



Instrukcja do Bibliotek kolorów i faktur materiałów Farby KABE do programów: AutoCAD®, ArchiCAD®, Autodesk® 3ds Max®



AutoCAD®

Aby skorzystać z naszych palet kolorystycznych w aplikacji **AutoCAD®** należy:

1. Skopiować plik "kabe_kolory.acb" do odpowiedniego katalogu. Dla wersji **AutoCAD® 2006** domyślna ścieżka zapisu wygląda następująco:
C:\Documents and Settings\TWOJA LOKALNA NAZWA UŻYTKOWNIKA\Application Data\Autodesk\ADT 2006\enu\Support\Color
2. Uruchamiamy aplikację **AutoCAD®** i z menu głównego wybieramy pozycję "Format".
3. Po jej rozwinięciu wybieramy przycisk "Color...".
4. Pojawia się okienko dialogowe "Select Color", gdzie zaznaczamy zakładkę "Color Books", i z rozwijalnego menu "Color Book" wybieramy interesującą nas paletę kolorystyczną.

Aby skorzystać z naszej biblioteki materiałów zawierającej pliki graficzne faktur należy:

1. Skopiować plik "kabe_faktury.mli" oraz pliki graficzne "tga" do odpowiedniego katalogu. Pliki graficzne znajdują się w katalogu "tekstury\autocad". Dla wersji **AutoCAD® 2006** domyślna ścieżka zapisu wygląda następująco:
- plik "kabe_faktury.mli",
C:\Documents and Settings\TWOJA LOKALNA NAZWA UŻYTKOWNIKA\Dane aplikacji\Autodesk\AutoCAD2006\R16.2\plk\Support\
- pliki "*.tga"
C:\Documents and Settings\TWOJA LOKALNA NAZWA UŻYTKOWNIKA\Ustawienia lokalne\Dane aplikacji\Autodesk\AutoCAD 2006\R16.2\plk\Textures\
2. Uruchamiamy aplikację **AutoCAD®** i z menu głównego wybieramy pozycję "Widok".
3. Po jej rozwinięciu zaznaczamy podmenu "Render" i wybieramy przycisk "Biblioteka materiałów...".
4. Pojawia się okienko dialogowe "Biblioteka materiałów", gdzie z menu "Aktualna biblioteka" wybieramy "kabe_faktury".



ArchiCAD®

Aby skorzystać z naszych bibliotek materiałów w aplikacji **ArchiCAD®** należy:

1. Zapisać pliki "kabe_kolory.pln" i "kabe_faktury.pln" w wybranym przez nas miejscu. Uwaga: pliki bibliotek zostały utworzone w wersji **ArchiCAD® 9**.
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...".



Autodesk® 3ds Max®

Aby skorzystać z naszych bibliotek materiałów w aplikacji **Autodesk® 3ds Max®** należy:

1. Skopiować pliki "kabe_kolory.mat", "kabe_faktury.mat" oraz pliki graficzne "jpg" znajdujące się w katalogu "tekstury\3dsmax" do odpowiedniego katalogu. Dla wersji **Autodesk® 3ds Max® 6** domyślna ścieżka zapisu wygląda następująco:
C:\Program Files\3dsmax6\matlibs - pliki "*.mat",
C:\Program Files\3dsmax6\maps - pliki "*.jpg".
2. Uruchamiamy aplikację **Autodesk® 3ds Max®** i z menu głównego wybieramy pozycję "Rendering".
3. Po jej rozwinięciu wybieramy 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".