



I M A G I N E C G

Architectural Visualization

# ImagineCGTools - v 2.7.2

## 1. Installation

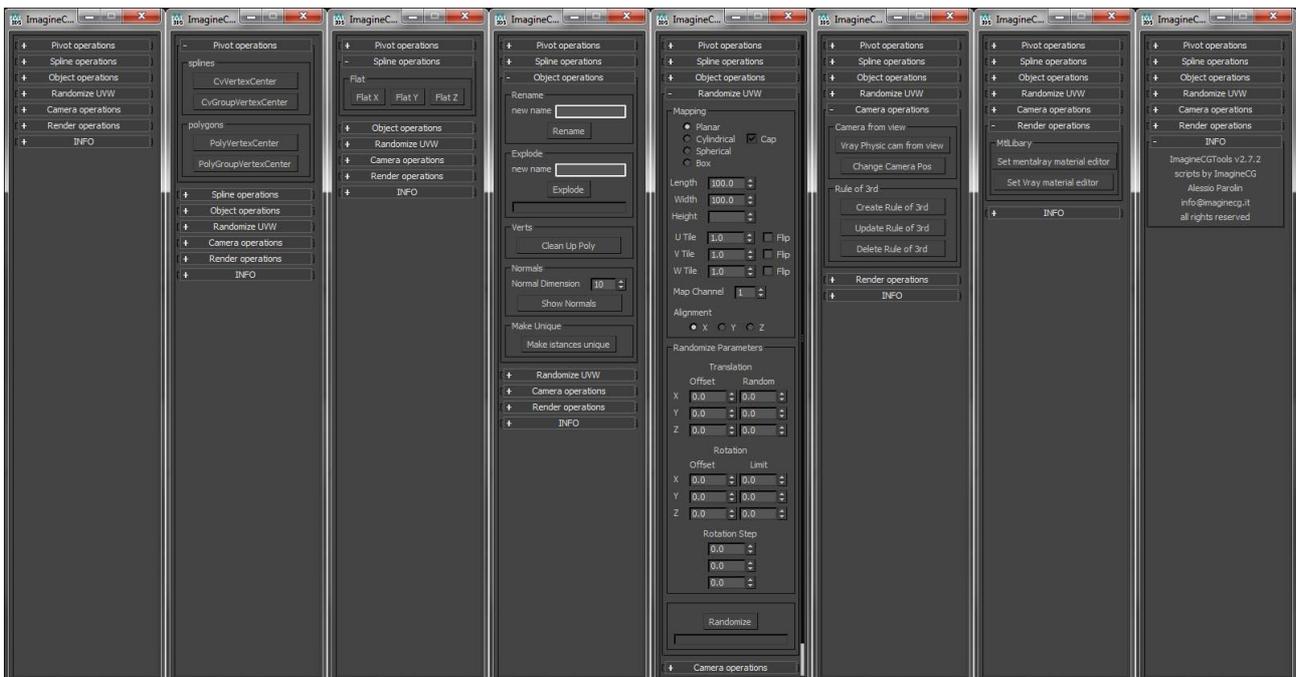
Estrarre la cartella ImagineCGTools in C:\

Aprire 3DStudioMax e lanciare lo script “*ImagineCGTools.mcr*” tramite il menu *MAXScript* → *Run Script...*

Aprire il menu *Customize* → *Customize User Interface* e assegnare ai tool appena installati una hotkey o un pulsante. I tool si troveranno nel menu a tendina *Category* con il nome di *ImagineCG Tools*

## 2. Appearance

I tool appena installati sono suddivisi in categorie.

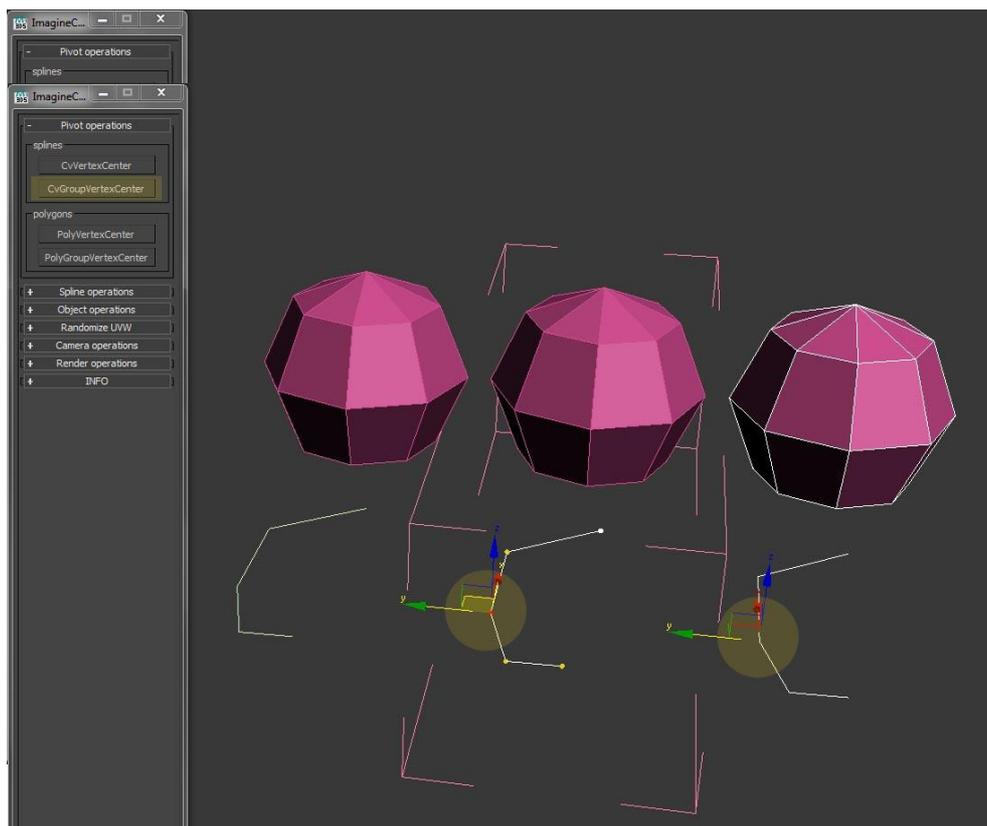
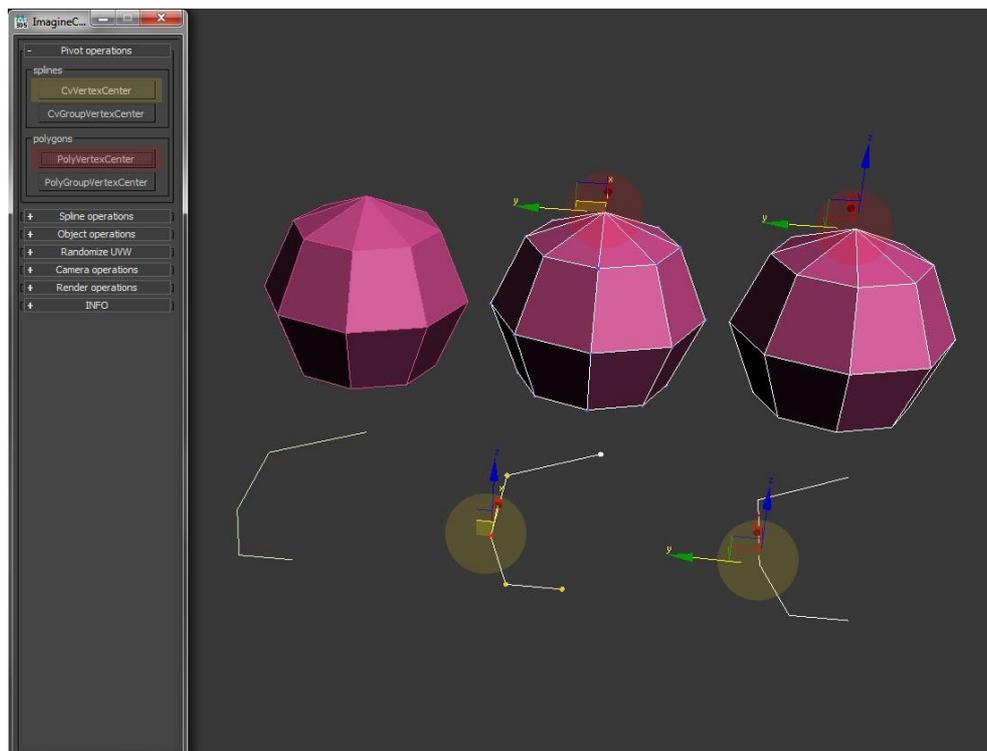


