



Nota Técnica (TcpMDT_es_v75_map001_LibreriaMateriales)

Cómo Importar Materiales en MDT

Fecha Actualización

13/05/2016

Requisitos

Versiones MDT: 7.5 en adelante

Versiones CAD: AutoCAD 2013 o superior

Sistema Operativo: Windows XP / 7 / 8 / 10

Se requiere además haber instalado la versión 7.5.41 o superior del módulo de Mapas, que se puede comprobar en **MDT7 > Acerca de TcpMDT**.

Aviso Legal

Esta nota técnica está sujeta al acuerdo de licencia de uso de la aplicación.

IMPORTANTE: El usuario es responsable de consultar el copyright y posibles limitaciones de uso de las imágenes empleadas.

Objetivo

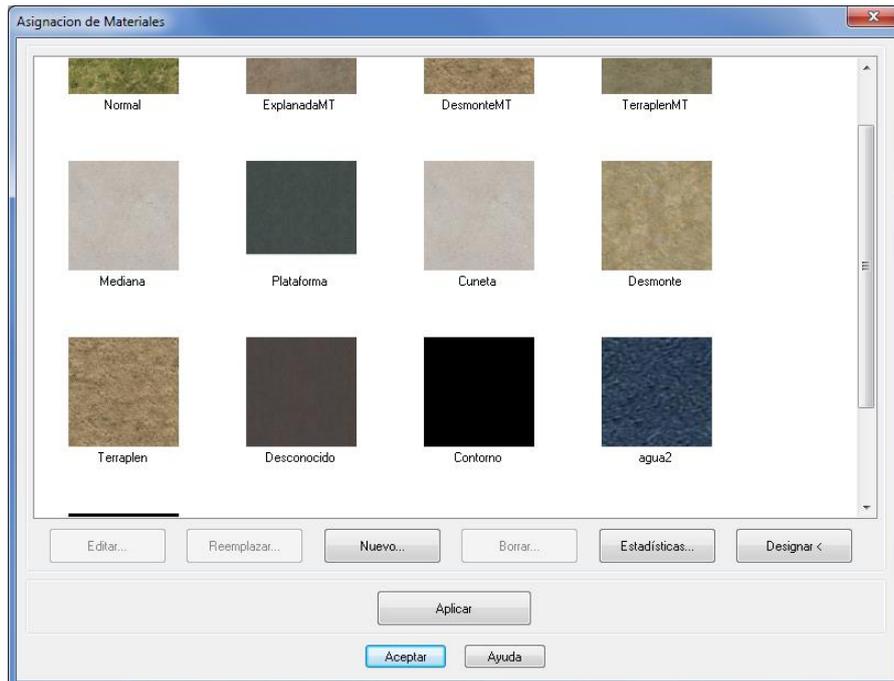
Este documento describe cómo importar texturas de librerías de materiales procedentes de aplicaciones u otras fuentes en MDT. Como ejemplo usaremos Autodesk Material Library, que se instala con AutoCAD.

