (nell'intonaco)	Granulati 20 (sull'intonaco)	Granulati 30 (sul colore)	Granulati 40 (nel colore)				
				Granulati Partial	Granulati Defined (con stencil)		

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Rough 20



2.Texture Total					2.Texture Partial (tecnica a macchia)	2.Texture Defined (con stencil)
Coating 10 (a rullo)	Coating 20 (spazzolato)	Coating 30 (spatolato)	Coating 40 (velatura frattazzata)	Coating 50 (a spruzzo)	Coating Partial (rialzi rivestiti)	Coating Defined (con stencil)
Coating 11 (testurizzato a rullo)	Coating 21 (velatura spazzolata)					
Granulati 10 (nell'intonaco)	Granulati 20 (sull'intonaco)	Granulati 30 (sul colore)	Granulati 40 (nel colore)	Granulati Partial		Granulati Defined (con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Rough 30



2.Texture
Total

2.Texture
Partial
(tecnica a macchia)

2.Texture
Defined
(con stencil)

Coating
10
(a rullo)

Coating
20
(spazzolato)

Coating
30
(spatolato)

Coating
40
(velatura frattazzata)

Coating
50
(a spruzzo)

Coating
Partial
(rialzi rivestiti)

Coating
Defined
(con stencil)

Coating
11
(testurizzato a rullo)

Coating
21
(velatura spazzolata)

Granulati
10
(nell'intonaco)

Granulati
20
(sull'intonaco)

Granulati
30
(sul colore)

Granulati
40
(nel colore)

Granulati
Partial

Granulati
Defined
(con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Rough 40



2.Texture
Total

2.Texture
Partial
(tecnica a macchia)

2.Texture
Defined
(con stencil)

Coating
10
(a rullo)

Coating
20
(spazzolato)

Coating
30
(spatolato)

Coating
40
(velatura frattazzata)

Coating
50
(a spruzzo)

Coating
Partial
(rialzi rivestiti)

Coating
Defined
(con stencil)

Coating
11
(testurizzato a rullo)

Coating
21
(velatura spazzolata)

Granulati
10
(nell'intonaco)

Granulati
20
(sull'intonaco)

Granulati
30
(sul colore)

Granulati
40
(nel colore)

Granulati
Partial

Granulati
Defined
(con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Rough 50



2.Texture
Total

2.Texture
Partial
(tecnica a macchia)

2.Texture
Defined
(con stencil)

Coating
10
(a rullo)

Coating
20
(spazzolato)

Coating
30
(spatolato)

Coating
40
(velatura frattazzata)

Coating
50
(a spruzzo)

Coating
Partial
(rialzi rivestiti)

Coating
Defined
(con stencil)

Coating
11
(testurizzato a rullo)

Coating
21
(velatura spazzolata)

Granulati
10
(nell'intonaco)

Granulati
20
(sull'intonaco)

Granulati
30
(sul colore)

Granulati
40
(nel colore)

Granulati
Partial

Granulati
Defined
(con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Linear 2



2.Texture
Total

2.Texture
Partial
(tecnica a macchia)

2.Texture
Defined
(con stencil)

Coating
10
(a rullo)

Coating
20
(spazzolato)

Coating
30
(spatolato)

Coating
40
(velatura frattazzata)

Coating
50
(a spruzzo)

Coating
Partial
(rialzi rivestiti)

Coating
Defined
(con stencil)

Coating
11
(testurizzato a rullo)

Coating
21
(velatura spazzolata)

Granulati
10
(nell'intonaco)

Granulati
20
(sull'intonaco)

Granulati
30
(sul colore)

Granulati
40
(nel colore)

Granulati
Partial

Granulati
Defined
(con stencil)

StoSignature

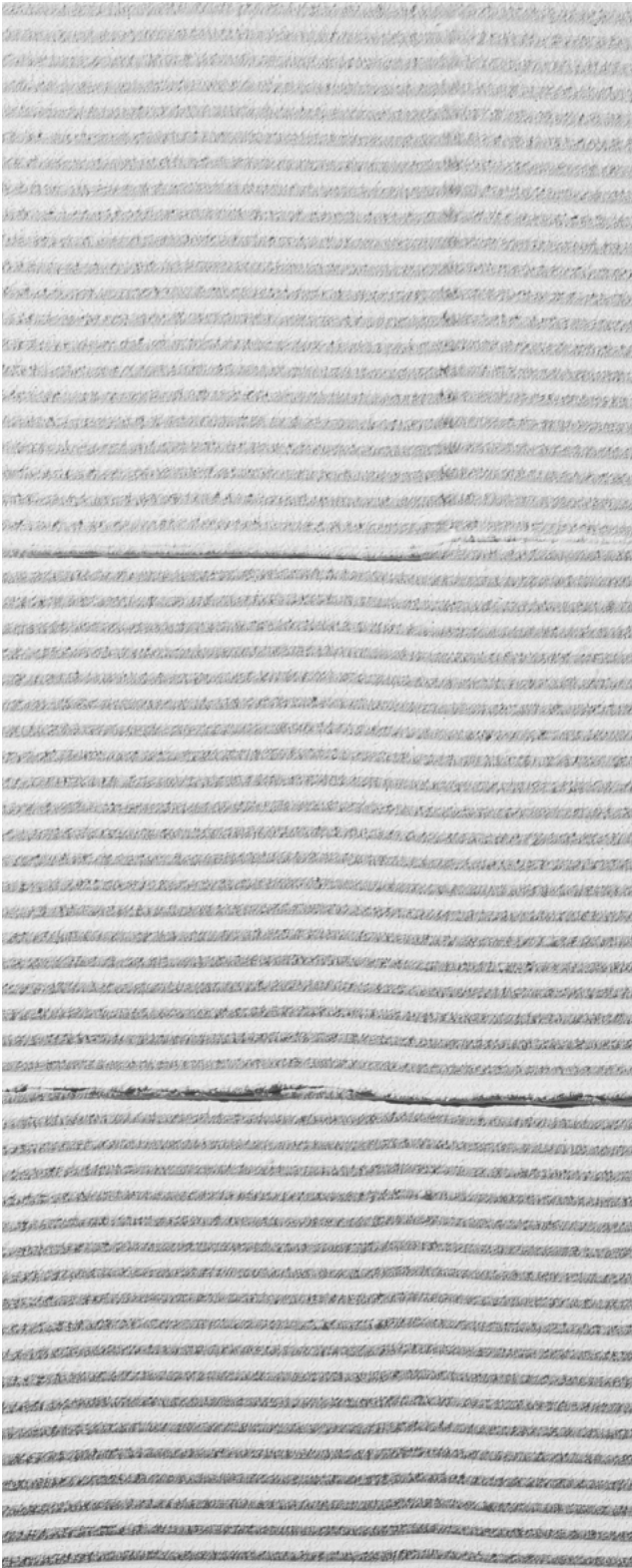
Opzioni +Effect per Texture: Linear 10



2.Texture Total					2.Texture Partial (tecnica a macchia)	2.Texture Defined (con stencil)
Coating 10 (a rullo)	Coating 20 (spazzolato)	Coating 30 (spatolato)	Coating 40 (velatura frattazzata)	Coating 50 (a spruzzo)	Coating Partial (rialzi rivestiti)	Coating Defined (con stencil)
Coating 11 (testurizzato a rullo)	Coating 21 (velatura spazzolata)					
Granulati 10 (nell'intonaco)	Granulati 20 (sull'intonaco)	Granulati 30 (sul colore)	Granulati 40 (nel colore)			Granulati Partial
						Granulati Defined (con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Linear 20



2.Texture Total					2.Texture Partial (tecnica a macchia)	2.Texture Defined (con stencil)
Coating 10 (a rullo)	Coating 20 (spazzolato)	Coating 30 (spatolato)	Coating 40 (velatura frattazzata)	Coating 50 (a spruzzo)	Coating Partial (rialzi rivestiti)	Coating Defined (con stencil)
Coating 11 (testurizzato a rullo)	Coating 21 (velatura spazzolata)					
Granulati 10 (nell'intonaco)	Granulati 20 (sull'intonaco)	Granulati 30 (sul colore)	Granulati 40 (nel colore)	Granulati Partial		Granulati Defined (con stencil)

StoSignature

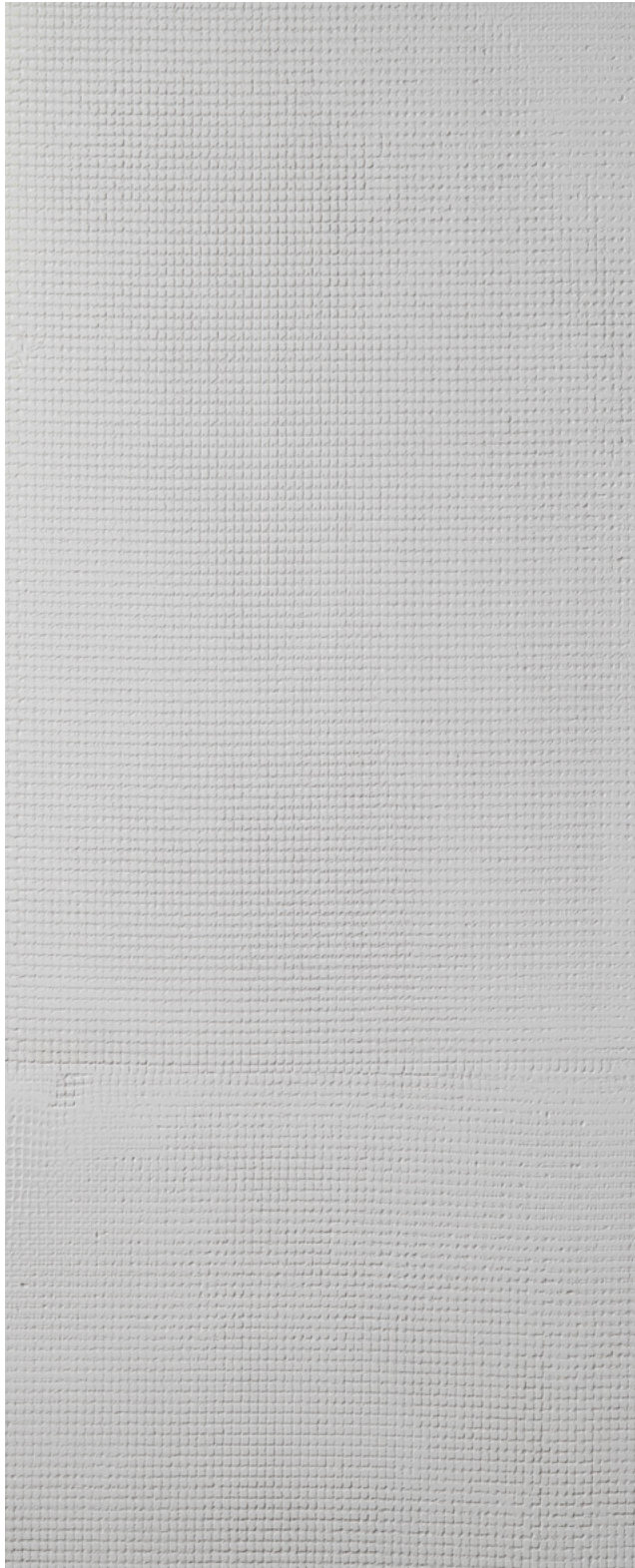
Opzioni +Effect per Texture: Linear 30



2.Texture Total					2.Texture Partial (tecnica a macchia)	2.Texture Defined (con stencil)
Coating 10 (a rullo)	Coating 20 (spazzolato)	Coating 30 (spatolato)	Coating 40 (velatura frattazzata)	Coating 50 (a spruzzo)	Coating Partial (rialzi rivestiti)	Coating Defined (con stencil)
Coating 11 (testurizzato a rullo)	Coating 21 (velatura spazzolata)					
Granulati 10 (nell'intonaco)	Granulati 20 (sull'intonaco)	Granulati 30 (sul colore)	Granulati 40 (nel colore)			
				Granulati Partial	Granulati Defined (con stencil)	

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Graphic 40



2.Texture Total		2.Texture Partial (tecnica a macchia)		2.Texture Defined (con stencil)	
Coating 10 (a rullo)	Coating 20 (spazzolato)	Coating 30 (spatolato)	Coating 40 (velatura frattazzata)	Coating 50 (a spruzzo)	Coating Partial (rialzi rivestiti)
Coating 11 (testurizzato a rullo)	Coating 21 (velatura spazzolata)			Coating Defined (con stencil)	
Granulati 10 (nell'intonaco)	Granulati 20 (sull'intonaco)	Granulati 30 (sul colore)	Granulati 40 (nel colore)	Granulati Partial	Granulati Defined (con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Graphic 41



2.Texture Total					2.Texture Partial (tecnica a macchia)	2.Texture Defined (con stencil)
Coating 10 (a rullo)	Coating 20 (spazzolato)	Coating 30 (spatolato)	Coating 40 (velatura frattazzata)	Coating 50 (a spruzzo)	Coating Partial (rialzi rivestiti)	Coating Defined (con stencil)
Coating 11 (testurizzato a rullo)	Coating 21 (velatura spazzolata)					
Granulati 10 (nell'intonaco)	Granulati 20 (sull'intonaco)	Granulati 30 (sul colore)	Granulati 40 (nel colore)	Granulati Partial		Granulati Defined (con stencil)

StoSignature

Opzioni +Effect per Texture: Graphic 50



2.Texture
Total

2.Texture
Partial
(tecnica a macchia)

2.Texture
Defined
(con stencil)

Coating
10
(a rullo)

Coating
20
(spazzolato)

Coating
30
(spatolato)

Coating
40
(velatura frattazzata)

Coating
50
(a spruzzo)

Coating
Partial
(rialzi rivestiti)

Coating
Defined
(con stencil)

Coating
11
(testurizzato a rullo)

Coating
21
(velatura spazzolata)

Granulati
10
(nell'intonaco)

Granulati
20
(sull'intonaco)

Granulati
30
(sul colore)

Granulati
40
(nel colore)

Granulati
Partial

Granulati
Defined
(con stencil)

StoSignature

+Effect: 2.Texture

2.Texture Total	2.Texture Partial	2.Texture Defined
Coating Total	Coating Partial	Coating Defined
Granulati Total	Granulati Partial	Granulati Defined

StoSignature

+Effect: 2.Texture Fine 40 Partial



Descrizione dell'effetto (breve):
Intonaco di finitura, applicato parzialmente

Attività:
Applicare parzialmente e lisciare

Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Su una texture intonacata essiccata viene applicato liberamente uno strato di intonaco parziale e testurizzato (generalmente frattazzato).

Prodotti organici/minerali esterni:
Stolit Milano/MP
StoSilco MP
StoMiral MP

Prodotti organici/minerali interni:
StoDecolit MP

Campione standard in esposizione:
Texture: Fine 40
(Materiale) Stolit K 1.5 + MP
(Tonalità) bianca
+Effect: 2.Texture Fine 40 Partial
(Materiale) Stolit MP
(Tonalità) bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

Indicazione e consiglio:
Se la texture da applicare è molto grezza (ad es. [Rough 10](#)) oppure se presenta molti rilievi e solchi, l'applicazione di macchie diventa difficoltosa. Con una texture [Fine 40](#) è praticamente impossibile ottenere delle macchie. In questo caso si raccomanda all'artigiano di eseguire delle prove prima di iniziare! Un altro esempio per [+Effect: 2.Texture Graphic 40 Partial](#) è disponibile [qui](#).



Texture: Rough 1, Stolit K 3.0 (16285) +Effect: 2.Texture Fine 40 Partial, Stolit MP (16285)

StoSignature

+Effect: 2.Texture Graphic 40 Partial



Descrizione dell'effetto (breve):
Intonaco di finitura, applicato su rete

Attività:
applicazione parziale su rete

Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Su una texture intonacata essiccata viene applicato liberamente un altro strato di intonaco parziale tramite rete.

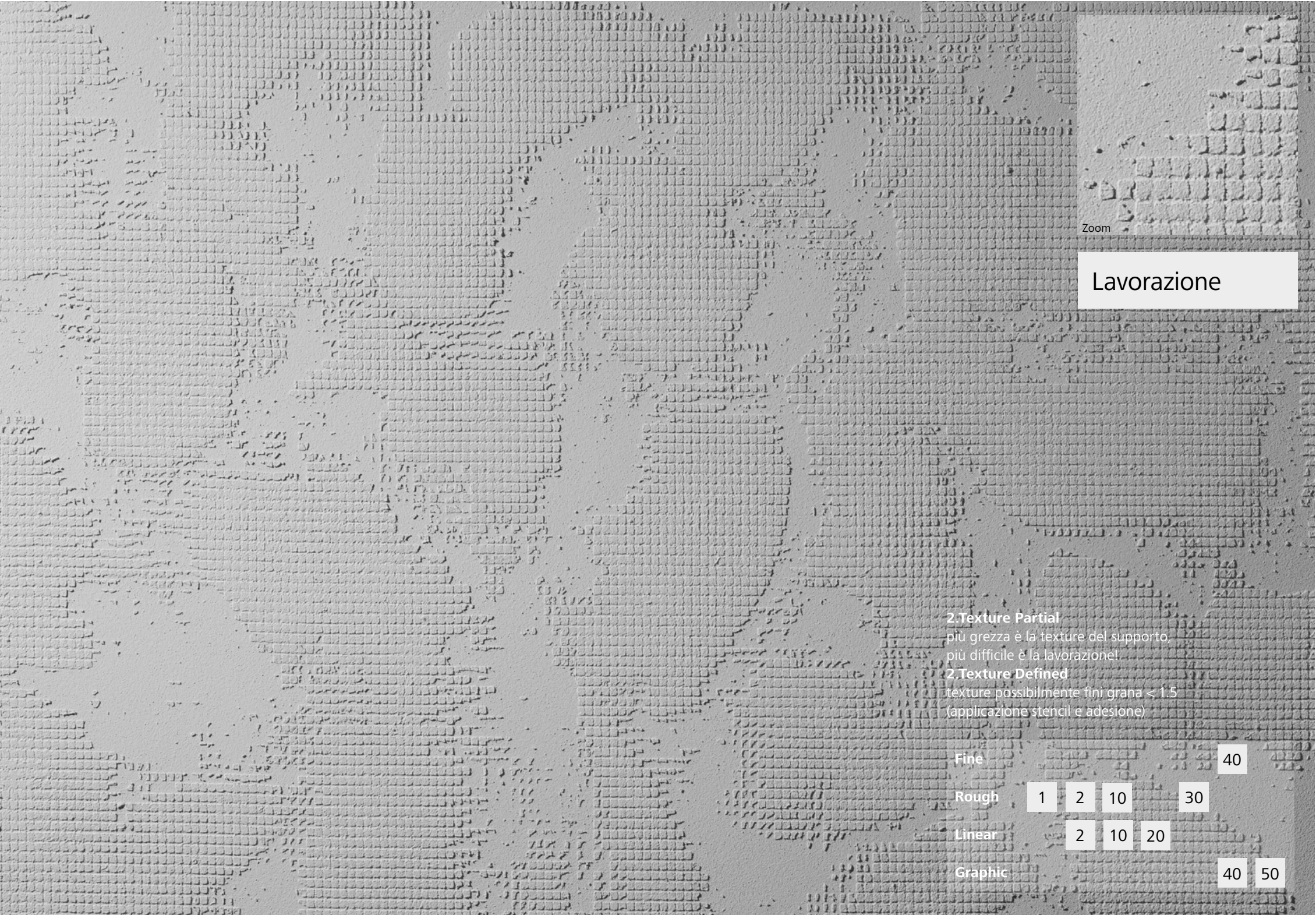
Prodotti organici/minerali esterni:
Stolit MP
StoSilco MP
StoMiral MP

Prodotti organici/minerali interni:
StoDecolit MP

Campione standard in esposizione:
Texture: Fine 40
(Materiale) Stolit K 1.5 + MP
(Tonalità) bianca
+Effect: 2.Texture Graphic 40 Partial
(Materiale) Stolit MP
(Tonalità) bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

Indicazione e consiglio:
Si possono scegliere o alternare tra loro reti con maglie di dimensioni diverse. Il risultato rivela chiaramente la firma dell'autore.



