

## Menú File (Archivo) 2da Parte Vertex Loader (Cargador de Vértices)

# Renacido.

Poder Increíble  
Velocidad Sorprendente  
Valor Sobresaliente

Use **Vertex Loader (Cargador de Vértices)** para editar los **Weight Maps (Mapas de Peso)** para los huesos que fueron creados desde cero en Layout, o los huesos que fueron convertidos desde **Skelegons**.

Para usar el **Vertex Loader**, escoge **File>Import>Vertex Loader (Archivo>Importar>Cargador de Vértices)**. Primero se abrirá el cuadro solicitante de archivos antes de cargar la escena; selecciona un archivo de escena que contenga el(los) objeto(s) con los huesos. Después que tu seleccionas un archivo de escena, la siguiente caja de diálogo aparecerá. Selecciona allí un objeto que quieras editar y has click en **OK**.

### Vertex Loader

Item with bones

IKB\_AnimeChic:Layer1

IKB\_AnimeChic:Layer1, 26 bones

objects\FX\Character\IKB\_AnimeChic...

El objeto seleccionado es automáticamente cargado dentro del Modeler y visualizado en el plugin **Vertex Paint (Pintura de Vértices)** con



sus huesos. Si el objeto ya está cargado, sólo los huesos son cargados desde el archivo de la escena. Los **Weight Maps** ajustados en el panel **Bone Properties (Propiedades de Huesos)** en Layout son usados para cada hueso correspondiente.



**NOTA:** Antes de cargar **Vertex Loader**, por favor, asegúrate de que el **ajuste del Content Directory** (Directorio de Contenidos) del Layout coincida con el del Modeler.

---

## Salvando archivos de objetos

Cuando salvas un objeto, todas las capas son salvadas y preservadas. Tienes varias opciones las cuales están disponibles desde el menú **File (Archivo)**:

**Save Object (Salvar Objeto)** (atajo de teclado por defecto **s**)— Esta opción salva el objeto en curso usando su nombre de archivo. Si el objeto no ha sido salvado anteriormente, esta opción es la misma que usar **Save Object As (Salvar Objeto Como)**.

**Save Object As (Salvar Objeto Como)** (atajo de teclado por defecto **Ctrl+s**)— Esta opción abre un cuadro de diálogo permitiéndote nombrar (o renombrar) el objeto antes de salvarlo.

**Save Layers As Object (Salvar Capas Como Objeto)**— Use esta opción para salvar una capa de fondo como un propio archivo de objeto. Si hay múltiples capas seleccionadas, ellas serán salvadas en una sola capa. Asegúrate de agregar la extensión del nombre de archivo **.lwo** a tu objeto cuando lo salves.

**Save All Objects (Salvar Todos los Objetos)**— Esta opción salva todos los archivos usando sus nombres de archivo. Si cualesquiera nuevos objetos no has sido salvados antes, serás alertado y se te dará la opción de nombrarlos.

**Save Incremental (Salvar Incremental)** (atajo de teclado por defecto **Shift+s**)— Esta opción te dará la habilidad de salvar una versión de un objeto añadiendo números incrementales al nombre del objeto. Esta es útil cuando quieres salvar tu objeto en varias etapas del proceso de modelado.



**NOTA:** Un asterisco aparecerá próximo a los nombres (en el menú emergente en curso) de los objetos que han sido modificados desde la última vez que se salvaron.

---

## Cerrando Archivos de Objetos

Una vez has finalizado con un objeto, puedes cerrarlo seleccionando **Close Object (Cerrar Objeto)** del menú emergente **File (Archivo)**. Puedes cerrar todos los archivos de objetos seleccionando **Close All Objects (Cerrar Todos los Archivos)**. Si cualesquiera de los archivos no han sido salvados, serás alertado y se te dará la opción de salvarlos.



**ADVERTENCIA:** Los objetos se revierten a su opción en disco en otras aplicaciones del Hub (por ejemplo, Layout) cuando los cierras o sales del Modeler y no lo salvas primero. Esto causará que pierdas atributos no salvados como los cambios de superficie.

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

**Traducción libre: Jessie Rivers**

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