### 3. ImagineCGTools

#### 1. Pivot Operations

Lo scopo di questo tool è centrare il pivot di un Editable Poly o di una Spline nel centro dei vertici selezionati. Allo stesso modo è stata implementata una funzione che permette di centrare il pivot di un gruppo nel centro dei vertici selezionati di un Editable Poly o di una Spline

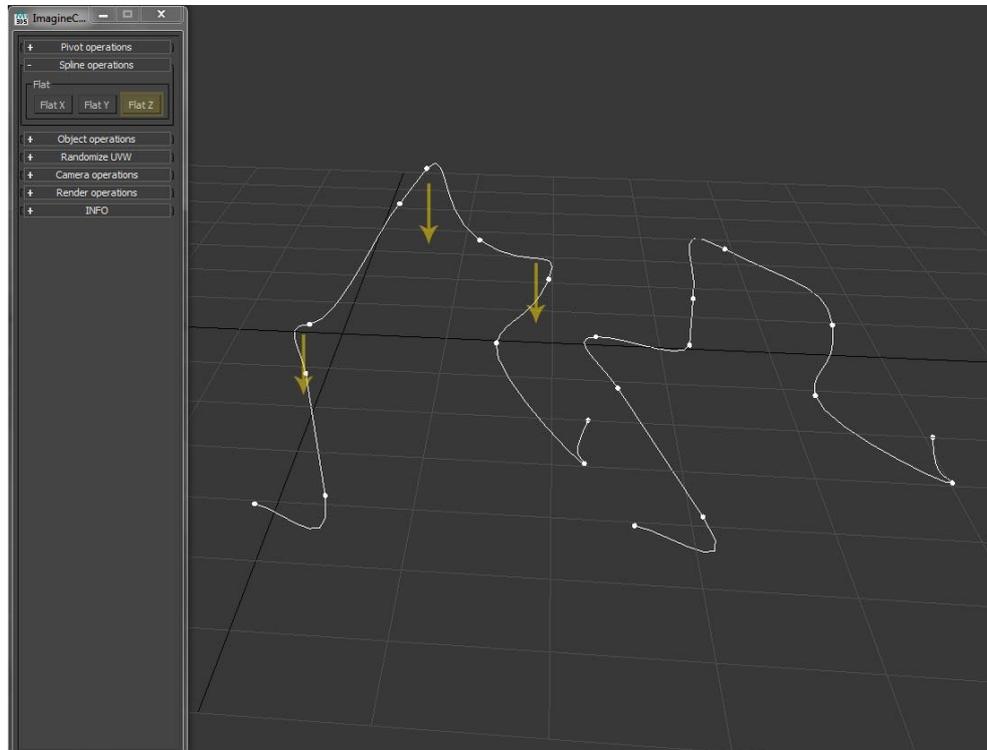
*Selezionare i vertici e premere il pulsante per centrare il pivot*



## 2. Spline Operations

Lo scopo di questo tool è appiattare una Spline lungo l'asse x,y o z

*Selezionare la Spline e premere il pulsante corrispondente all'asse*



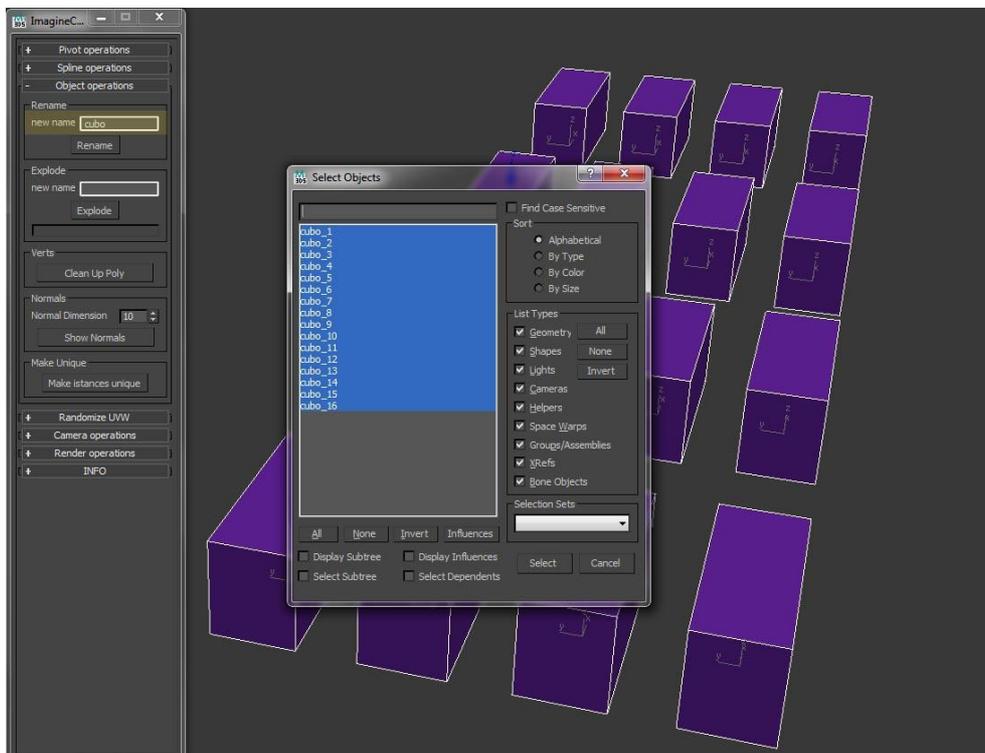
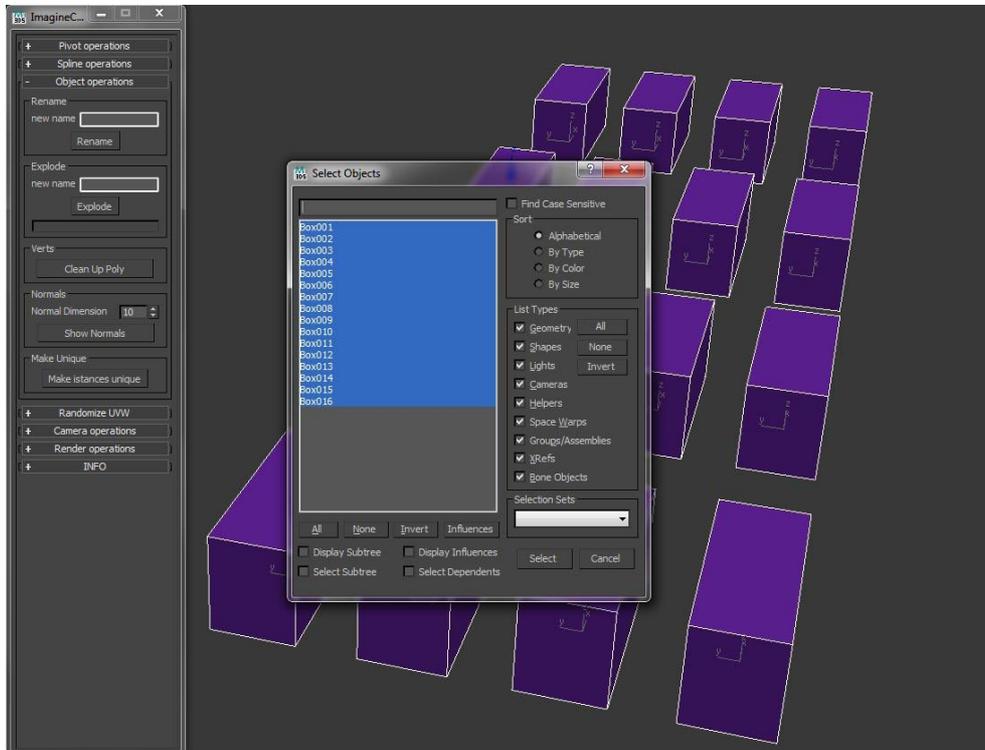
### 3. Object Operations

