

## Renacido.

Poder Increíble  
Velocidad Sorprendente  
Valor Sobresaliente



## Menú File (Archivo)

### Comenzando un Objeto Nuevo

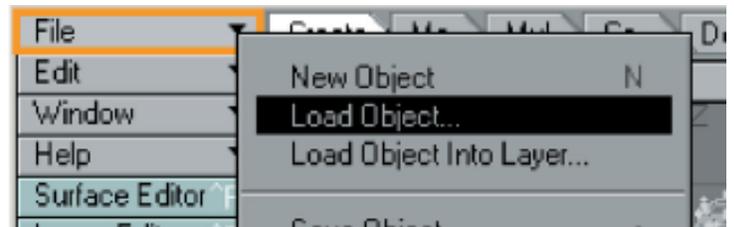
(Por defecto el atajo de teclado **Shift+n**)

Para comenzar un nuevo o editar un objeto desde cero, selecciona **File>New Object** (**Archivo>Objeto Nuevo**). Un nuevo objeto llamado UNNAMED (SIN NOMBRE) es creado con capas vacías.

### Cargando un objeto existente desde el disco

(Por defecto el atajo de teclado **Ctrl+o**)

Los objetos pueden ser creados, cargados dentro de Layout, o cargados directamente en el Modeler.



Para cargar un objeto en el Modeler, selecciona **File>Load Object** (**Archivo>Cargar Objeto**). El objeto se convierte en el objeto en curso y todas sus capas son cargadas.



**NOTA:** Puedes seleccionar múltiples objetos para cargarlos a la vez, seleccionando más de un objeto a la vez en el cuadro solicitante de archivos.

Escoge **File>Load Object into Layer** (**Archivo>Cargar Objeto en el Layer**) para cargar un archivo objeto en la capa seleccionada en curso. Si el archivo contiene múltiples capas, ellas serán cargadas en la misma capa.

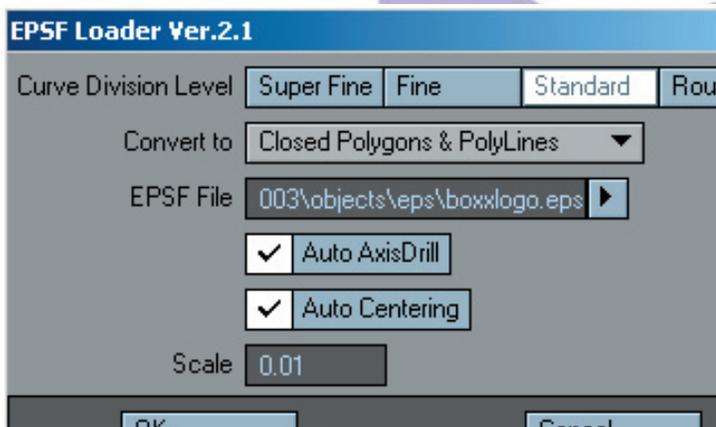
Escoge **File>Recent Files (Archivo >Archivos recientes)** para volver a cargar un objeto que habías abierto recientemente.

Escoge **File>Revert Current Object (Archivo >Restaurar Objeto en Curso)** para devolver el objeto en curso a su último estado salvado. Esencialmente, esto es como cerrar y volver a cargar el objeto.

## Importando un Objeto

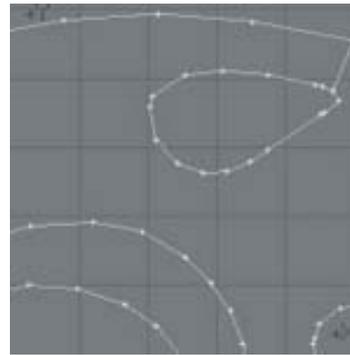
### Encapsulated PostScript Loader

El comando **EPSF Loader (File>Import>EPSF Loader) (Archivo>Importar>Cargador EPSF)** convierte archivos Illustrator (.ai) y PostScript encapsulados (.eps) en objetos bidimensionales LightWave, convirtiendo curvas bezier en polígonos teselados (formando mosaicos).