Texture: Fine 40, Stolit MP (16285) + Effect: 2.Texture Graphic 40 Partial, Stolit MP (16285)

StoSignature

+Effect: 2.Texture Fine 40 Defined



Descrizione dell'effetto (breve):
Intonaco di finitura, applicato con stencil

Attività:
Applicazione tramite maschera di copertura (mascheratura)

Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Su una texture intonacata essiccata viene applicato e testurizzato un altro strato di intonaco con l'ausilio di una maschera (sagoma adesiva, calibro a sagoma, ecc.); la maschera viene rimossa mentre l'intonaco è ancora fresco e si ottiene l'effetto grafico di un bassorilievo.

Prodotti organici/minerali esterni:
Stolit Milano/MP/K 1.0 – 6.0/R 1.5 – 6.0
StoSilco MP/K 1.0 – 3.0/StoSilco R 1.5 – 3.0
StoSil MP/K 1.0 – 3.0/R 1.5 – 3.0
StoMiral MP/K 1.0 – 6.0/R 1.5 – 6.0

Prodotti organici/minerali interni:
StoDecolit MP

Campione standard in esposizione:

<u>Texture:</u>	Rough 1
(Materiale)	Stolit K 1.5
(Tonalità)	bianca
<u>+Effect:</u>	2.Texture Fine 40 Defined
(Materiale)	Stolit MP
(Tonalità)	bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

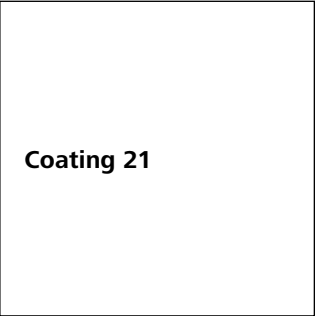
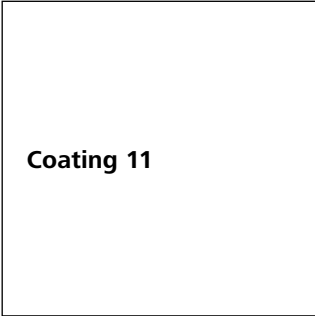
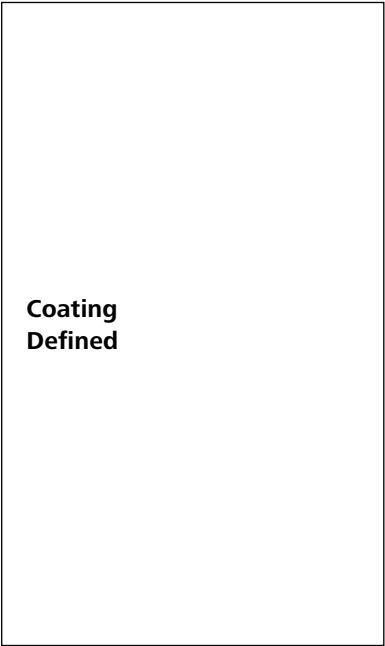
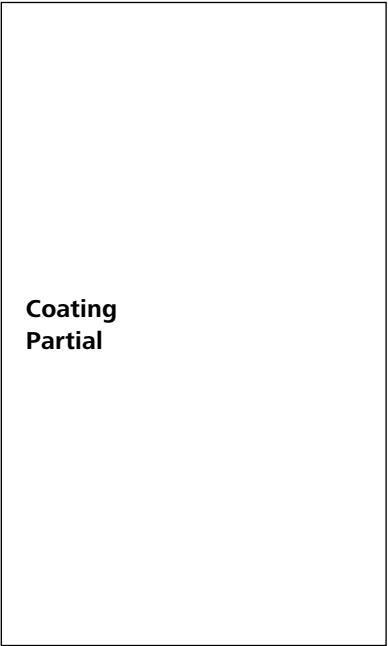
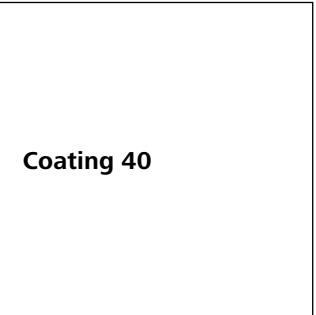
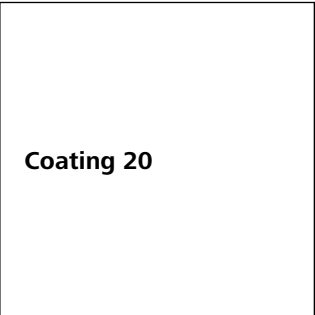
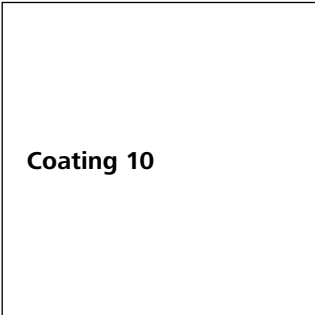
Indicazione e consiglio:
Tecnica ideale per tecniche che non si ripetono come loghi aziendali, nomi di strade, numeri civici, ecc.
L'artigiano è in grado di valutare bene queste superfici e di lavorarle autonomamente. Per superfici più grandi è consigliabile rivolgersi ad un'impresa di tecnica pubblicitaria esperta nella scollatura e applicazione di pellicole.



Texture: Rough 1, Stolit K 1.5 (16285) + Effect: 2.Texture Fine 40 Defined, Stolit MP (16285)

StoSignature

+Effect: Coating



StoSignature

+Effect: Coating 10



Descrizione dell'effetto (breve):
Rivestimento, a rullo su tutta la superficie

Attività:
A rullo

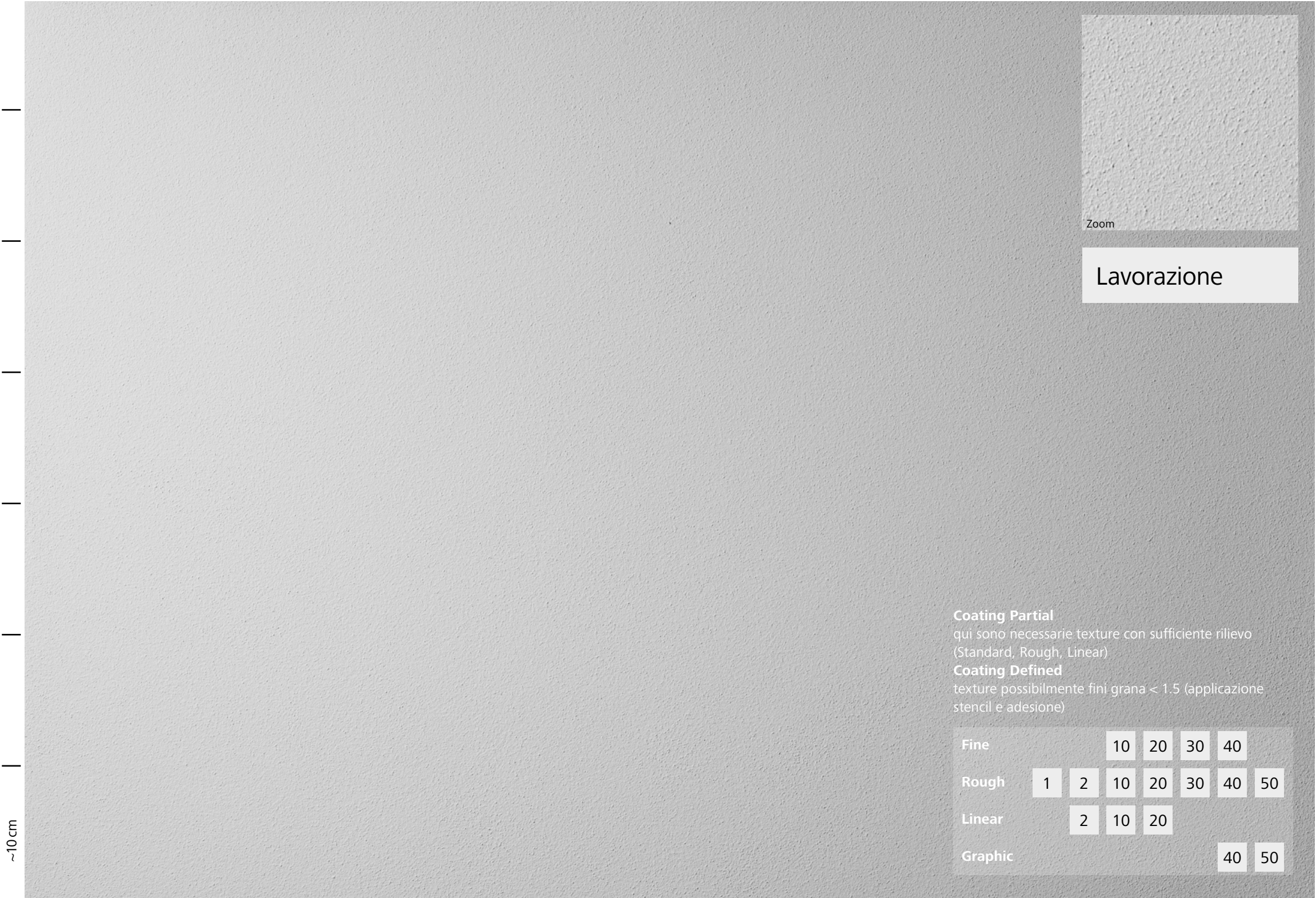
Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Su una texture intonacata piana e essiccata si applica a rullo un rivestimento (pittura colorata / Metallic) su tutta la superficie utilizzando un rullo standard per colore.

Campione standard in esposizione:

Texture:	Rough 1
(Materiale)	Stolit K 1.5 + MP
(Tonalità)	bianca
+Effect:	Coating 10
(Materiale)	StoColor Maxicryl
(Tonalità)	AC 16193

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

Indicazione e consiglio:
Semplice pittura standard.



Texture: Fine 40, Stolit MP (16285) + Effect: Coating 10, StoColor Fungasil (16285)

StoSignature

+Effect: Coating 11



Descrizione dell'effetto (breve):
Rivestimento, a rullo su tutta la superficie e testurizzato

Attività:
testurizzare a rullo

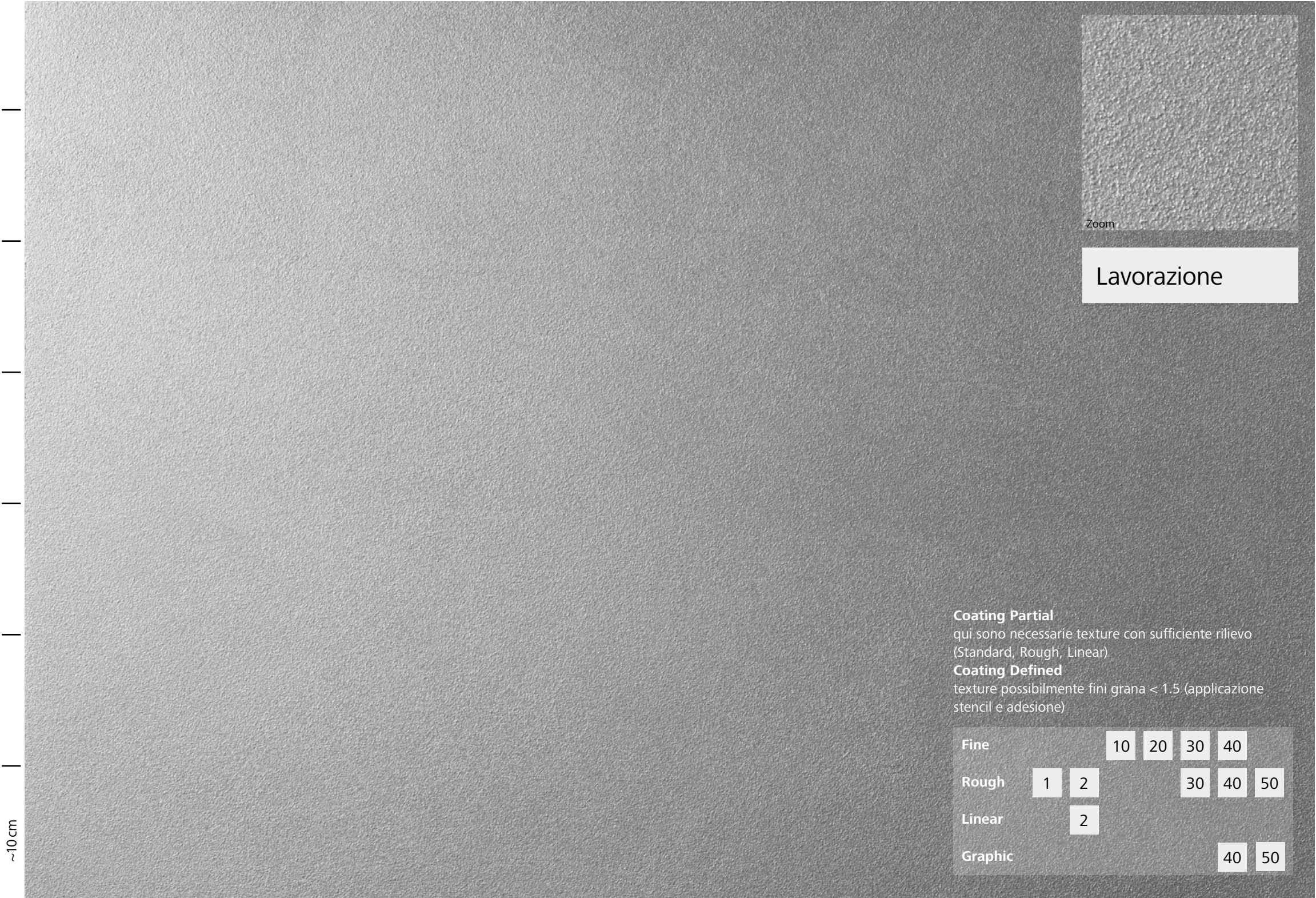
Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Su una texture intonacata piana e essiccata si applica a rullo un rivestimento (pittura colorata/Metallic) su tutta la superficie utilizzando un rullo standard per colore e subito dopo si esegue una passata testurizzante a rullo.

Campione standard in esposizione:

Texture:	Fine 40
(Materiale)	Stolit K 1.5 + MP
(Tonalità)	AC 16016
+Effect:	Coating 11
(Materiale)	StoColor Dryonic M
(Tonalità)	37814M

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

Indicazione e consiglio:
Serve per applicare vernici di rivestimento lucide in modo continuo, altrimenti, applicando la pittura in modo normale, nel risultato finale molto probabilmente compaiono delle striature. Utilizzabile anche per rivestimenti leggermente riempitivi o opachi. Si possono ideare diversi rulli per texture.



Texture: Fine 40, Stolit K 1.5/MP (37810M) + Effect: Coating 11, StoColor Dryonic M (37810M/rullo frangibolle)

StoSignature

+Effect: Coating 20



Descrizione dell'effetto (breve):
Rivestimento, spazzolato su tutta la superficie

Attività:
Applicare a spazzola

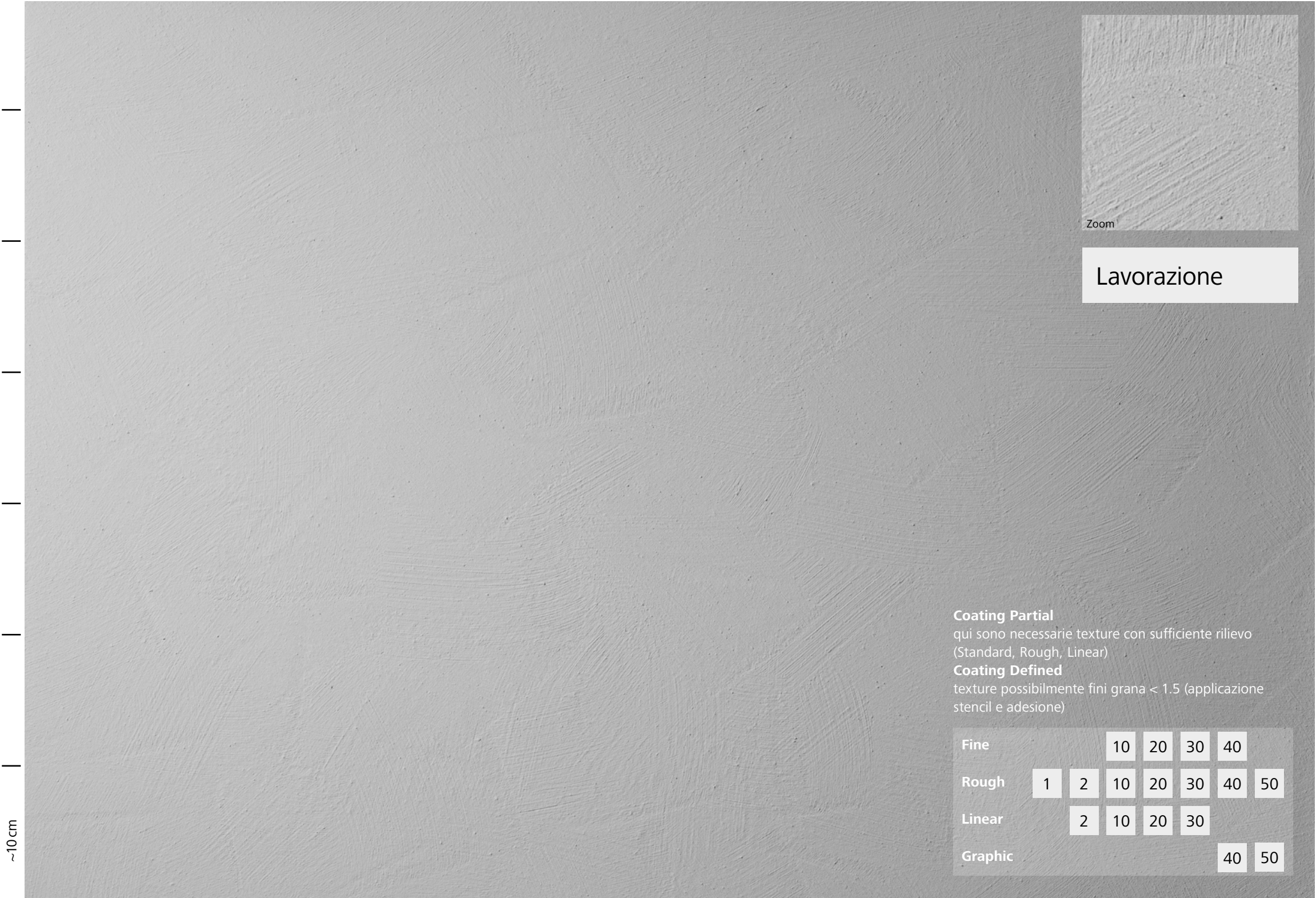
Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Su una texture intonacata essiccata si applica con una spazzola un rivestimento (velatura/pittura colorata/Metallic) su tutta la superficie.

