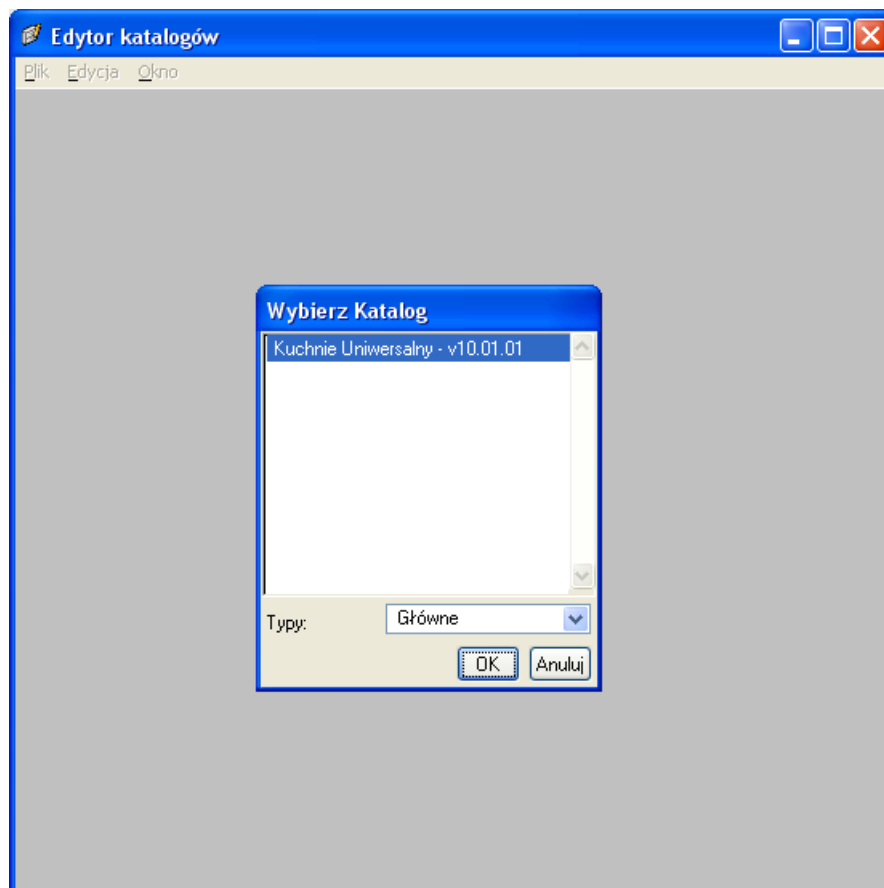
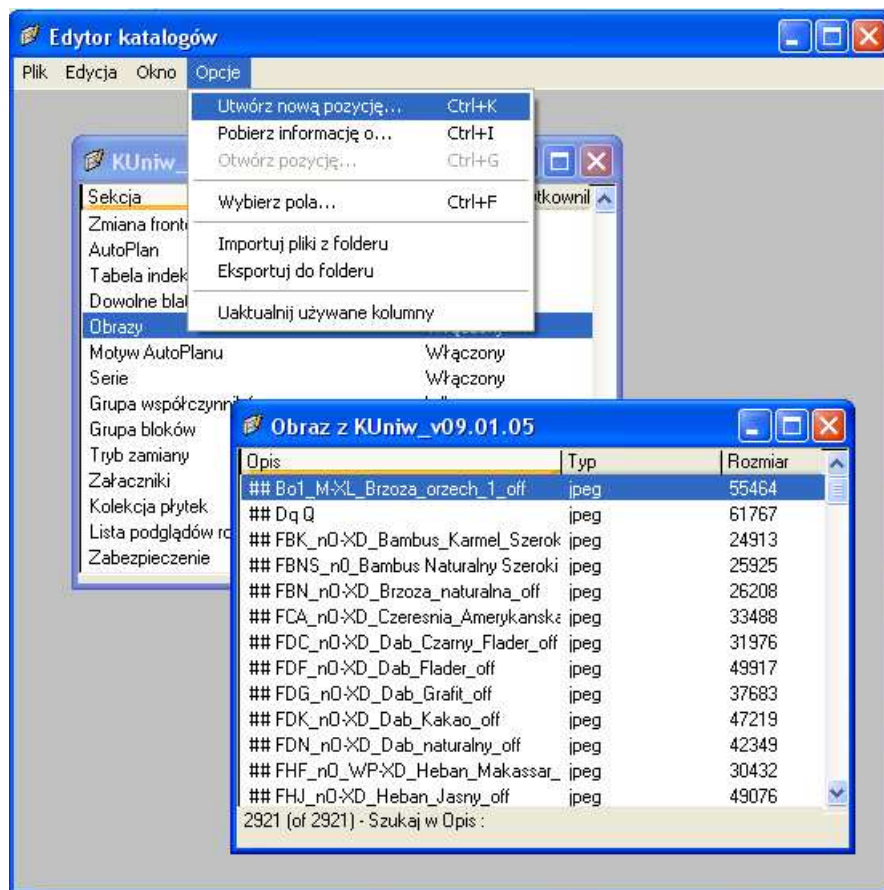