Questa categoria raccoglie un gruppo di tool per Editable Poly

#### - Rename

Rinomina uno o più oggetti

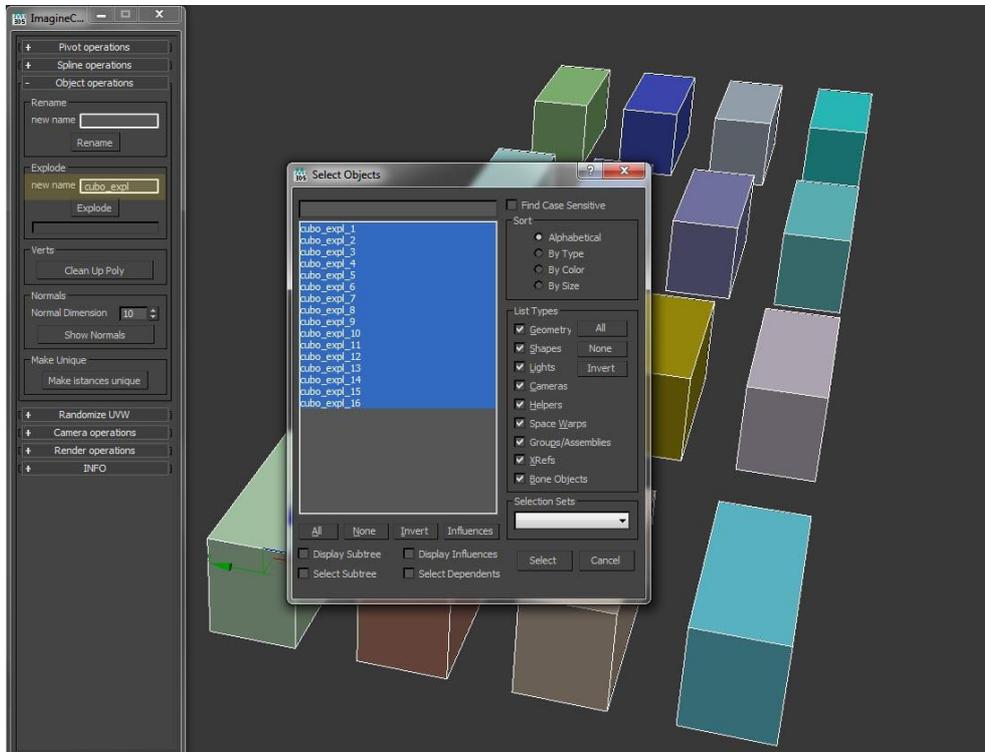
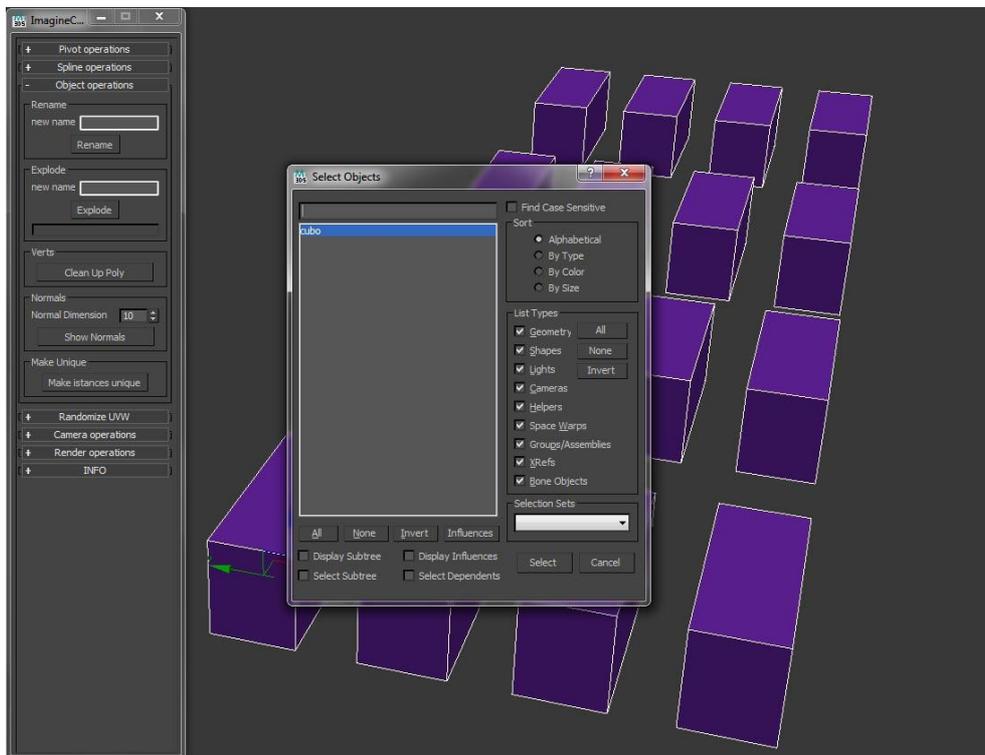
*Selezionare gli oggetti, definire un nome comune e premere il pulsante*



## - Explode

Esplode gli elementi di un oggetto secondo un algoritmo ricorsivo molto rapido

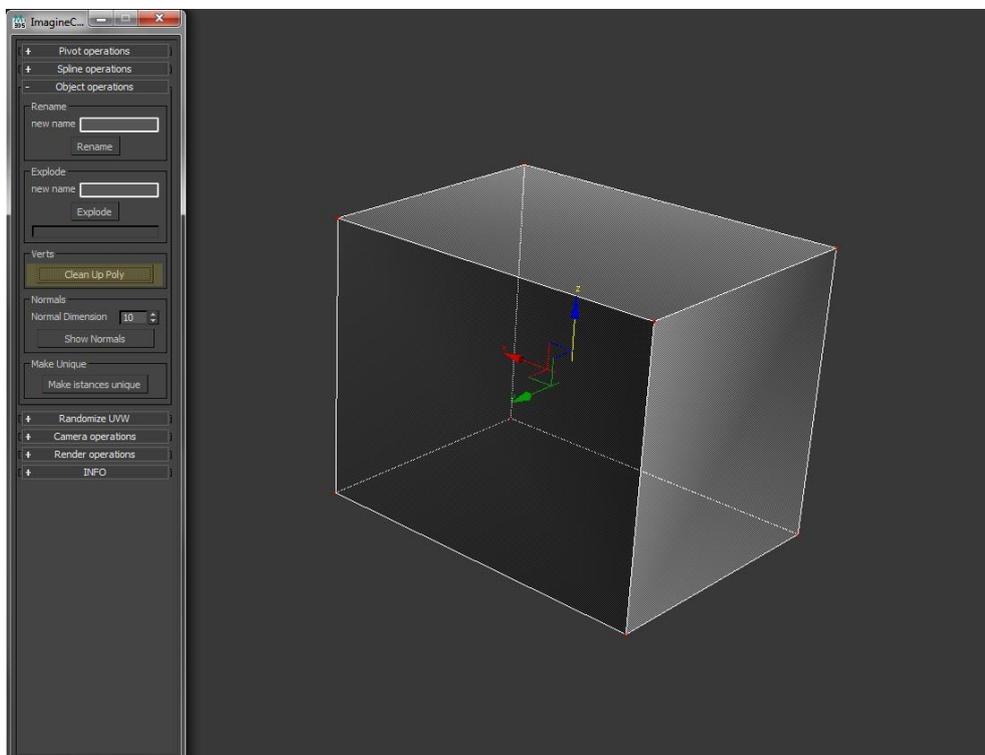
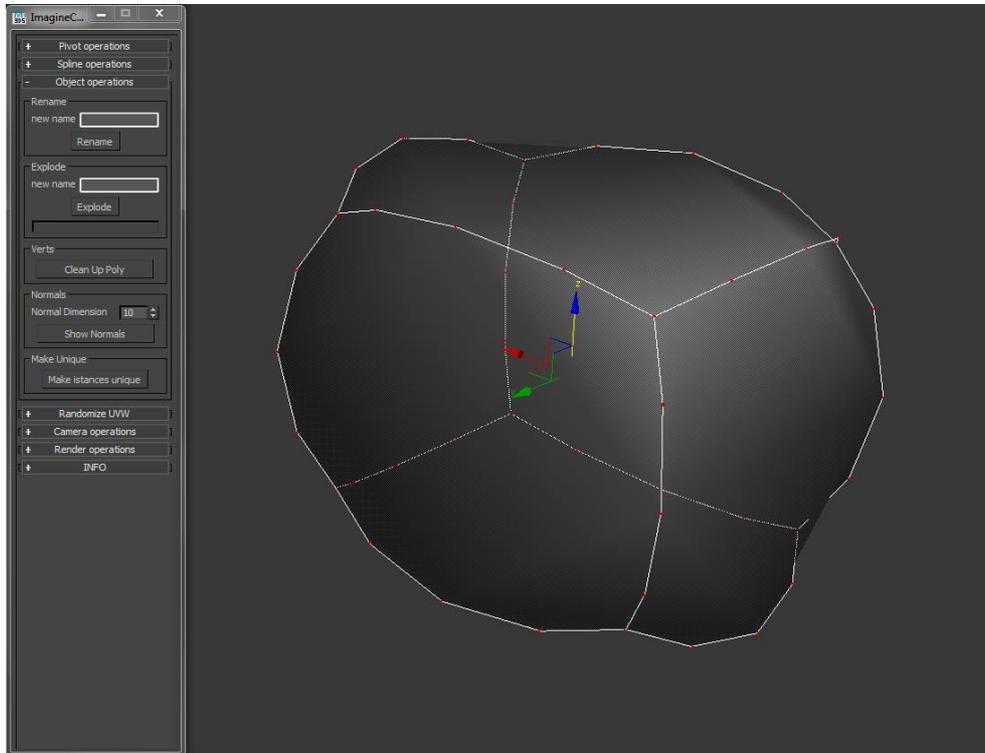
*Selezionare l'oggetto, definire un nome comune e premere il pulsante*



