

Renacido.

Poder Increíble
Velocidad Sorprendente
Valor Sobresaliente

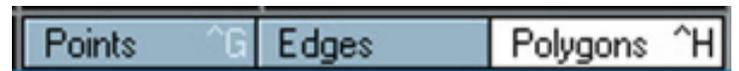


Selección de polígonos

Los polígonos aparecen generalmente de dos formas sobre la pantalla, seleccionados y no seleccionados. Un polígono seleccionado aparecerá resaltado con contornos en amarillo (por defecto). Verás que seleccionar polígonos es muy similar a seleccionar puntos y bordes.

Para seleccionar polígonos

Paso 1: Use el modo **Polygons Selection** (Botón **Polygons** o **Ctrl+H**). Los botones **Mode Selection** están localizados en la esquina inferior izquierda de la pantalla.



Paso 2: Si estás usando un ajuste de viewport en un estilo de renderizado sin sombras (Edit/Display Options/Viewports/Rendering Style), como wireframe, arrastra el ratón con el botón izquierdo activado sobre el borde de los polígonos y entonces suelta el botón del ratón. Esto selecciona polígonos que comparten el mismo borde. Con un estilo de renderizado sin sombras tal como *Texture* o *Smooth Shade*, puedes hacer click directamente sobre la cara del polígono.

Ya que los polígonos han sido seleccionados, ellos permanecerán resaltados y verás una línea punteada extendiéndose hacia afuera de la cara del polígono y perpendicular a ese polígono (La opción de visualización **Normal** debe estar activada. Ver Edit/Display Options/Layout/Show Normals). Esta línea punteada es también referida como la normal del polígono o la superficie. La línea normal indica cuál es el lado del polígono que tiene una cara (la superficie del polígono que ves) o cual dirección el polígono está enfrentando. En LightWave los polígonos por defecto tienen



una sola cara. Esto quiere decir que si rotas un polígono el otro lado no será visible debido a que éste no es de doble lado.



Nota: Una vez que has seleccionado los polígonos y soltado el botón del ratón, no puedes seleccionar polígonos adicionales de la misma manera.



Consejo: Si quieres conocer el número de polígonos que quieres seleccionar, revisa el display de información arriba del botón **Polygons** (Mode Selection). Esta te muestra el número de artículos seleccionados (en este caso polígonos).

Para agregar más polígonos a una selección:

Manteniendo pisada la tecla **Shift** mientras seleccionas con el botón izquierdo del ratón los

polígonos a agregar a la selección existente o sólo has click con el botón medio del ratón.

Para enlazar un grupo de polígonos:

Con el botón derecho del ratón activado, arrastra haciendo un círculo alrededor de los polígonos a seleccionar de un grupo. Sólo los polígonos localizados completamente dentro del contorno son seleccionados. Por supuesto, puedes agregar más polígonos a la selección manteniendo pisada la tecla **Shift** y entonces haciendo un nuevo círculo alrededor de los polígonos que deseas agregar a la selección.

Para sacar polígonos de una selección:

Si ya están los polígonos seleccionados (y has soltado el botón del ratón), arrastra el ratón sobre los polígonos que deseas sacar de selección con el botón izquierdo del ratón activado. También se puede usar el lazo con el botón derecho del ratón activado.



Nota: Seleccionar un grupo de polígonos y entonces sacar de selección los que no quieres es con frecuencia la única forma de seleccionar aquellos que deseas.

Para sacar de selección todos los polígonos.

Haciendo click con el botón izquierdo del ratón sobre cualquier área no activa (es decir, donde no halla botones) de la barra de herramientas se saca de selección todos los polígonos. Puedes también usar el comando **Tecla Slash** (/). Haciendo click sobre el número de polígonos seleccionados en el display de información del

contador de selección, encima del botón **Polygons** (Mode Selection), sacará todos los polígonos seleccionados.

Selección con Puntos/ Bordes/ Polígonos en línea.

Si hay puntos/bordes/polígonos en línea (encima uno de otro) en un viewport usando un estilo de renderizado sin sombras (por ejemplo, Wireframe), seleccionas todos los puntos/bordes/polígonos cuando seleccionas con el ratón. Sin embargo, los viewports en estilo de renderizado con sombras (por ejemplo, Smooth Shade) respetan los polígonos que se encuentran mostrando su cara lejos de tí y aquellos que son tapados por otros polígonos. De esta manera, puedes seleccionar haciendo click sobre la cara de un polígono sin preocuparte por lo que está pasado detrás o del otro lado. Puedes cambiar el **Estilo de Renderizado** del menú emergente en la barra de títulos del viewport o en la Pestaña **Viewport** del panel **Display Options** (Edit/Display Options/Viewports/Rendering Style).

Fuente: Manual de LightWave 3D v 9

Traducción libre: Jessie Rivers

Email: jessie_rivers@hotmail.com

Selección Simétrica

Cuando seleccionas puntos/bordes/polígonos sobre el eje positivo de las X y el modo **Symmetry** (Botón **Symmetry**) está activado, los puntos/bordes/polígonos sobre el eje negativo de las X también son seleccionados (o sacados de selección). Los puntos/bordes/polígonos deben ser exactamente opuestos unos a otros en los lados positivo y negativo del eje de las X para que este comando funcione apropiadamente.



Nota: La simetría también afecta la edición de polígonos.