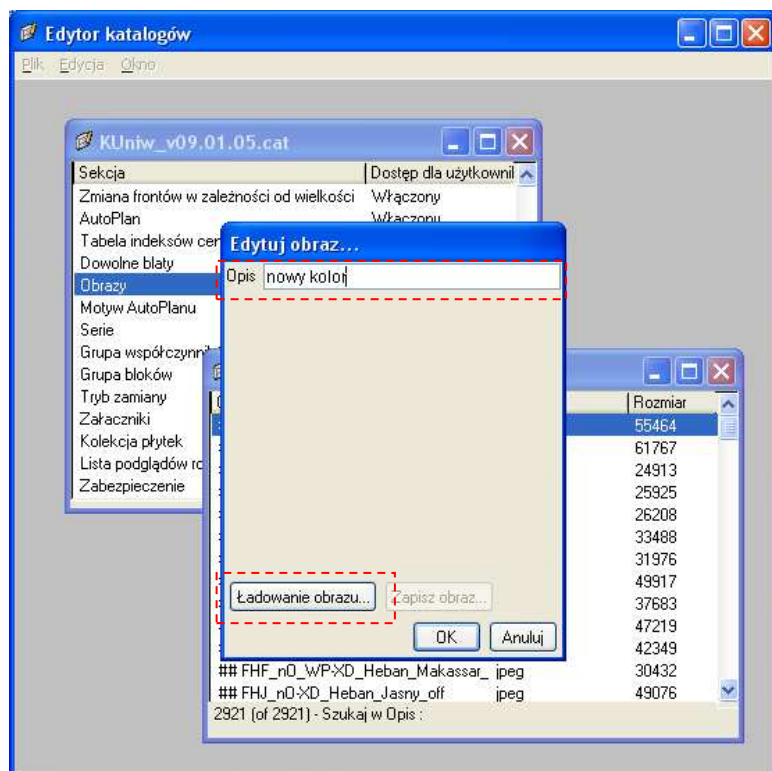
Zobaczymy szare okno Edytora katalogów, klikamy na Menu **Plik – Otwórz** i **OK**



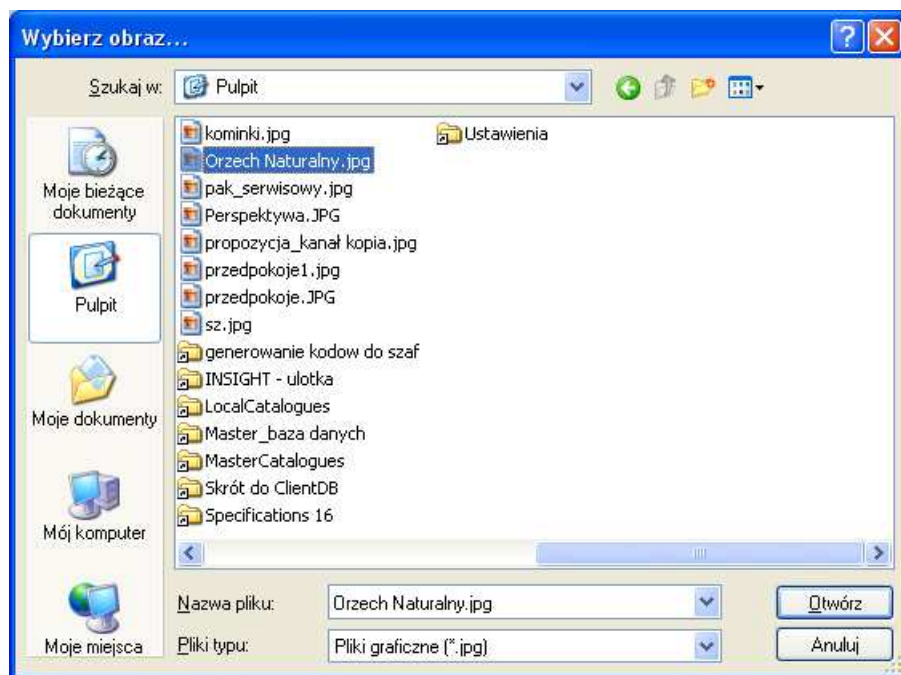
Klikamy 2-krotnie na pozycję **Obrazy**, następnie Menu **Opcje – Utwórz nową pozycję**



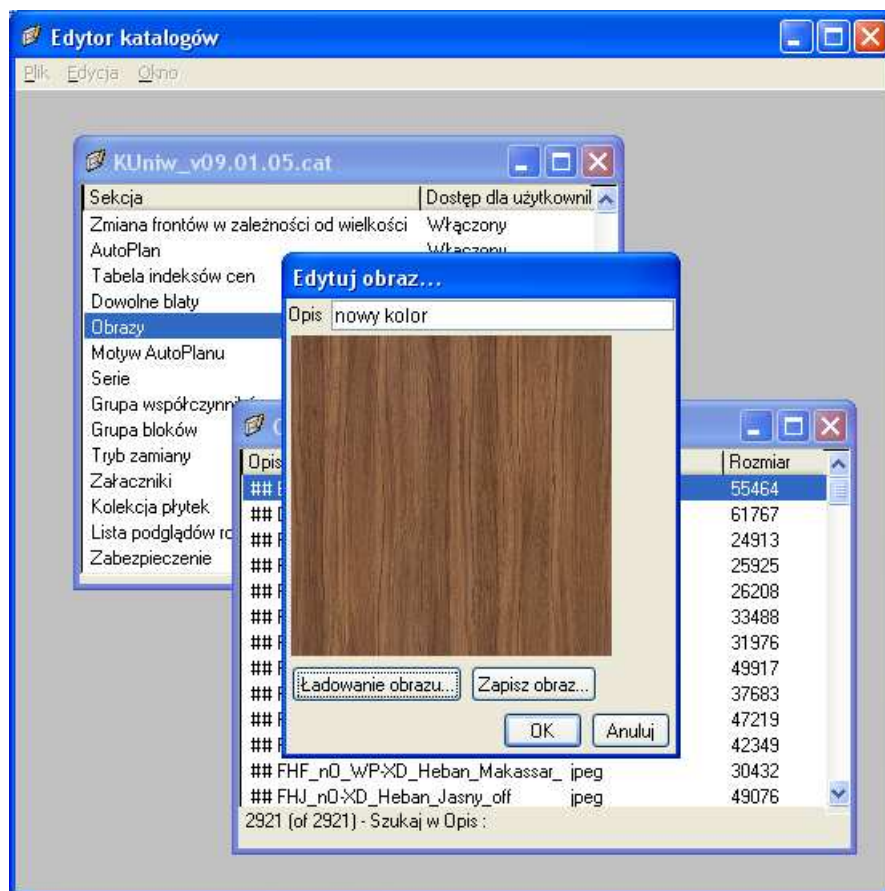
Wpisujemy nazwę Obrazka w pole **Opis** i klikamy **Ładowanie obrazu**