## - Clean Up Poly

Rimuove tutti i vertici che condividono uno o due lati. Utile per le geometrie booleane o importate.

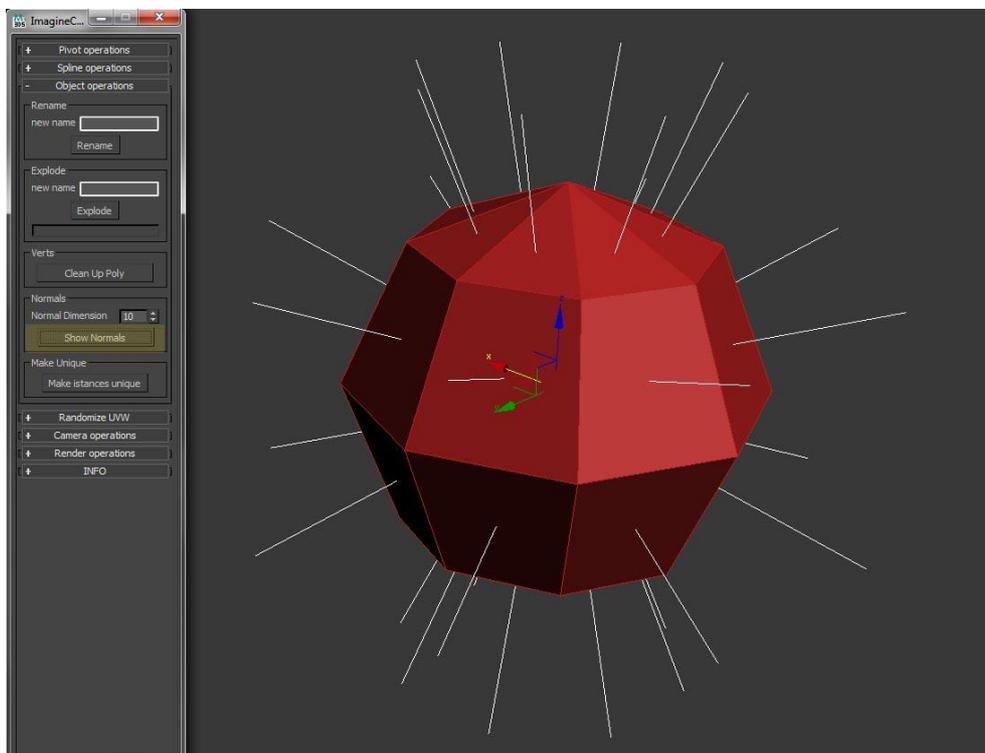
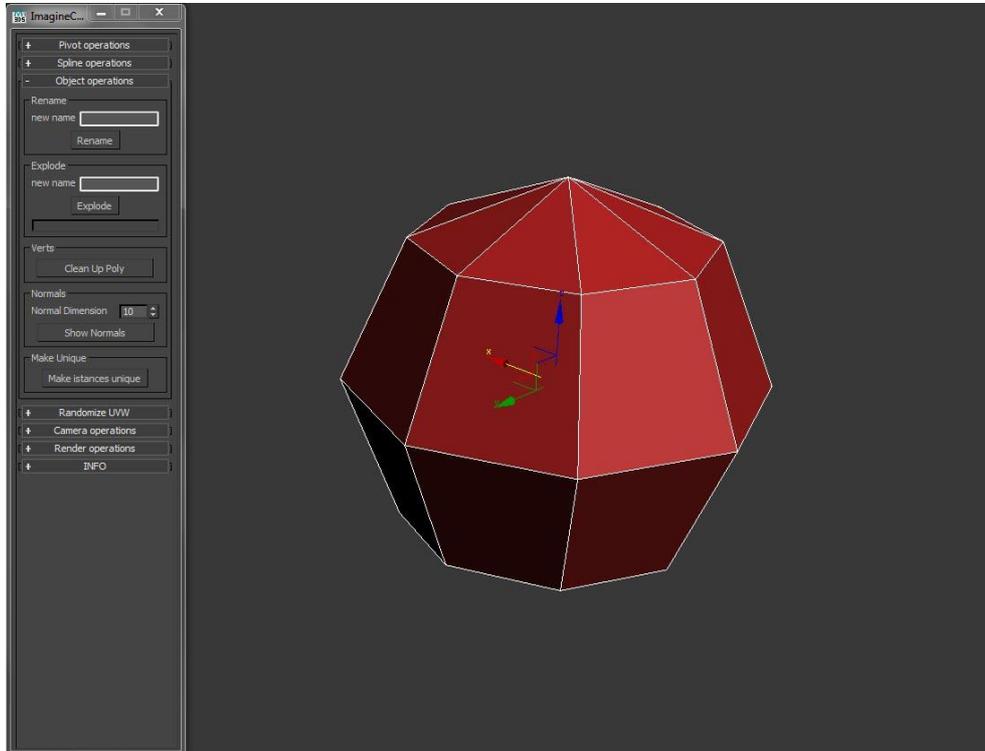
*Selezionare l'oggetto e premere il pulsante*



## - Normals

Crea un gruppo di spline che mostra l'andamento delle normali. Implementato nelle ultime versioni di max tramite modificatore.

