



I M A G I N E CG

Architectural Visualization

ImagineCGTools - v 2.7.2

1. Installation

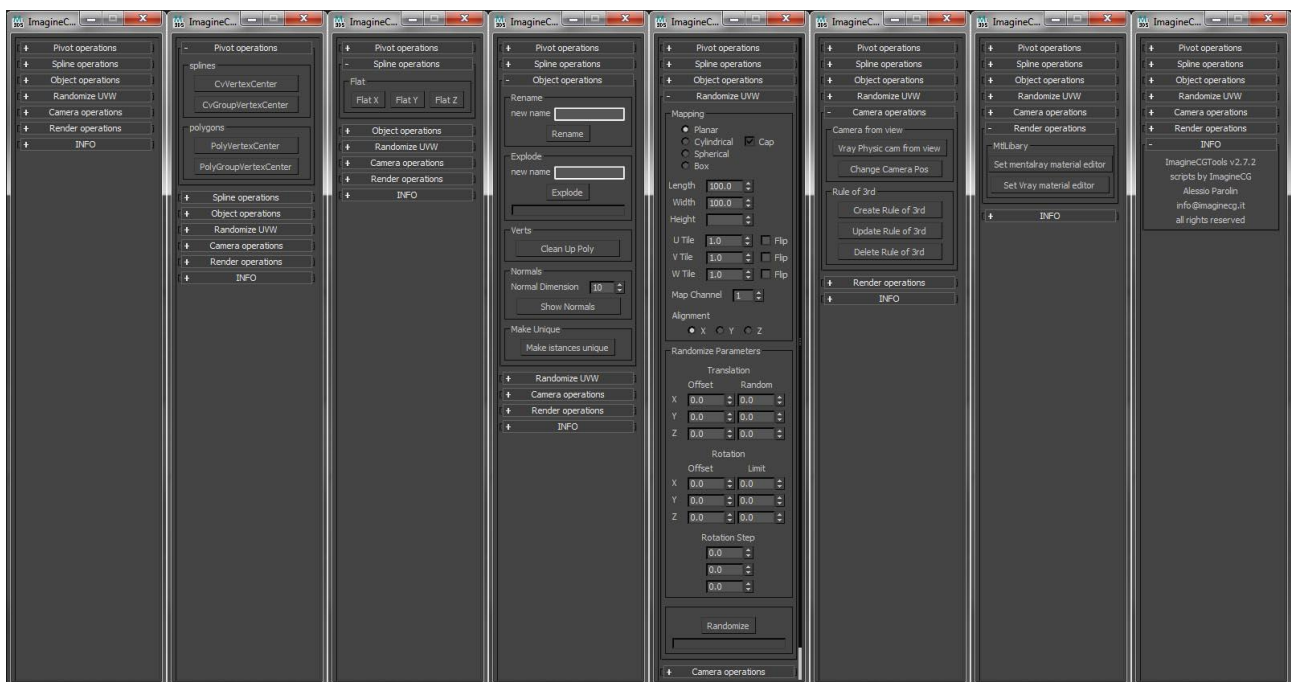
Estrarre la cartella ImagineCGTools in C:\

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

Aprire il menu *Costumize* → *Costumize 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.

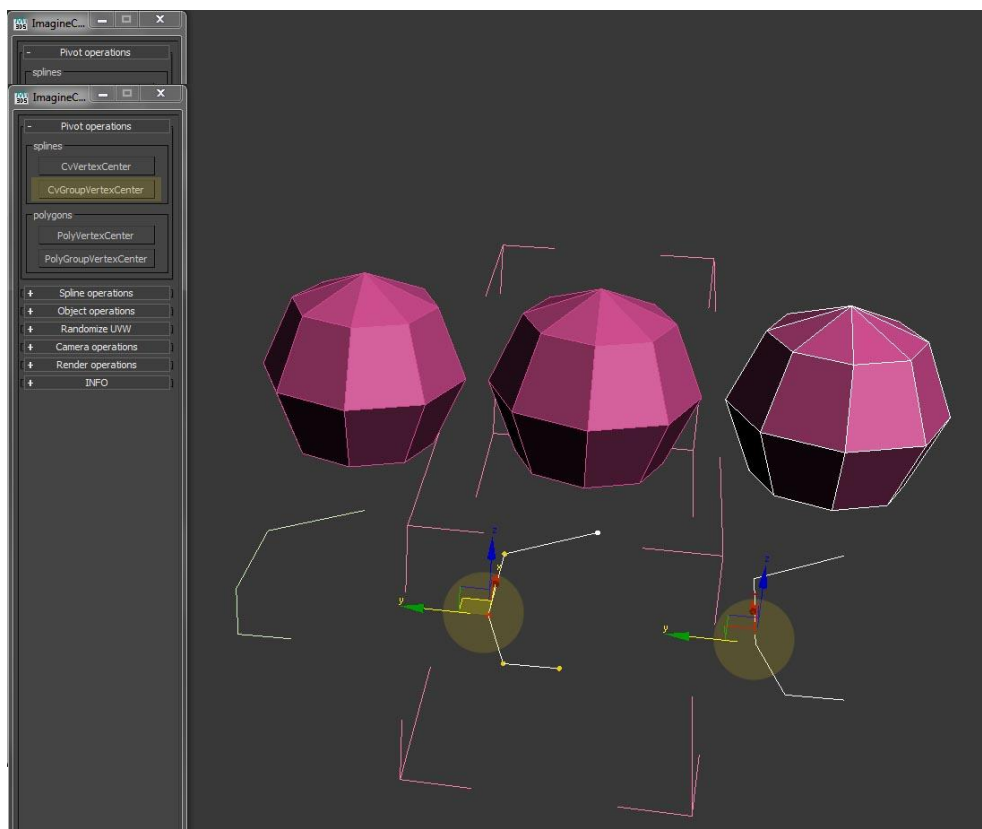
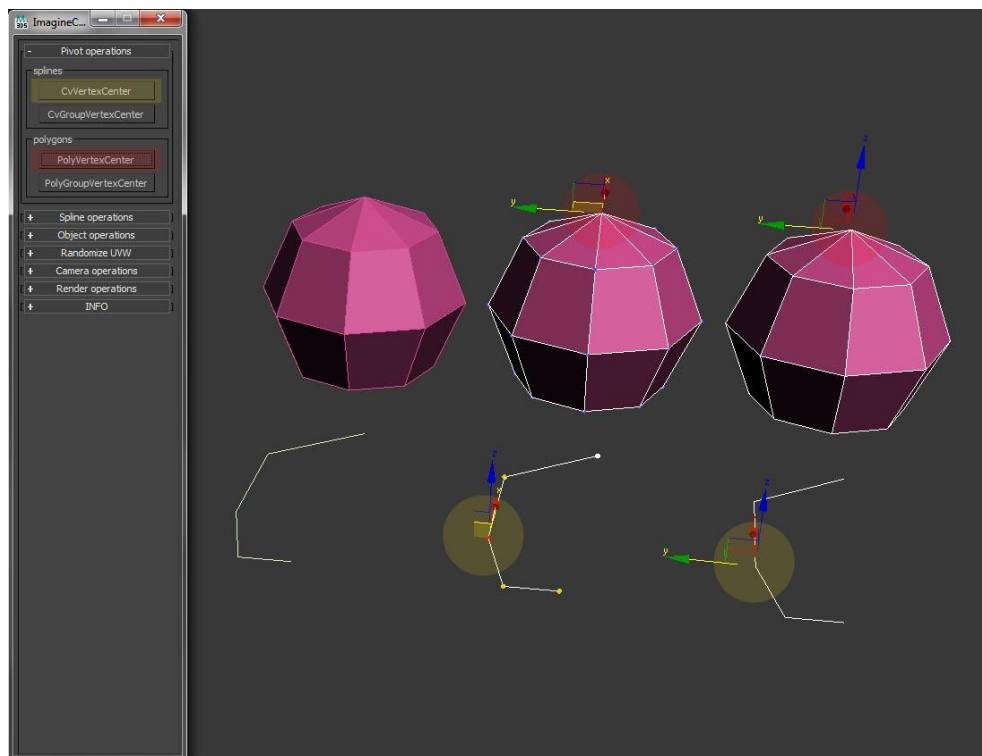


