

Instrukcja instalacji biblioteki tekstur firmy MAJSTER-POL Kosińscy Spółka Jawna

- Dla programu Autodesk® 3ds Max®

Aby skorzystać z udostępnionych bibliotek tekstur materiałów dla aplikacji 3ds Max® należy pobrać z naszej strony firmowej skompresowany folder (.zip) zawierający pliki wybranych tekstur oraz plik biblioteki programu. Poniżej prezentujemy dalszą procedurę postępowania z materiałami.

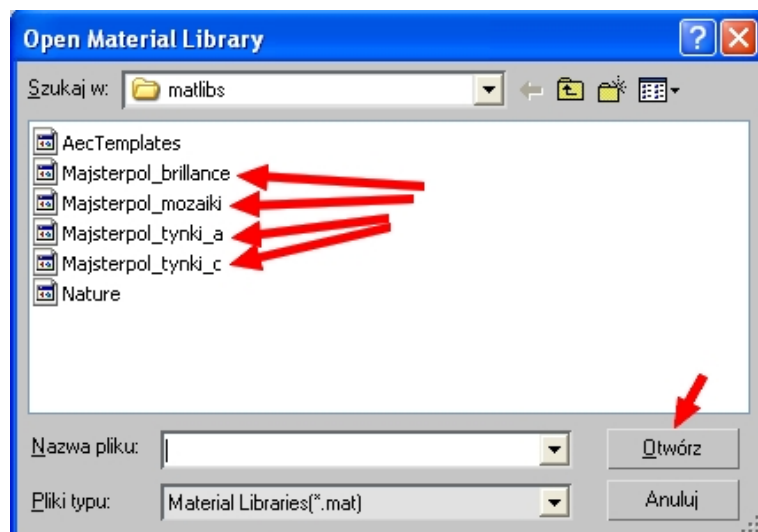
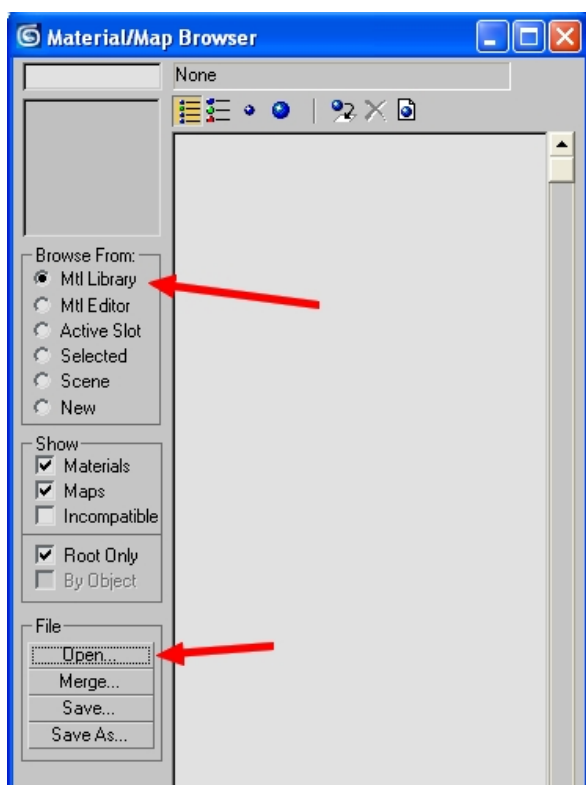
1. Wypakowujemy pliki znajdujące się w archiwum .zip
2. Otrzymujemy folder z plikami tekstur z rozszerzeniem .jpg oraz plik biblioteki z rozszerzeniem .mat
3. Kopiujemy pliki .jpg (nie zaznaczamy foldera tylko pliki w nim się znajdujące)
4. Wklejamy skopiowane pliki .jpg w określone miejsce. Przy domyślnej ścieżce instalatora programu (np. dla wersji 3ds Max 8) jest to:

C:\Program Files\Autodesk\3dsMax8\maps\

5. Kopiujemy plik z rozszerzeniem .mat, który pozostał w naszym rozpakowanym folderze i wklejamy go do domyślnej lokalizacji:

C:\Program Files\Autodesk\3dsMax8\matlibs\

6. Uruchamiamy program 3ds Max®
7. Z górnego paska menu głównego wybieramy **Rendering**
8. Z rozwiniętej listy wybieramy **Material/Map Browser...**
9. W wywołanym oknie (patrz rysunki) wybieramy z lewego menu kolejno **Browse From:** i **Mtl Library** następnie z **File** klikamy na **Open**



10. W otwartym oknie *Open Material Library* (patrz rysunki) wybieramy interesujący plik biblioteki
11. Nazwy plików bibliotek są takie same jak pliki *.mat* kopiowane zgodnie z punktem nr 5