



Nota Técnica (TcpMDT_es_v75_map003_AsignaciónMateriales)

Asignación Rápida de Materiales

Fecha Actualización

13/05/2016

Requisitos

Versiones MDT: 7.5 en adelante

Versiones CAD: Todos los soportados

Sistema Operativo: Windows XP / 7 / 8 / 10

Se requiere además el módulo de imágenes, y la versión 7.5.41 o superior del módulo de Mapas. Para verificar su disponibilidad ejecutar el comando **MDT7 > Acerca de TcpMDT**.

Aviso Legal

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

Objetivo

Este documento describe los nuevos métodos de asignación de materiales de la versión 7.5 de MDT, que hacen mucho más rápido y sencillo estos procedimientos.

Detalles

[Introducción](#)

[Representación por sólidos](#)

[Asignación por contorno](#)

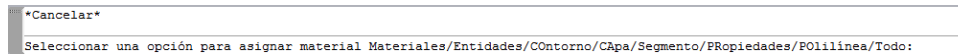
[Asignación por capa](#)

[Asignación por polilínea](#)

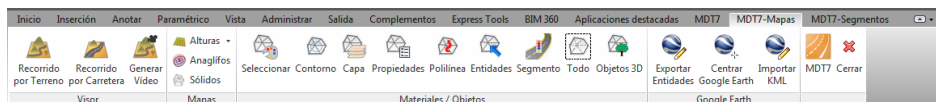
[Asignación por entidades](#)

Introducción

Para la asignación de materiales, ejecutar el comando **MDT7 > Mapas/Realismo > Asignar Materiales...**, y por línea de comandos se pregunta por la opción deseada:



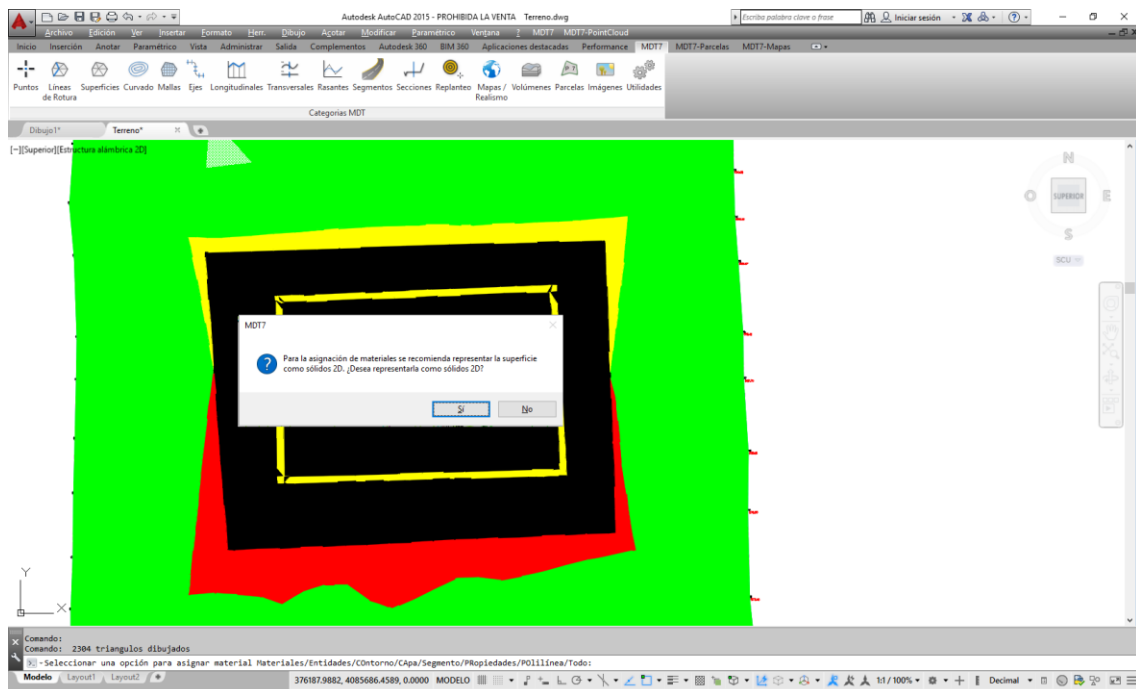
o bien con la cinta de opciones **MDT7-Mapas > Materiales/Objetos** (AutoCAD 2010 en adelante).