3. ImagineCGTools

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

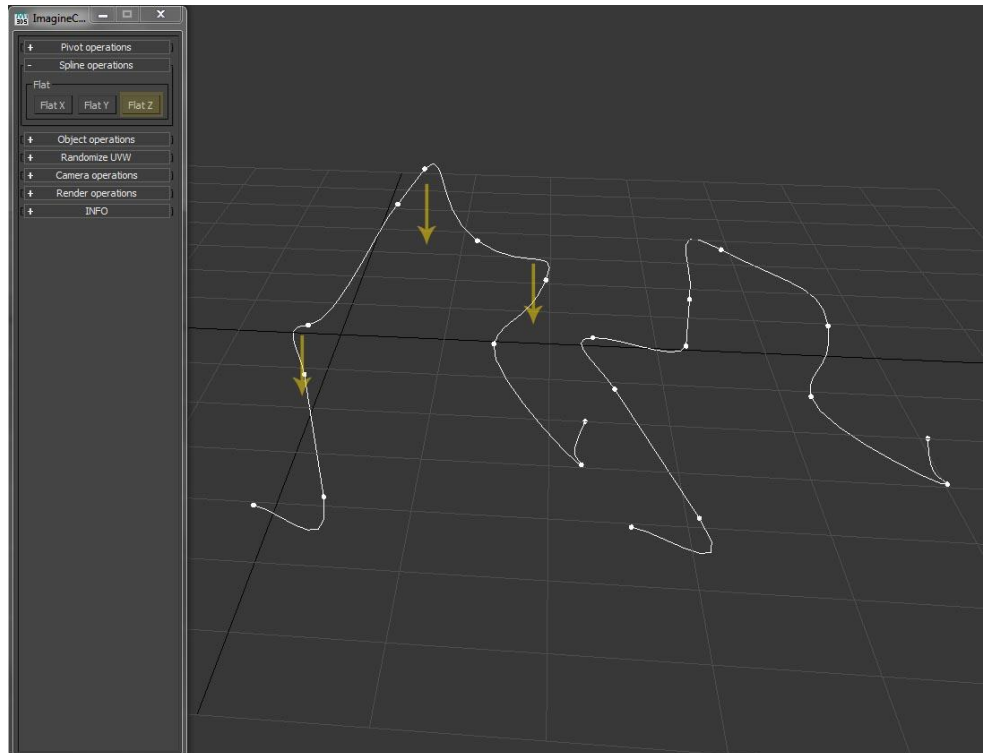
Selezionare i vertici e premere il pulsante per centrare il pivot



2. Spline Operations

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

Selezionare la Spline e premere il pulsante corrispondente all'asse



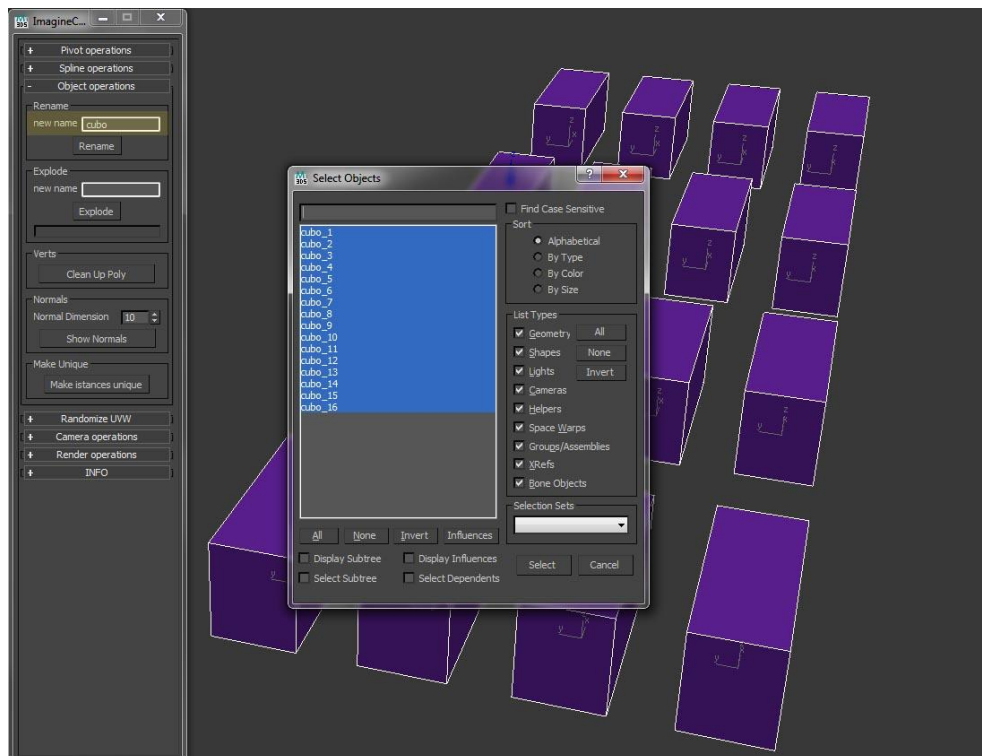
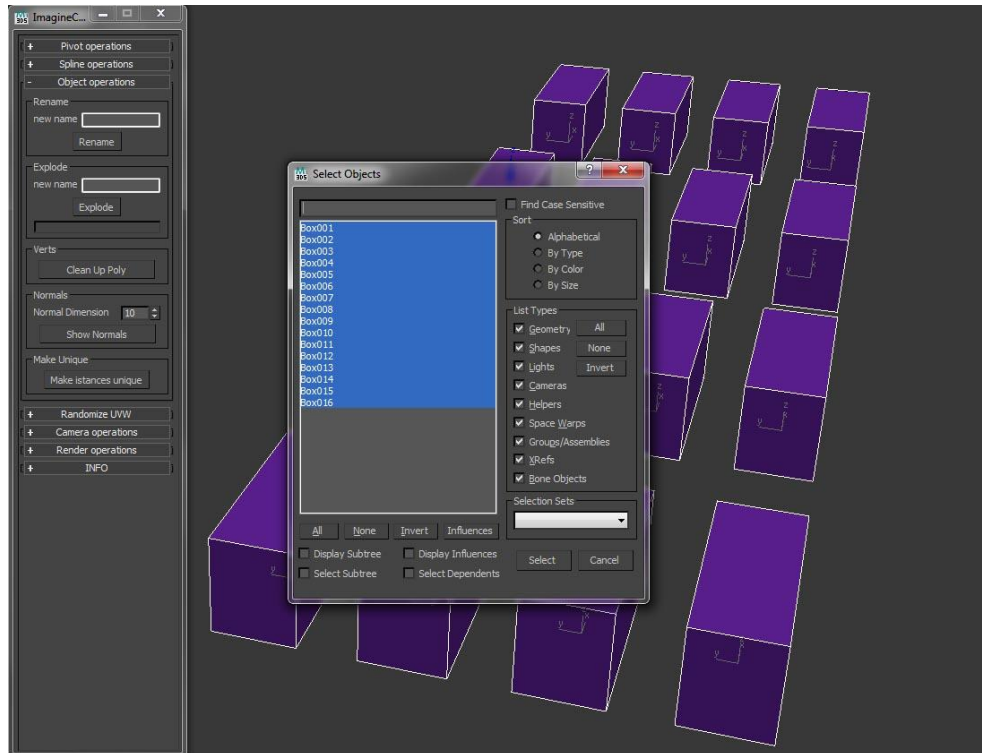
3. Object Operations