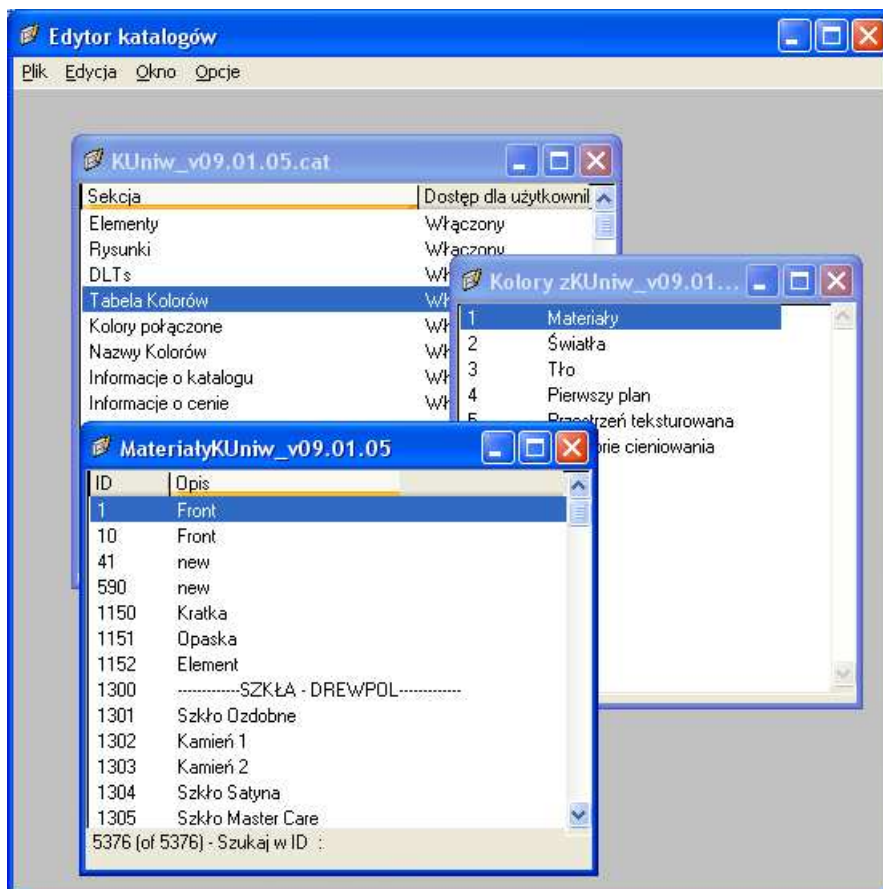
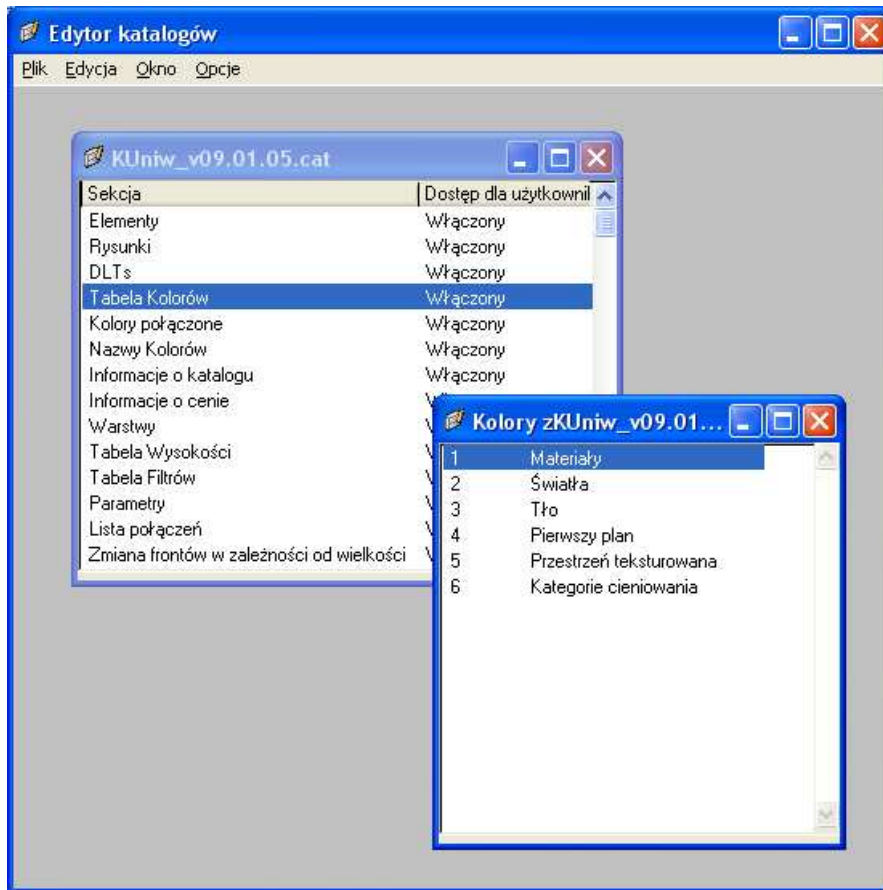
Po kliknięciu **Ładowanie obrazu**, wskazujemy z dysku teksturę, którą chcemy wczytać do katalogu. Zaznaczamy też **Pliki typu – Pliki graficzne JPG** i wciskamy **Otwórz**



Obrazek załadowany do katalogu (Będzie widoczna tektura, jak na obrazku poniżej, wciskamy OK), teraz trzeba dodać go do materiałów katalogu.



