



BIBLIOTEKI MATERIAŁÓW (pomoc)



ArchiCAD

1. Aby skorzystać z naszych bibliotek materiałów w aplikacji **ArchiCAD** należy zapisać pliki "kabe_kolory.pln" i "kabe_tekstury.pln" w wybranym przez nas miejscu. Uwaga: pliki bibliotek zostały utworzone w wersji **ArchiCAD 14**.
2. Następnie uruchomić aplikację **ArchiCAD** i otworzyć zapisane wcześniej pliki.
3. Palety kolorystyczne KABE można wybrać klikając na "Options" w głównym menu aplikacji, następnie wskazując pozycję "Element Attributes" a po jej rozwinięciu "Materials...".



AutoCAD

1. Aby skorzystać z naszych palet kolorystycznych w aplikacji **AutoCAD** należy skopiować plik "kabe_kolory.acb" do odpowiedniego katalogu. Na przykład dla wersji **AutoCAD 2012** w wersji polskiej domyślna ścieżka zapisu wygląda następująco:
C:\Documents and Settings\TWOJA LOKALNA NAZWA UŻYTKOWNIKA\Application Data\Autodesk\AutoCAD 2012 - Polski\R18.2\plk\Support\Color\
 2. Uruchamiamy AutoCAD-a i z menu głównego wybieramy pozycję "Format".
 3. Po jej rozwinięciu klikamy na przycisk "Color...".
 4. Pojawia się okienko dialogowe "Select Color", gdzie klikamy na zakładce "Color Books" i z rozwijalnego menu "Color Book" wybieramy interesującą nas paletę kolorystyczną.
-
1. Aby skorzystać z naszej biblioteki materiałów zawierającej pliki graficzne należy skopiować plik "kabe_tekstury.mli" oraz pliki graficzne "tga" do odpowiedniego katalogu. Pliki graficzne znajdują się na płycie w katalogu "tekstury\autocad". Dla wersji **AutoCAD 2012** domyślna ścieżka zapisu wygląda następująco:
- plik "kabe_tekstury.mli",
C:\Documents and Settings\TWOJA LOKALNA NAZWA UŻYTKOWNIKA\Application Data\Autodesk\AutoCAD 2012 - Polski\R18.2\plk\Support
- pliki "*.tga"
C:\Documents and Settings\TWOJA LOKALNA NAZWA UŻYTKOWNIKA\Application Data\Autodesk\AutoCAD 2012 - Polski\R18.2\plk\Textures\
 2. Uruchamiamy aplikację **AutoCAD** i z menu głównego wybieramy pozycję "Widok".
 3. Po jej rozwinięciu klikamy na podmenu "Render" i klikamy na przycisk "Biblioteka materiałów...".
 4. Pojawia się okienko dialogowe "Biblioteka materiałów", gdzie z menu "Aktualna biblioteka" wybieramy "kabe_tekstury".



3ds Max

1. Aby skorzystać z naszych bibliotek materiałów w aplikacji **3ds max** należy skopiować pliki "kabe_kolory.mat", "kabe_tekstury.mat" oraz pliki graficzne "jpg" znajdujące się na płycie w katalogu "tekstury\3dsmax" do odpowiedniego katalogu. Dla wersji **Autodesk 3ds Max 2010** domyślna ścieżka zapisu wygląda następująco:
C:\Program Files\Autodesk\3ds Max 2010\matlibs - pliki "*.mat",
C:\Program Files\Autodesk\3ds Max 2010\maps - pliki "*.jpg".
2. Uruchamiamy aplikację **Autodesk 3ds Max 2010** i z menu głównego wybieramy pozycję "Rendering".
3. Po jej rozwinięciu klikamy na przycisk "Material/Map Browser...".
4. Pojawia się okienko dialogowe "Material/Map Browser", gdzie z menu "Browse From" wybieramy "Mtl Library" i z menu "File" wybieramy przycisk "Open...".
5. W oknie "Open Material Library" wybieramy plik "kabe_kolory.mat" lub "kabe_tekstury.mat".