

## Renacido.

Poder Increíble  
Velocidad Sorprendente  
Valor Sobresaliente



## Menú File (Archivo) 3ra Parte Secciones

**Save-Object-Section (Salvar-Objeto-Sección)**  
— Puedes usar esto para salvar un polígono seleccionado como un objeto.

**Save-Object-Section-Cut (Salvar-Objeto-Sección-Corte)** — Salva la sección del objeto seleccionado, y entonces la corta del objeto en sí mismo.

**Save-Object-Section-Points (Salvar-Objeto-Sección-Puntos)** — Usa este plugin para salvar puntos seleccionados de un objeto.

**Save-Object-Section-Points-Cut (Salvar-Objeto-Sección-Puntos-Corte)** — Salva los puntos seleccionados, entonces los corta del objeto en sí mismo.

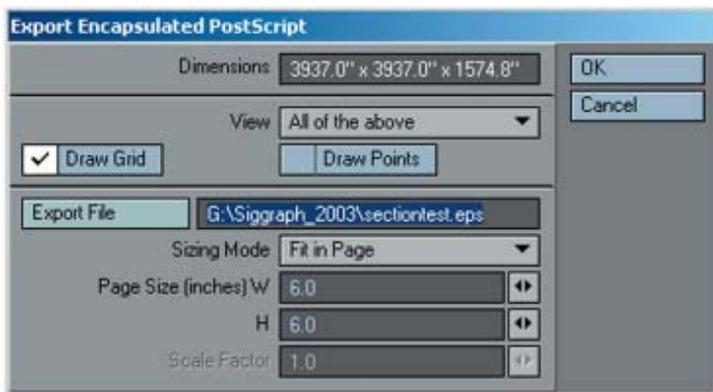
## Exporting Objects (Exportando Objetos)

El menú **File>Export (Archivo>Exportar)** tiene varias opciones para exportar tus objetos LightWave en diferentes formatos.

### **Export Encapsulated Postscript (Exportar PostScript Encapsulados)**

Este plugin te permitirá salvar tu objeto como un archivo postscript encapsulado (.EPS). En el menú emergente **View (Vista)**, selecciona cual de tus viewports quieres incluir en el archivo. La opción de vista **Texture UV** es especialmente útil para exportar proyecciones UV para usar como plantillas en un programa de pintura digital. Si quieres incluir la rejilla o los puntos, activa **Draw Grid**

**(Dibujar Rejilla) o Draw points (Dibujar Puntos).**



Introduce la dirección del nombre del archivo en el campo de entrada de archivos o has click con el botón del ratón en **Export File (Exportar Archivo)** para acceder a una caja de diálogo de archivos. Define el tamaño en pulgadas del dibujo resultante usando el campo **W** (de Width, Ancho) y **H** (de Height, Alto).

**Export 3DS (Exportar 3DS)** — Usa este para exportar a un formato de archivo 3DS de AutoDesk. Todos los polígonos deben ser triangulados para este formato.

**Export DXF (Exportar DXF)** — Usa este para exportar a un formato de archivo DXF. DXF es el formato estándar para objetos 3D y es usado por muchos programas que soportan contenidos 3D. Los archivos DXF no pueden contener polígonos con más de cuatro puntos.

**Export LightWave 5 (Exportar a LightWave 5)** — Usa este para exportar a un viejo formato de archivo de LightWave. Ninguna de las versiones anteriores a LightWave 5.7 usa el formato de archivo LWO.

**Export OBJ (Exportar OBJ)** — Usa este para convertir un objeto LightWave a una especificación de formato de archivo .obj Wavefront. Los UV maps no son preservados.

**Path to Motion (Senda para el Movimiento)** — Toma una spline del Modeler y la convierte en una senda de movimiento para Layout.

**Throw (Calcular una trayectoria)** — Calcula la trayectoria y el rebote de un item dado y las entradas/salidas como un archivo de movimiento para layout.

**Quit (Dejar de hacer algo, parar)**

---

(Atajo de teclado por defecto **Shift+Q**)

Parará lo que se esté haciendo y saldrá del Modeler de LightWave.

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

**Traducción libre: Jessie Rivers**

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