Questa categoria raccoglie un gruppo di tool per Editable Poly

- Rename

Rinomina uno o più oggetti

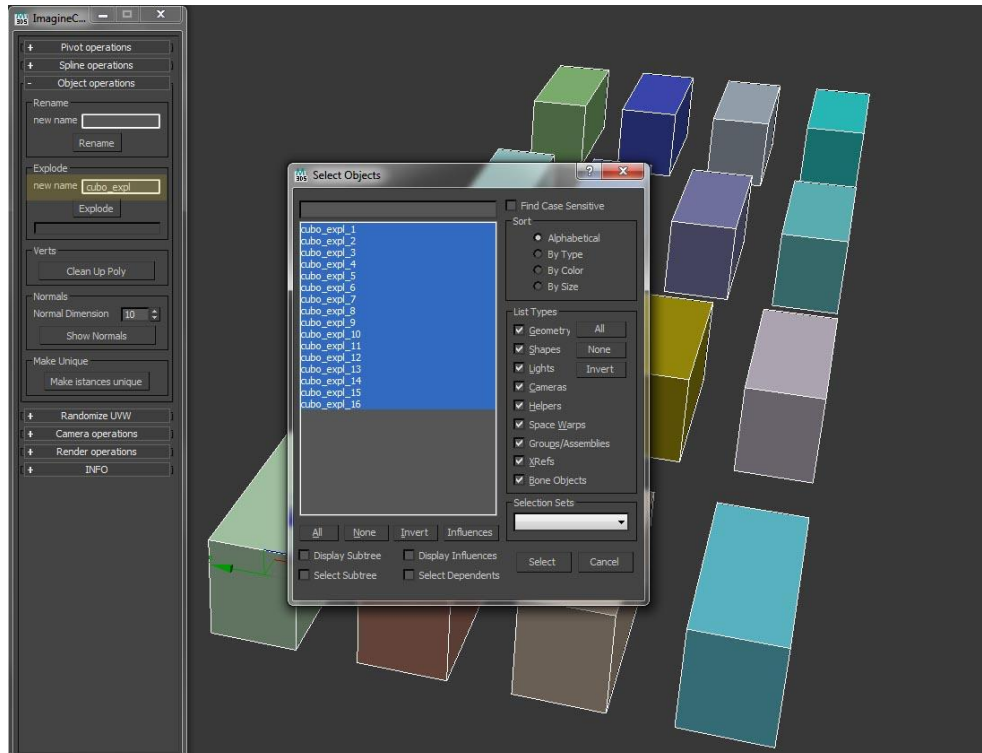
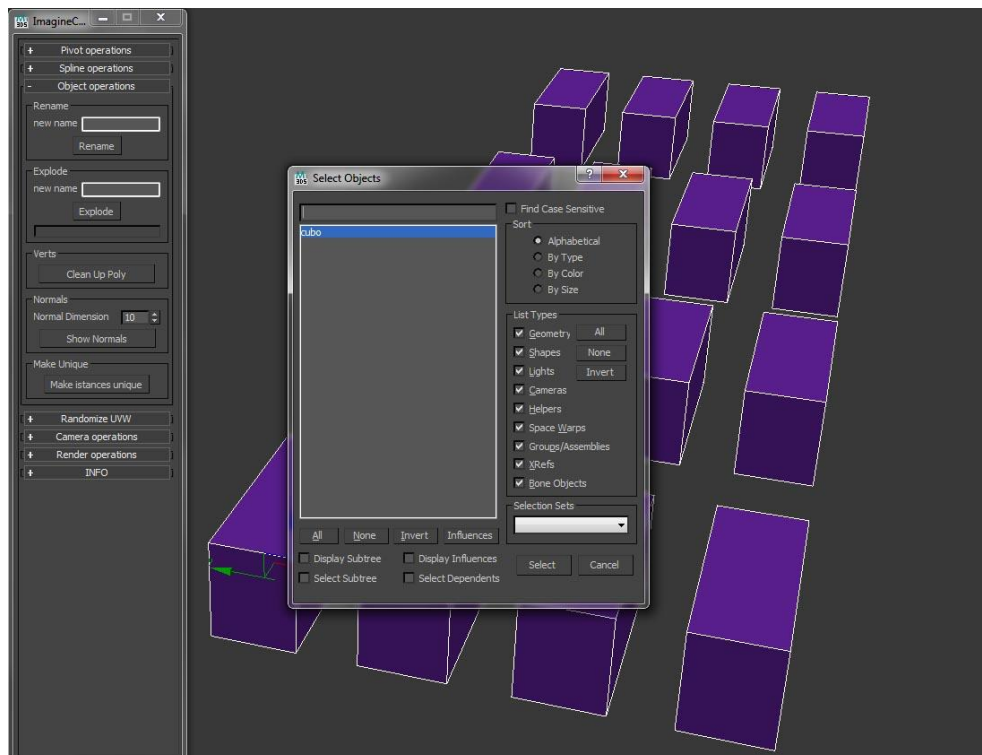
Selezionare gli oggetti, definire un nome comune e premere il pulsante



- Explode

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

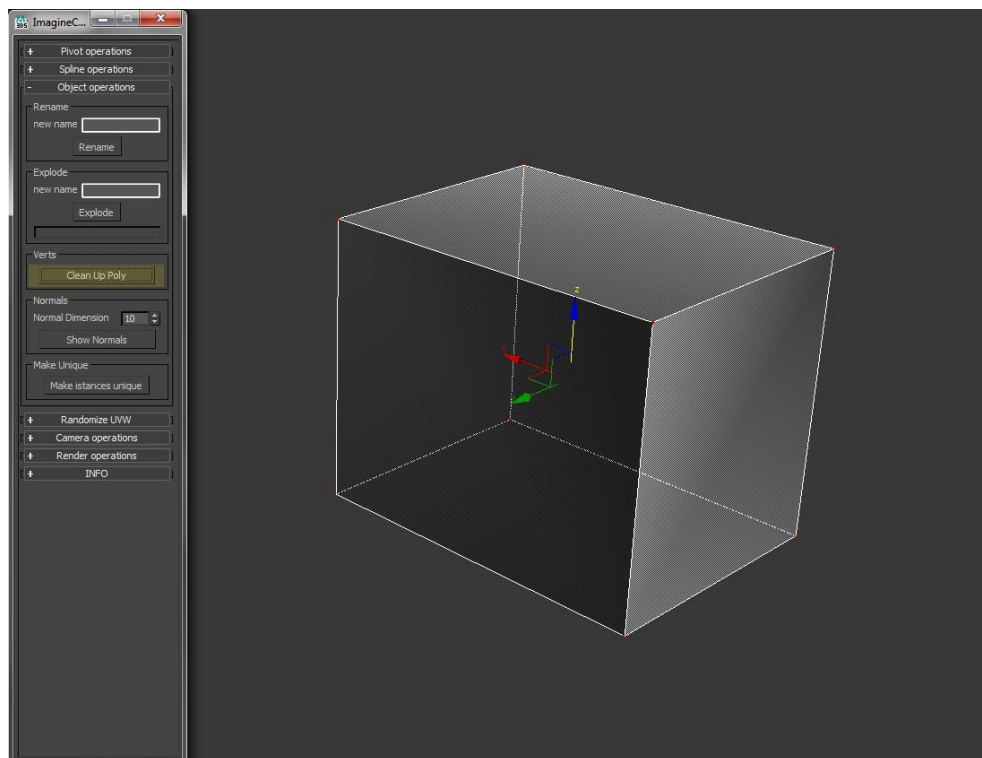
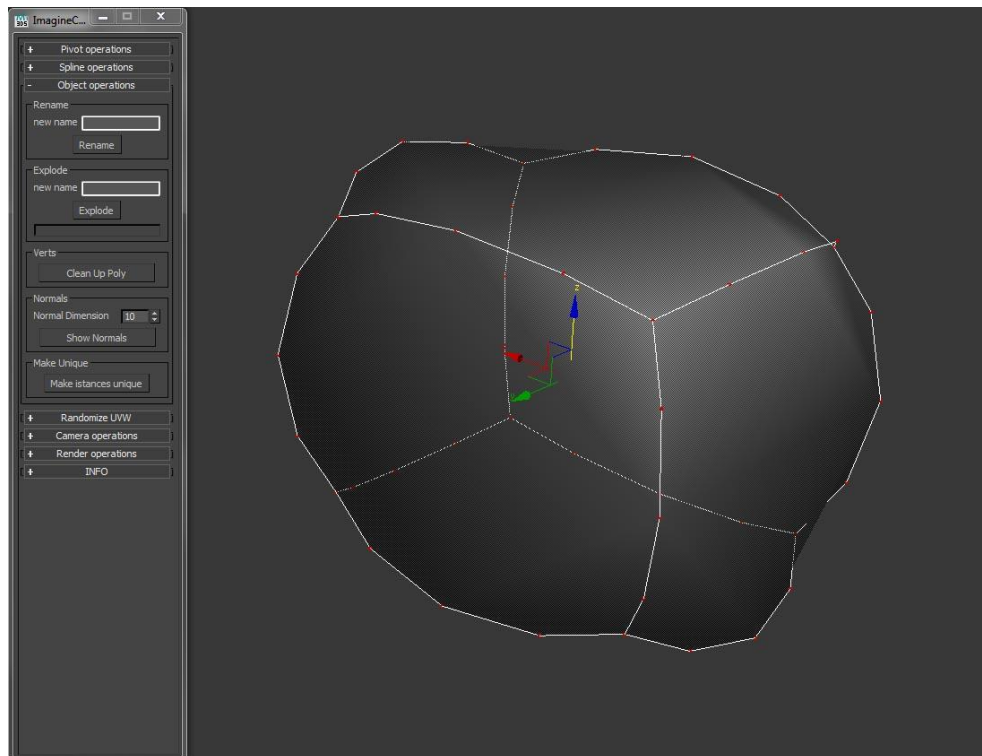
Selezionare l'oggetto, definire un nome comune e premere il pulsante