Para seleccionar un material deberemos escoger la opción **Materiales**, escribiendo *m* en la línea de comandos o pulsar **Seleccionar** en la cinta de opciones.

Representación por sólidos

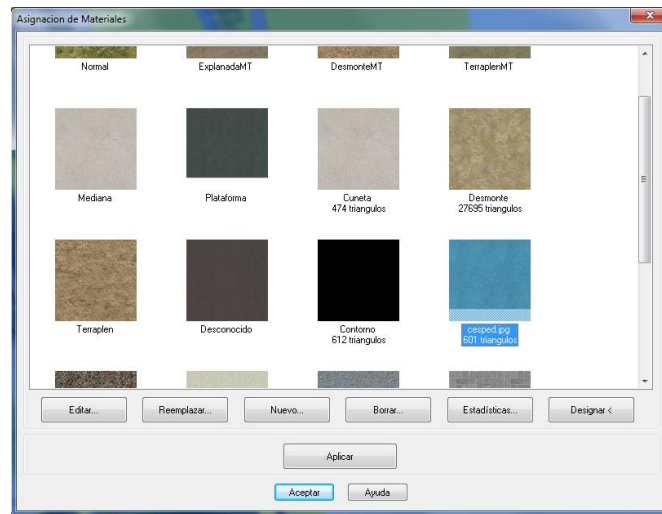
La primera vez que se ejecuta el comando se preguntará si se desea trabajar con la superficie cómo sólido 2D, para ver diferenciados los distintos materiales con los colores que le hayan sido asignados. Se recomienda contestar afirmativamente.



Asignación por contorno

1. Abrir el dibujo correspondiente. Para este ejemplo se trata de una carretera a la que le vamos a ir asignando texturas a los distintos elementos.
2. Los contornos estarán formados por polilíneas cerradas.

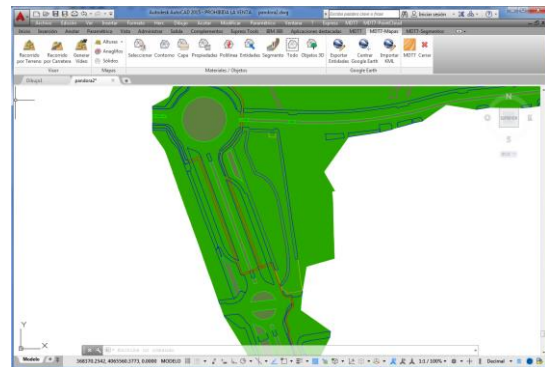
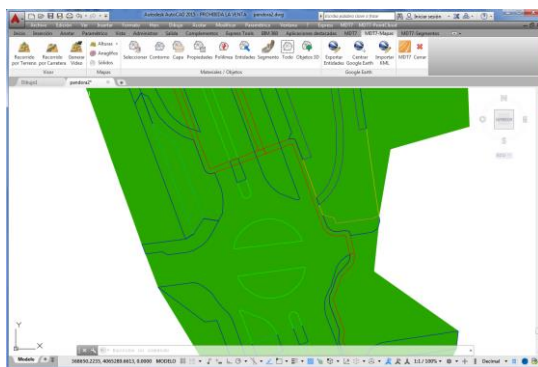
3. Ejecutar el comando **MDT7 > Mapas/Realismo > Asignar Materiales**, y escribir *m* para seleccionar material o bien **Seleccionar** en la cinta de opciones.



4. En este caso vamos a asignar textura a las medianas y rotondas con el material “Cesped.jpg”. Seleccionar el material y pulsar **Aceptar**.

5. Escribir en la línea de comandos *co* (COntorno) o bien **Contorno** en la cinta de opciones, y seleccionar todas aquellas polilíneas a las que se quiere aplicar el material.

6. Para ver en el dibujo los cambios reflejados escribir *m* en línea de comandos o **Seleccionar** en la cinta de opciones, y en el diálogo **Asignación de Materiales** pulsar el botón **Aplicar**.