Teraz widzimy 2 okna, okno katalogu i Obrazki. Okno Obraz z.... zamykamy. Klikamy 2-krotnie na Tabela kolorów a następie pozycja Materiały.

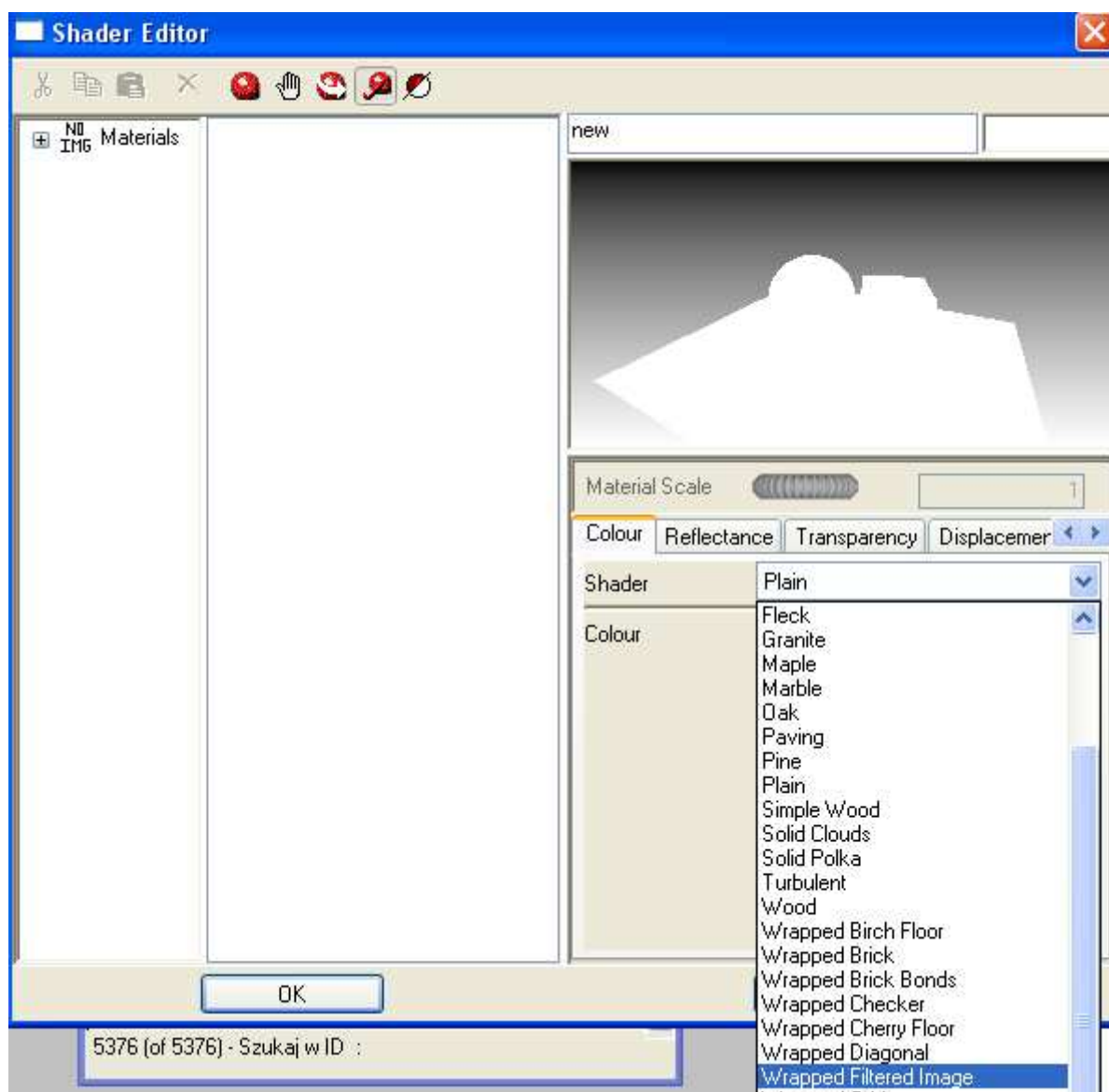


Teraz musimy zrobić nową pozycję dla naszej nowej tekstury, czyli **Opcje, utwórz nową pozycję**.

Program zaproponuje nam pierwszy wolny numer, wciskamy OK. i widzimy okno, w którym będziemy ustawiać właściwości naszej tekstury.