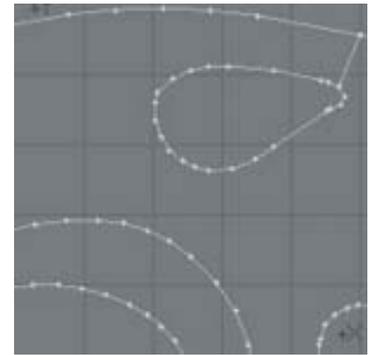


NOTA: Si el EPS usa un relleno de color de gradiente (No es un color plano), necesitarás convertirlo en un relleno sólido (por ejemplo, usando illustrator) antes de usar el EPSF Loader.

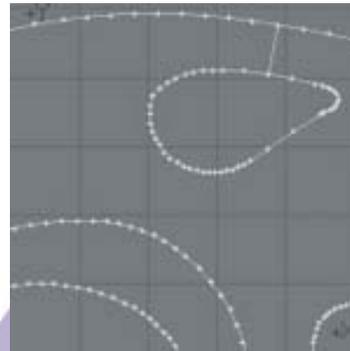
La opción **Curve Division Level (Nivel de División de Curva)** ajusta el nivel deseado de detalle: **Rough (Tosco)**, **Standard (Estándar)**, **Fine (Fino)** y **Super Fine (Super Fino)**.



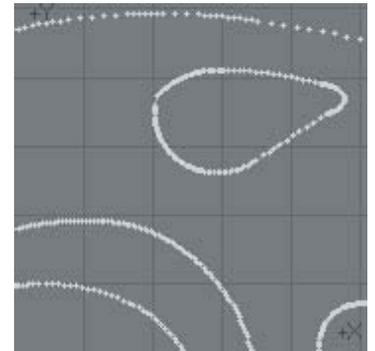
Rough (Tosco)



Standard (Estándar)



Fine (Fino)



Super Fine (Super Fino)



**Closed Polygons & Poly Lines (Polígonos Cerrados y Líneas Poligonales)** — Creará cadena de polígonos de 2 puntos y Polígonos donde se encuentren líneas vectoriales en el archivo.

**Closed Polygons (Polígonos Cerrados)** — Creará polígonos cerrados donde se encuentren las líneas vectoriales en el archivo.

**PolyLines (Line Polygons) (Polígonos Lineales)** — creará una cadena de polígonos donde se encuentren líneas vectoriales en el archivo.

**Spline Curves (Curvas Spline)** — Creará splines donde se encuentren líneas vectoriales en el archivo.

El archivo EPS está definido tanto por la escritura de la senda completa en el campo de entrada **EPSF File** o usando el botón solicitante para abrir el solicitador de archivo.

**Auto Axis Drill (Taladro de Eje Automático)** Intentará taladrar agujeros automáticamente, donde sea apropiado. (Por ejemplo, los dos agujeros del número 8).