Campione standard in esposizione:

Texture:	Fine 40
(Materiale)	Stolit K 1.5 + MP
(Tonalità)	bianca
+Effect:	Coating 20
(Materiale)	StoColor Silco Fill
(Tonalità)	bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

Indicazione e consiglio:
La spazzolatura può essere eseguita verticalmente, orizzontalmente o in diagonale. Una spazzolatura più marcata si ottiene con incorporando dei granulati (Effect: [Granulate 40](#)).



Texture: Fine 40, Stolit K 1.5/MP (16285) + Effect: Coating 20, StoColor Silco Fill (16285)

StoSignature

+Effect: Coating 21



Descrizione dell'effetto (breve):
rivestimento (a velatura), spazzolato su tutta la superficie

Attività:
Applicare a spazzola

Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Su una texture intonacata essiccata si applica con una spazzola un rivestimento (velatura) su tutta la superficie.

Campione standard in esposizione:

<u>Texture:</u>	Rough 10
(Materiale)	Stolit K 6.0
(Tonalità)	bianca
<u>+Effect:</u>	Coating 21
(Materiale)	StoColor Silco Lasur
(Tonalità)	AC 16289

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

Indicazione e consiglio:
Questa tecnica è consigliata per pareti ruvide, rustiche e controllabili, altrimenti si corre il rischio che sulla superficie siano visibili i punti di inizio. Se possibile, iniziare la velatura sempre bagnato su bagnato e in diagonale o con tratto sfrangiato.



Texture: Rough 10, Stolit K 6.0 (16285) + Effect: Coating 21, StoColor Silco Lasur (16289)

StoSignature

+Effect: Coating 30



Descrizione dell'effetto (breve):
Rivestimento, lisciato su tutta la superficie

Attività:
Levigare

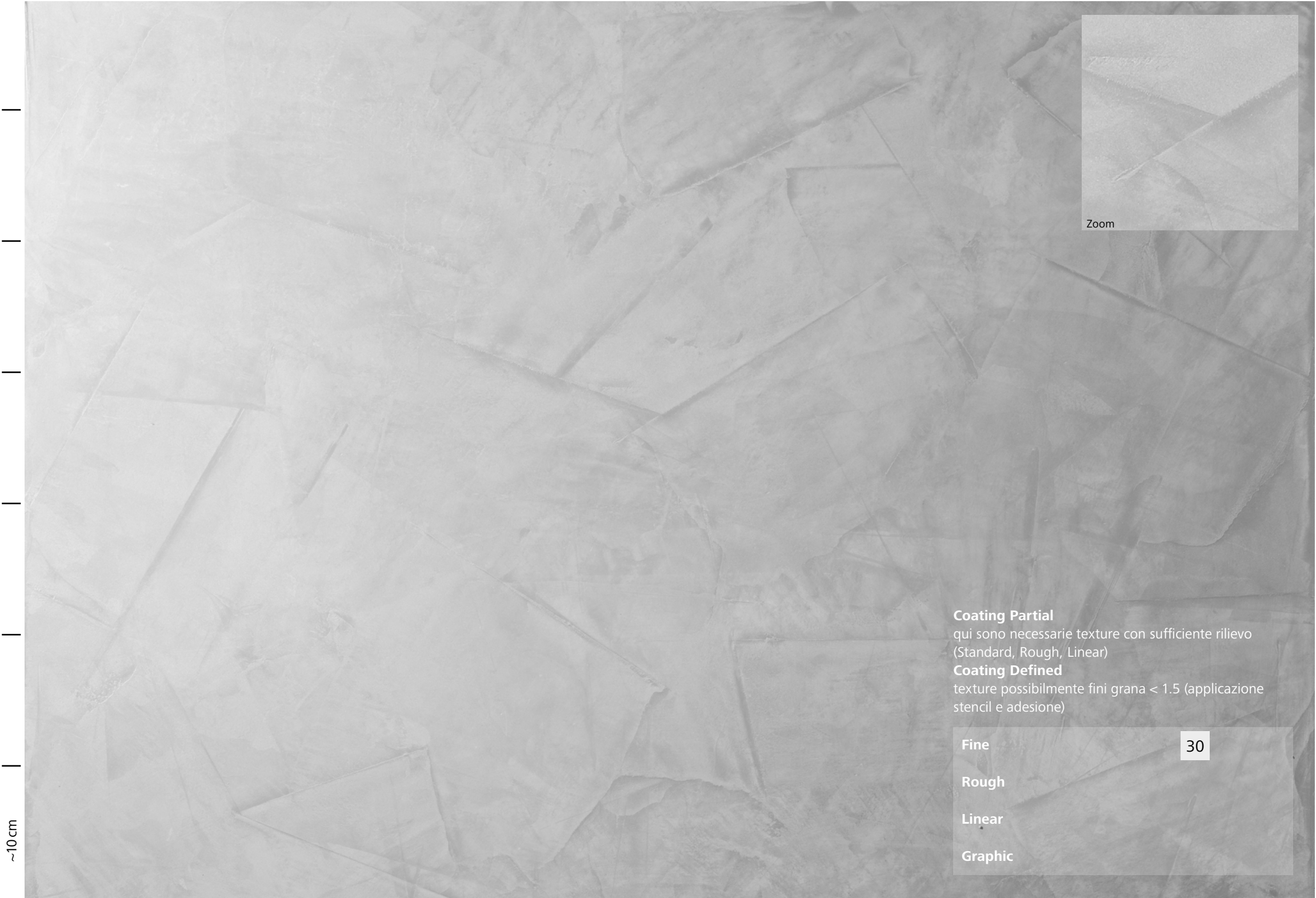
Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Su una texture intonacata ([Fine 30](#)) completamente essiccata, lisciata e spolverata si applicano più mani di un rivestimento (pittura colorata/Metallic) che vengono poi lisciate con forza o testurizzate con una spatola per lisciare.

Campione standard in esposizione:

<u>Texture:</u>	Fine 30
(Materiale)	Stolit K 1.5 + Milano
(Tonalità)	bianca
<u>+Effect:</u>	Coating 30
(Materiale)	StoColor Jumbosil
	StoColor Dryonic M
(Tonalità)	37810M

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

Indicazione e consiglio:
Imitazione di una tecnica classica di marmorizzazione / stucco veneziano. Il supporto (texture intonaco) dovrebbe essere più piano possibile. I colpi di cazzuola si ottengono con la prima stuccatura di StoColor Jumbosil. Successivamente StoColor Dryonic M viene tirato con forza su di essa.



Texture: Fine 30, Stolit K 1.5/Milano (37810M) + Effect: Coating 30, StoColor Jumbosil/StoColor Dryonic M (37810M)

Coating Partial
qui sono necessarie texture con sufficiente rilievo (Standard, Rough, Linear)
Coating Defined
texture possibilmente fini grana < 1.5 (applicazione stencil e adesione)

Fine	30
Rough	
Linear	
Graphic	

StoSignature

+Effect: Coating 40



Descrizione dell'effetto (breve):
Rivestimento (a velatura), frattazzato su tutta la superficie

Attività:
frattazzare

Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Su una texture intonacata essiccata e piana si applica un rivestimento (velatura) che viene poi frattazzato o testurizzato su tutta la superficie con un frattazzo in spugna.

Campione standard in esposizione:

Texture:	Fine 40
(Materiale)	Stolit K 1.5 + MP
(Tonalità)	bianca
±Effect:	Coating 40
(Materiale)	StoColor Silco Lasur
(Tonalità)	AC 16289

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

Indicazione e consiglio:
Questa tecnica è consigliata per pareti ruvide, rustiche e controllabili, altrimenti si corre il rischio che sulla superficie siano visibili i punti di inizio. Se possibile, iniziare la velatura sempre bagnato su bagnato e in diagonale o con tratto sfrangiato.



Texture: Fine 40, Stolit K 1.5/MP (16285) + Effect: Coating 40, StoColor Silco Lasur (16289)

StoSignature

+Effect: Coating 10 Partial



Descrizione dell'effetto (breve):
Rivestimento, applicato parzialmente

Attività:
Rivestire i rilievi della texture

Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Su una texture intonacata in rilievo perfettamente essiccata si applica un rivestimento (pittura colorata/ Metallic) parzialmente solo sui rilievi della texture.

Campione standard in esposizione:

Texture:	Linear 2
(Materiale)	Stolit R 3.0
(Tonalità)	SCS 36300
+Effect:	Coating 10 Partial
(Materiale)	StoColor Fungasil
(Tonalità)	bianca

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

Indicazione e consiglio:
Con questa tecnica è possibile ottenere risultati a contrasto più o meno forte, più sottili o diretti. La texture dell'intonaco sottostante determina il risultato finale, ad esempio possono essere più evidenti i segni lasciati dalle impalcature dovute al rivestimento parziale.



Texture: Fine 40, Stolit R 3.0 (16289) + Effect: Coating 10 Partial, StoColor Fungasil (16285)

StoSignature

+Effect: Coating 10 Defined



Descrizione dell'effetto (breve):

Rivestimento, applicato con stencil

Attività:

Applicazione con maschera coprente (mascheratura)

Descrizione dell'effetto (realizzazione):

Su una texture intonacata essiccata viene applicata una maschera coprente (sagoma adesiva, calibro a sagoma, ecc.) sulla quale viene applicato un rivestimento (velatura, pittura colorata /Metallic); la maschera viene rimossa mentre l'intonaco è ancora fresco.

Campione standard in esposizione:

<u>Texture:</u>	Rough 1
(Materiale)	Stolit K 1.5
(Tonalità)	bianca
<u>+Effect:</u>	Coating 10 Defined
(Materiale)	StoColor Dryonic
(Tonalità)	AC 16281

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):

Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

Indicazione e consiglio:

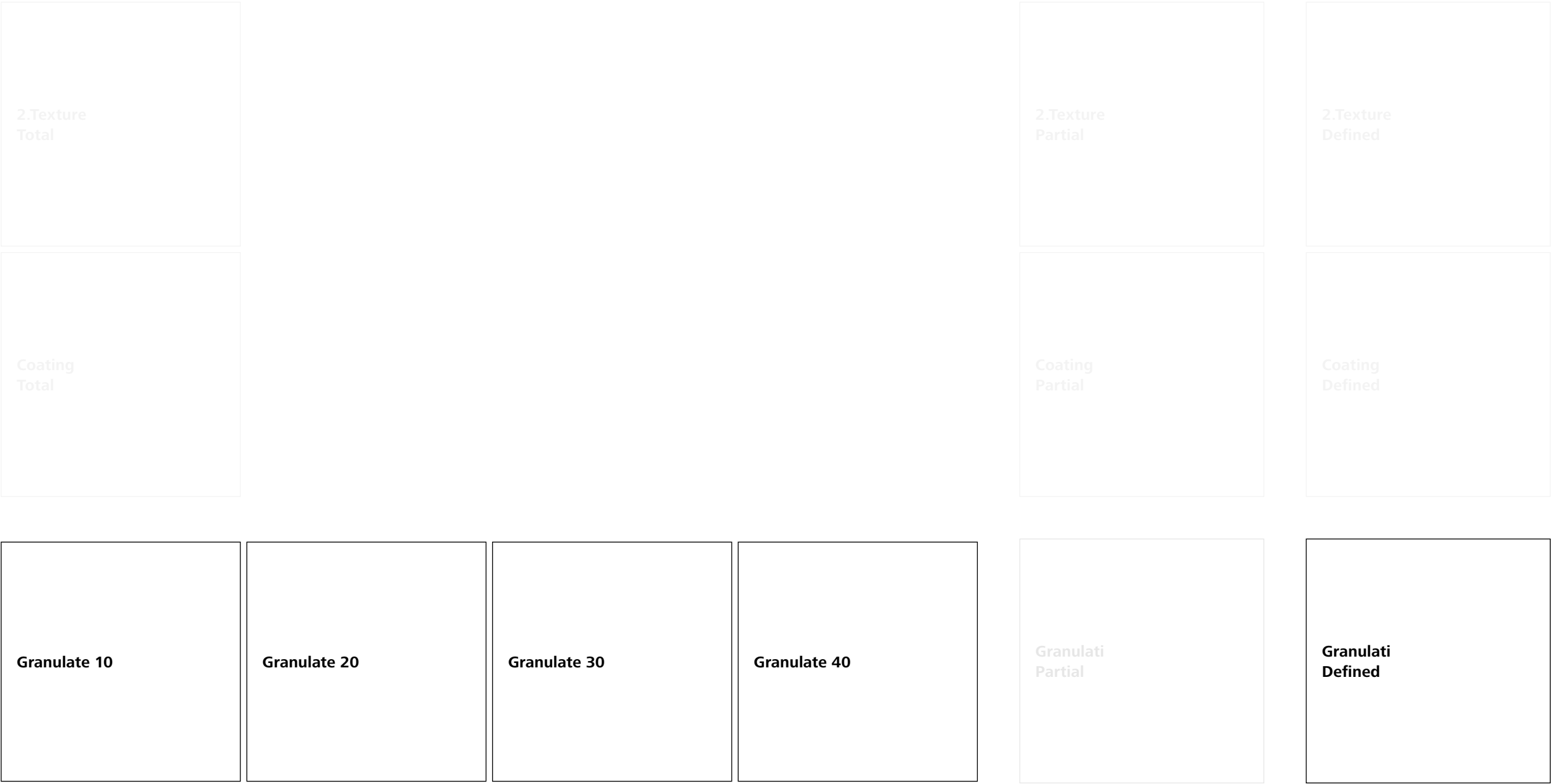
Tecnica ideale per tecniche che non si ripetono come loghi aziendali, nomi di strade, numeri civici, ecc. L'artigiano è in grado di valutare bene queste superfici e di lavorarle autonomamente. Per superfici più grandi è consigliabile rivolgersi ad un'impresa di tecnica pubblicitaria. Queste imprese sono esperte nella scollatura e applicazione di pellicole. L'esempio qui riportato si riferisce all'applicazione di una pittura a rullo (Coating 10), l'effetto è detto Coating 10 Defined. Si possono utilizzare anche altri metodi come ad es. la spazzolatura (Coating 20) o la stuccatura (Coating 30). Il numero del nome dell'effetto cambia di conseguenza, ad es. Coating 30 Defined.



Texture: Rough 1, Stolit K 1.5 (16285) + Effect: Coating 10 Defined, StoColor Fungasil (bianco)

StoSignature

+Effect: Granulate



StoSignature

+Effect: Granulate 10



StoSignature

+Effect: Granulate 10



Descrizione dell'effetto (breve):
Miscela di sabbia naturale, grezza, applicata e premuta sul rivestimento

Attività:
Applicazione e impressione

Descrizione dell'effetto (realizzazione):
La miscela di sabbia naturale grezza viene fatta penetrare nella texture intonacata Rough 30 ancora bagnata.

Campione standard in esposizione:

Texture:	Rough 30
(Materiale)	Stolit Effect
(Tonalità)	AC 16281
+Effect:	Granulate 10
(Materiale)	Miscela di sabbia naturale

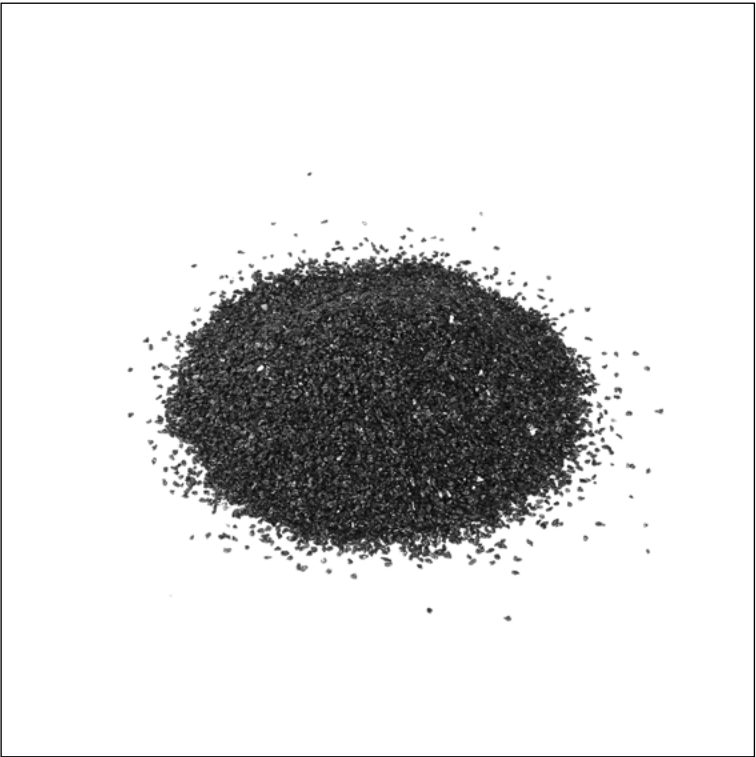
Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
6 min./m² 0,35 kg/m² (copertura media)

Indicazione e consiglio:
La miscela di sabbia naturale grezza (diametro ca. 3mm) viene applicata esclusivamente sulla texture fresca [Rough 30](#) e, dopo un adeguato tempo di asciugatura, viene premuta nell'intonaco. Si consiglia di suddividere la superficie in aree più piccole. I processi di lavorazione in cantiere per la realizzazione delle superfici dovrebbero essere coordinati tra loro. Questa tecnica serve come base per l'impressione [Concrete 40](#).



Texture: Rough 30, Stolit Effect (16285) + Effect: Granulate 10, Miscela di sabbia naturale

StoSignature
+Effect: Granulate 20



StoSignature

+Effect: Granulate 20



Descrizione dell'effetto (breve):
schegge di vetro riflettenti, applicate sul rivestimento

Attività:
Applicare

Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Le schegge di vetro riflettenti vengono applicate sulla texture intonacata fresca o sul rivestimento fresco (pittura).

Campione standard in esposizione:

<u>Texture:</u>	Rough 1
(Materiale)	Stolit K 3.0
(Tonalità)	bianca
<u>+Effect:</u>	Granulate 20
(Materiale)	StoEffect Vetro

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
6 min./m² 0,2 kg/m² (copertura media)

Indicazione e consiglio:
StoEffect Vetro può essere applicato senza verniciatura sull'intonaco fresco, è necessaria una granulometria > 1,5 per garantire un ancoraggio sicuro di Granulates con la texture.