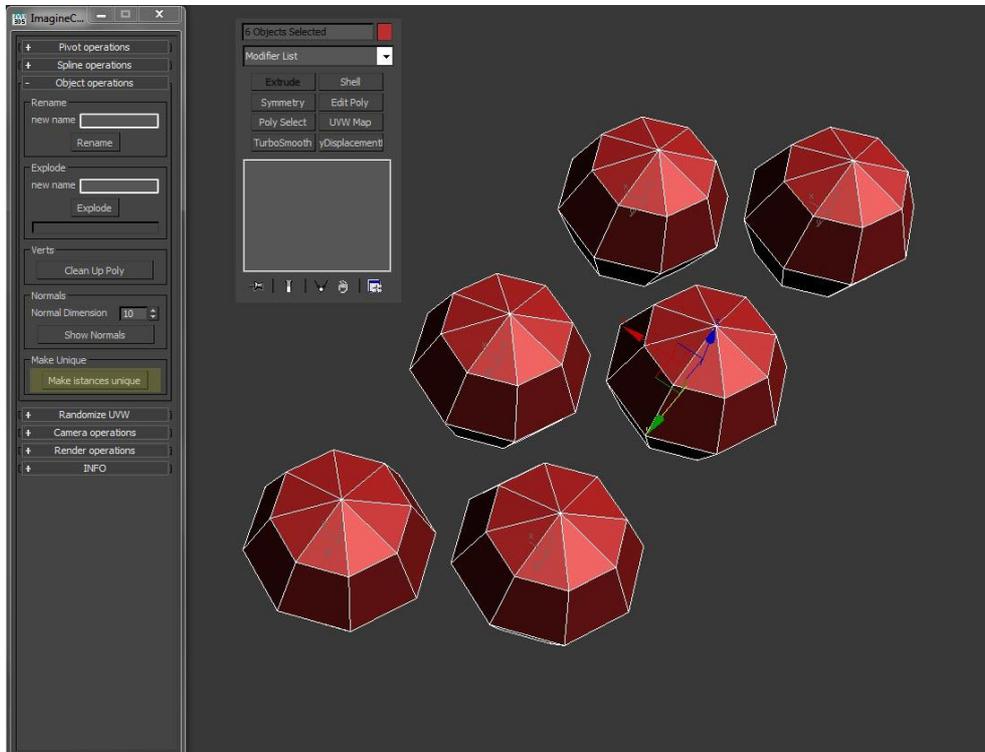
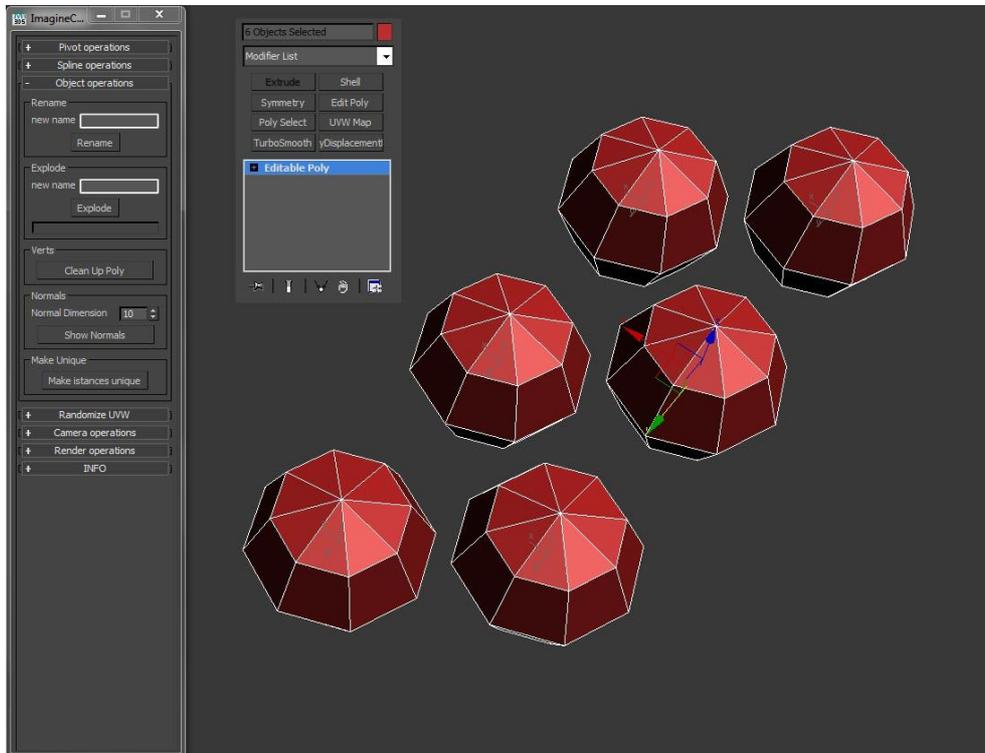
*Selezionare l'oggetto, definire la lunghezza delle normali e premere il pulsante*



## - Make Unique

Elimina ogni tipo di istanza

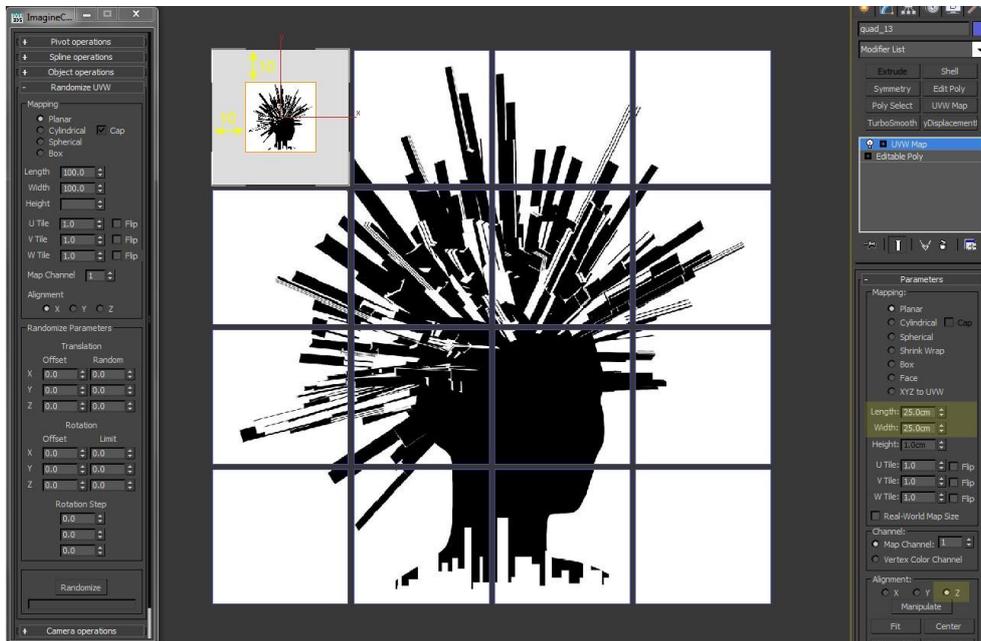
*Selezionare gli oggetti e premere il pulsante*