- Clean Up Poly

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

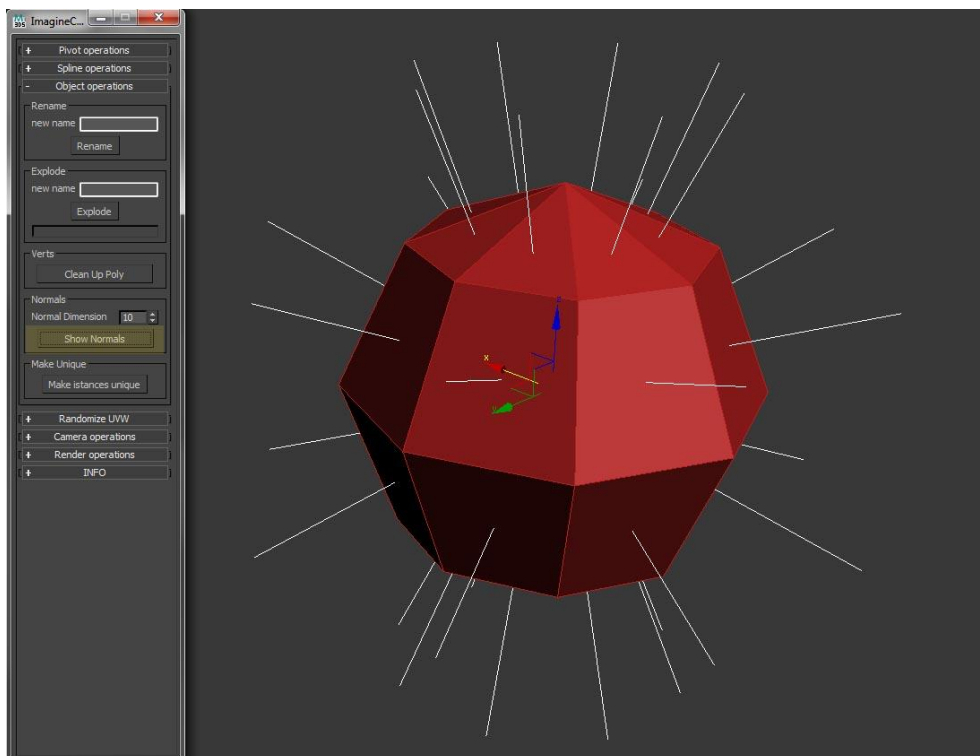
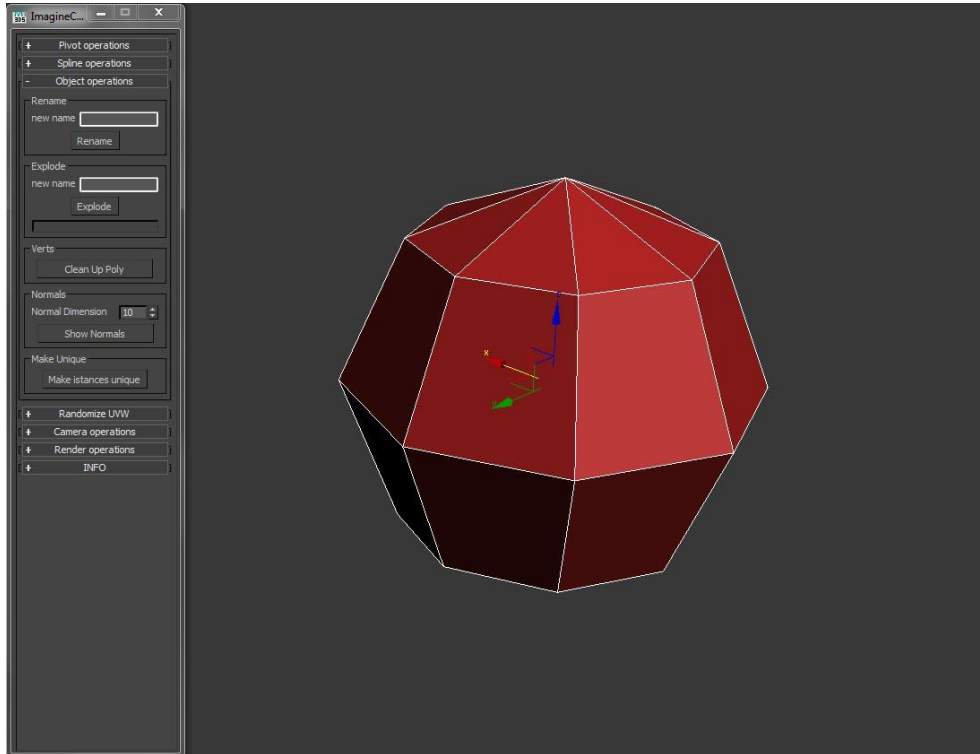
Selezionare l'oggetto e premere il pulsante