Texture: Rough 1, Stolit K 3.0 (16285) + Effect: Granulate 20, StoEffect Vetro

StoSignature

+Effect: Granulate 20



Descrizione dell'effetto (breve):
carburo di silicio riflettente (SiC), grezzo, applicato su rivestimento

Attività:
Applicare

Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Il granulato grezzo di carburo di silicio riflettente viene applicato applicate sulla texture intonacata fresca o sul rivestimento fresco (pittura).

Campione standard in esposizione:
Texture: Rough 1
(Materiale) Stolit K 3.0
(Tonalità) bianca
+Effect: Granulate 20
(Materiale) Sto-Carburo di silicio F20

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
F14/F20 = 6 min./m² 0,3 kg/m² (copertura media)

Indicazione e consiglio:
Sto-Carburo di silicio F14 e F20 può essere applicato senza verniciatura sull'intonaco fresco, è necessaria una granulometria > 2,0 per garantire un ancoraggio sicuro di Granulates con la texture.

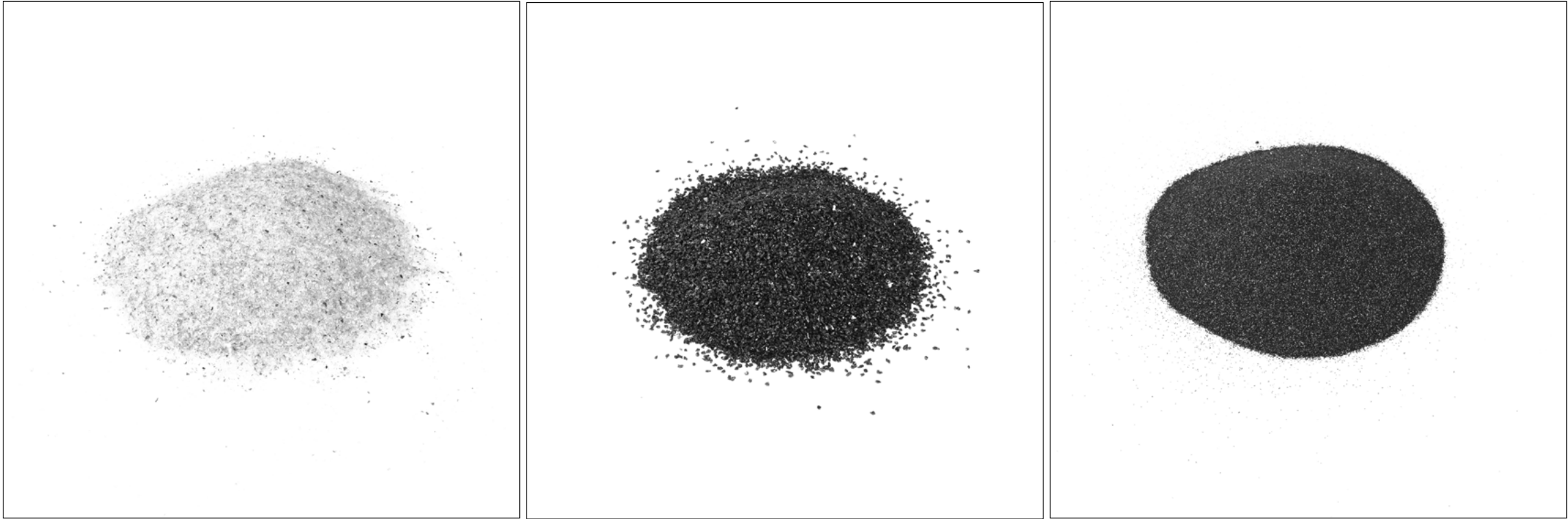


Texture: Rough 1, Stolit K 3.0 (37104) + Effect: Granulate 20, Sto-Carburo di silicio F20

Granulati
Vetro su grana > 1.5
SiC F14/F20 su grana > 3.0
SiC F54 su grana > 2.0 necessariamente su mano rivestimento StoColor Silco/Fungasil/Fungacryl
Granulati Defined
solo in pittura su texture completamente essiccate e fini, con grana < 1,5 (applicazione stencil e adesione)

Fine					
Rough	1	10	20	30	40
Linear		10			
Graphic					

StoSignature
+Effect: Granulate 30



StoSignature

+Effect: Granulate 30



Descrizione dell'effetto (breve):
schegge di vetro riflettenti, applicate sul rivestimento

Attività:
Applicare

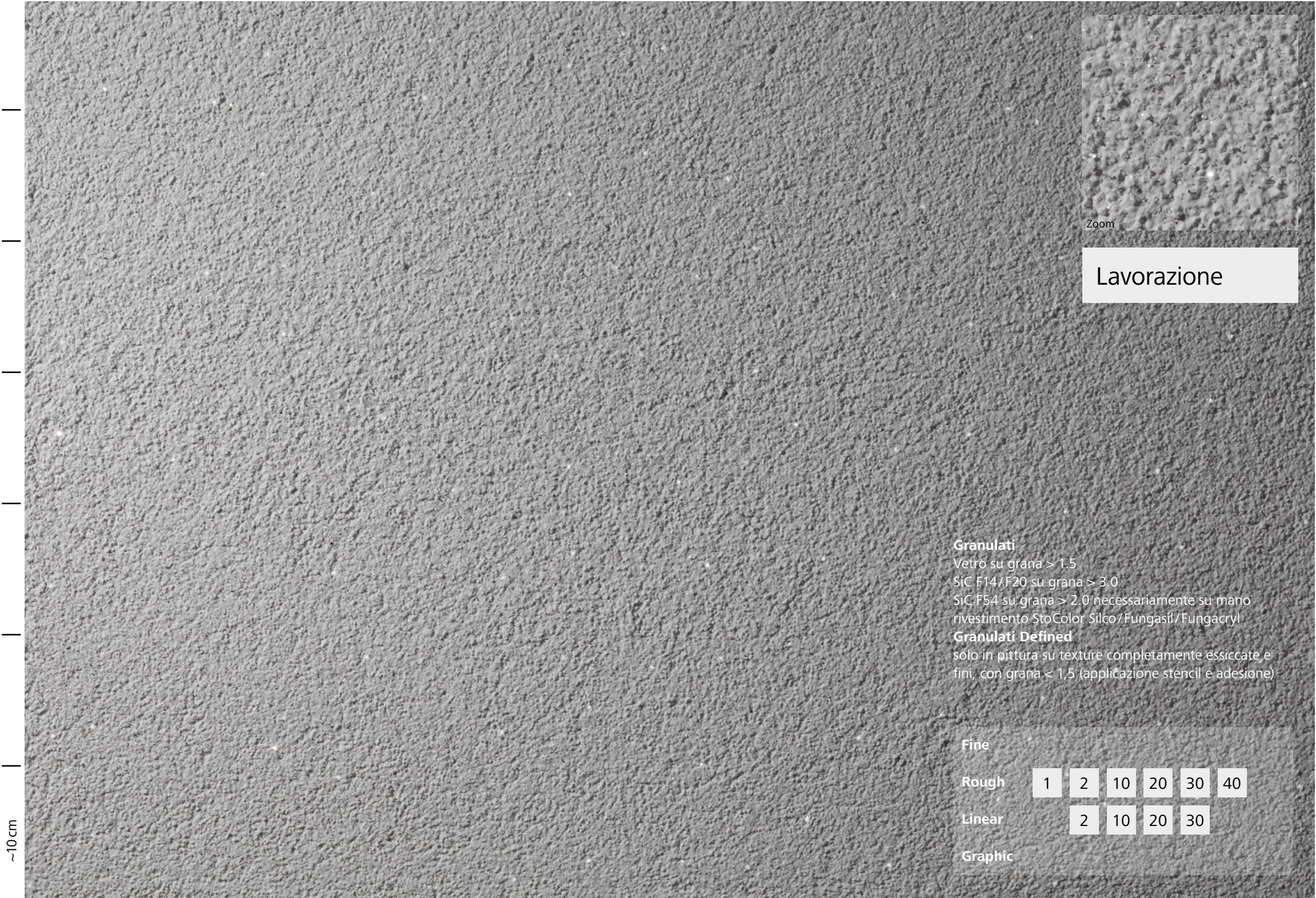
Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Le schegge di vetro riflettenti vengono applicate sulla texture intonacata fresca o sul rivestimento fresco (pittura).

Campione standard in esposizione:

Texture:	Rough 1
(Materiale)	Stolit K 3.0
(Tonalità)	SCS 37104
+Effect:	Granulate 30
(Materiale)	StoColor Fungasil
(Tonalità)	SCS 37104
	StoEffect Vetro

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
6 min./m² 0,2 kg/m² (copertura media)

Indicazione e consiglio:
StoEffect Vetro può essere applicato senza verniciatura sull'intonaco fresco, è necessaria una granulometria > 1,5 per garantire un ancoraggio sicuro di Granulates con la texture. Sto-Carburo di silicio F54 è descritto in [Granulate 31](#), qui l'applicazione è leggermente diversa da Granulate 30.



Texture: Rough 1, Stolit K 3.0 (16285) + Effect: Granulate 30, StoColor Fungasil (16285)/StoEffect Vetro

StoSignature

+Effect: Granulate 30



Descrizione dell'effetto (breve):
carburo di silicio riflettente (SiC), grezzo, applicato su rivestimento

Attività:
Applicare

Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Il granulato grezzo di carburo di silicio riflettente viene applicato applicate sulla texture intonacata fresca o sul rivestimento fresco (pittura).

Campione standard in esposizione:

Texture:	Rough 1
(Materiale)	Stolit K 3.0
(Tonalità)	SCS 37104
±Effect:	Granulate 30
(Materiale)	StoColor Fungacryl
(Tonalità)	SCS 37104
	Sto-Carburo di silicio F20

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
F14/F20 = 6 min./m² 0,3 kg/m² (copertura media)

Indicazione e consiglio:
Sto-Carburo di silicio F14 e F20 può essere applicato senza verniciatura sull'intonaco fresco, è necessaria una granulometria > 2,0 per garantire un ancoraggio sicuro di Granulates con la texture. Sto-Carburo di silicio F54 è descritto in [Granulate 31](#), qui l'applicazione è leggermente diversa da Granulate 30.



Texture: Rough 1, Stolit K 3.0 (37104) + Effect: Granulate 30, StoColor Fungasil (37104)/Sto-Carburo di silicio F20

Granulati
Vetro su grana > 1.5
SiC F14/F20 su grana > 3.0
SiC F54 su grana > 2.0 necessariamente su mano rivestimento StoColor Silco/Fungasil/Fungacryl
Granulati Defined
solo in pittura su texture completamente essiccate e fini, con grana < 1,5 (applicazione stencil e adesione)

Fine						
Rough	1	2	10	20	30	40
Linear		2	10	20	30	
Graphic						

StoSignature

+Effect: Granulate 31



Descrizione dell'effetto (breve):
carburo di silicio riflettente (SiC), fine, applicato su rivestimento

Attività:
Applicare

Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Il granulato fine di carburo di silicio riflettente viene applicato applicate sulla texture intonacata fresca o sul rivestimento fresco (pittura).

Campione standard in esposizione:

Texture:	Rough 1
(Materiale)	Stolit K 3.0
(Tonalità)	SCS 37104
±Effect:	Granulate 31
(Materiale)	StoColor Fungacryl
(Tonalità)	SCS 37104
	Sto-Carburo di silicio F54

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
10 min./m² 0,8kg/m² (copertura massima)

Indicazione e consiglio:
Su texture grezze (grana > 2,0), Sto-Carburo di silicio F54 deve essere applicato su un rivestimento (ad es. StoColor Silco/Fungasil/Fungacryl).
Attenzione: approvato solo su tonalità scure (SCS 37100, 37101, 37102)



Texture: Rough 1, Stolit K 3.0 (37104) + Effect: Granulate 30, StoColor Fungasil (37104)/Sto-Carburo di silicio F54



StoSignature
+Effect: Granulate 40



StoSignature

+Effect: Granulate 40



Descrizione dell'effetto (breve):
granulato a granulometria fine, aggiunto mescolandolo alla pittura e applicato

Attività:
miscelare e applicare a spazzola

Descrizione dell'effetto (realizzazione):
Fini perle di vetro trasparenti vengono aggiunte alla pittura colorata / Metallic e applicate a spazzola su una texture intonacata piana e fine.

Campione standard in esposizione:

Texture:	Fine 40
(Materiale)	Stolit K 1.5 + MP
(Tonalità)	SCS 37206
+Effect:	Granulate 40
(Materiale)	StoColor Dryonic M + Ballotini
(Tonalità)	37810M

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.



Texture: Fine 40, Stolit K 1.5/MP (37810M) + Effect: Granulate 40, StoColor Dryonic M (37810M)/StoLook Ballotini

Country	Number of people (approx. million)
USA	20
France	30
Germany	40
UK	50
Japan	60

granulato a grana fine, applicato sul rivestimento con uno stencil

Applicazione con maschera coprente (mascheratura)

Su una texture intonacata essiccata viene applicata una maschera coprente (sagoma adesiva, calibro a sagoma, ecc.) sulla quale viene applicato un granulato in intonaco fresco; la maschera viene rimossa mentre l'intonaco è ancora bagnato.

<u>Texture:</u>	Rough 01
(Materiale)	Stolit K 1.5
(Tonalità)	AC 16284
<u>+Effect:</u>	Granulate 30 Defined
(Materiale)	StoColor Fungacryl
(Tonalità)	AC 16284
	Sto-Carburo di silicio F54

Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.

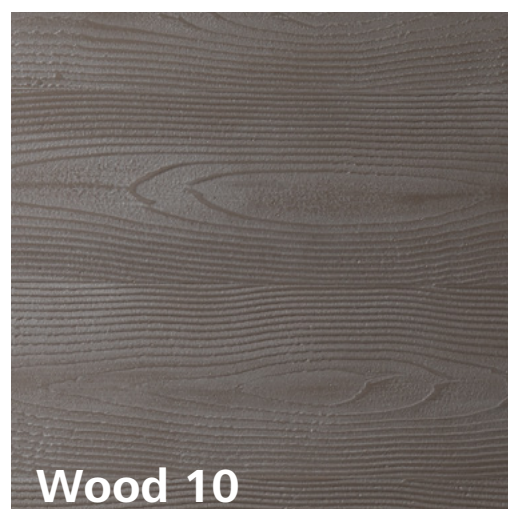
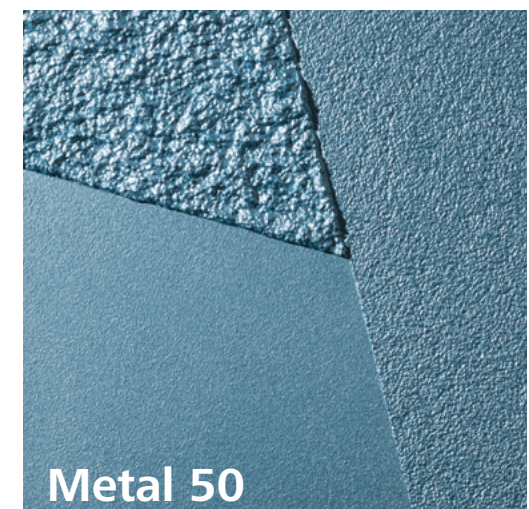
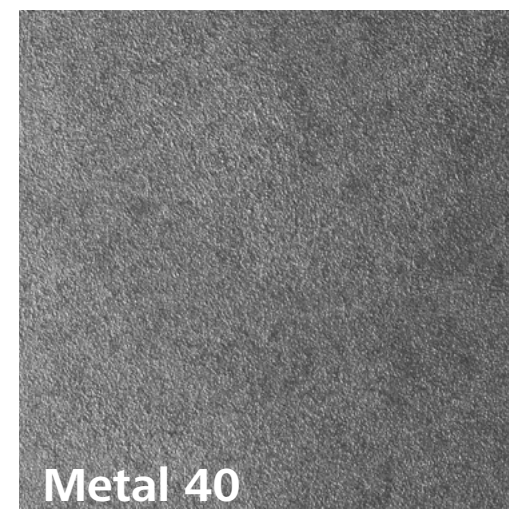
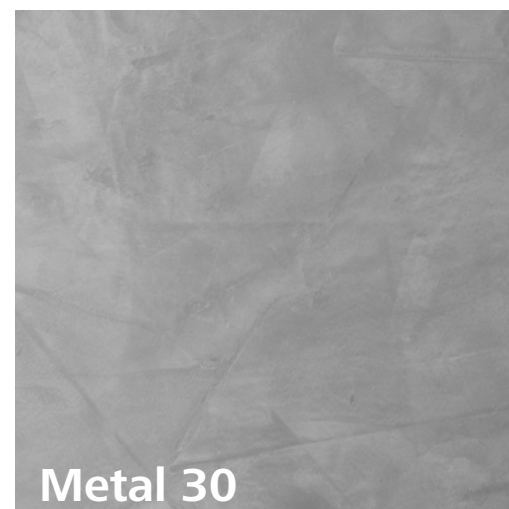
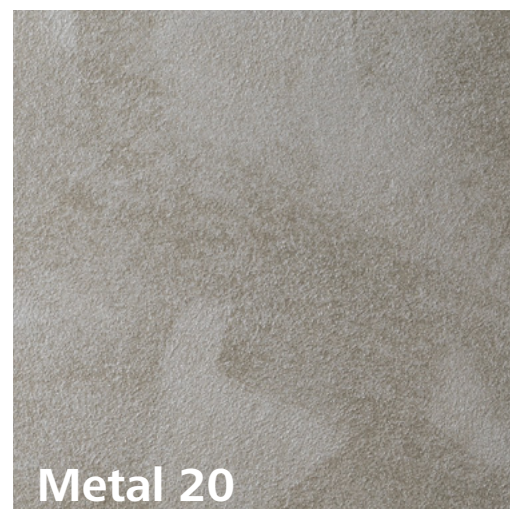
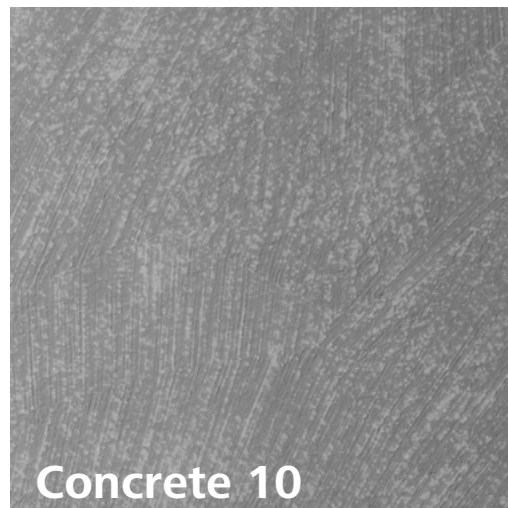
Solo in pittura su texture completamente essiccate e fini, con grana < 1,5 (applicazione stencil e adesione)
Tecnica ideale per tecniche che non si ripetono come loghi aziendali, nomi di strade, numeri civici, ecc.
L'artigiano è in grado di valutare bene queste superfici e di lavorarle autonomamente. Per superfici più grandi è consigliabile rivolgersi ad un'impresa di tecnica pubblicitaria esperta nella scollatura e applicazione di pellicole.