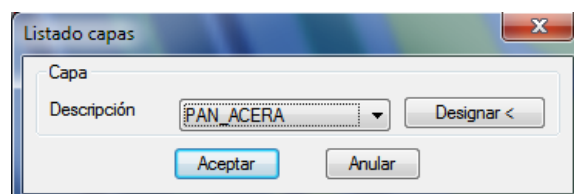


Asignación por capa

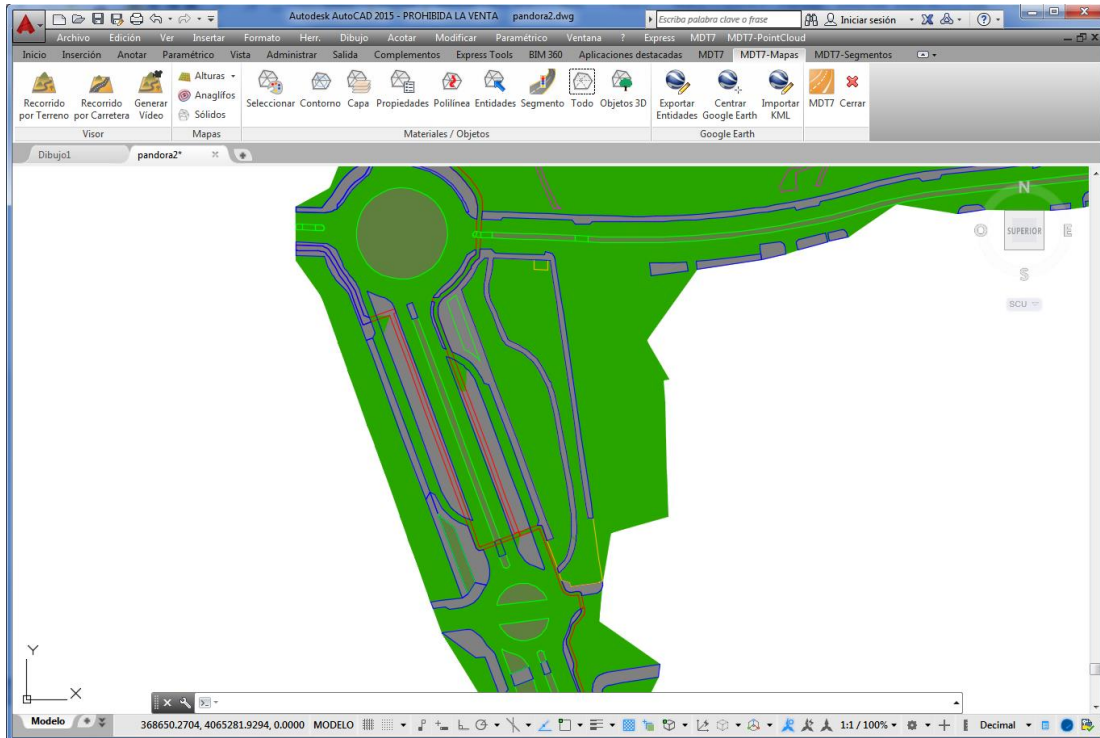
1. Escribir *m* para seleccionar material, o pulsar **Seleccionar** en la cinta de opciones.