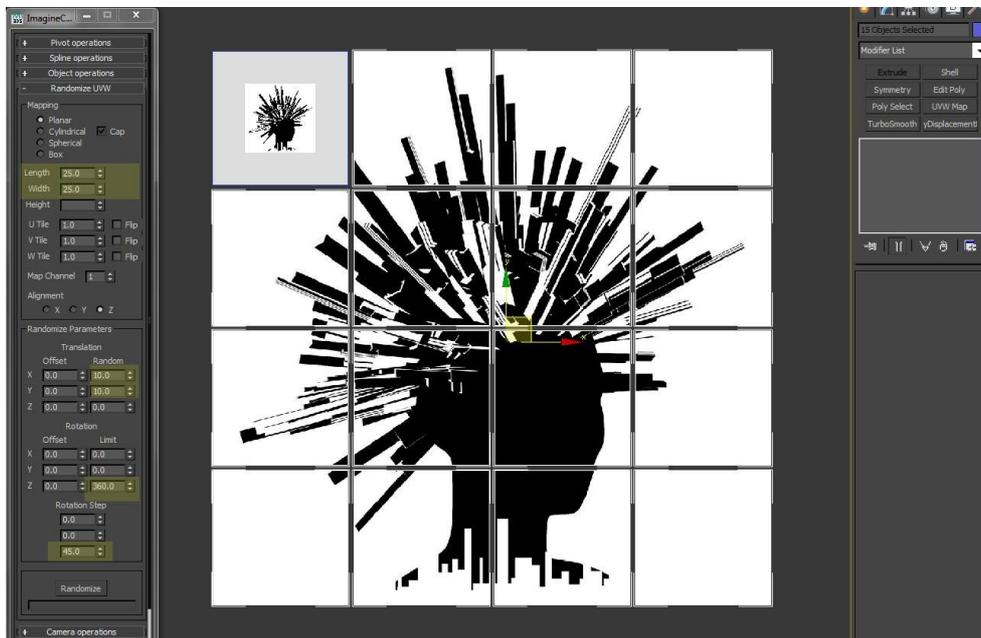
#### 4. Randomize UVW

Un tool utilissimo per randomizzare una mappa UVW su più superfici

*Definire la mappa UVW da randomizzare*



*copiare i parametri e settare i parametri di randomizzazione*



## **Parametri di randomizzazione**

### **Translation**

*Offset* → definisce una traslazione standard

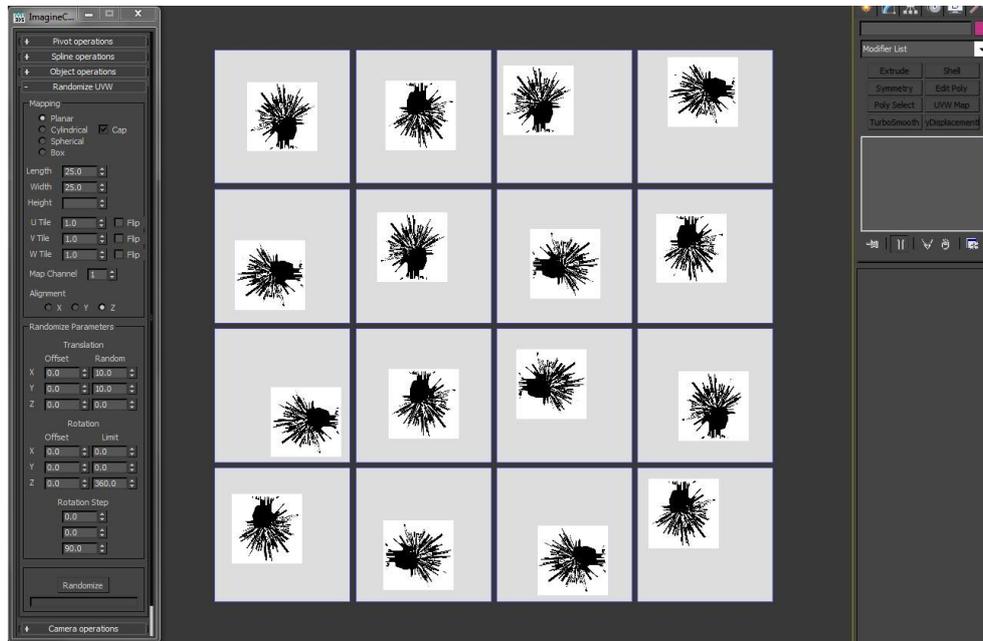
*Random* → definisce una traslazione randomizzata sui valori inseriti

### **Rotation**

*Offset* → definisce una rotazione standard

*Limit* → definisce una rotazione randomizzata con un limite massimo

*Rotation Step* → definisce un angolo di rotazione fisso

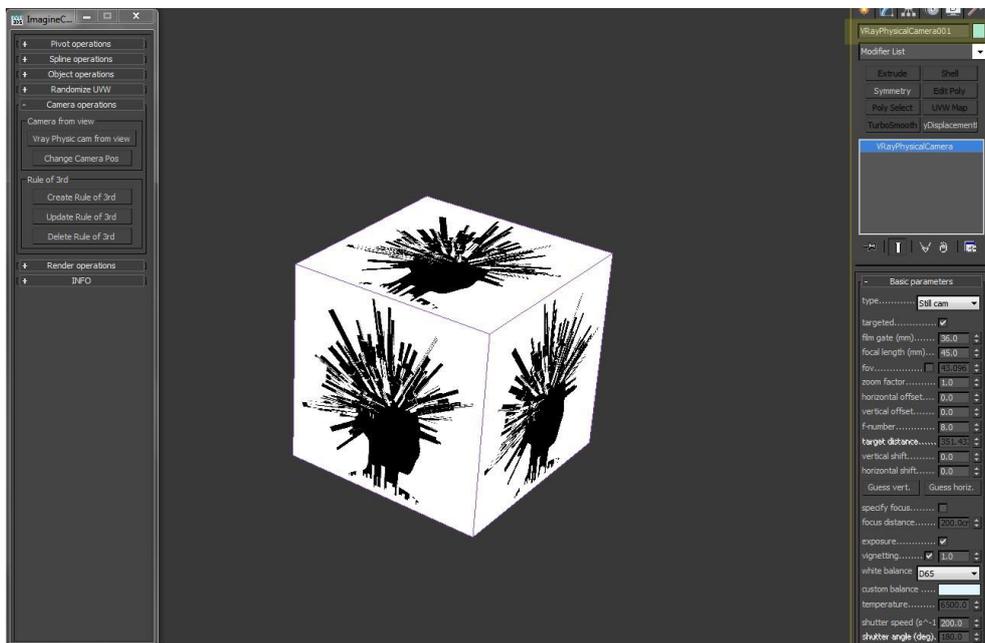
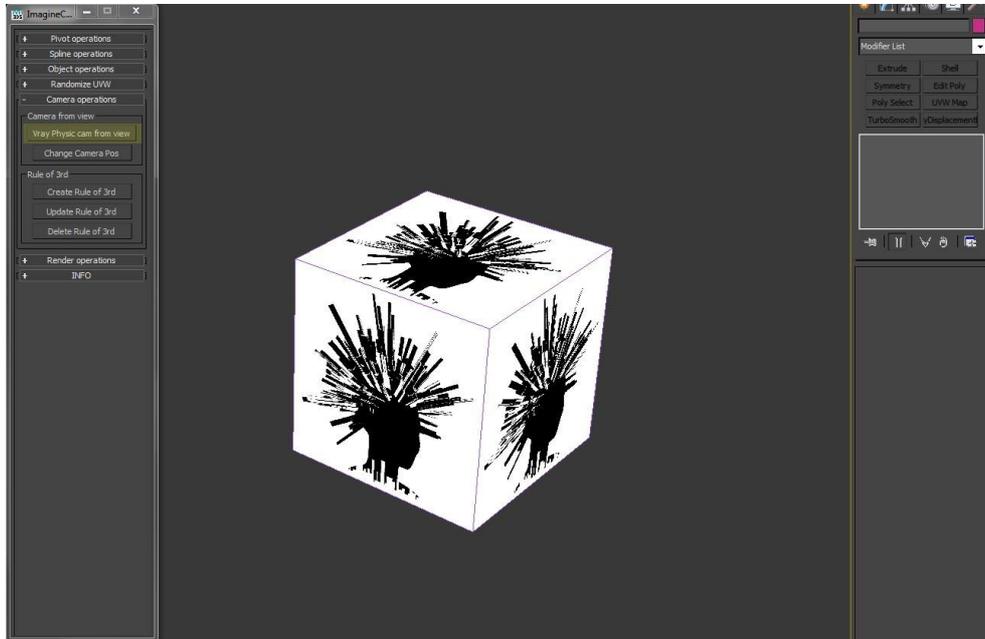