- Normals

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

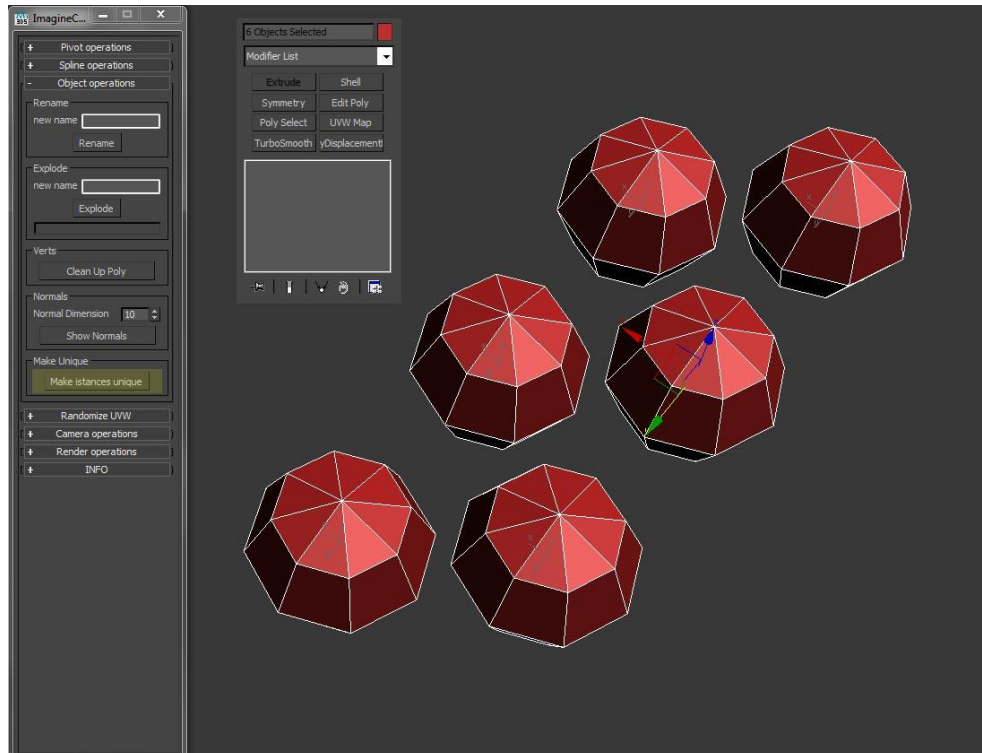
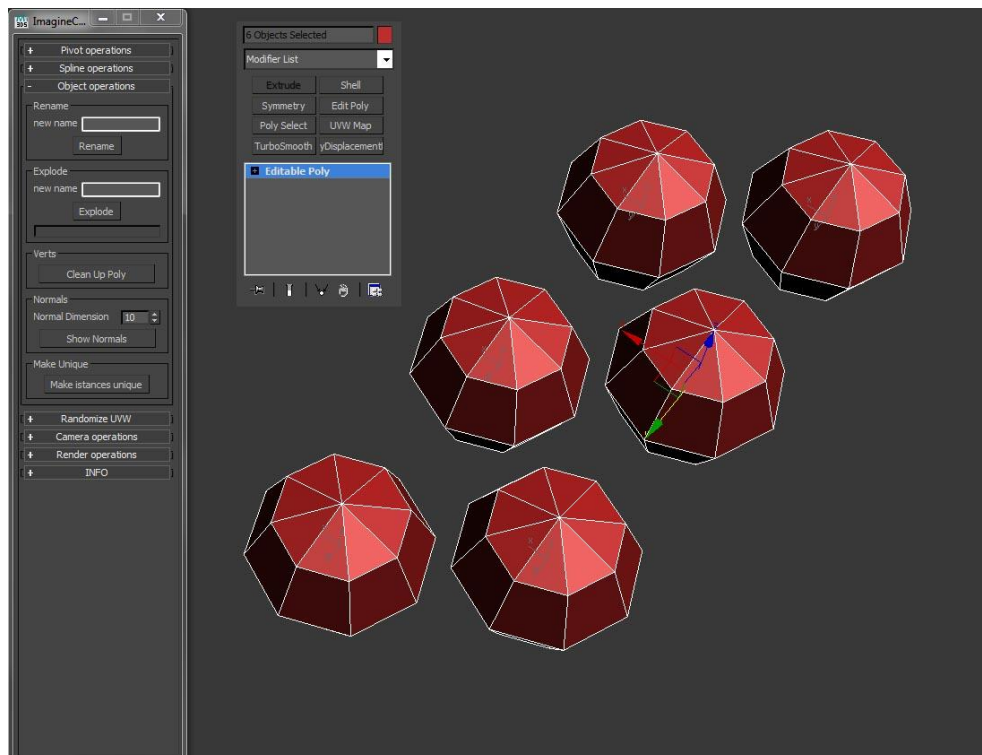
Selezionare l'oggetto, definire la lunghezza delle normali e premere il pulsante



- Make Unique

Elimina ogni tipo di istanza

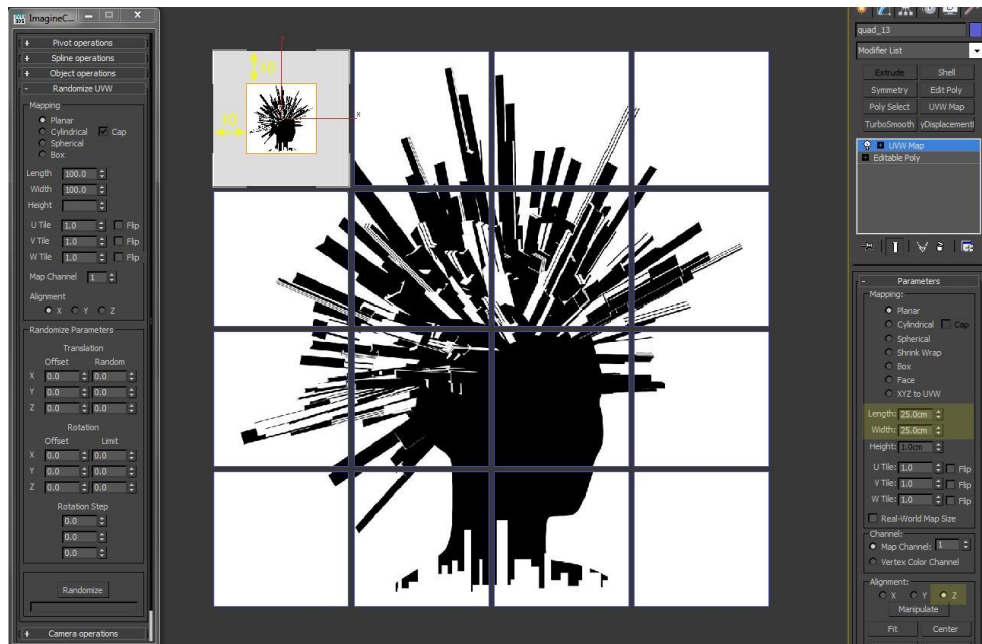
Selezionare gli oggetti e premere il pulsante