Texture: Rough 1, Stolit K 1.5 (16284) + Effect: Granulate 30 Defined, StoColor Fungacryl (16284)/Sto-Carburo di silicio F54

StoSignature

Visione d'insieme delle impressioni



StoSignature

Impression: Concrete 10



Designazione della texture (colloquiale):
effetto calcestruzzo, scanalato

Classificazione secondo Signature:
[Fine 10](#) + Scanalature a imitazione delle fughe del tavolato

Campione standard in esposizione:
Impression: Concrete 10
(Materiale/Texture) Stolit K 3.0/MP
(Tonalità/Texture) AC 16281

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit K 3.0 (applicare, testurizzare)
12 min./m² 4,3 kg/m²
Stolit MP (applicare, testurizzare, carteggiare)
12 min./m² 1,5 kg/m²

Indicazione e consiglio:
Una tonalità definita e una scanalatura che imita le fughe del tavolato fa della texture [Fine 10](#) un'impressione Concrete 10.



Lavorazione

Referenze

Stolit K 1.5/Stolit Milano

StoSignature

Impression: Concrete 20



Designazione della texture (colloquiale):
Effetto calcestruzzo, frattazzato

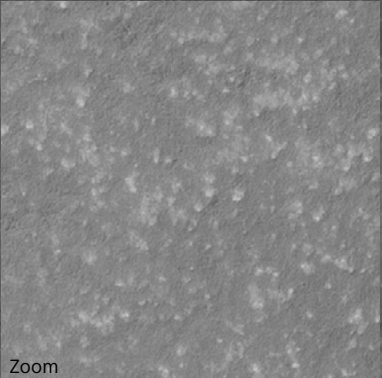
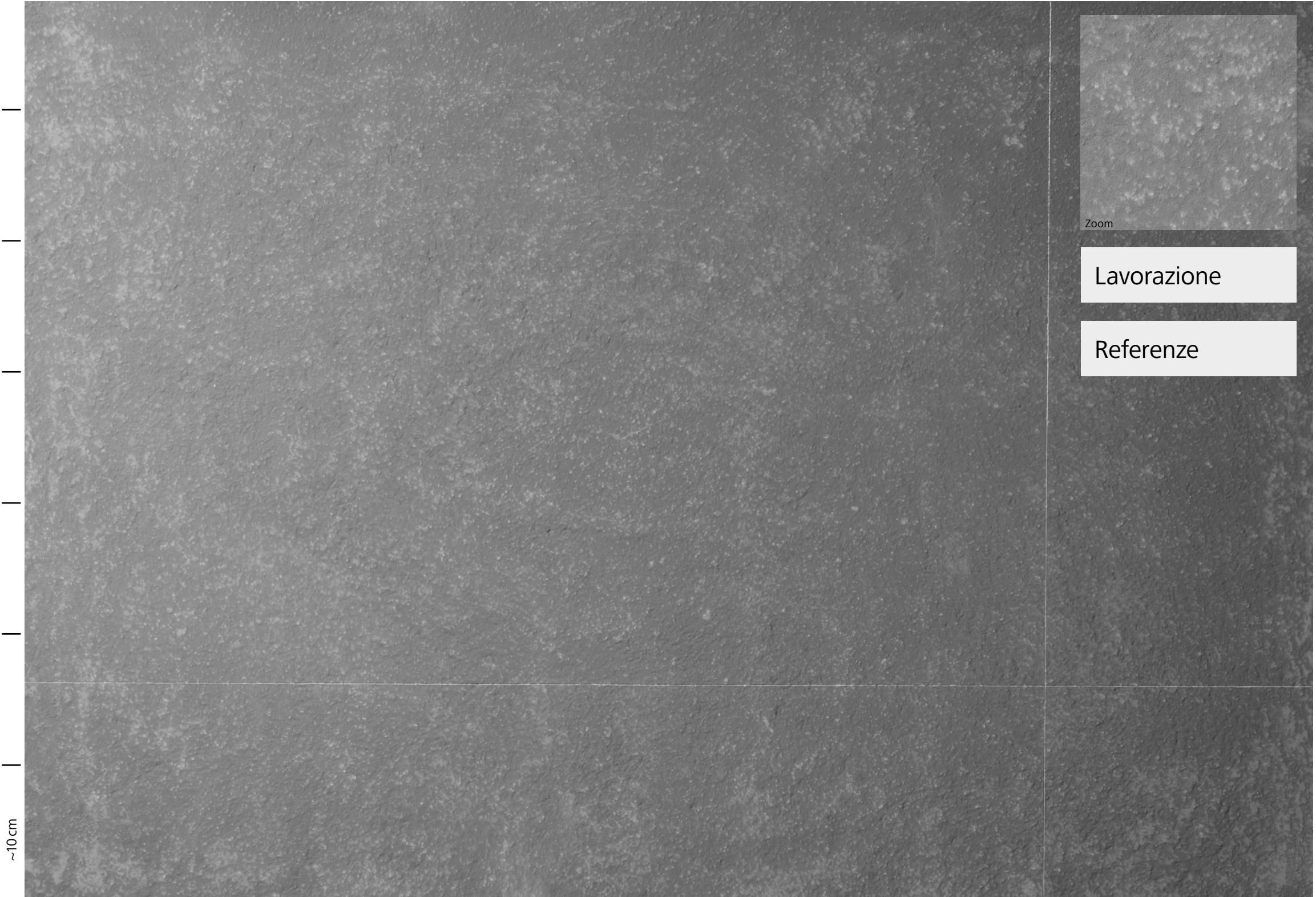
Classificazione secondo Signature:
[Fine 20](#) + Scanalature a imitazione delle fughe del tavolato

Campione standard in esposizione:

Impression:	Concrete 20
(Materiale/Texture)	Stolit K 3.0/MP
(Tonalità/Texture)	AC 16281

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit K 3.0 (applicare, testurizzare)
12 min./m² 4,3 kg/m²
Stolit MP (applicare, testurizzare, carteggiare)
16 min./m² 1,7 kg/m²

Indicazione e consiglio:
Una tonalità definita e una scanalatura che imita le fughe del tavolato fa della texture [Fine 20](#) un'impresione Concrete 20.



Lavorazione

Referenze

Stolit K 1.5/Stolit Milano

StoSignature

Impression: Concrete 30



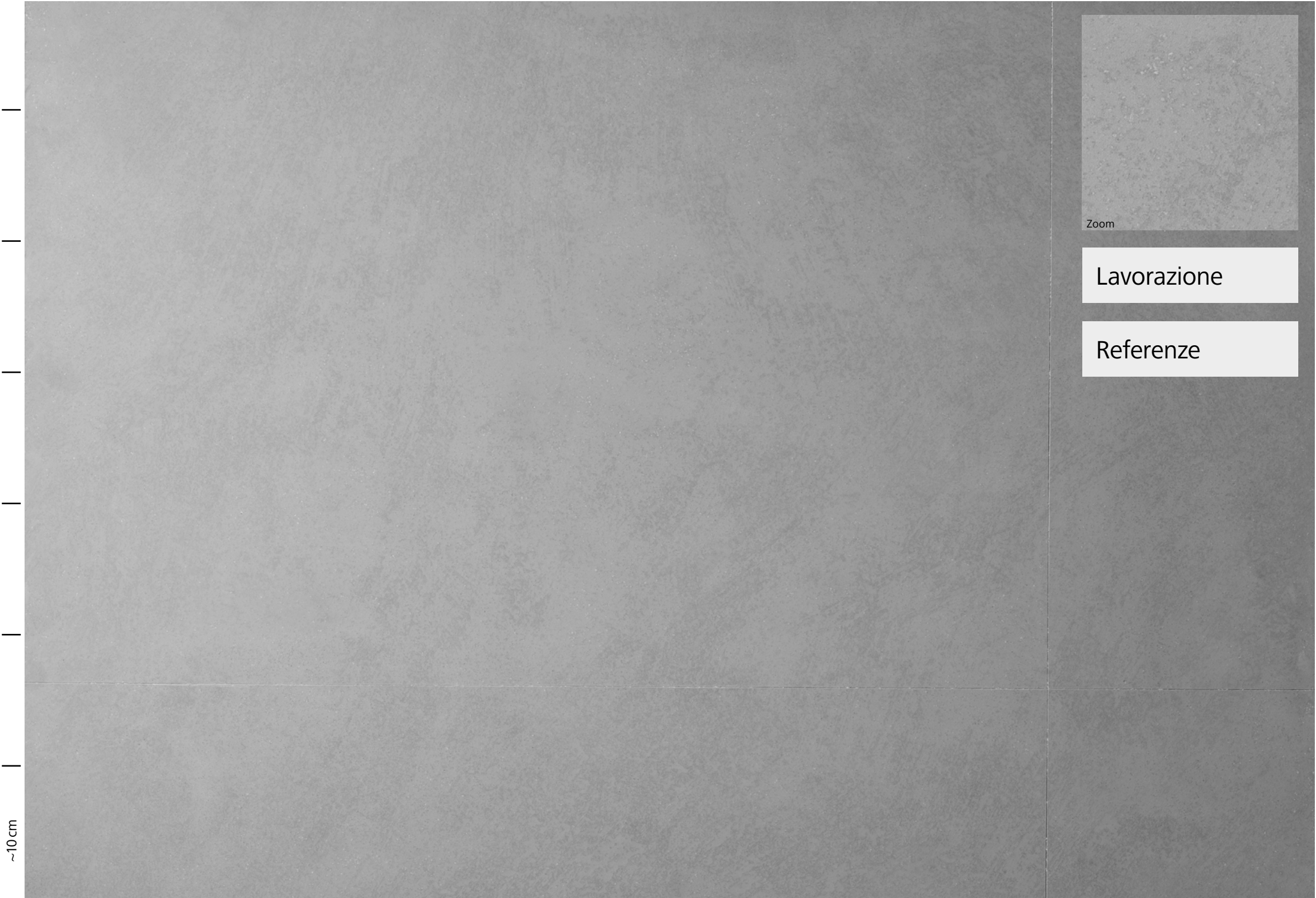
Designazione della texture (colloquiale):
calcestruzzo a vista

Classificazione secondo Signature:
[Fine 30](#) + Scanalature a imitazione delle fughe del tavolato

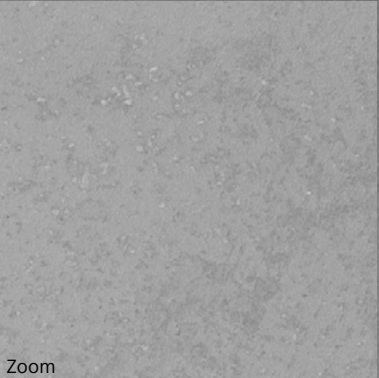
Campione standard in esposizione:
Impression: Concrete 30
(Materiale/Texture) Stolit K 3.0/MP
(Tonalità/Texture) AC 16281

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit K 1.5 (applicare, testurizzare) 10 min./m² 2,3 kg/m²
Stolit Milano (applicare 2 volte, testurizzare, carteggiare)
22 min./m² 2,2 kg/m²
Pulire dopo l'essiccazione 2 min./m²

Indicazione e consiglio:
Una tonalità definita e una scanalatura che imita le fughe del tavolato fa della texture [Fine 30](#) un'impressione Concrete 30.



Stolit K 1.5/Stolit Milano



Lavorazione

Referenze

StoSignature

Impression: Concrete 40



Designazione della texture (colloquiale):
effetto calcestruzzo lavato

Classificazione secondo Signature:
Texture: Rough 30
+Effect: Granulate 10
+Effect: 2.Texture Total

Campione standard in esposizione:
Impression: Concrete 40
(Materiale/Texture) Stolit Effect/MP
(Tonalità/Texture) AC 16281
(Materiale/Effect) Miscela di sabbia naturale

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit Effect (applicare, testurizzare)
10 min./m² 4,0kg/m²
Miscela di sabbia naturale
6 min./m² 0,45 kg/m²
Stolit MP (applicare, testurizzare)
14 min./m² 0,8kg/m²



Stolit Effect/Miscela di sabbia naturale/Stolit MP

StoSignature

Impression: Metal 10



Designazione della texture (colloquiale):
effetto ruggine

Classificazione secondo Signature:
Texture: Fine 40
+Effect: 2. Texture Fine 40 Partial
+Effect: Coating 40
+Effect: Coating 40
+Effect: Coating 40

Campione standard in esposizione:
Impression: Metal 10
(Materiale/Texture) Stolit K1.5/MP
(Tonalità/Texture) SCS 32241
(Materiale/Effect) +StoColor Dryonic M
(Tonalità/Effect) 14DC38M
37810M
37809M

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit K 1.5 (applicare, testurizzare)
11 min./m² 2,3 kg/m²
Stolit MP (applicare, testurizzare)
14 min./m² 2,3 kg/m²
StoColor Dryonic M (div. tonalità)
14 min./m² 0,24 l/m²



Stolit K 1.5/MP/StoColor Dryonic M

StoSignature

Impression: Metal 20



Designazione della texture (colloquiale):
Effetto metallo "Patina"

Classificazione secondo Signature:
Texture: Fine 40
+Effect: Granulate 40

Campione standard in esposizione:
Impression: Metal 20
(Materiale/Texture) Stolit K1.5/MP
(Tonalità/Texture) SCS 31235
(Materiale/Effect) +StoColor Dryonic M
(Tonalità/Effect) 37812M

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
StoSilco K 1.5 (applicare, testurizzare)
10 min./m² 2,5kg/m²
StoSilco MP (applicare, testurizzare)
10 min./m² 1,8kg/m²
StoColor Dryonic M + 30 StoLook Ballotini (miscelare, applicare in 2 mani, testurizzare)
14 min./m² 0,24L/m² (+ StoLook Ballotini 0,10kg/m²)



Stolit K 1.5/Stolit MP/StoColor Dryonic M/StoLook Ballotini

StoSignature

Impression: Metal 30



Designazione della texture (colloquiale):
Effetto stucco veneziano

Classificazione secondo Signature:
Texture: Fine 30
+Effect: Coating 30

Campione standard in esposizione:
Impression: Metal 30
(Materiale/Texture) Stolit K1.5/Milano
(Tonalità/Texture) AC 16286
(Materiale/Effect) +StoColor Dryonic M
(Tonalità/Effect) 37810M

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit K 1.5 (applicare, testurizzare)
10 min./m² 2,3 kg/m²
Stolit Milano (applicare 2 volte, testurizzare, carteggiare)
22 min./m² 2,2 kg/m²
StoColor Jumbosil (applicare, testurizzare)
4 min./m² 0,2 l/m²
StoColor Dryonic M (applicare 2 mani, testurizzare)
10 min./m² 0,2 l/m²



Stolit K 1.5/Stolit Milano/StoColor Dryonic M

StoSignature

Impression: Metal 40

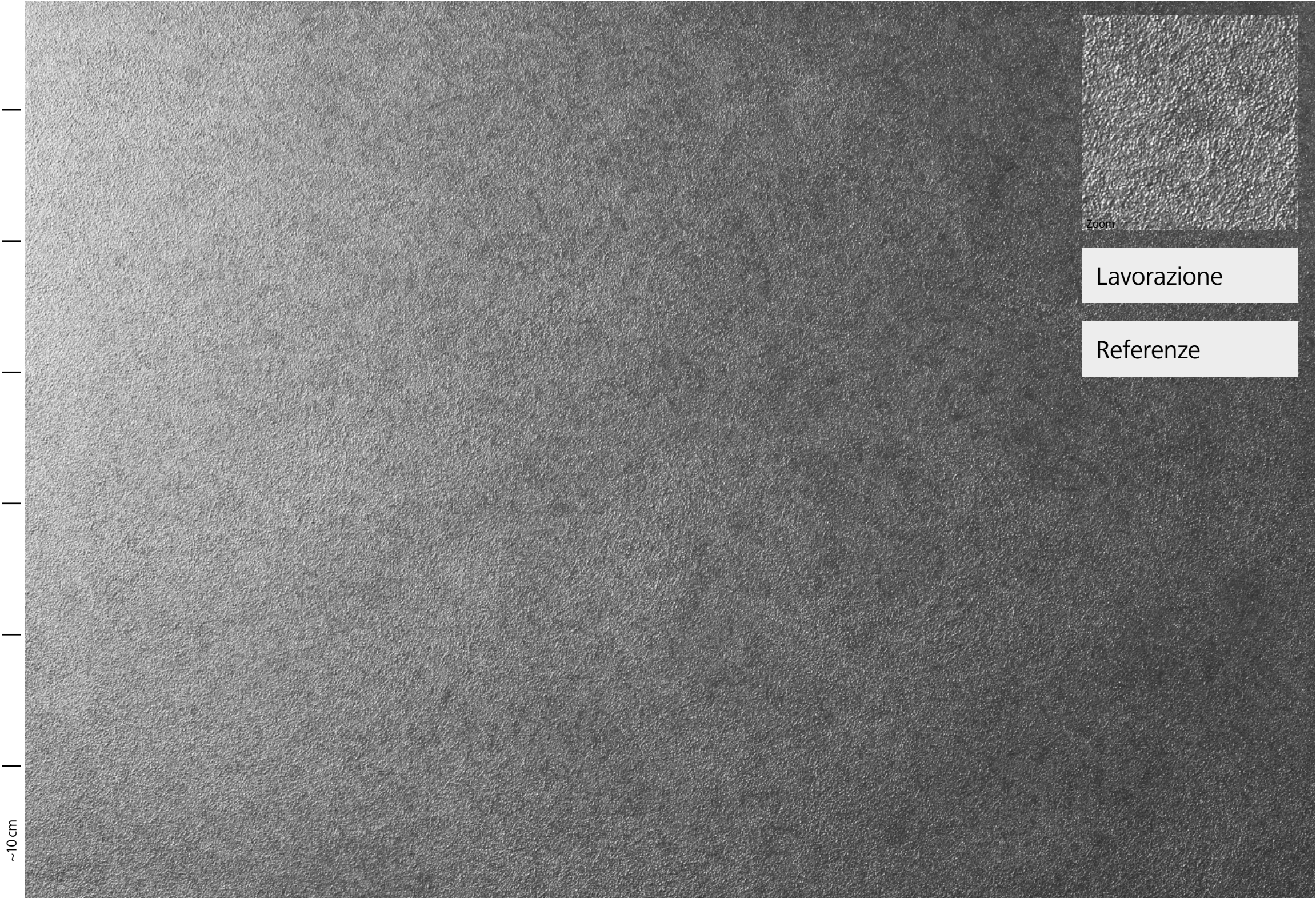


Designazione della texture (colloquiale):
Effetto metallo "Zincato a fuoco"