**NOTA:** Si esta opción no está marcada, la geometría será creada y tendrás que crear manualmente el agujero.

**Auto Centering (Auto Centrado)** centrará la geometría resultante.



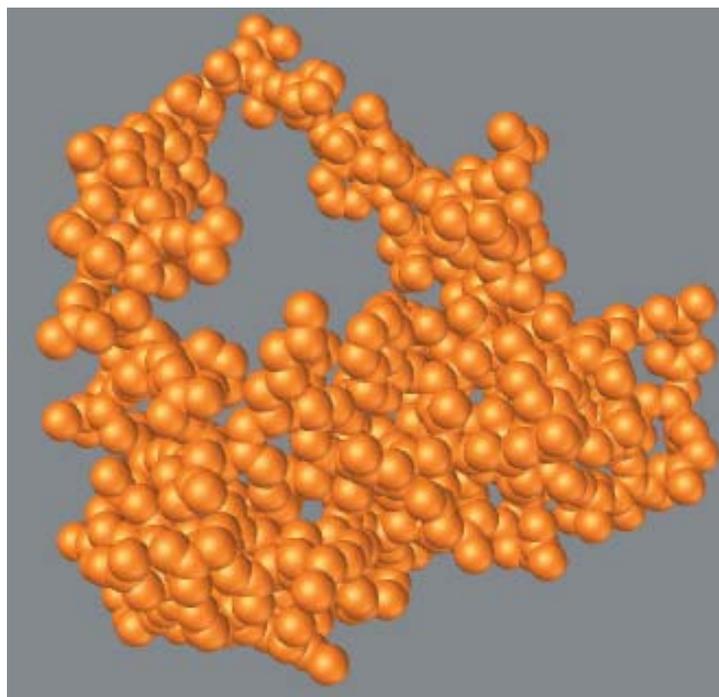
**NOTA:** Debido a las diferencias inherentes entre dibujos estructurados 2D y los objetos 3D, habrá usualmente alguna cantidad de limpieza a fondo requerida.



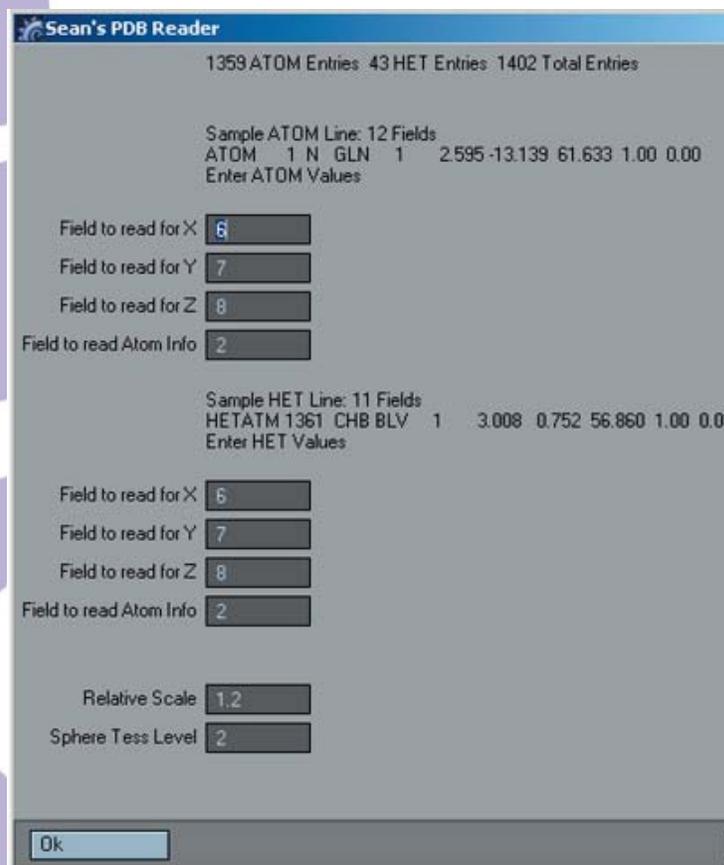
**NOTA:** este comando ha sido probado con archivos Illustrator superiores a la versión 8.

## **Pdbreaderv3-**

El Protein Data Bank (PDB) (Banco de Datos de la Proteína) es un archivo de estructuras biológicas de macromoléculas determinadas experimentalmente por medios tridimensionales, sirviendo a una comunidad global de investigadores, educadores, y estudiantes. Los archivos contienen coordenadas atómicas, citas bibliográficas, información estructural primaria y secundaria, también como factores estructurales cristalográficos y datos experimentales NMR.



Este importador leerá los datos PDB y los convertirá en un objeto LightWave.



Más información: <http://www.rcsb.org/pdb>

**Fuente: Manual de LightWave 3D v 9**  
**Traducción libre: Jessie Rivers**  
**Email: [jessie\\_rivers@hotmail.com](mailto:jessie_rivers@hotmail.com)**