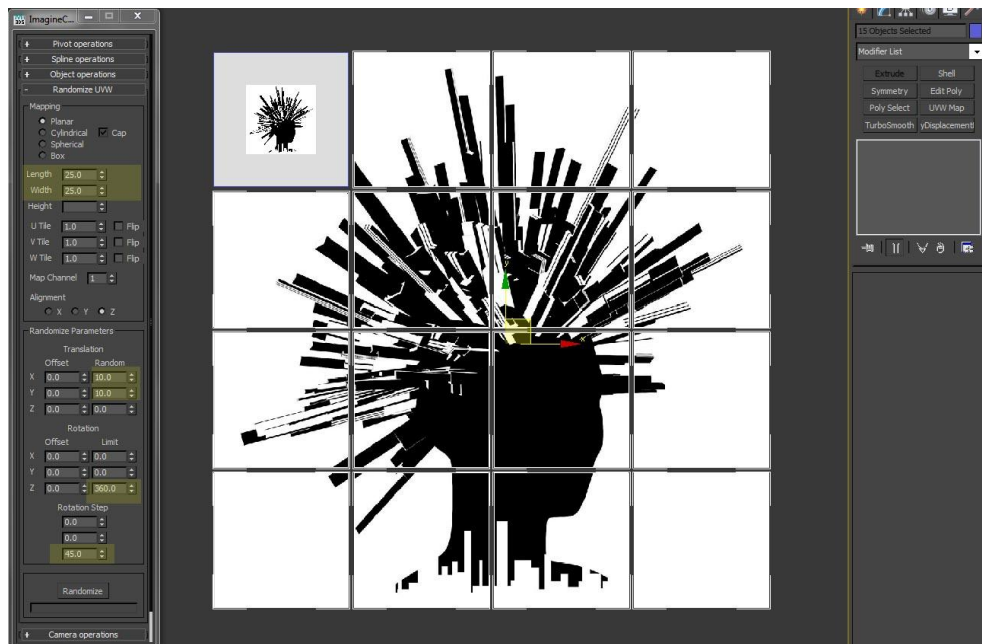
4. Randomize UVW

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

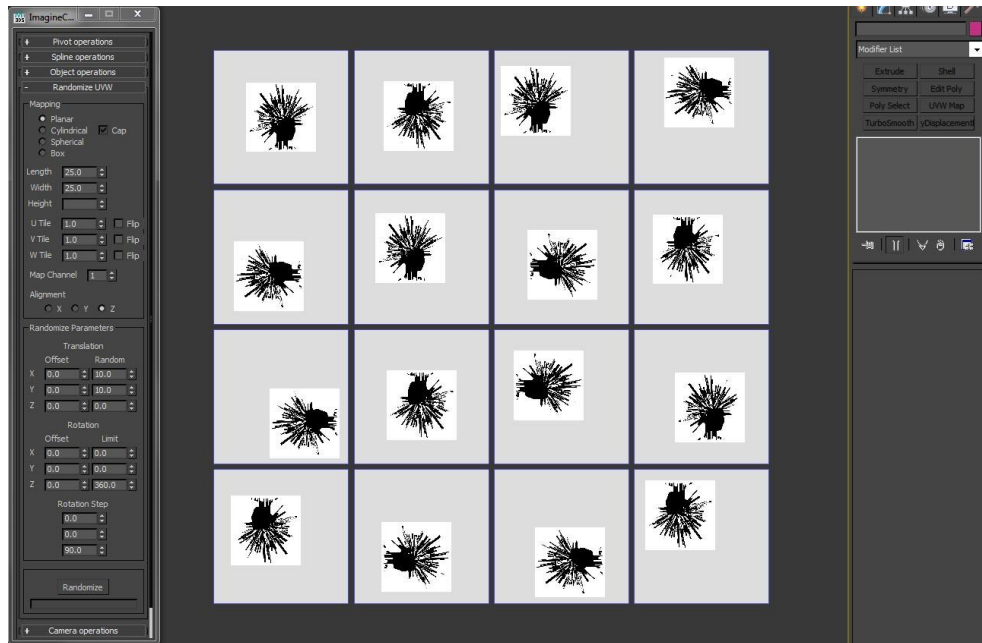
Random → definisce una traslazione randomizzata sui valori inseriti

Rotation

Offset → definisce una rotazione standard

Limit → definisce una rotazione randomizzata con un limite massimo

Rotation Step → definisce un angolo di rotazione fisso

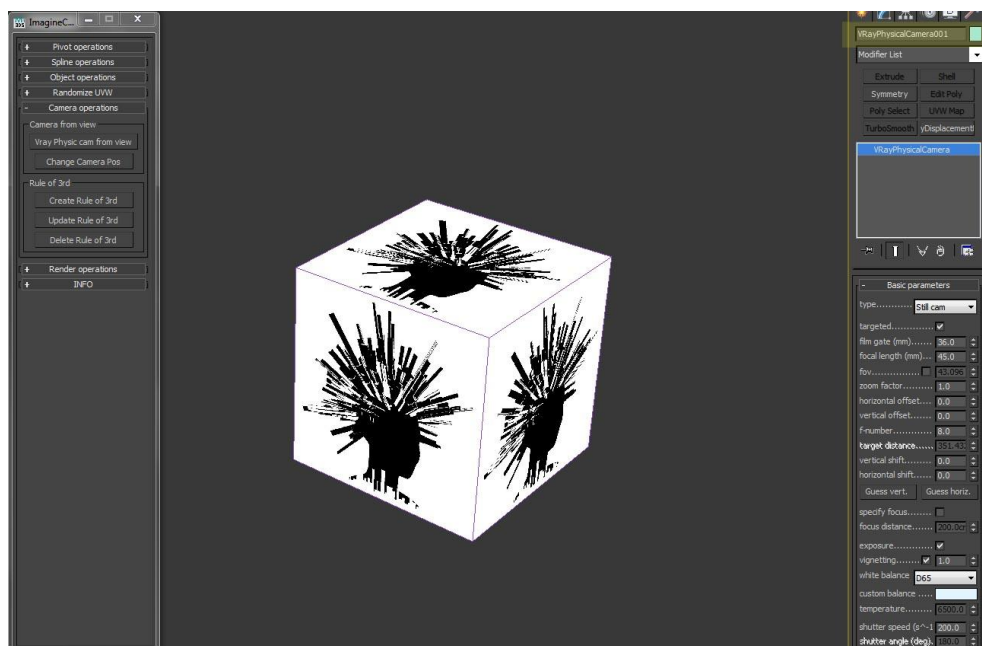
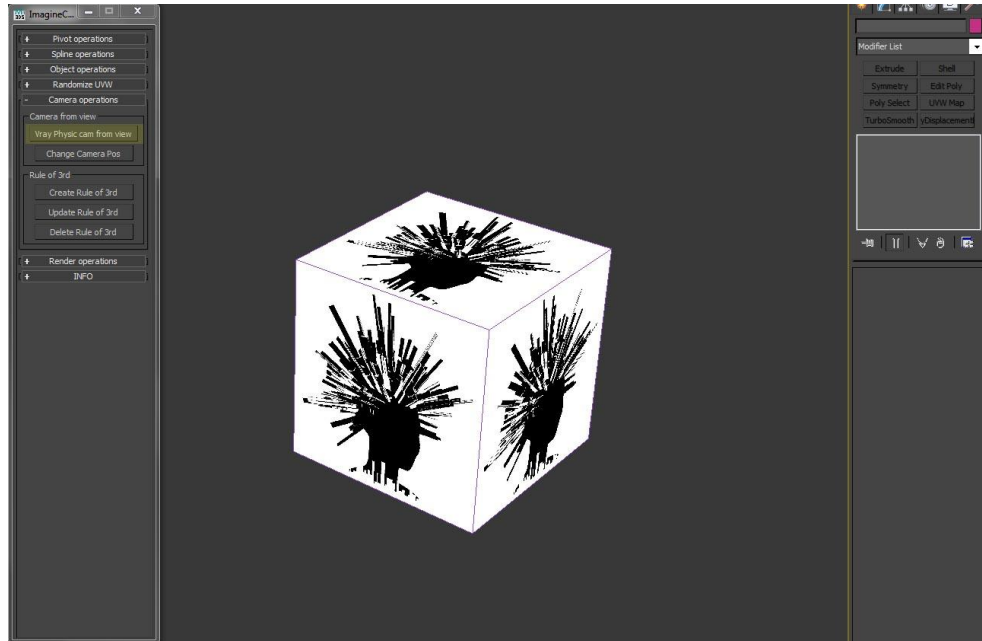