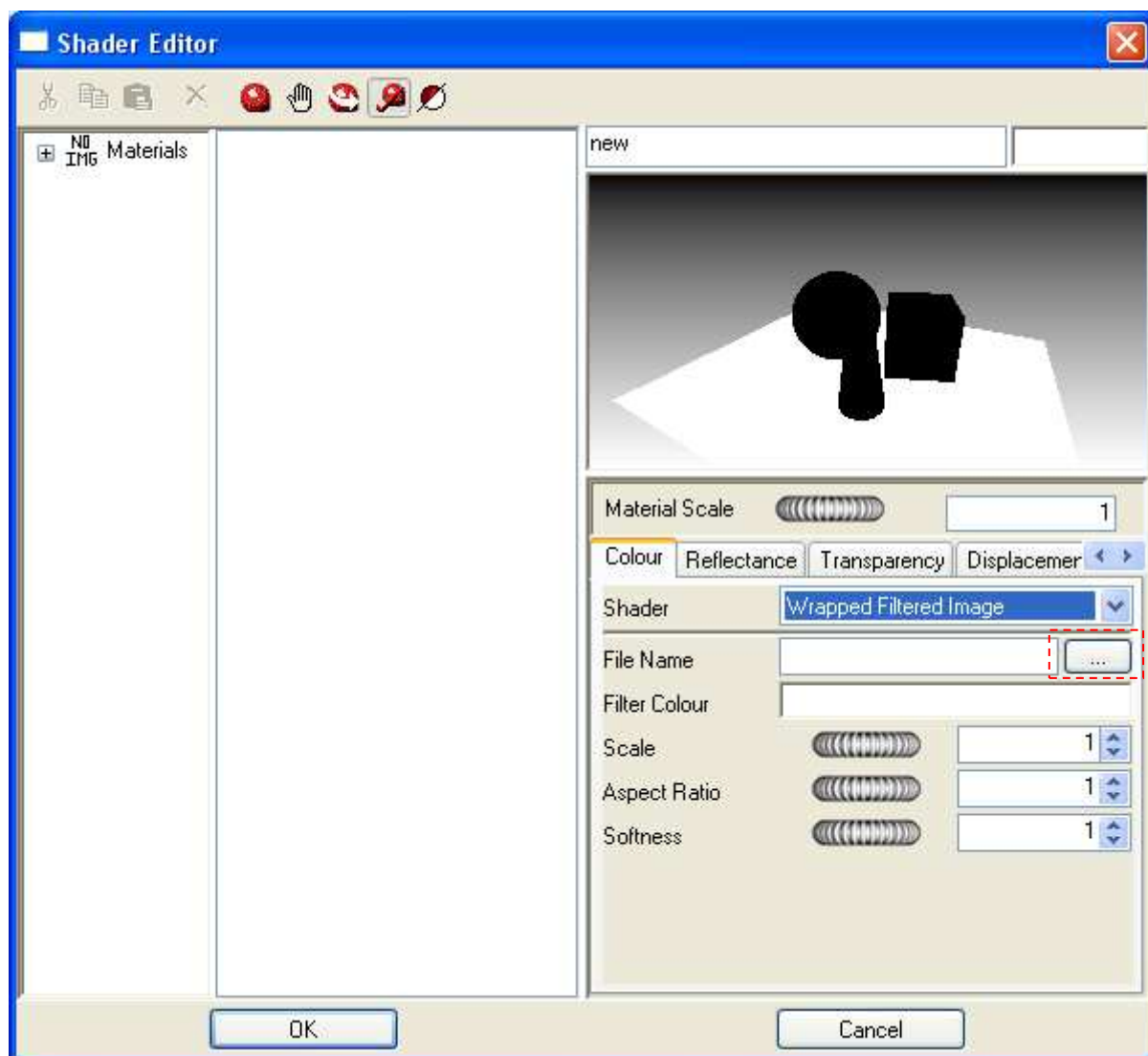
Nie nadpisujemy numerów już istniejących

W pierwszej zakładce wybieramy **Wrapped Filtered Image**

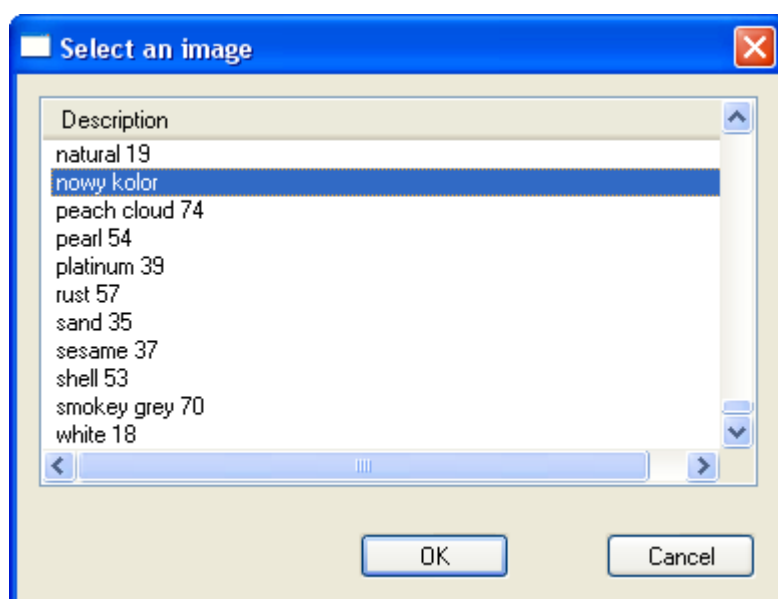


Teraz musimy wskazać naszą wczytaną teksturę do Obrazów, klikając na przycisk z kropeczkami.