## 5. Camera Operations

### - VrayPhysicCamera from view

Crea una VrayPhysicCamera dalla vista persp

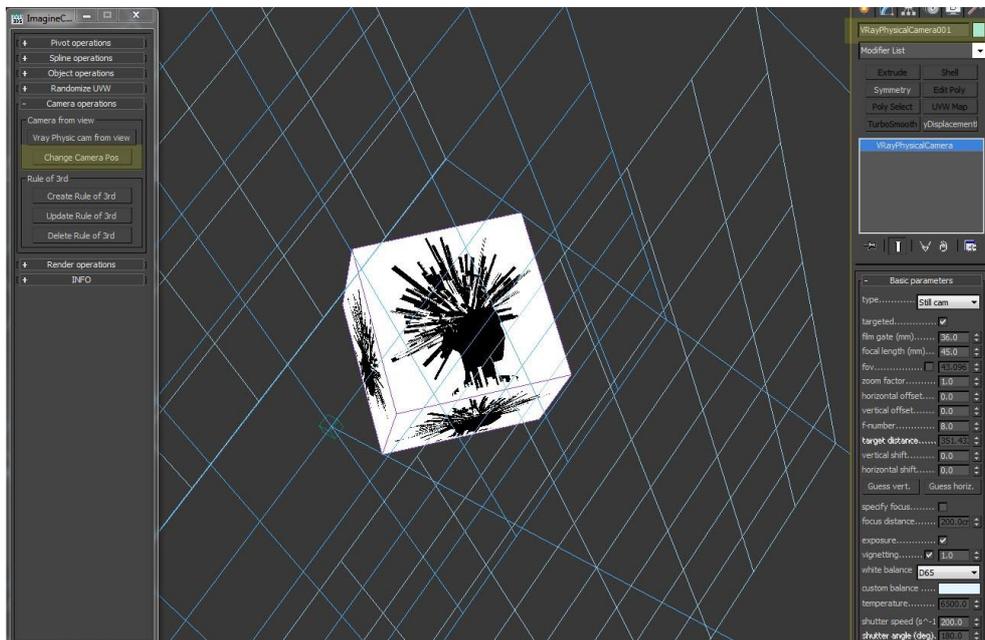
*Premere il pulsante*



## - Change camera pos

Cambia la posizione di una VrayPhysicCamera dall'originale alla vista persp

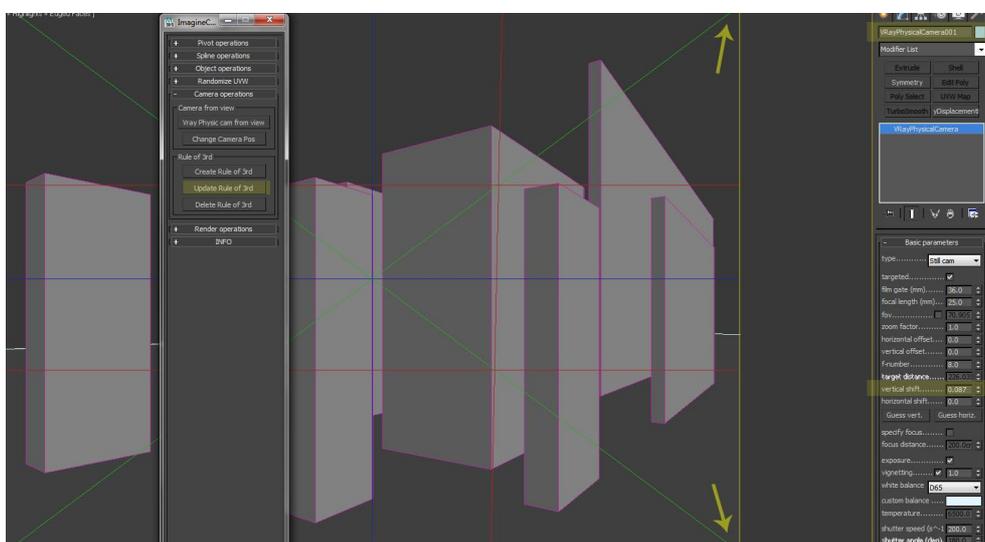
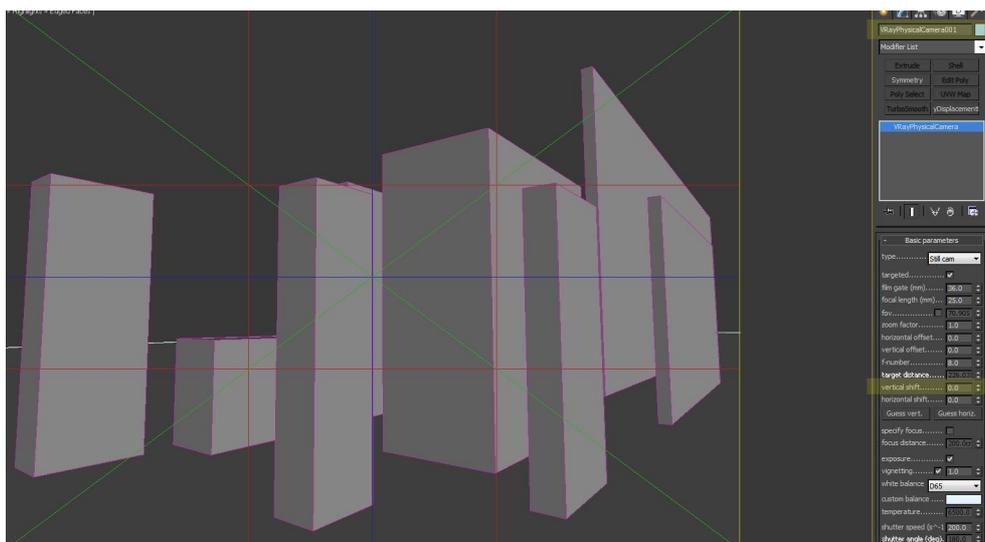
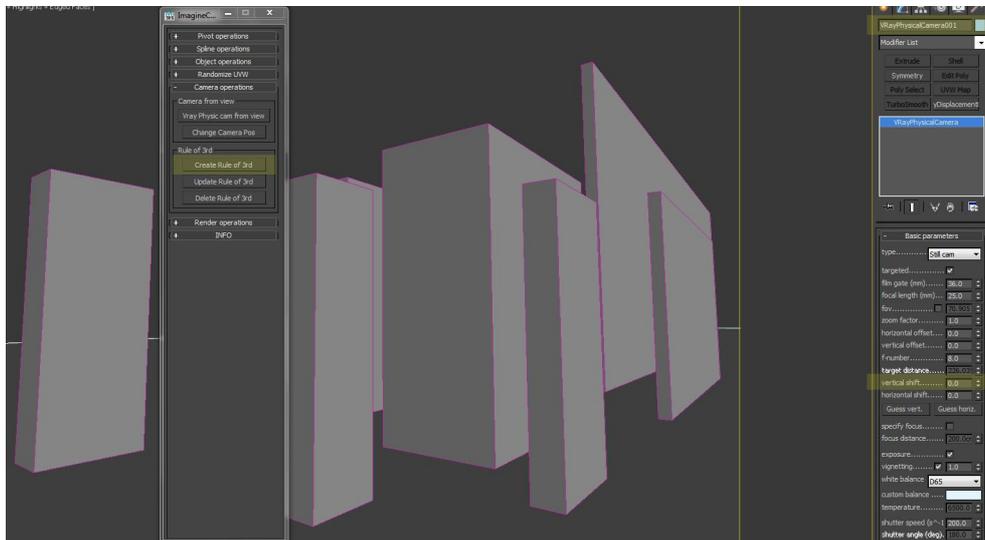
*Selezionare la camera, definire una nuova inquadratura e premere il pulsante*

