

LightWave 3D®

Modeler

Renacido.

Poder Increíble
Velocidad Sorprendente
Valor Sobresaliente



Objeto en curso

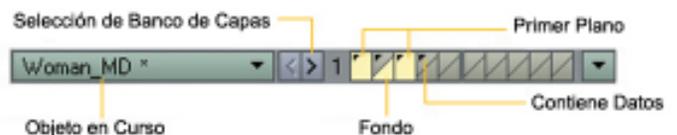
Como los archivos en tu procesador de palabras, múltiples archivos de objetos pueden ser cargados simultáneamente. El botón emergente de Current Object (Objeto Corriente) a la izquierda de los botones de capa pasan de objeto a objeto. Los nombres de los objetos listados con un asterisco (*) han sido cambiados y pueden necesitar ser salvados. Cuando se intenta cerrar la aplicación una caja de diálogo preguntará si desea salvar todos los objetos cambiados. Los objetos que se vean desvanecidos o fantasmales son los que han sido cargados en Layout, pero no en el Modeler. Escogiendo ese objeto fantasmal en el menú emergente se cargará.



Usa el menú emergente **Current Object (Objeto en Curso)** para seleccionar el objeto que estás editando.

4. Selección del Banco de Capas

Puedes usar los botones de capa en la esquina superior derecha de la interface principal para trabajar con bancos de diez capas. LightWave te da infinitos bancos de diez capas a los cuales puede accederse desde aquí.



5. Capas

Todo objeto puede ser una “MultiMesh” (MultiMalla), esto es, que consiste de un número ilimitado de *capas*, similar a capas en muchos programas de pintura. La MultiMesh te permite trabajar independientemente en partes específicas de un objeto. Durante las operaciones de modelado, puedes ajustar capas independientemente de que estén en primer plano o en el fondo, así puedes trabajar en una combinación de capas como si estuvieran en la misma capa. Las capas del fondo pueden ser usadas como una referencia, ya que son muchas veces requeridas cuando se usan ciertas herramientas de modelado.

6. Acceso a Layout

Este menú emergente te ofrece las siguientes opciones:

Switch a Layout (Cambiar a Layout) te lleva a la ventana de Layout si esta está abierta o abre Layout si no lo habías abierto.

Los cambios a objetos en Modeler son reflejados automáticamente en Layout cuando seleccionas la interface de Layout. Puedes forzar esta sincronización escogiendo **Synchronize Layout (Sincronizar Layout)**.

Send Object to Layout (Enviar Object a Layout) *envía* el objeto en curso al Layout. En ese momento, envía un *pointer* (apuntador) al archivo del objeto en curso. Como tal, el objeto debe ser salvado en el disco duro primero.



Nota: Estas opciones asumen que el Hub está funcionando.

7. Main Tool Bar (Barra de Herramientas Principal)

Será explicada más adelante.

8. Espacio de Trabajo

Por defecto, el espacio de trabajo de la pantalla consiste de cuatro viewports (o vistas). El Modeler visualiza cuatro puntos de vistas simultáneos (Top (Superior), Back (Posterior), Right (Lateral Derecha), y una vista en perspectiva forzada), cada una mirando la misma porción del espacio de trabajo desde un ángulo diferente. Estos no son muy distintos a los viewports del Layout. Los cambios realizados en una vista inmediatamente son actualizados en las otras.

Viewport Titlebar (Barra de Título del Viewport)

Puedes cambiar el **Tipo de Vista** y el **Estilo de Renderizado** de un viewport sin tener que ir al panel **Display Options (Opciones de Visualización)** usando los menús emergentes en el lado izquierdo de cada Barra de Título del Viewport.



Los botones del lado derecho afectan la panorámica, la rotación, el acercamiento, y la minimización/maximización de tu vista.



Fuente: Manual de LightWave 3D v 9

Traducción libre: Jessie Rivers

Email: jessie_rivers@hotmail.com