Detalles

1. Cargar un dibujo que tenga definida una superficie, por ejemplo

C:\MDT75 Ejemplos\Ejemplo09\resultados\Terreno.dwg

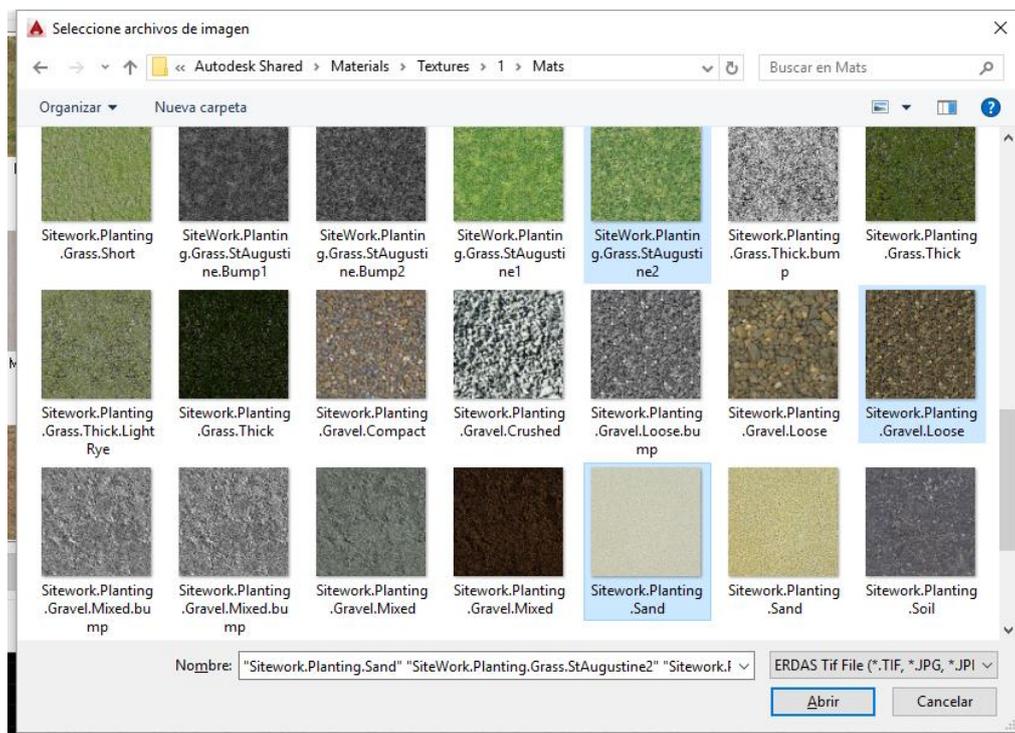
2. Ejecutar comando **MDT7 > Mapas/Realismo > Asignar Materiales**



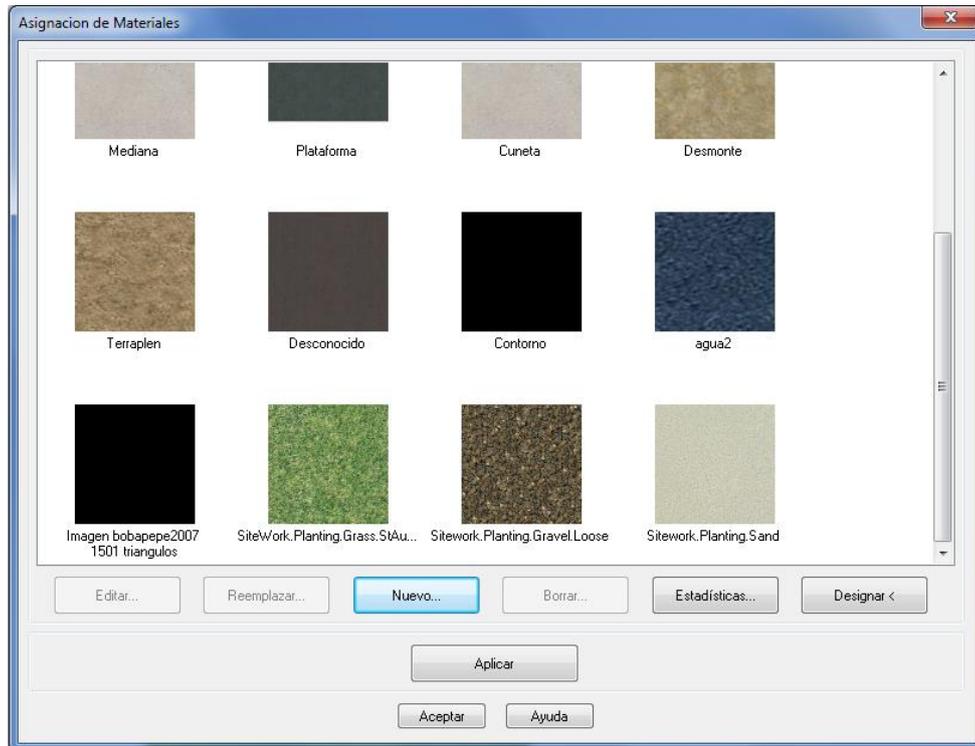
3. Pulsar botón **Nuevo** y cambiar a la carpeta que contiene las imágenes, que puede variar según la versión de AutoCAD y el sistema operativo. Por ejemplo con AutoCAD 2016 en Windows 10 usar la siguiente ruta:

```
C:\Program Files (x86)\Common Files\Autodesk  
Shared\Materials\Textures\1\Mats
```