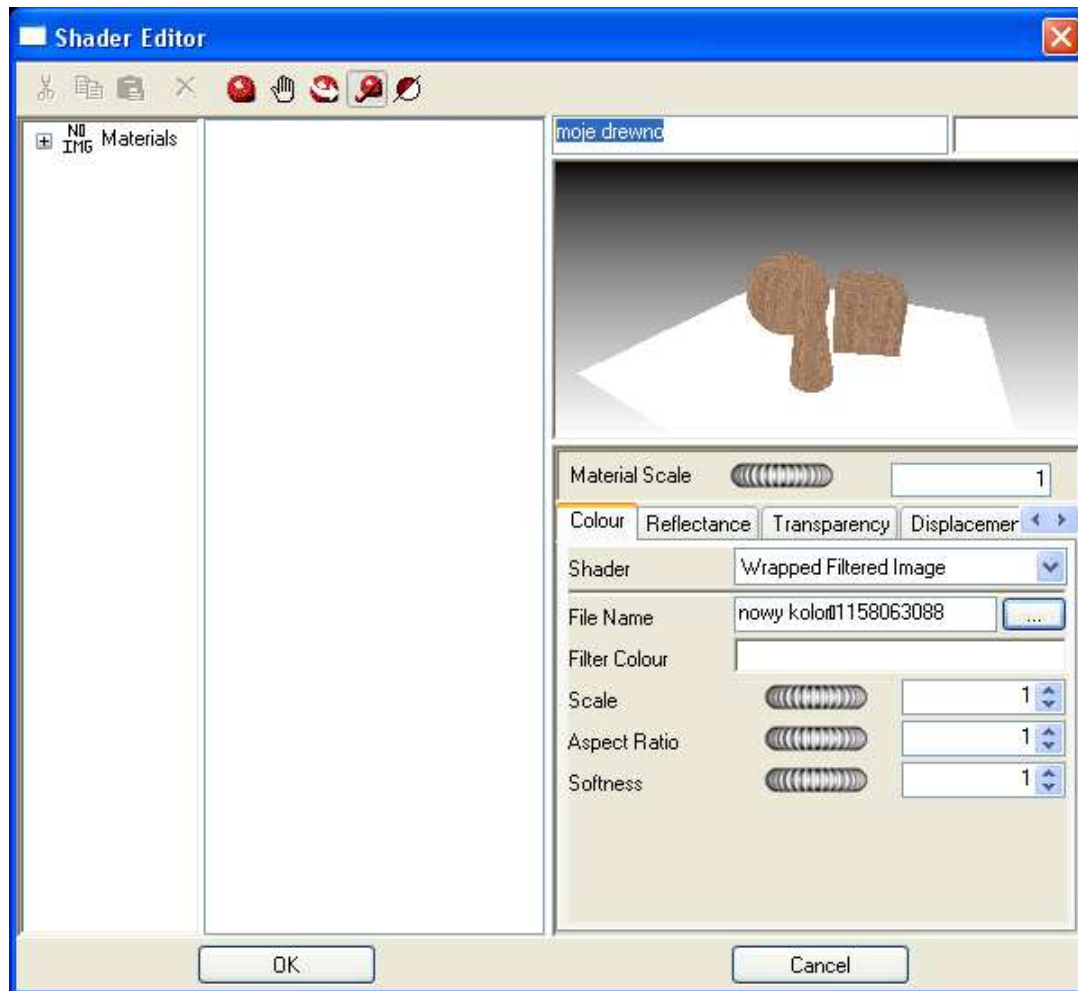
Otworzy się okno, ze wszystkimi teksturami wczytanymi do danego katalogu, przeglądamy listę, odnajdujemy naszą nazwę, tę która podaliśmy przed ładowaniem obrazu w polu **Opis**.



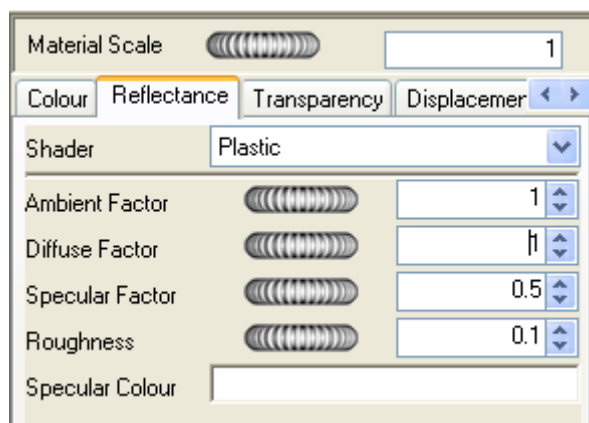
Po znalezieniu nazwy, wciskamy **OK**



Kolor wczytany..... teraz wpisujemy nazwę, pod jaką będzie się pojawiał, kiedy włączymy w programie **Menu Zmiana – Zmień kolor**