5. Camera Operations

- VrayPhysicCamera from view

Crea una VrayPhysicCamera dalla vista persp

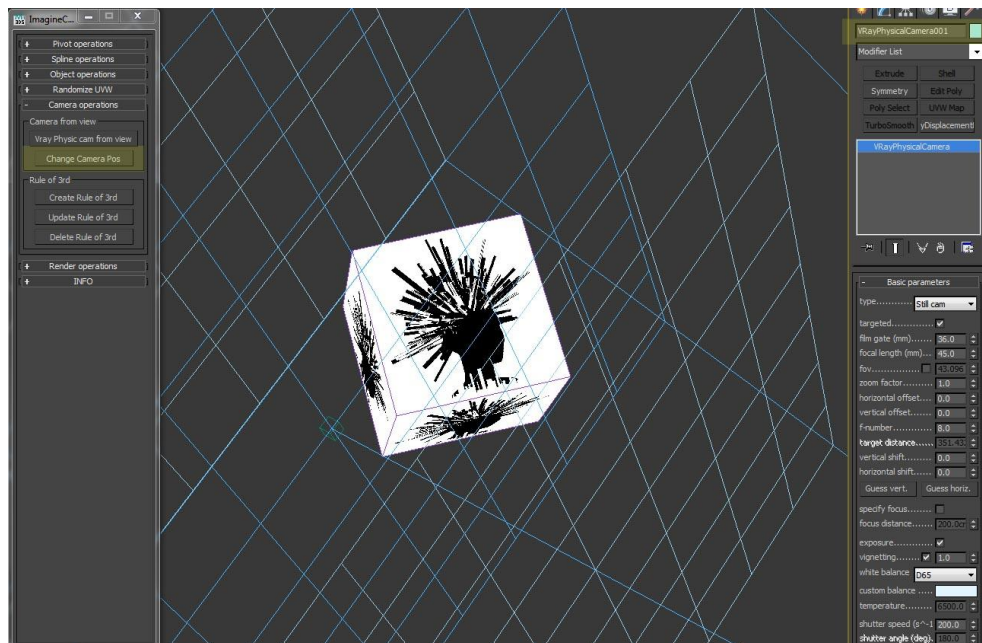
Premere il pulsante



- Change camera pos

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

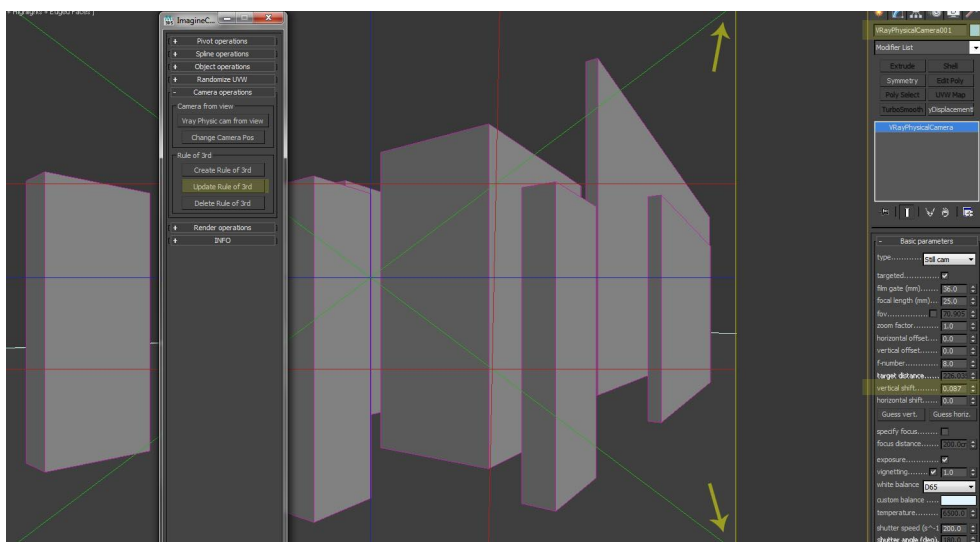
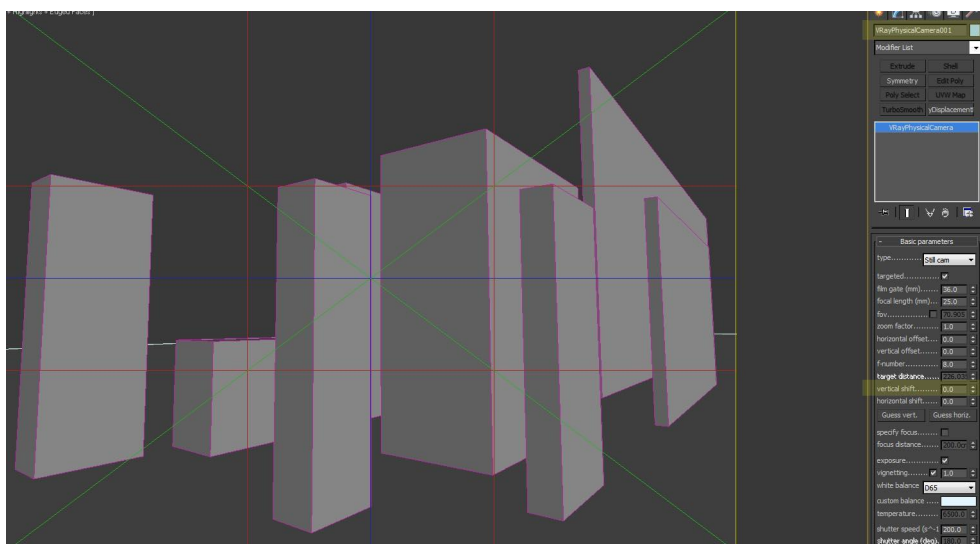
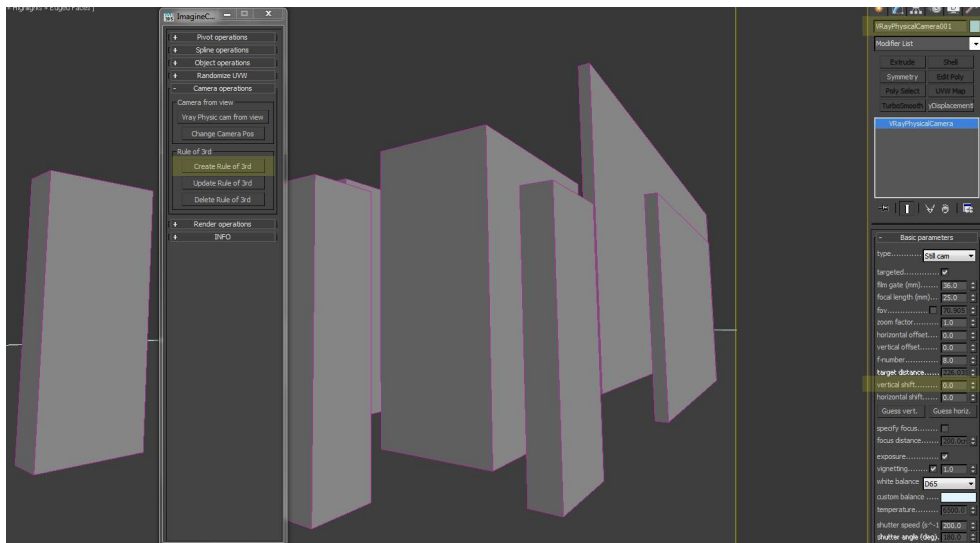
Selezionare la camera, definire una nuova inquadratura e premere il pulsante