Classificazione secondo Signature:
Texture: Fine 40
+Effect: Coating 11

Campione standard in esposizione:
Impression: Metal 40
(Materiale / Texture) Stolit K1.5/MP
(Tonalità / Texture) SCS 37108
(Materiale/Effect) +StoColor Dryonic M
(Tonalità / Effect) 37806M

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
StoSilco K 1.5 (applicare, testurizzare)
10 min./m² 2,5kg/m²
StoSilco MP (applicare, testurizzare)
10 min./m² 1,8kg/m²
StoColor Dryonic M
14 min./m² 0,25l/m²



Stolit K 1.5/Stolit MP/StoColor Dryonic M

StoSignature

Impression: Metal 50

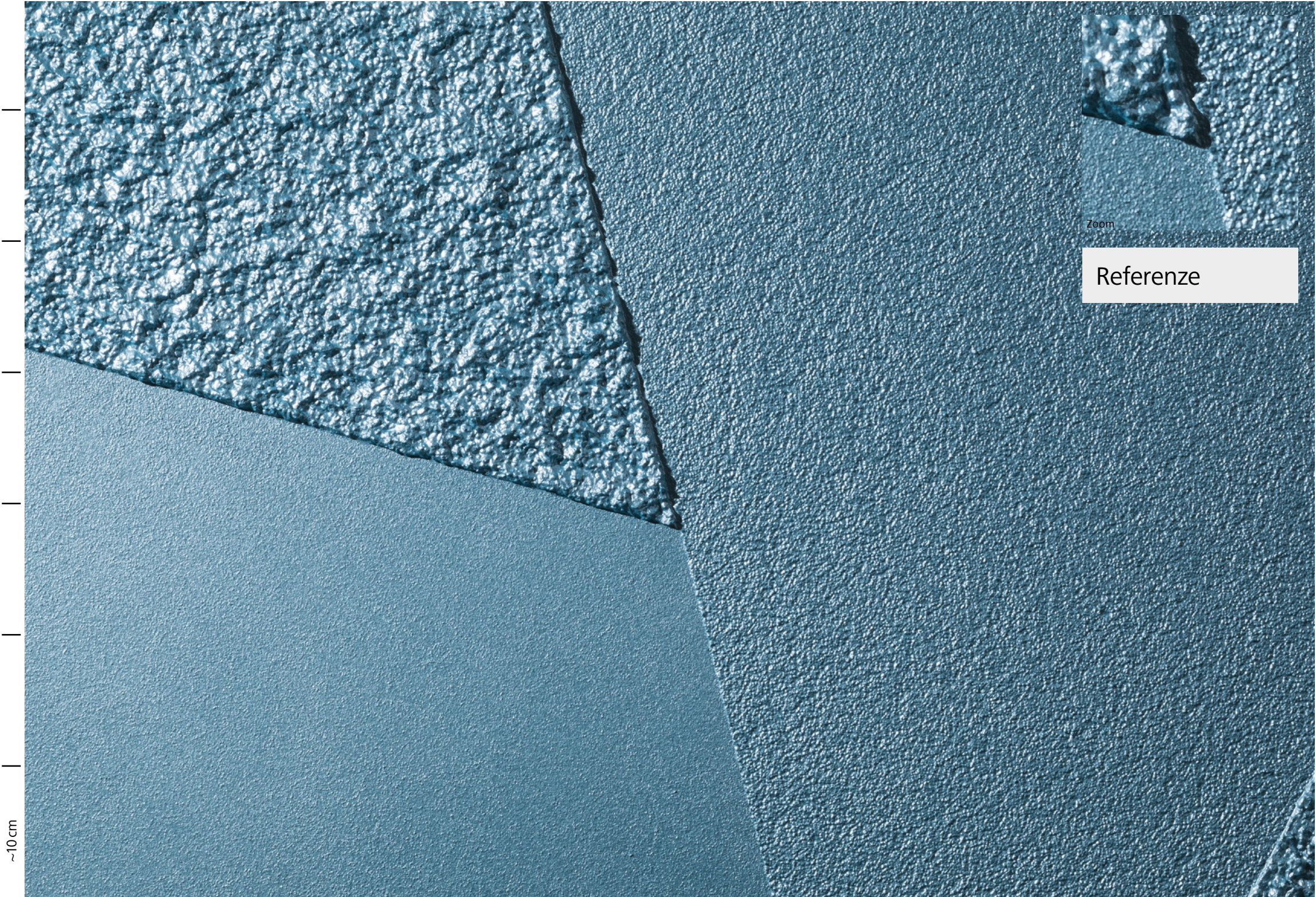


Designazione della texture (colloquiale):
Effetto metallo "Lastra di ghiaccio"

Classificazione secondo Signature:
Texture: Fine 40/Rough 1/Rough 10
+Effect: Coating 10/11

Campione standard in esposizione:
Impression: Metal 50
(Materiale/Texture) Stolit MP/Fine 40
Stolit K 6.0/Rough 10
(Tonalità /Texture) SCS 35315
(Materiale/Effect) +StoColor Dryonic M
(Tonalità /Effect) 35809M

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Da calcolarsi da parte del contraente in funzione dell'oggetto, si consiglia la realizzazione di superfici di prova e di riferimento.



Stolit MP/Stolit K 1.5/Stolit K 6.0/StoColor Dryonic M

StoSignature

Impression: Wood 10



Designazione della texture (colloquiale):
Effetto legno

Classificazione secondo Signature:
Texture: Graphic 50
+Effect: Coating 40

Campione standard in esposizione:

<u>Impression:</u>	Wood 10
(Materiale/Texture)	Stolit Milano
(Tonalità/Texture)	14131
(Materiale/Effect)	StoColor Dryonic M (+75 % H²O)
(Tonalità/Effect)	37810M

Indicazioni per il calcolo (non vincolante):
Stolit Milano (applicare, testurizzare)
35 min./m² 3,4 kg/m²



Stolit K 1.5/Stolit Milano/StoColor Dryonic M

StoSignature

Referenze

Texture: Fine
Texture: Rough
Texture: Linear
Texture: Graphic
Impression Referenze

StoSignature

Texture: Fine (Esempi pratici)



Texture: Fine 10



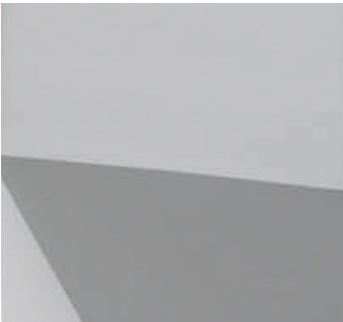
Texture: Fine 20



Texture: Fine 20



Texture: Fine 20



Texture: Fine 30



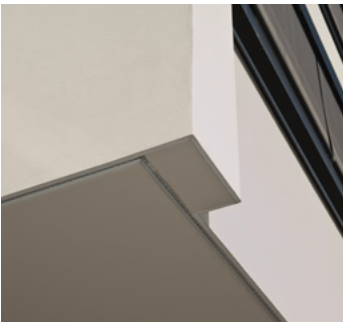
Texture: Fine 30



Texture: Fine 30



Texture: Fine 40



Texture: Fine 40/Rough 30



Texture: Fine 40/Rough 10



Texture: Fine 40/Lienar 10



Fine
+Effect

StoSignature

Texture: Fine +Effect (Esempi pratici)



Texture: Fine 40 +Effect: 2.Texture Partial +Effect: Coating 40



Texture: Fine 40 +Effect: 2.Texture Defined



Texture: Fine 40 +Effect: 2.Texture Defined



Texture: Rough 1/Fine 40 +Effect: Coating 40



StoSignature
Texture: Rough (Esempi pratici)



Texture: Rough 1/Linear 30



Texture: Rough 10



Texture: Rough 10



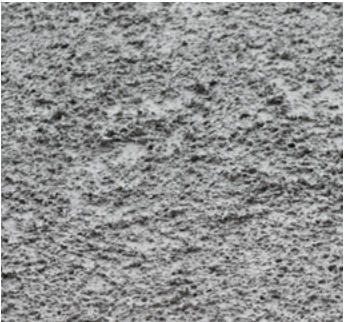
Texture: Rough 10/Fine 40



Texture: Rough 10/Fine 40 +Effect



Texture: Rough 10



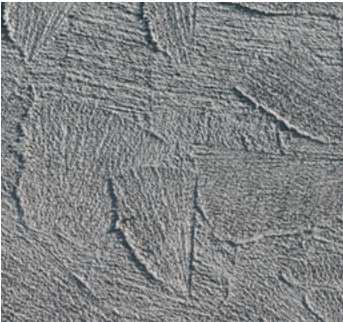
Texture: Rough 30/Fine 40



Texture: Rough 40



Texture: Rough 40



Texture: Rough 50



Rough
+Effect



StoSignature

Texture: Rough +Effect (Esempi pratici)



Texture: Rough 1 +Effect: Granulate 30



Texture: Rough 1 +Effect: Granulate Defined



Texture: Rough 1 +Effect: 2.Texture Defined



Texture: Rough 1 +Effect: Coating Defined



Texture: Rough 10 +Effect: Granulate 30



Texture: Rough 10 +Effect: Granulate 30



Texture: Rough 10 +Effect: Coating 21



Texture: Rough 20 +Effect: Coating Partial



Texture: Rough 20 +Effect: Coating Partial



Texture: Rough 30 +Effect: Granulate 10 (miscela speciale)



Texture: Rough 30 +Effect: Granulate 10



Texture: Rough 30 +Effect: Granulate 10 (miscela speciale)



StoSignature

Texture: Linear (Esempi pratici)



Texture: Linear 10



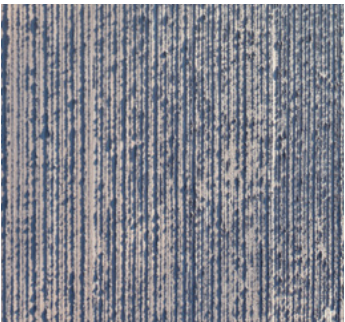
Texture: Linear 10/Fine 40



Texture: Linear 10



Texture: Linear 10



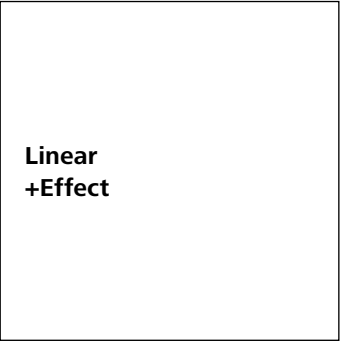
Texture: Linear 30



Texture: Linear 30/Rough 1



Texture: Linear 30



StoSignature

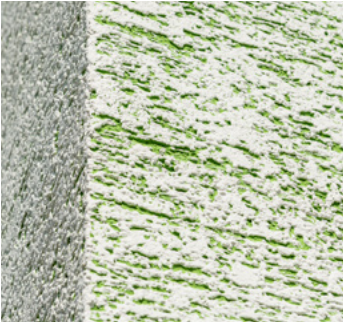
Texture: Linear +Effect (Esempi pratici)



Texture: Linear 2 +Effect: Coating Partial



Texture: Linear 2 +Effect: Coating Partial



Texture: Linear 10 +Effect: Coating 20

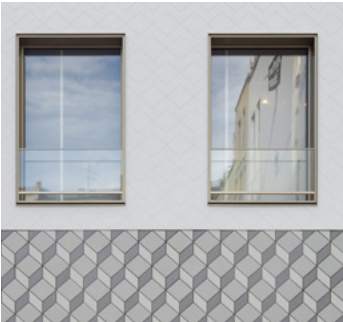
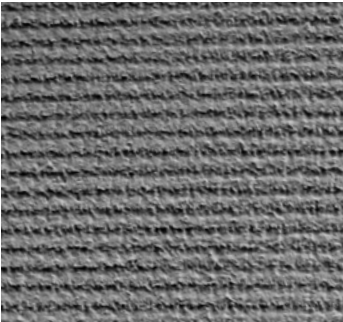


StoSignature

Texture: Graphic (Esempi pratici)



Texture: Graphic 40



Texture: Graphic (Soluzione speciale)

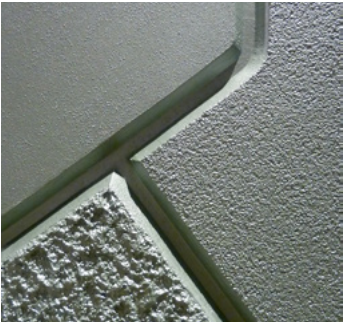


StoSignature

Impression (esempi pratici)



Impression: Metal 50



Impression: Wood 10



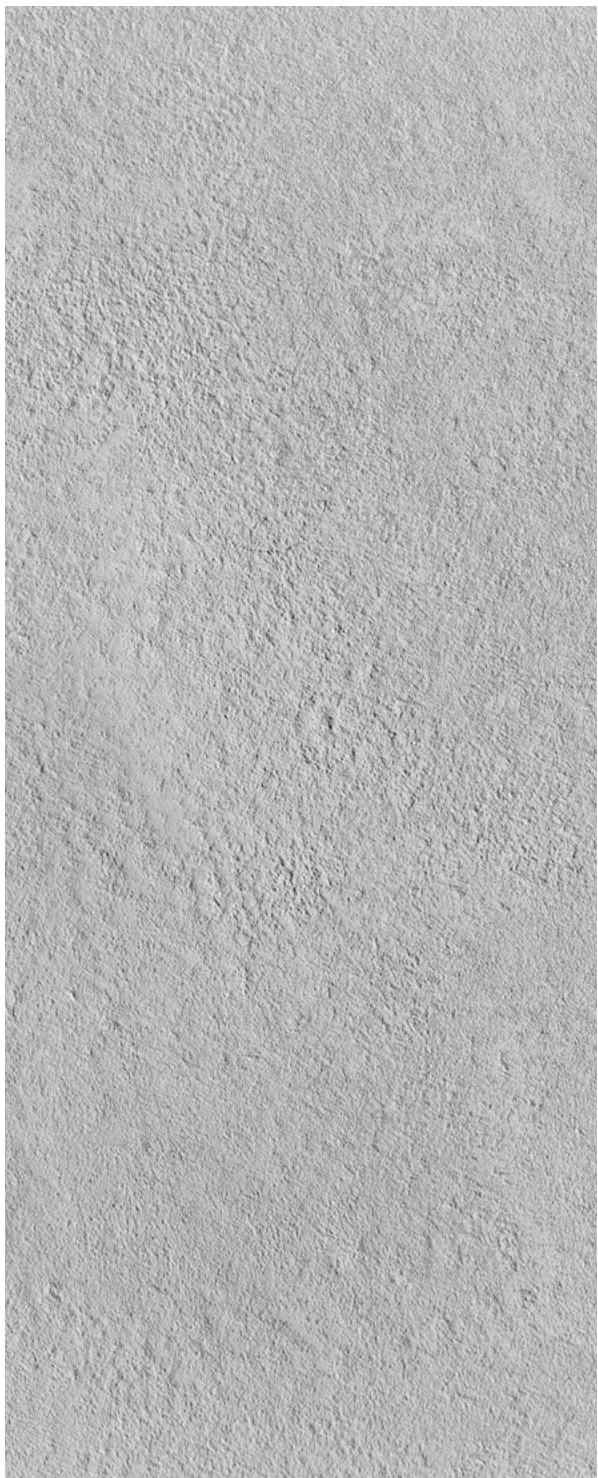
Casa unifamiliare T.
Mieders, AT

Progettazione: Tiroler Tuchfabrik, Innsbruck, AT
Lavorazione: Gemma Putz, Wörgl, AT
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Fine 10
Foto: Christian Schellander, Villach, AT



Centro residenziale Pradl Est
Innsbruck, AT

Committente: NHT – Neue Heimat Tirol, Innsbruck, AT
Progettazione: Obermoser Arch-Omo ZT GmbH,
Innsbruck, AT
Lavorazione: Haga Bau, Fulpmes, AT
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Fine 20
Foto: Christian Schellander, Villach, AT



Quartiere della cultura
Kufstein, AT

Committente Quartiere della cultura, Bodner, AT
Progettazione: Obermoser Arch-Omo ZT GmbH,
Innsbruck, AT
Lavorazione: Ing. Hans Bodner Baugesellschaft m.b.H.
& Co. KG, Kufstein, AT
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Fine 20
Foto: Christian Schellander, Villach, AT



Mediateca cittadina
Oberkirch, DE

Committente: Città di Oberkirch, DE
Progettazione: Wurm + Wurm, Bühl, DE
Lavorazione: Rolf Baudendistel, Bühl, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Fine 30
Foto: Johannes Vogt, Mannheim, DE



Casa unifamiliare con garage
Friburgo, DE

Progettazione: Kirchner Architekten, Friburgo, DE
Lavorazione: Hermann Emter GmbH, Friburgo, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Fine 30
Foto: Martin Baitinger, Böblingen, DE



Uni PHZ
Lucerna, CH

Committente: Cantone di Lucerna, CH
Progettazione: Enzmann + Fischer AG, Zurigo, CH
Lavorazione: ARGE Cirelli AG, Gebr. Odermatt AG, Ebikon, CH
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Fine 30
Foto: Fotogalerie Uni PHZ, Lucerna, CH



Schreinerei Barth
Bressanone, IT

Committente: Barth Schreiner und Innenausbau, Bressanone, IT
Progettazione: Architekten Bergmeister, Bressanone, IT
Lavorazione: Emmbach, San Lorenzo di Sebato, IT
Rubner Projektbau, Chienes, IT
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Fine 30
Foto: Jürgen Eheim, Bressanone, IT



Scuola media e scuola media sportiva
Nüziders, Nüziders, AT

Committente: Comunie Nüziders, AT
Progettazione: Marte.Marte Architekten ZT Gmbh,
Feldkirch, AT
Lavorazione: Tomaselli Gabriel Bau GmbH, Nenzig, AT
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Fine 40
Foto: Christian Schellander, Villach, AT



Taeheoungli Detached house
Seogwipo, KR

Progettazione: 2Look, Seul, KR
Lavorazione: StoANC, Seul, KR
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Fine 20
Foto: SangjinKim, Seul, KR



Edificio residenziale e azienda commer-
ciale K.I.S.S., Zurigo, CH

Committente: SwissLife Property Management AG,
Zurigo, CH
Progettazione: Camenzind Evolution AG, Zurigo, CH
Lavorazione: Wanner AG, Regensdorf, CH
Quadras AG, Horgen, CH
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Fine 40
+Effect: 2.Texture Fine 40 Partial
+Effect: Coating 40
Foto: Günter Laznia, Bregenz, AT



KITA Atterberry
Francoforte sul Meno, DE

Committente: Città di Francoforte, DE
Progettazione: Wellnitz Dirschl, Francoforte, DE
Lavorazione: Hütter, Tann i. d. Röhn, DE
Faag Technik GmbH, Francoforte, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Fine 40
+Effect: 2.Texture Rough 1 Defined
Foto: Axel Stephan, Francoforte, DE