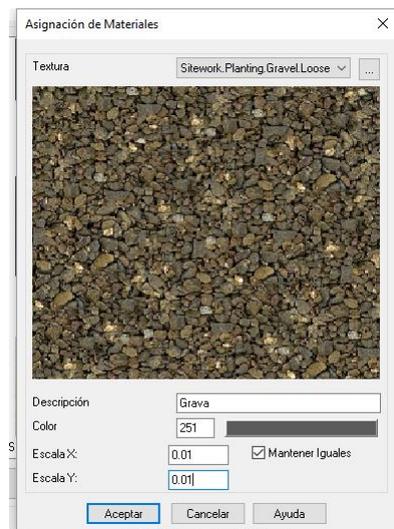
4. Mantener pulsada la tecla **Ctrl**, seleccionar las imágenes deseadas y pulsar el botón **Abrir**. Puede facilitarse la búsqueda introduciendo parte del nombre, por ejemplo SiteWork*



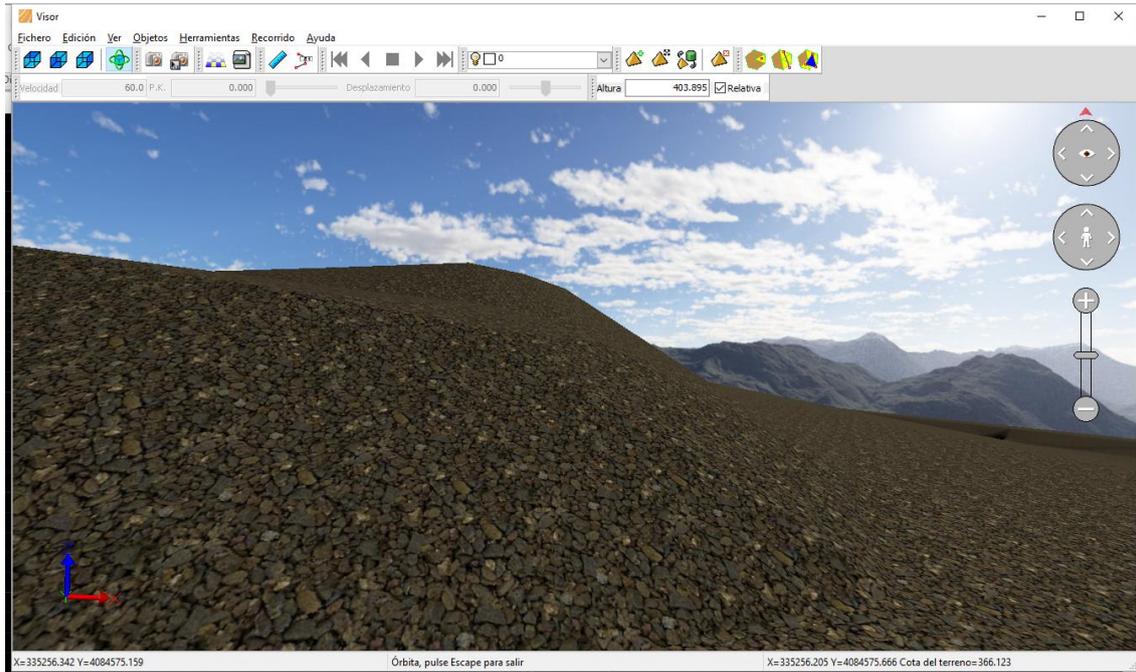
5. Las imágenes serán importadas como nuevas texturas a la librería de materiales de MDT.



6. Si se desea cambiar el nombre de los materiales, seleccionar la imagen, pulsar el botón **Editar** e introducir en el campo **Descripción** el nombre deseado. También se pueden modificar los valores de Escala en X e Y si es necesario. MDT asigna automáticamente el color estándar más parecido a la imagen.



7. A partir de este momento se puede emplear el comando **MDT7 > Mapas/Realismo > Asignación de Materiales**, para asignar estos nuevos materiales a una superficie completa o zonas de la misma.



Referencias

[Asignación rápida de materiales](#)

[Asignar Ortofotos como Texturas](#)

[Video](#)