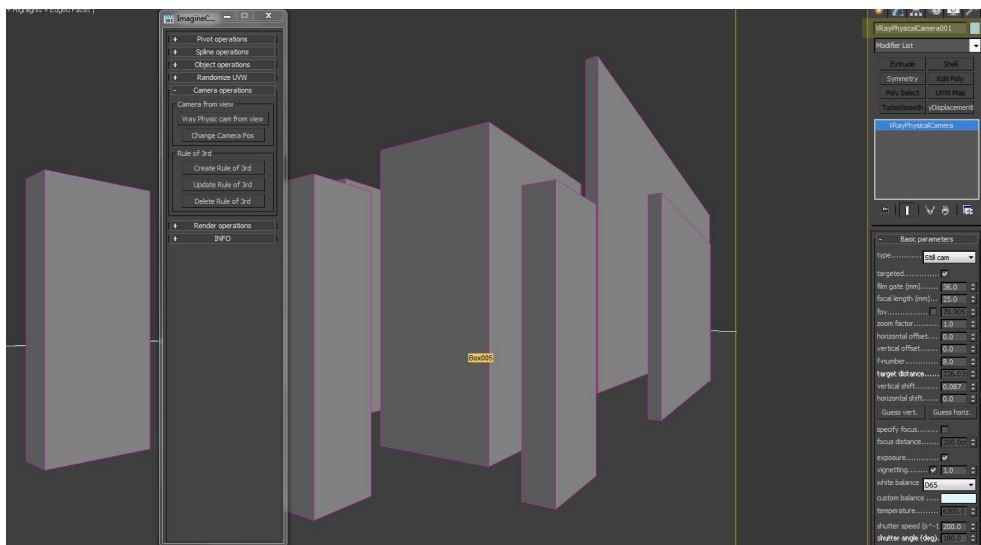
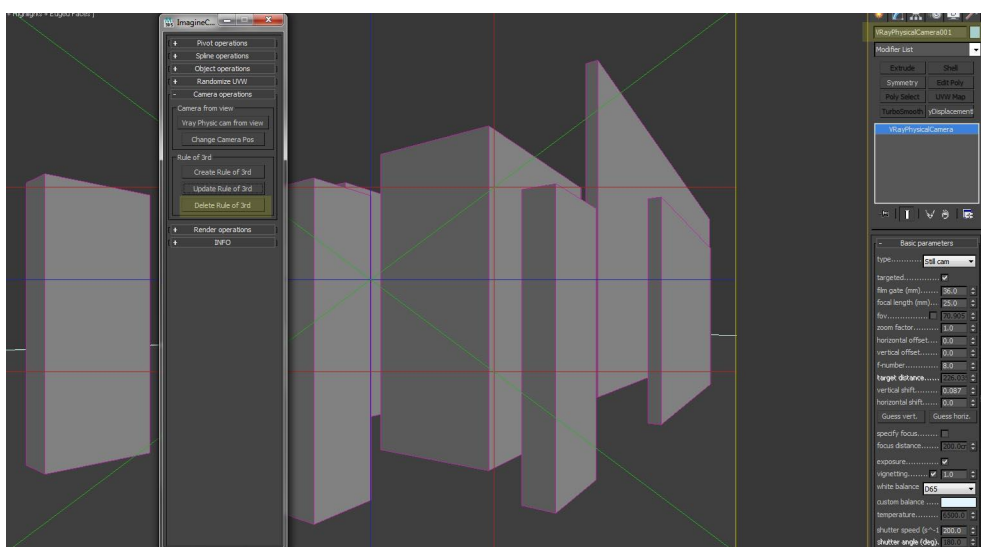
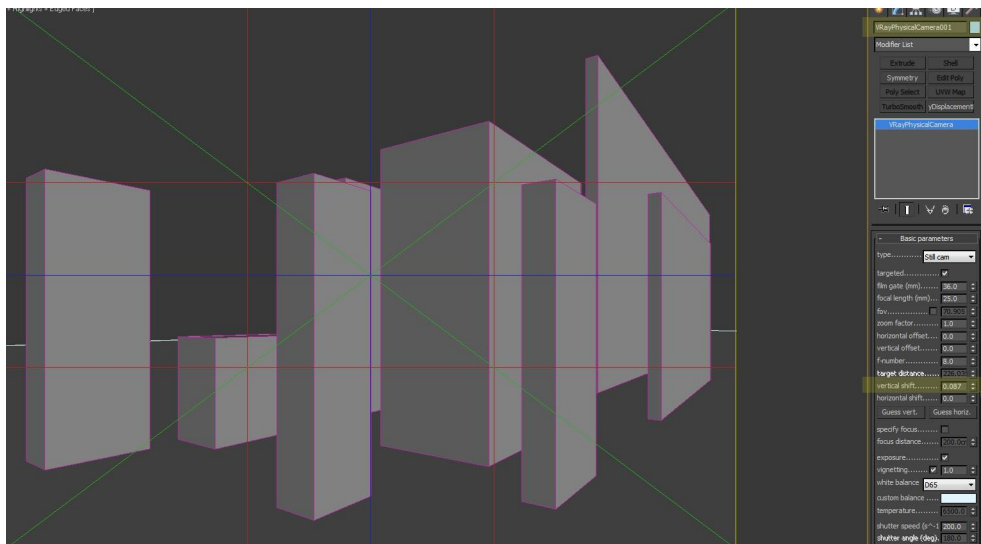


- Rule of 3rd

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

Selezionare la camera e premere il pulsante corrispondente



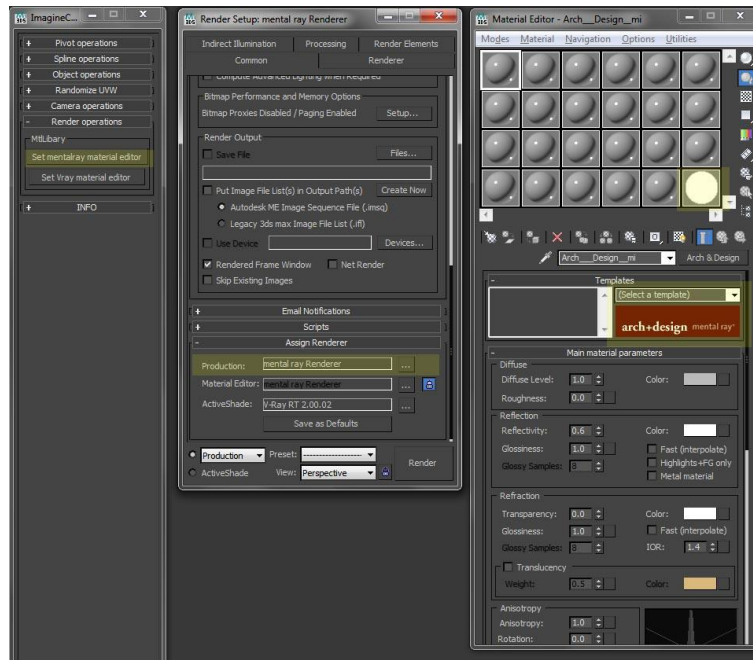


6. Render Operations

- Set MentalRay Material Editor

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

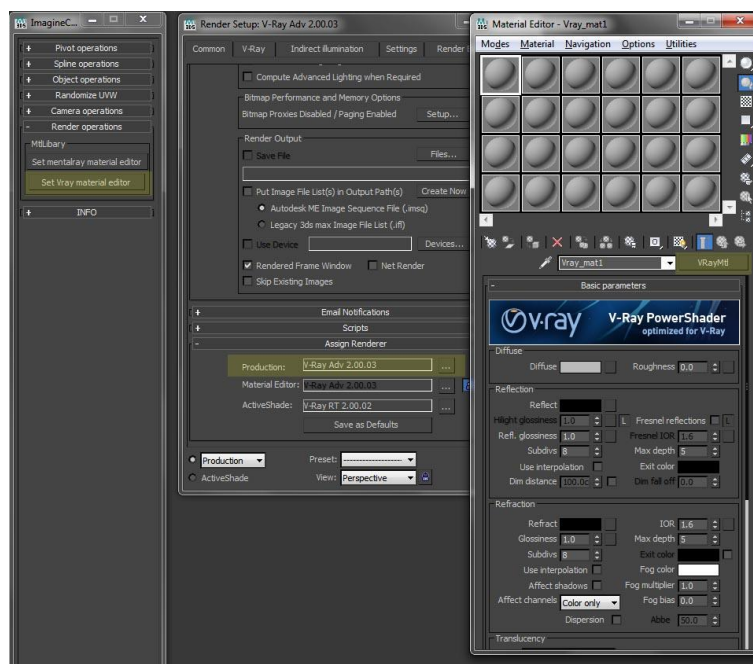
Premere il pulsante



- 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

www.imaginecg.it