



# 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".