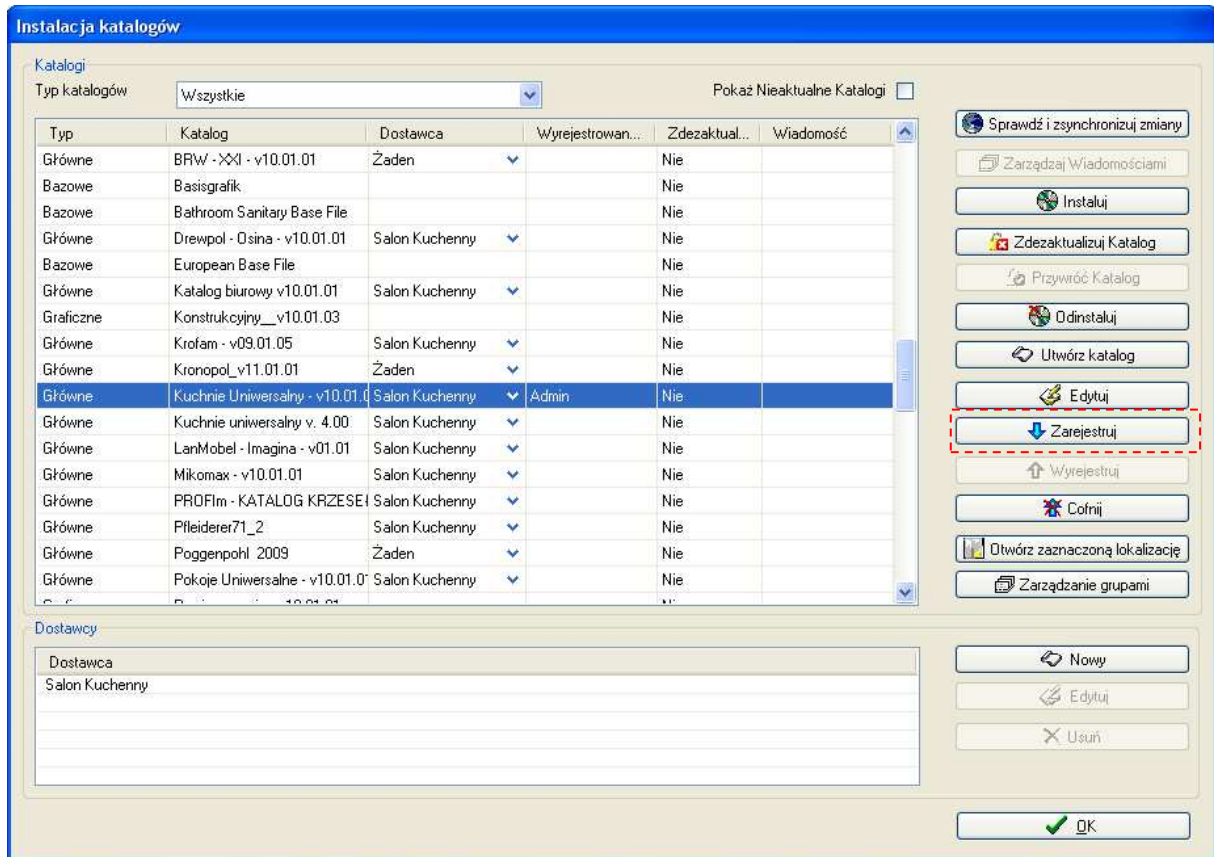


W drugiej zakładce określamy jak ma się wyświetlać kolor w programie, odbicia, jasność, przezroczystość...Standardowe parametry na obrazku poniżej

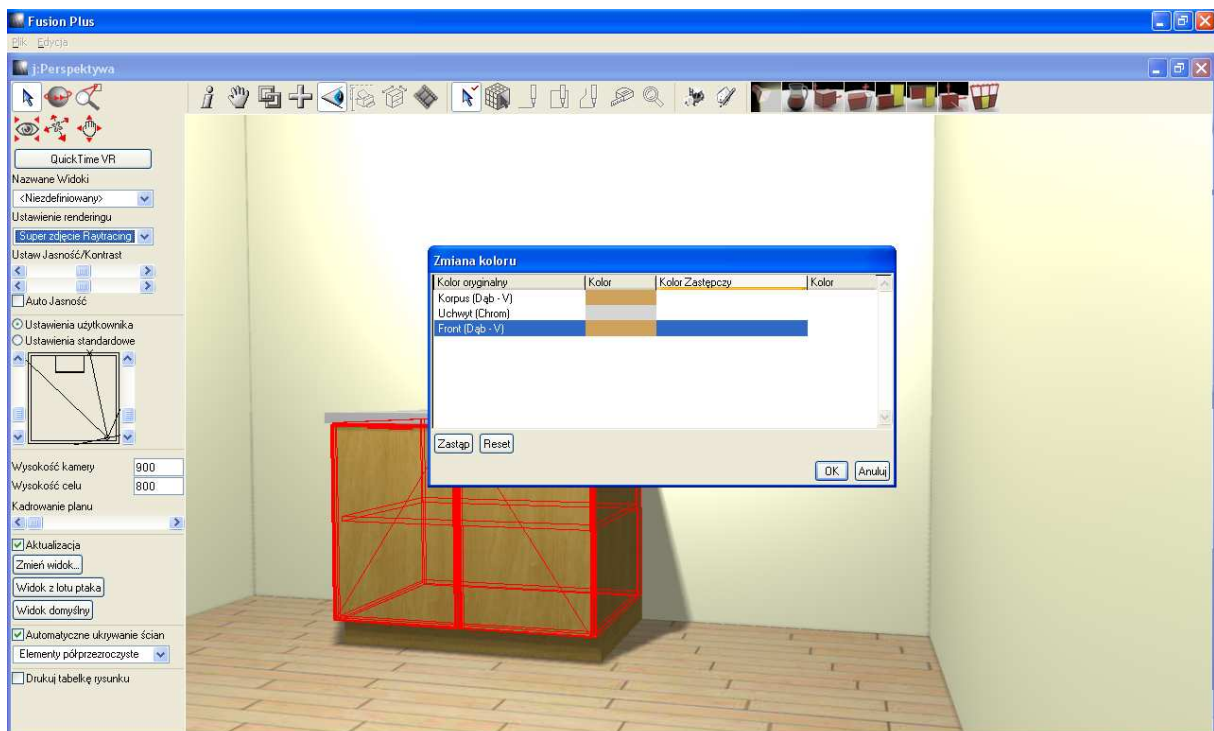


Po wprowadzeniu ustawień klikamy OK. i zamykamy Edytor katalogów.