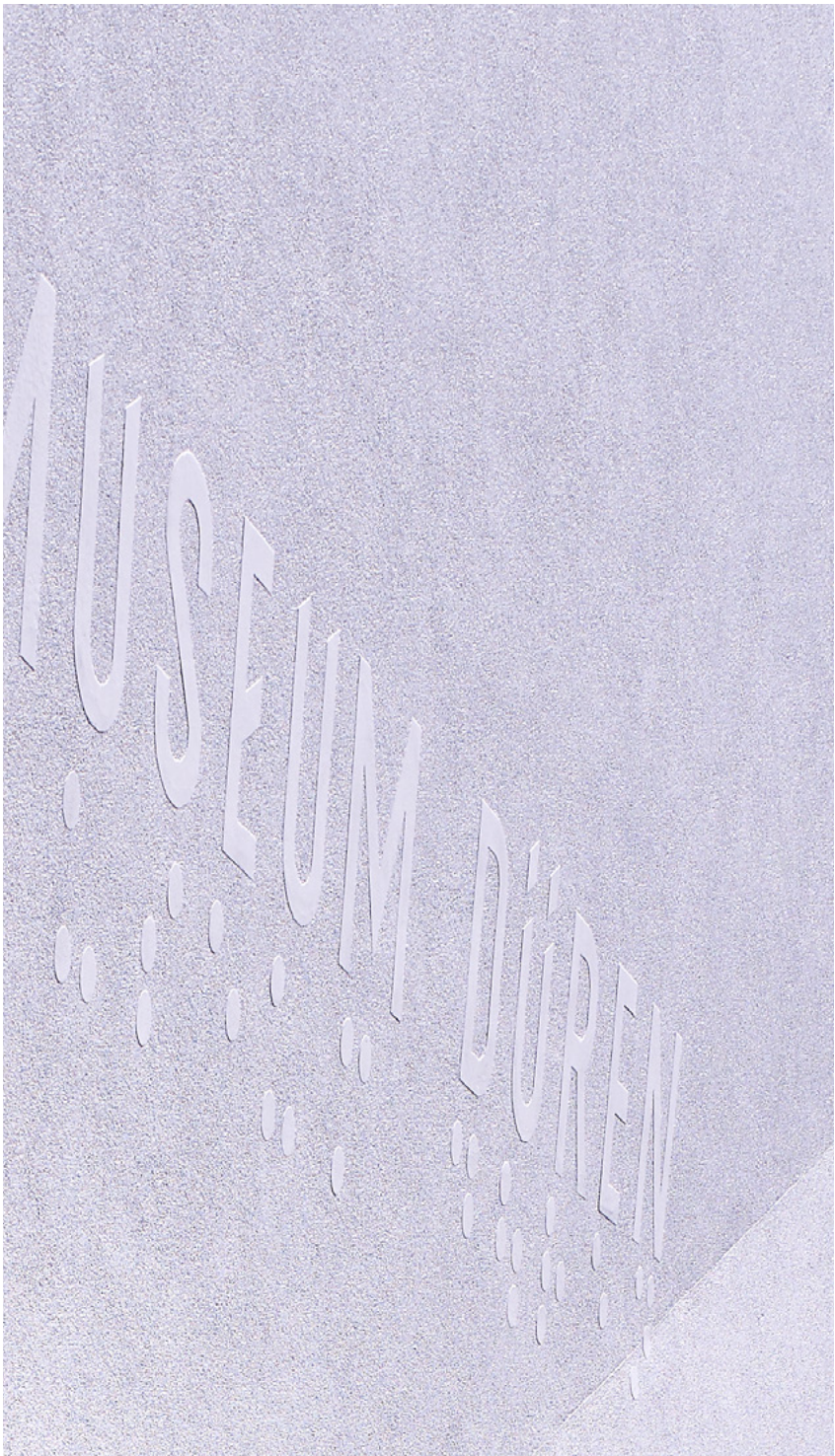
Complesso residenziale case passive
Heidelberg, DE

Committente: IWP Rhein Neckar, Karlsruhe, DE
Progettazione: AGP Architrav Generalplaner, Karlsruhe, DE
Lavorazione: Th. Körber GmbH, Sensbachtal, DE
C+U Sturm GmbH, Harthausen, DE
Weisenburger Bau GmbH, Raststatt, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Fine 40
+Effect: 2.Texture Rough 1 Defined
Foto: Johannes Vogt, Mannheim, DE



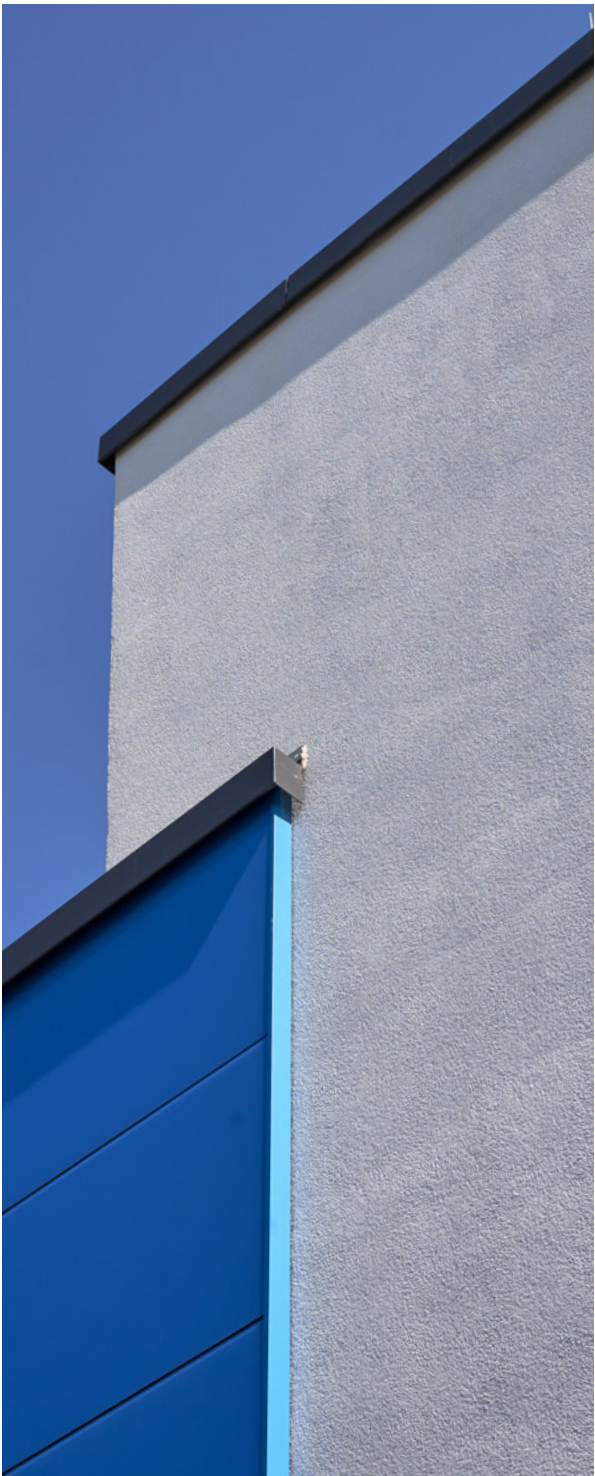
Museo della carta Düren
Düren, DE

Committente: Città di Düren - Ufficio per la gestione del patrimonio immobiliare, Düren, DE
Progettazione: HOLLENBECK ARCHITEKTUR, Colonia, DE
Lavorazione: Hubert Schleicher GmbH, Aachen, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 1
+Effect: 2.Texture Fine 40 Defined
Foto: Guido Erbring, Colonia, DE



Piscina coperta Leuna
Leuna, DE

Committente: Città di Leuna, Leuna, DE
Progettazione: Planungsbüro PLINGEL GmbH, Leuna, DE
Lavorazione: Hütter & Kohlrausch Bau GmbH, Leuna, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 1
+Effect: 2.Texture Rough 1 Defined
Foto: Christian Günther, Leipzig, DE



Scuola elementare Ora, IT

Committente: Comune di Ora, IT
Progettazione: Modus Architect, Bressanone, IT
Lavorazione: Amac Bau, Bolzano, IT
lobstraibizer srl, Roncigno Terme, IT
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 10
Foto: Rene Riller, Silandro, IT



Belchenstrasse
Friburgo, DE

Committente: Stadtbau Freiburg, DE
Progettazione: MORE Architekten, Friburgo, DE
Lavorazione: Matthias Disch, Ehrenkirchen, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 10
combinato con
Texture: Fine 40
+Effect: Coating 40
Foto: Martin Baitinger, Stoccarda, DE



Casa plurifamiliare
Offenburg, DE

Committente: Gemibau eG Offenburg, DE
Progettazione: Franz + Geyer, Friburgo, DE
Lavorazione: Eble Ausbau + Fassade, Hohberg, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 10
Foto: Johannes Vogt, Mannheim, DE



Edifici residenziali e commerciali
Tubinga, DE

Committente: Kresibau und GWG, Tubinga, DE
Progettazione: Auer + Weber + Assoziierte, Stoccarda, DE
Wenzel + Wenzel Architekten, Tubinga, DE
Lavorazione: Andreas + Joachim Huss GmbH, Stoccarda, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 10 combinato con
Texture: Fine 40
Foto: Johannes Vogt, Mannheim, DE



Chegg.net Headquater
Graz, AT

Committente: SELSA Intelligence AG
Progettazione: EPPS architekten
Lavorazione: Karl Leist GmbH
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 10
Foto: Christian Schellander, Villach, AT



MAC II
Singen, DE

Committente: Hermann & Gabriela Maier, Singen, DE
Progettazione: Daniel Binder, Gottmadingen, DE
Lavorazione: Tip Top Bau GmbH, Hilzingen, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 10
+Effect: Granulate 30
Foto: Martin Baitinger, Böblingen, DE



Mensa e mediateca Centro scolastico Längenfeld
Balingen, DE

Committente: Città di Balingen, DE
Progettazione: Ackermann & Raff, Tübinga, DE
Lavorazione: MDD - Stuck GmbH, Hechingen, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 30
combinato con
Texture: Fine 40



Case di città
Innsbruck, AT

Committente: Weinberg Bauträger & Projektentw-
icklungs GmbH, Innsbruck, AT
Progettazione: Wiesflecker-Architekten ZT GmbH,
Innsbruck, AT
Lavorazione: HAGA Bau- und Putz Ges.m.b.H., Tulfes,
AT
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 40
Foto: Christian Schellander, Villach, AT



Casa unifamiliare
Fulpmes, AT

Progettazione: S.N.O.W. Planungs und Projektmanagement GmbH, Innsbruck, AT
Lavorazione: TP Bau, Tirolo, AT
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 40
Foto: Christian Schellander, Villach, AT



Shiraz Hotel Bambara

Felsőtárkány, HU

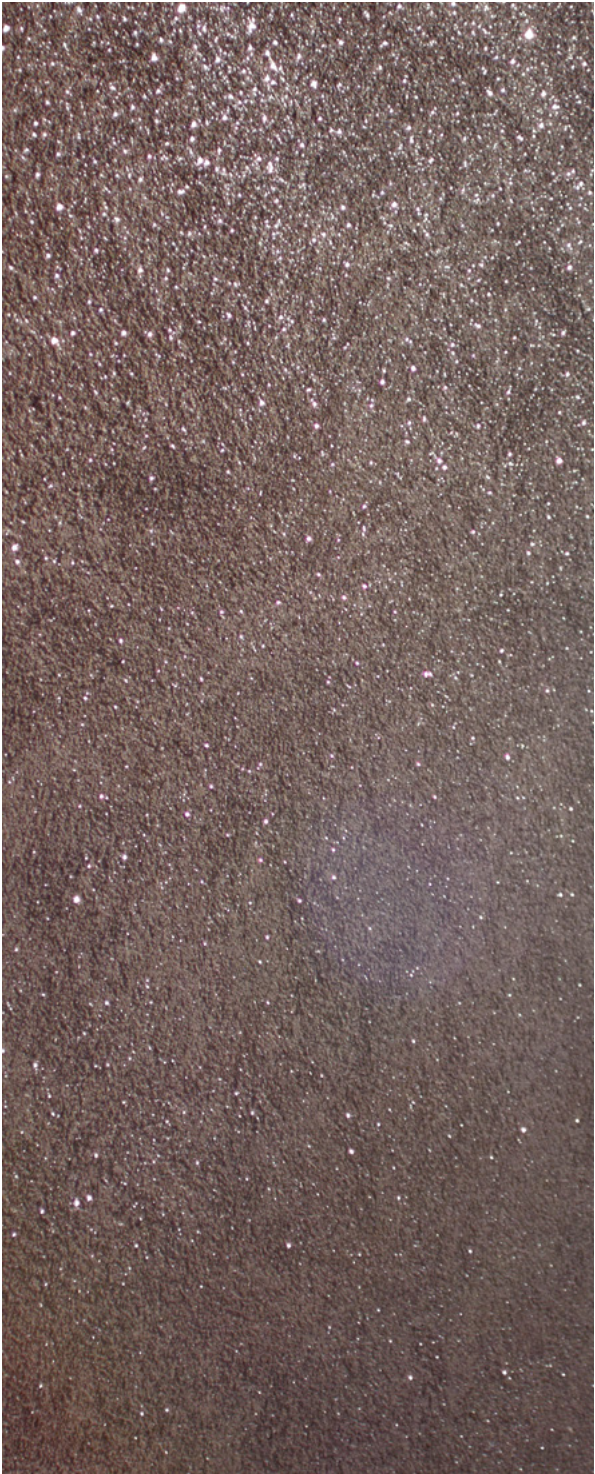
Committente: Shiraz Group, Felsőtárkány, HU
Progettazione: Közti zRt., Budapest, HU
Lavorazione: Diagrál Kft., Budapest, HU
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 50
Foto: Dénes György, Budapest, HU



Spiral House

Combertault, FR

Committente: M. et Mme Pacard, Combertault, FR
Progettazione: Powerhouse Company, Copenhagen, DK
Lavorazione: Pinto Frères Ravalement, Digoin, FR
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 1
+Effect: Granulate 30
Foto: Jean-Baptiste Avril, Chalon-sur-Saone, FR



Scuola internazionale FIS
Erlangen, DE

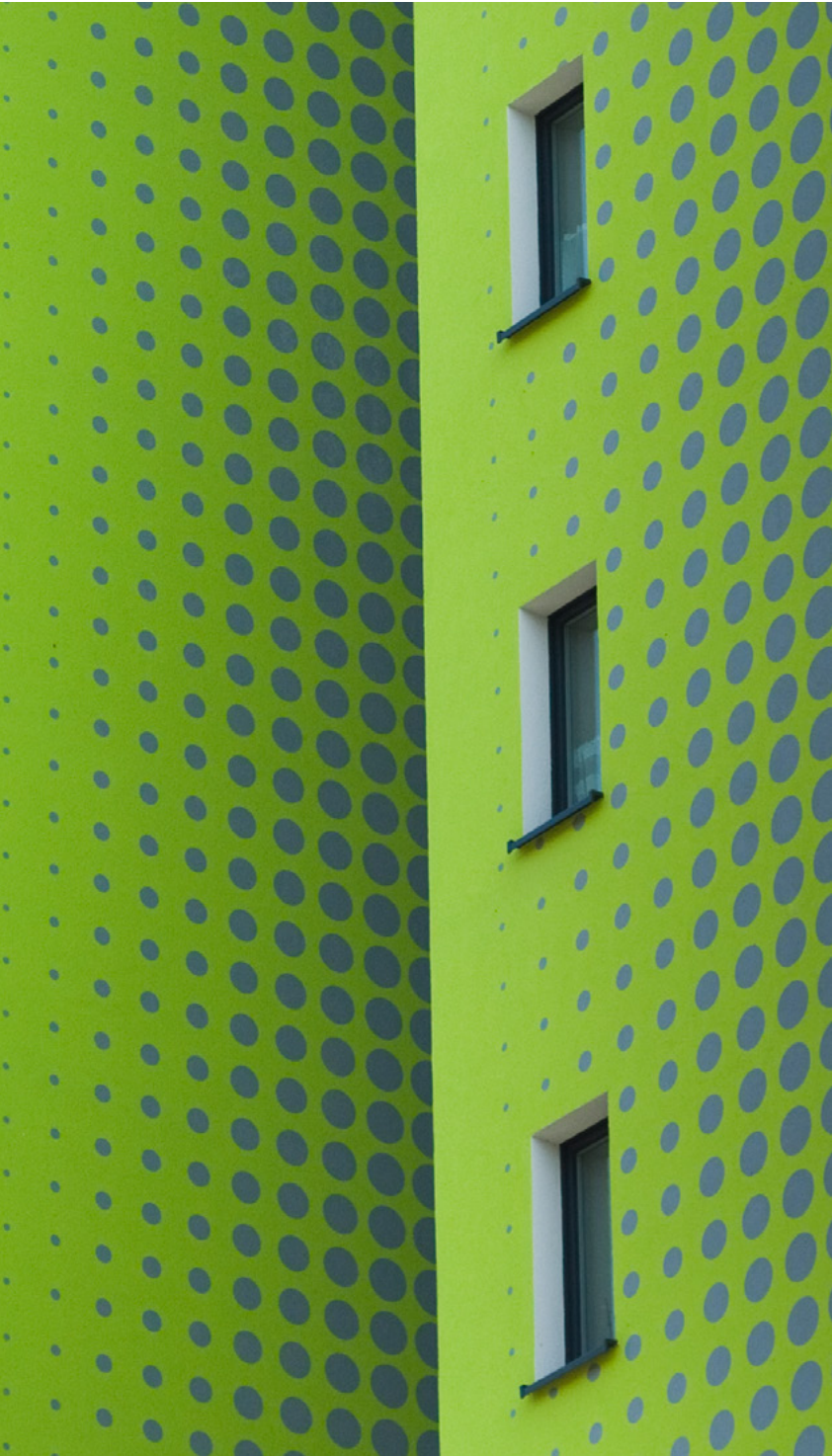
Committente: Scuola internazionale FIS, Erlangen, DE
Progettazione: Dittrich Jakobs Brennauer djb, Erlan-
gen, DE
Lavorazione: Malerwerkstätte Stöcklein,
Memmelsdorf, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 1
+Effect: Granulate 30 Defined
Foto: Martin Duckek, Ulma, DE



Grattacielo passivo

Friburgo, DE

Committente: FSB, Friburgo, DE
Progettazione: Architekt Adrian + Partner, Friburgo, DE
Roland Rombach, Kirchgarten, DE
Lavorazione: Hermann Emter GmbH, Friburgo, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 1
+Effect: Coating 10 Defined
Foto: Johannes Vogt, Mannheim, DE



Scuola Rudolf Steiner
Villingen-Schwenningen, DE

Committente: Scuola Rudolf-Steiner-Schule, scuolaa
privata Freie Waldorfschule, Villingen-Schwenningen,
DE
Progettazione: Lederer-Ragnarsdottir-Oei, Stoccarda,
DE
Lavorazione: Scholl Stukkateur GmbH, Gemmrigheim,
DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 10
+Effect: Coating 21
Foto: Christoph Brotz, Villingen-Schwenningen, DE