2. En este caso vamos a aplicar textura a las aceras. Para ello seleccionar el material *acera* y pulsar **Aceptar**.

3. Escribir *ca* (CApas) o pulsar el botón **Capas** en la cinta de opciones, y se mostrará el siguiente diálogo:

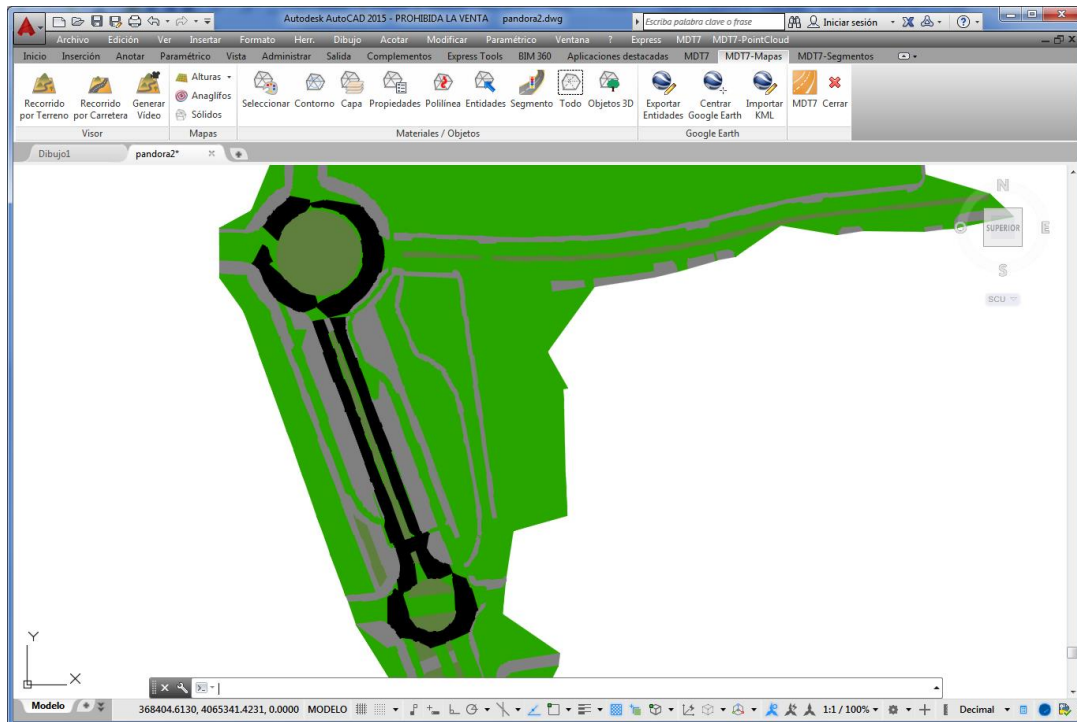


4. Seleccionar la capa deseada y pulsar **Aceptar**, aplicándose el material a todas las polilíneas cerradas que contenga la capa.
5. Para ver en el dibujo los cambios reflejados, escribir *m* en línea de comandos o **Seleccionar** en la cinta de opciones, y en el diálogo **Asignación de Materiales** pulsar el botón **Aplicar**.