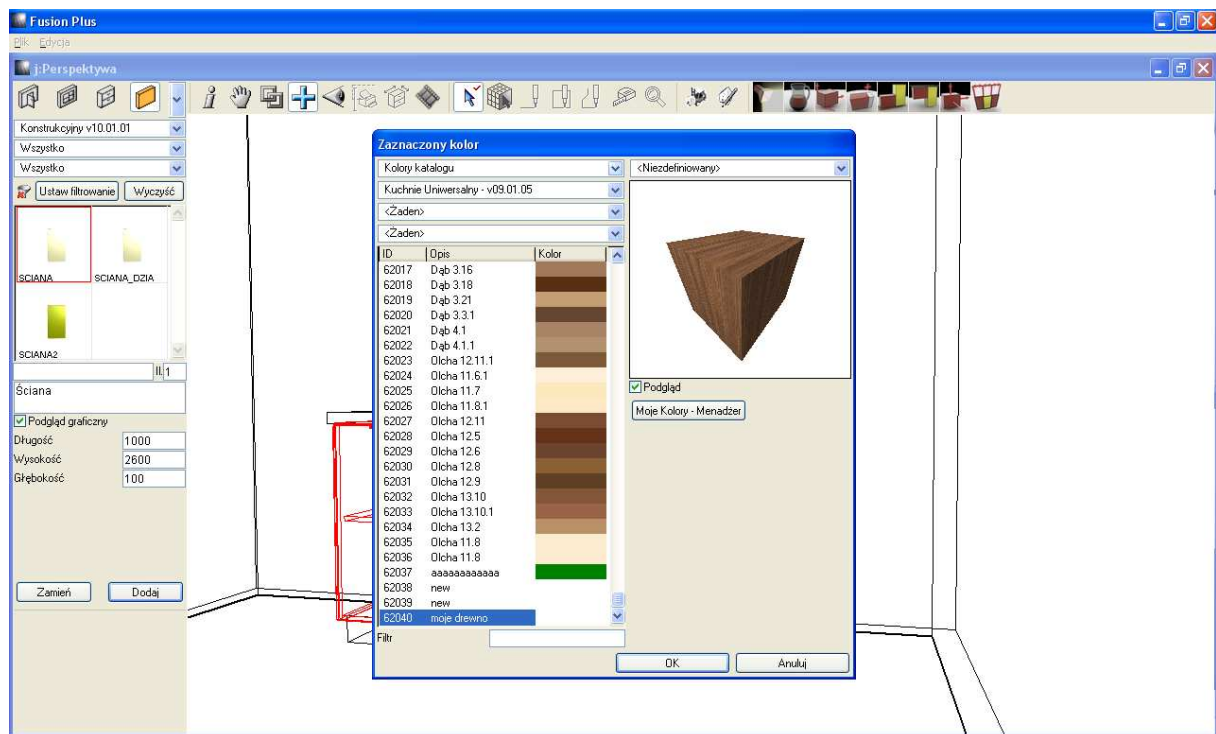
Jesteśmy w Connekie, przechodzimy do **Menu Narzędzia - Instalacja katalogów**, znajdujemy na liście katalog, do którego był wczytany kolor, zaznaczamy go i wciskamy przycisk **Zarejestruj i OK**.



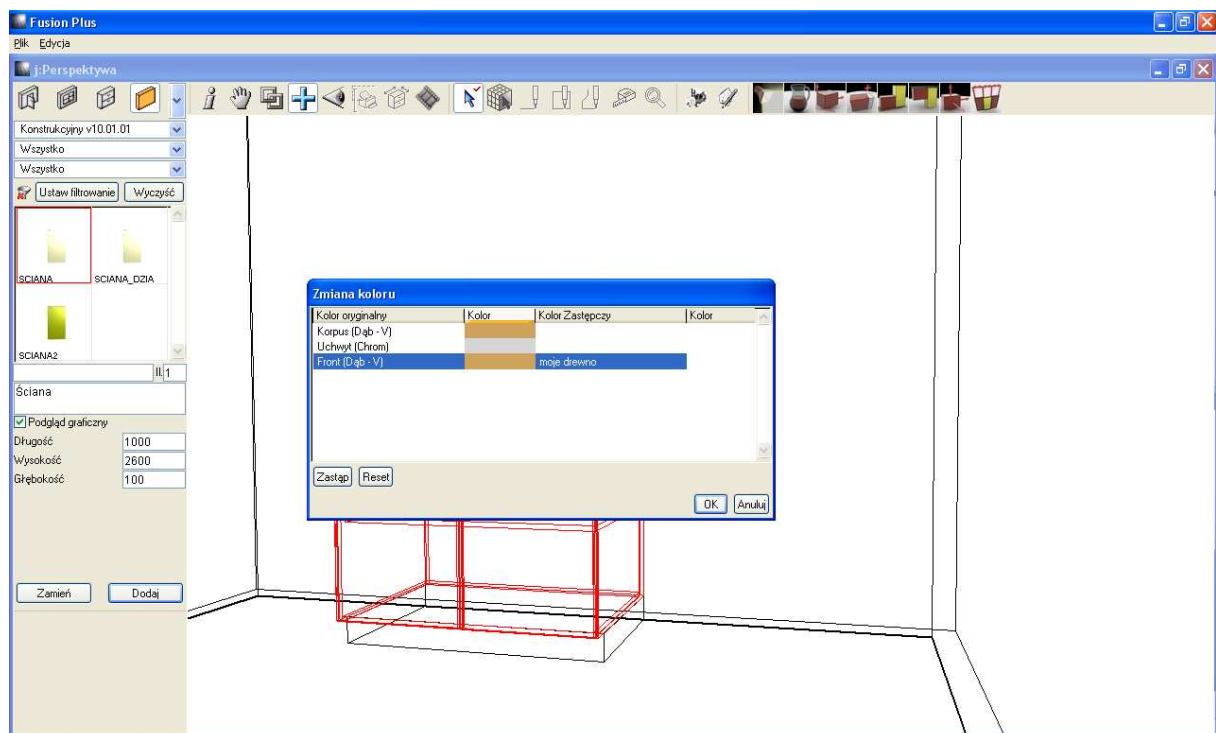
Otwieramy projekt lub tworzymy nowy. Zaznaczamy np.: szafkę i włączamy Menu Zmiana – Zmień kolor. 2-krotnie klikamy na kolorze Front, ponieważ ten kolor chcemy zamienić.



Odnajdujemy naszą teksturę, powinna być na końcu listy, zaznaczamy i klikamy OK.



Kolor Frontu zostaje zastąpiony wskazanym przez nas kolorem z Materiałów, wciskamy OK



I sprawdzamy jak wygląda nasza szafka w renderingu Super zdjęcie. Jeżeli chcemy, aby tekstura była jaśniejsza, bądź miała więcej połysku, musimy wyrejestrować katalog, w Edytorze katalogów w pozycji tabela kolorów – materiały odnaleźć naszą teksturę i w parametrach zmienić wartości, zamknąć Edytor, zarejestrować katalogi i sprawdzić, jak wyszło.