Deutsches Bergbaumuseum (Museo mi-
nerario tedesco), Bochum, DE

Committente: DMT Gesellschaft für Lehre und Bildung
mbH, Bochum, DE
Progettazione: Bethem Crouwel GmbH, Aachen, DE
Lavorazione: Bau-Fa-Teck GmbH, Hoppegarten, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 10
+Effect: Granulate 30
Foto: Guido Erbring, Colonia, DE



Car-Garantie GmbH
Friburgo, DE

Committente: Car-Garantie, Friburgo, DE
Progettazione: Hetzel+Ortholf freie Architekten,
Friburgo, DE
Lavorazione: Bau-Fa-Teck GmbH, Hoppegarten, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 20
+Effect: Coating 10 Partial
Foto: Martin Baitinger, Böblingen, DE



H5 Buga
Heilbronn, DE

Committente: Sadtiedlung Heilbronn GmbH, DE
Progettazione: Finckh Architekten BDA, Stoccarda, DE
Lavorazione: Schnabel GmbH & Co. KG, Mosbach, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 20
+Effect: Coating 10 Partial
Foto: Finckh Architekten BDA, Stoccarda, DE



Arhusgade Nordhaven

Copenhagen, DK

Committente: Tetris A/S Ejendoms udvikler, Copenhagen, DK
Progettazione: Sangberg Architects in collaborazione con POLYFORM; WERK Arkitekter; Krag Consult und Alectia, Copenhagen, DK
Lavorazione: P. Anderson & Son, Lejre, DK
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 30 +Effect: Granulate 10
Foto: Michael Ellehammer, Fredericksberg, DK



Bikini Haus
Berlino, DE

Committente: Bayrische Hausbau GmbH & co. KG, Berlino, DE
Progettazione: Hild und K Architekten, Monaco di Baviera, DE
Lavorazione: Big B. Bau Berlino, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 30
+Effect: Granulate 10 (miscela speciale)
Foto: Maximilian Meisse, Berlino, DE



Massivhaus Mittelrhein
Mendig, DE

Committente: Massivhaus Mittelrhein GmbH, Mendig, DE
Progettazione: Planfaktor BDA, Montabaur, DE
Lavorazione: Alpay Makaz CU Bau, Hadamar, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Rough 30
+Effect: Granulate 10 (basalto miscela speciale)
Foto: mattphoto, Hilgert, DE



ALEA Riedpark
Lauchringen, DE

Committente: TRENOVA Immobilien GmbH, Bad Säckingen, DE
Progettazione: Planungsbüro Villinger, Ühlingen-Birkendorf, DE
Lavorazione: Balaschow Gipserbetrieb, Lauchringen, DE
Elvis Gojak, Gipser-Maler-Trockenbau, Laufenburg, DE
Competenze Sto: StoSignature Texture: Linear 2
+Effect: Coating 10 Partial
Foto: Martin Baitinger, Böblingen, DE



Lama Gutleutmatten
Friburgo, DE

Committente: Miethäuser Syndikat (sindacato case in affitto), Friburgo, DE
Progettazione: Werkgruppe Freiburg, DE
Lavorazione: Ignaz Haas, Glottertal, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Linear 2
+Effect: Coating 10 Partial
Foto: Jens Hagen, Königsfeld, DE



Cantina
Caldaro, IT

Committente: Privato
Progettazione: WN Architects, Bolzano, IT
Lavorazione: Dämmplus, Funes, IT
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Linear 10
+Effect: Coating 21
Foto: Rene Riller, Silandro, IT



Edificio per uffici Jetter
Balingen, DE

Committente: Jetter Architektur und Baubetreuung,
Balingen, DE
Progettazione: Jetter Architektur und Baubetreuung,
Balingen, DE
Lavorazione: Schneider GmbH, Rosenfeld, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Linear 10
Foto: Martin Baitinger, Böblingen, DE



Istituto commerciale
Bad Urach, DE

Committente: Landkreis Reutlingen, DE
Progettazione: ARGE KSBU, Pfullingen, DE
Lavorazione: MDD Stuck, Hechingen, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Linear 10
combinato con
Texture: Fine 40
Foto: Martin Duckek, Ulma, DE



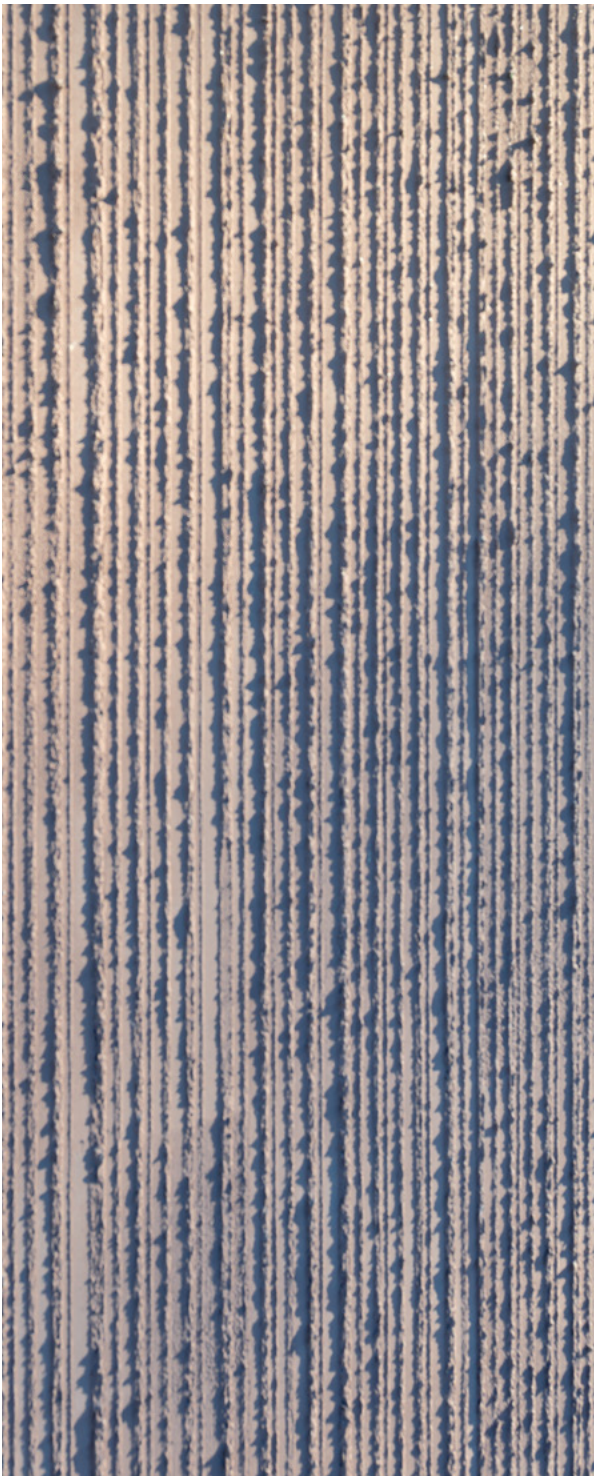
Casa di riposo Pradl Innsbruck, AT

Committente: Innsbrucker Immobilien GmbH & Co. KG, Innsbruck, AT
Progettazione: Bodamer Faber Architekt BDA, Stoccarda, DE
Lavorazione: SP BAU GmbH, Innsbruck, AT
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Linear 10
Foto: Christian Schellander, Villach, AT



Villa W.
Graz, AT

Progettazione: wasmeyer & partner architekten, Graz, AT
Lavorazione: Werner Jost, Ligest, AT
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Linear 10
Foto: Christian Schellander, Villach, AT



Residenza Triplex
Karlovy Vary, CZ

Committente: Triplex Invest s.r.o., Karlovy Vary, CZ
Progettazione: A 69-architekti s.r.o., Karlovy Vary, CZ
Lavorazione: Bau-Stav a.s., Karlovy Vary, CZ
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Linear 30



Centro di riabilitazione Bolzano
Bolzano, IT

Committente: Provincia Autonoma di Bolzano, IT
Progettazione: Modus Architect, Bressanone, IT
Lavorazione: Amac Bau, Bolzano, IT
lobstraibizer srl, Roncigno Terme, IT
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Linear 30
Foto: Rene Riller, Silandro, IT



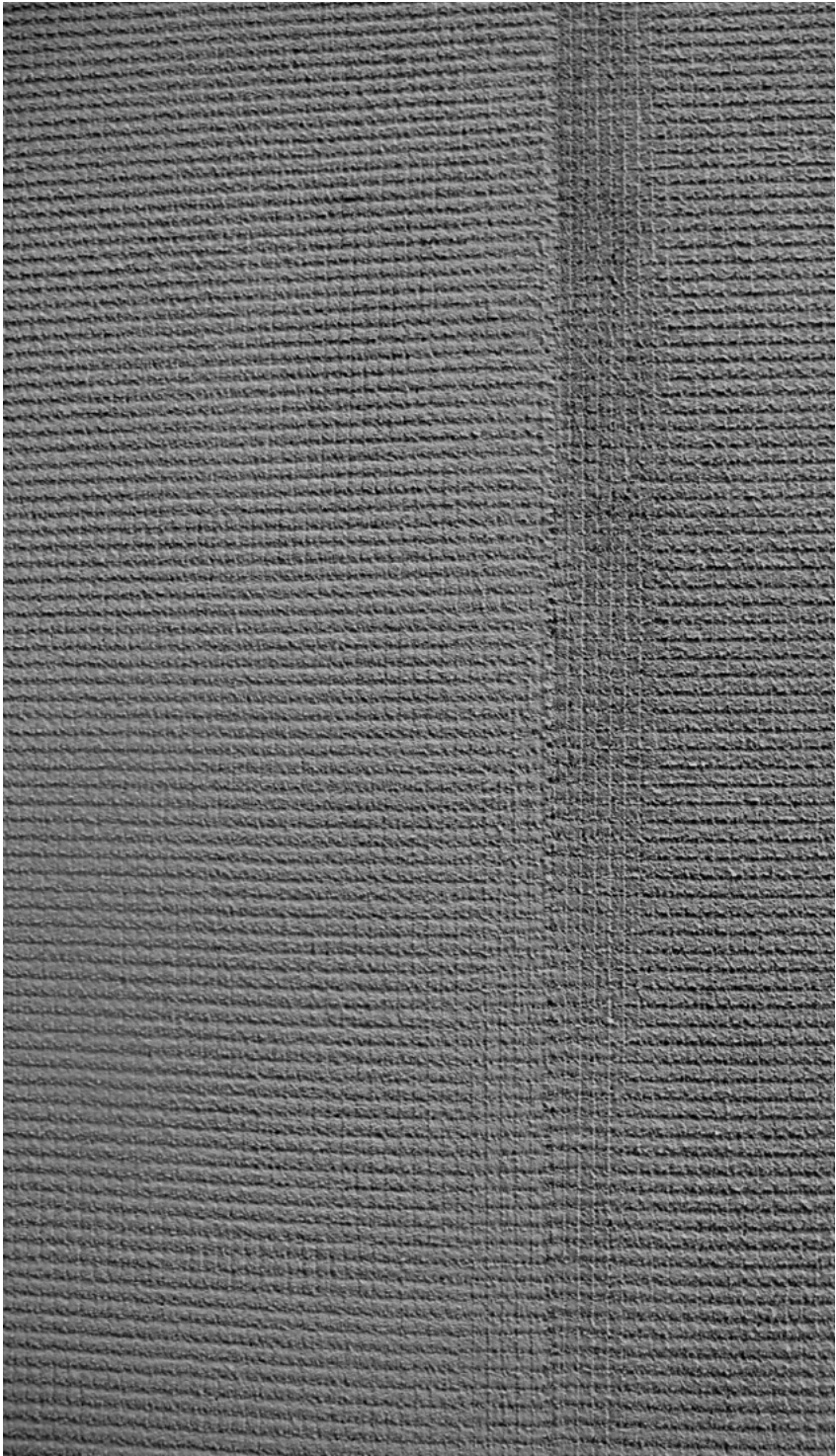
KJPZ Königsfelden
Windisch, CH

Committente: Psychiatrische Dienste Aargau AG, CH
Progettazione: fsp-Architekten AG, Spreitenbach, CH
Lavorazione: Schilling AG Gipsergeschäft, Birr, CH
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Linear 30
combinato con
Texture: Rough 1
Foto: Martin Baitinger, Böblingen, DE



Atelierhaus
Berlino, DE

Progettazione: Bundschuh Architekten, Berlino, DE
Lavorazione: HnB Bau- und Service GmbH, Norderstedt, DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Graphic 40



Sport Schuster
Monaco di Baviera, DE

Progettazione: Ochs Schmidhuber Architekten,
Monaco di Baviera, DE
Lavorazione: Yazar Malerfachbetrieb GmbH, Garching,
DE
Competenze Sto: StoSignatureTexture: Graphic
(soluzione speciale)
Foto: Gerhard Hagen, Bamberg, DE



E-Ton Solar Tech Building
Taiwan, TW

Committente: E-Ton Solar Tech, Tainan, TW
Progettazione: Hans Hollein, Vienna, AT
Lavorazione: Adam Chen, Taipei, TW
Competenze Sto: StoSignatureImpression: Metal 50
Foto: Light House Image, Taipei, TW



TCOMS Deepwater Ocean Basin

Singapore, SG

Committente: National University of Singapore, SG
Progettazione: CPG Consultants Pte Ltd, Singapore, SG
Lavorazione: Bond Building Products Pte Ltd, Singapore, SG
Competenze Sto: StoSignature Impression: Wood 10
Foto: Keng Photography, Tan Eng Keng, SG



StoSignature

Indicazioni e consigli

Aspetti principali:

Requisiti fondamentali per ottenere buoni risultati sono un certo grado di abilità professionale e una formazione preliminare.

Campioni realizzati a mano e superfici campionate:

Dei campioni realizzati a mano o delle superfici campione di piccole dimensioni non sono adatti per trasmettere l'effetto complessivo di una tecnica su facciate di grandi dimensioni. Per questo motivo si raccomanda vivamente di far realizzare dal contraente una superficie campione specifica per l'oggetto. Se ciò richiede l'impiego di un'impalcatura, occorre tenerne conto al momento della realizzazione del campione. La superficie campione finita dovrebbe essere accettata dalla direzione lavori o dal committente. Questa superficie vale come riferimento per il servizio commissionato.

Pianificare il flusso di lavoro e la programmazione:

Prima di iniziare il lavoro, si dovrebbe stabilire chi sarà responsabile di quali compiti, come l'applicazione, la lisciatura, la strutturazione o la spruzzatura degli effetti. Ogni processo di rivestimento deve essere pianificato con cura tenendo conto delle condizioni atmosferiche esistenti; devono essere predisposte anche le attrezzature adeguate necessarie.

Lavorazione omogenea:

In linea di principio, per le superfici o strutture lavorate a mano occorre tenere presente, che ogni artigiano ha la propria "firma" personale. La texture e/o la struttura di una facciata dovrebbe essere realizzata da un'unica persona, se possibile, per evitare fastidiose disomogeneità. Nel caso di facciate di grandi dimensioni le singole tecniche di lavorazione possono essere mescolate da un team di lavoro esperto, in modo da ottenere un aspetto armonico.

Dimensioni della superficie:

Nel caso di facciate di grandi dimensioni si consiglia di suddividere la superficie in aree più piccole. Ciò garantisce affidabilità di calcolo e esecuzione e dei risultati sicuri.

Ponteggio:

Il ponteggio deve essere progettato per processi di lavorazione, tecniche e attrezzature artigianali: distanza, ripiani, stabilizzatori, orientamento dei piani di lavoro e altezza dell'impalcatura.

Protezione contro gli agenti atmosferici:

In caso di condizioni climatiche sfavorevoli durante la lavorazione e il processo di essiccazione è necessario adottare adeguate misure di protezione (riparo da sole, pioggia ecc.).

Angoli / connessioni:

Le connessioni e gli angoli devono essere progettati con cura. Se necessario, per queste aree è opportuno scegliere una tecnica di lavorazione diversa. Ad esempio, non tutte le tecniche possono essere realizzate fino negli angoli interni.

Superfici a intonaco fine:

Superfici a intonaco fine: le superfici levigate con frattazzo o carteggiatura richiedono una preparazione del supporto più elaborata rispetto alle superfici ruvide. In base al supporto si devono adottare misure supplementari per livellare il supporto.

Colorazioni:

colori intensi o scuri mettono maggiormente in risalto le disuguaglianze del supporto, le differenze strutturali dell'intonaco di finitura e gli effetti della lavorazione. Per questo motivo per le facciate di colore intenso o scuro si consiglia una struttura di intonaco con granulometria $\geq 1,5$. Dal punto di vista tecnico, occorre prendere in considerazione aspetti quali il riscaldamento del supporto e l'idoneità del sistema in funzione dell'oggetto! La tonalità deve essere adattata al supporto e all'utilizzo.

Campione standard in esposizione:

Questi campioni sono forniti da Sto-Centro di campionamento, e se i dettagli del campione sono incompleti al momento dell'ordine. In questi casi si adottano le specifiche di campione standard per il materiale, tonalità e attrezzature. Oltre al nome della texture StoSignature e +Effect opzionali, un ordine individuale di campioni comprende sempre il prodotto selezionato, o la variante dell'articolo e la tonalità di colore.

Texture:

Per descrivere correttamente una texture sono necessari i seguenti dati:

Texture: Nome (Rough 1)
Prodotto (Stolit K 1.5)
Tonalità (AC 16286)
ev. variante attrezzo

+Effects:

Nel caso di un'applicazione totale / parziale o definita di un Effect deve essere specificato anche il tipo di lavorazione.
Pertanto un Effect è sempre composto da materiale d'effetto e lavorazione.

2.Texture (Fine – Graphic)
Coating (10-40)
Granulati (10-40)

Se un Effect viene applicato parzialmente (Partial) o tramite una maschera (Defined), si aggiunge ad es.

2.Texture (Rough 10) Defined
2.Texture (Fine 40) Partial
Coating (21) Defined
Granulati (30) Defined

Un Effect è applicabile solo su una texture specifica!

Per descrivere correttamente un Effect sono necessari i seguenti dati:

+Effect:	Nome Prodotto Tonalità	(Coating 10 Defined) (StoColor Dryonic M) (37810M)
----------	------------------------------	--

E' indispensabile rispettare le specifiche tecniche preliminari.

Descrivere correttamente le superfici:

Un risultato finale di texture +Effect è descritto come segue:

Texture:	Rough 1 Stolit K 1.5 AC 16286
+Effect:	Coating 10 Defined StoColor Dryonic M 37810M

Sto SA

Via Cantonale 65
6804 Bironico
Telefono 091 829 11 93
sto.ch.bironico@sto.com
www.stoag.ch

Ordini

Telefono 0800 22 99 00
info.ch@sto.com

**Centro di supporto
tecnico**

Telefono 044 851 54 38
tsc.ch@sto.com

Gli indirizzi di tutti i nostri
punti vendita sono disponibili
all'indirizzo **www.stoag.ch**