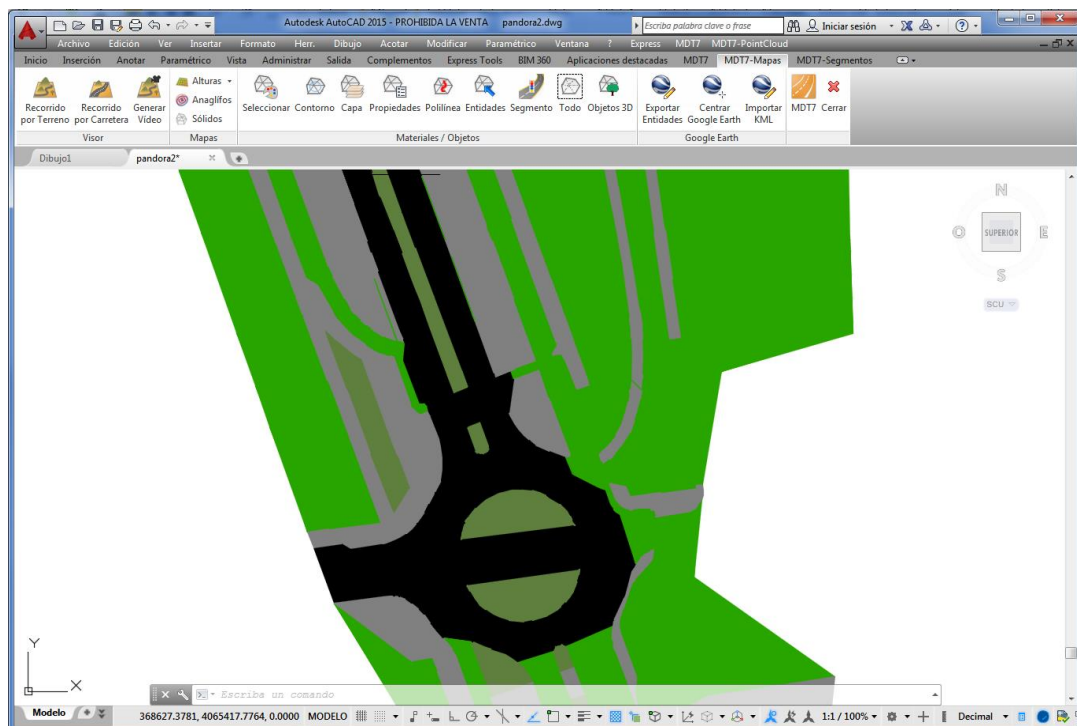
Asignación por polilínea

1. Escribir *m* para seleccionar material, o bien **Seleccionar** en la cinta de opciones.
2. En este caso vamos a aplicar texturas a la plataforma, que no está delimitada claramente por capas o polígonos. Para ello seleccionar el material *Plataforma* y pulsar **Aceptar**.
3. Escribir *po* (POLilínea) o **Polilínea** en la cinta de opciones, e ir marcando puntos en pantalla. Se irá dibujando una polilínea temporal, y el material se aplicará a todos aquellos triángulos de la superficie cortados por dicha polilínea.
4. Para ver en el dibujo los cambios reflejados escribir *m* en línea de comandos o **Seleccionar** en el diálogo, y en **Asignación de Materiales** pulsar el botón **Aplicar**.

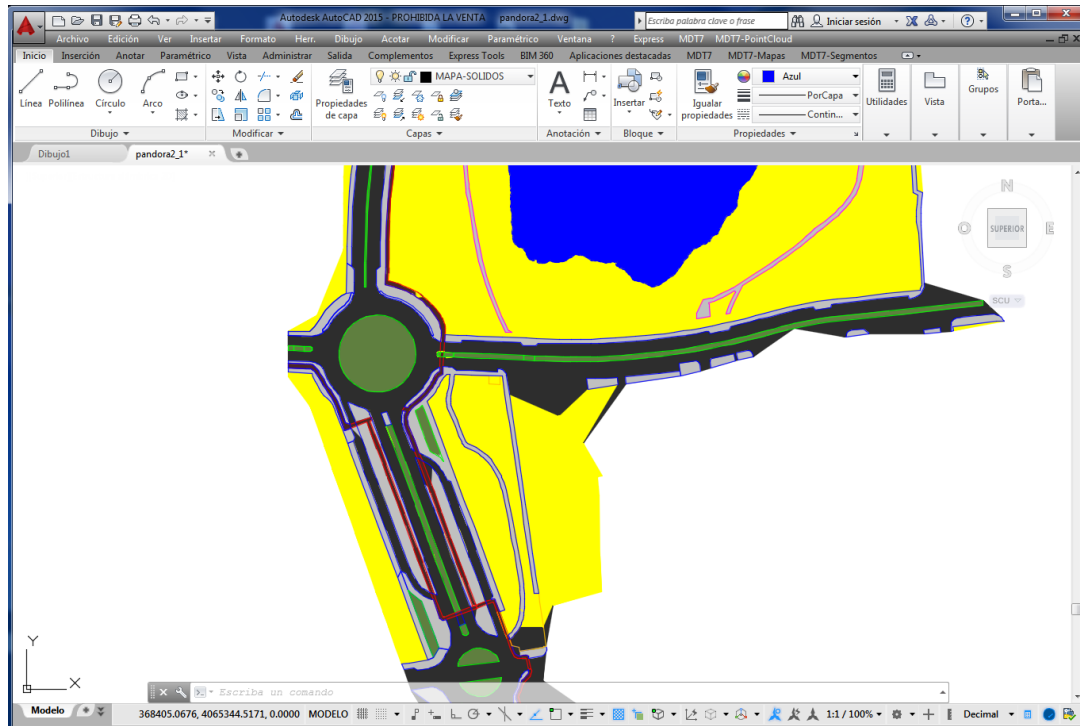


Asignación por entidades

1. Seguimos con el material *Plataforma*.
2. Escribir *e* (Entidades) o **Entidades** en la cinta de opciones, e ir seleccionando los triángulos a los que no se les aplicó material en el caso anterior para completar la plataforma, por ejemplo pequeños huecos, errores en la triangulación, etc.
3. Para ver en el dibujo los cambios reflejados escribir *m* en línea de comandos o **Seleccionar** en la cinta de opciones, y en el diálogo **Asignación de Materiales** pulsar el botón **Aplicar**.



El resultado final será:



Referencias

[Cómo importar materiales en MDT](#)

[Asignar Ortofotos como Texturas](#)

[Video](#)