

## Wire del visor 3D

Una forma de presentar los trabajos para que se vea el modelado del objeto es el Wire; en español es más conocido como estructura de alambre.

La forma rápida de hacerlo es con una cámara que hay en la barra del visor.

Estando el objeto en Edit Mode (Modo Edición) si presionamos la cámara, nos saldrá una imagen con toda la estructura de alambre.



Presionamos sobre la imagen de la cámara y nos saldrá la opción de guardar el archivo de imagen.



Pero claro, esto solo afectaría al objeto con el que estamos trabajando en Edit Mode, por lo que si queremos hacer que todos los objetos de la escena se vean también en vista alambre (wire) podemos hacer lo siguiente. Seleccionamos el objeto, y en Properties > Object > Display, marcamos la opción Wire, repetimos con todos los objetos, y al hacer un render con la cámara del visor, saldrán todos los objetos marcando la estructura del wire.



Podemos jugar con varias formas de presentarlo, cambiando el color del fondo, haciéndolo en solid o en wireframe, etc.

