

# LightWave 3D®

# Modeler

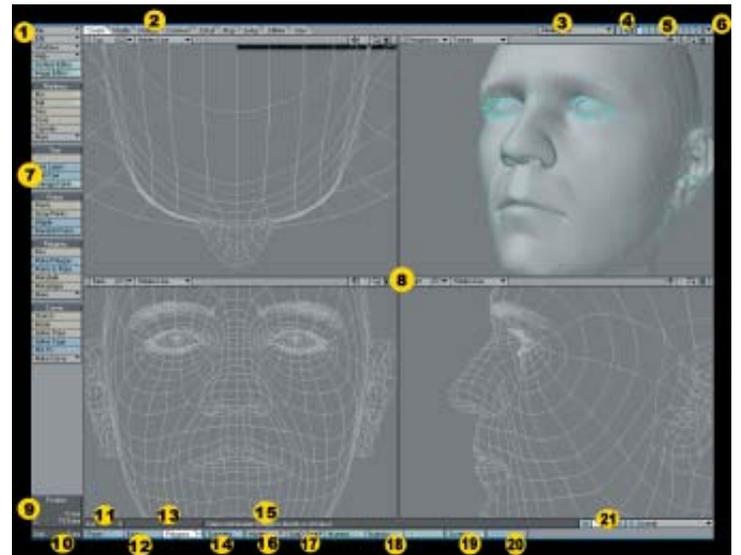
## Renacido.

Poder Increíble  
Velocidad Sorprendente  
Valor Sobresaliente



## La Interfaz

La pantalla del Modeler está dividida en varias áreas. Por defecto, el espacio de trabajo de la pantalla consiste de cuatro viewports (vistas). El Modeler despliega cuatro puntos de vistas simultáneos: Top (Superior), Back (Posterior), Right (Lateral Derecho), y una vista de perspectiva forzada, cada una brindando la vista de la misma porción del espacio de trabajo desde un ángulo diferente. Estas no son diferentes de los viewports del Layout. Los cambios hechos en una de las vistas son inmediatamente actualizados en las otras.



1. Barra de Herramientas Superior, 2. Pestaña de Menú, 3. Objeto que se trabaja en ese momento, 4. Banco de Capas, 5. Capas, 6. Acceso al Layout, 7. Barra de Herramientas Principal, 8. Espacio de trabajo, 9. Display (Visualización) de información, 10. Display (Visualización) de la rejilla, 11. Información de selección, 12. Modo de edición, 13. Barra de progreso, 14. Simetría, 15. Tips o consejos sobre la herramienta usada en ese momento , 16 Menú de modo, 17. Menú de Tipo de Subdivisión, 18. Ventana de Estadísticas, 19. Cambio de atributos de superficie, 20 Herramienta Make (Hacer), 20. Mapas de vértice.



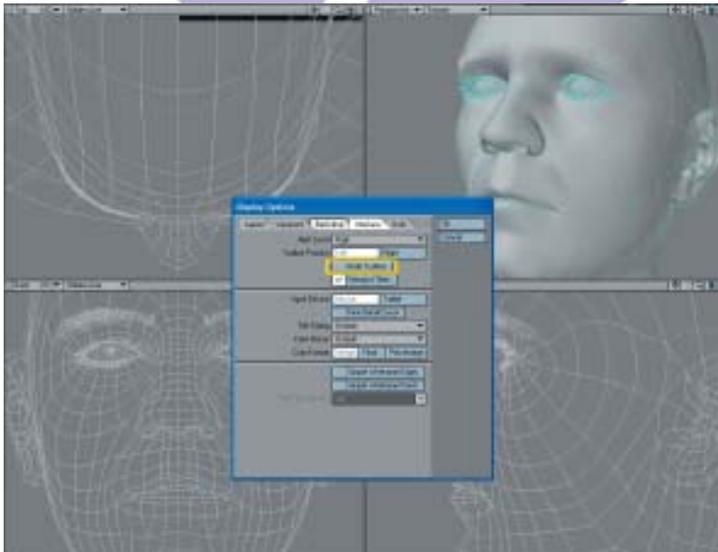
**Nota:** Cada área de la interfaz del Modeler es completamente adaptable al gusto de la persona que lo utiliza, entrando al panel **Configure Menus (Menús de Configuración)** (**Alt + F10**).

## Barra de Herramientas. De 1 a 7

La **Barra de Herramientas (Tool Bar)** está situada al lado izquierdo de la pantalla. Los botones presentados variarán dependiendo de cual pestaña de menú hallas seleccionado en la parte superior. Los botones de la **Barra de Herramientas Superior (Top Toll Bar)** aparecerán no importa cual pestaña esté seleccionada. Puedes ocultar (o mostrar) completamente la barra de herramientas presionando **Alt+F2** (o escogiendo **Edit > Display Options > Interface > Hide Toolbar On/Off**).

## Paneles de ocultamiento

Dado que tu pantalla puede muchas veces atestarse con tantos paneles abiertos, puedes rápidamente ocultar/mostrar estas ventanas flotantes presionando **ALT+F1**.



## 2. Menús del Modeler

Las **Pestañas del Menú (Menu Tabs)** localizadas en la parte superior de la interfaz determinan qué herramientas aparecerán en la Barra de Herramientas. Generalmente, los nombres de los grupos de menú son verbos que representan comandos basados en el tipo de objeto que ellos afectan. Los nombres del menú de grupo que son sustantivos representan comandos basados en el tipo de objeto que ellos afectan.



**Create (Crear)- Primitives (Primitivas), Points (Puntos), Polygons (Polígonos), Curves (Curvas) y more (más).** Todos los bloques de construcción básicos pueden encontrarse aquí.

**Modify (Modificar)- Move (Mover), Rotate (Rotar), Scale (Escarar), and more (más).**

**Multiply (Multiplicar)-** Se desarrolla sobre geometrías existentes.

**Construct (Construir)-** Reduce y combina puntos y polígonos y mucho más.

**Detail (Detallar)-** Herramientas para detallar tu objeto.

**Map (Mapear, Trazar un mapa)-** Todas las herramientas que necesitas para crear y manejar Mapas de Vértices.

**Setup (Ajustar, Configurar)- Skelegons** y otras herramientas que pueden ser usadas dentro de Layout.

**Utilities (Utilidades)-** Acceso a Lscript y Plugins.

**View (Vista)-** Opciones de Display y Herramientas de selección pueden ser encontradas aquí.

**Fuente: Manual de LightWave 3D v 9**

**Traducción libre: Jessie Rivers**

**Email: [jessie\\_rivers@hotmail.com](mailto:jessie_rivers@hotmail.com)**