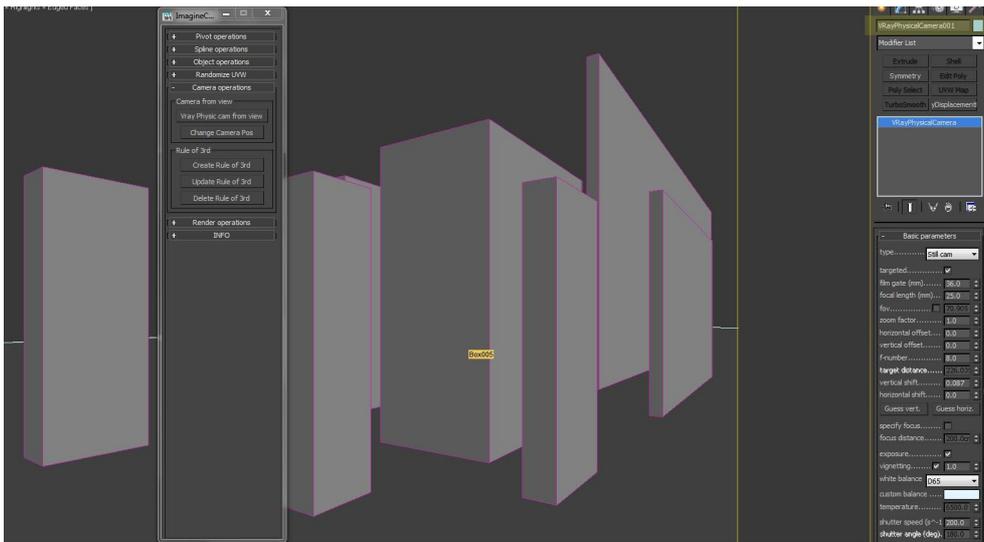
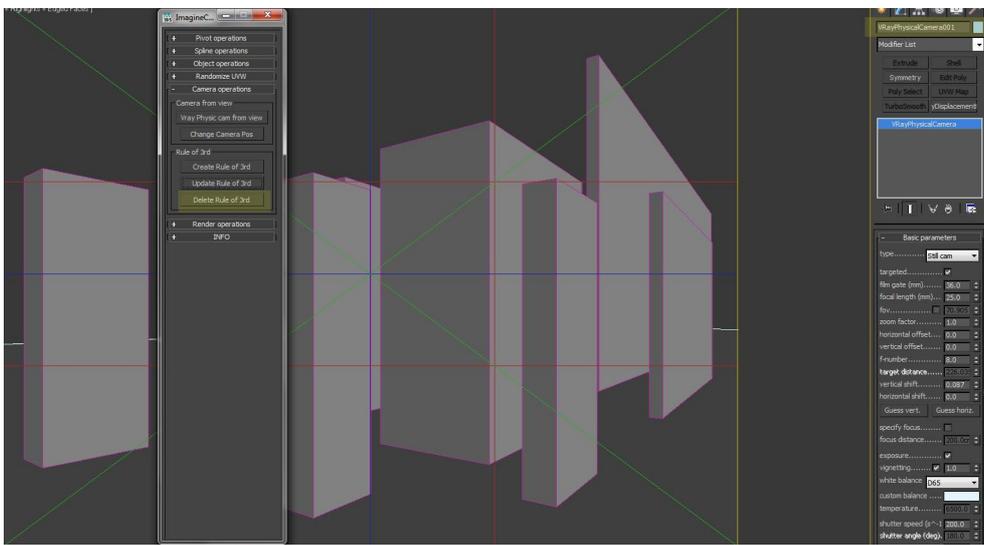
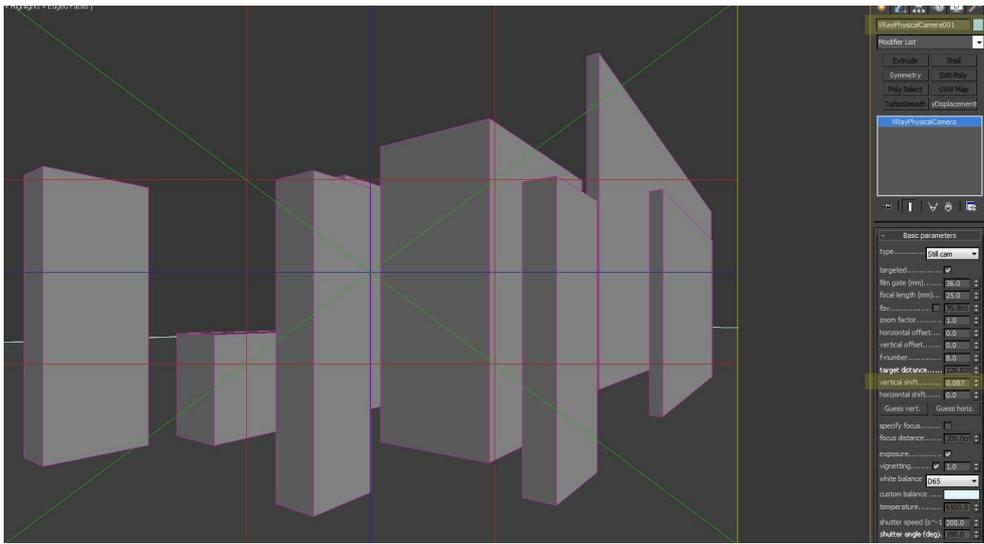


## - Rule of 3rd

Crea, aggiorna (in base al cambiamento del vertical shift) e cancella la regola dei terzi su una VRayPhysicCamera

*Selezionare la camera e premere il pulsante corrispondente*



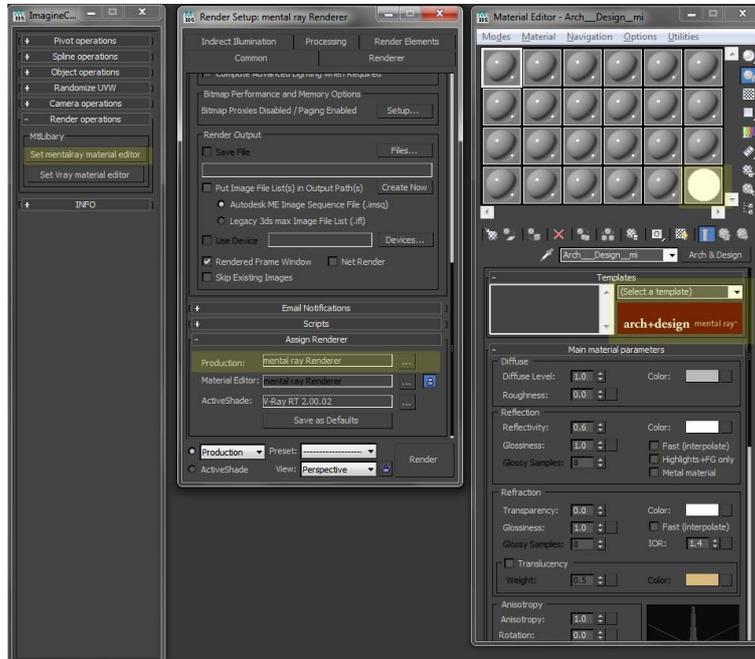


## 6. Render Operations

### - Set MentalRay Material Editor

Imposta l'editor dei materiali con 23 ArchAndDesign material e un materiale per l'AO

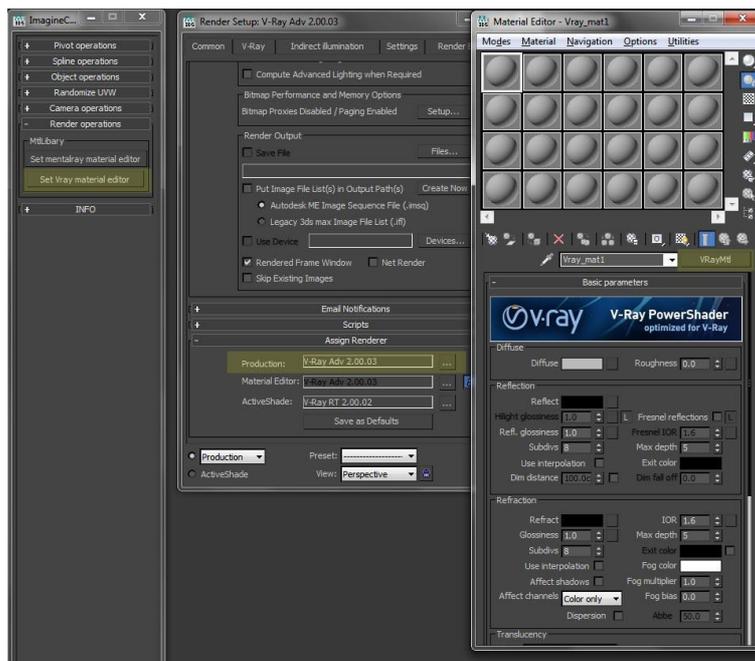
*Premere il pulsante*



### - Set V-Ray Material Editor

Imposta l'editor dei materiali con 24 V-Ray material

*Premere il pulsante*



Per info contattare:

**ImagineCG - Architectural Visualization**

Alessio Parolin

[info@imaginecg.it](mailto:info@imaginecg.it)

[www.imaginecg.it](http://www.imaginecg.it)