

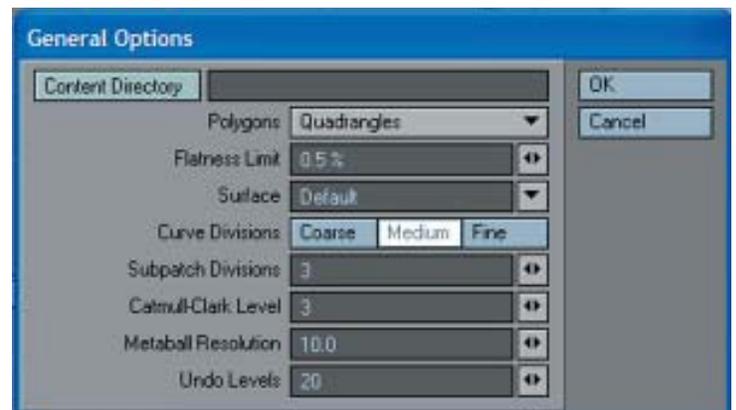
Renacido.

Poder Increíble
Velocidad Sorprendente
Valor Sobresaliente



Menú Edit (Edición) 3ra Parte General Options (Opciones Generales) (Atajo de teclado por defecto o)

Puedes acceder al panel **General Options** (**Opciones Generales**) escogiendo **Edit >General Options** (**Edición>Opciones Generales**).



Content Directory (Directorio de Contenido)

El **Content Directory** (**Directorio de Contenido**) es una senda de archivo central para cargar objetos, imágenes, y escenas. Nota que este ajuste es compartido por todas las aplicaciones de LightWave.

Tipo de Polígono por defecto

Algunas operaciones en Modeler crea muchos polígonos en una operación. Como tal, el computador debe decidir entre generar triángulos (polígonos de tres puntos) o cuadriláteros (polígonos de cuatro puntos), dependiendo de los requerimientos de la forma.

Para forzar al computador a usar **Triángulos** o **Cuadriláteros** selecciona el indicado en el ajuste **Polygon** (**Polígono**). Escoge **Automatic**

(Automático) para dejar que el computador cree el tipo de polígono apropiado para cada operación dada.



CONSEJO: Para crear objetos óptimos, tu objetivo es mantener la cantidad de polígonos baja. Ellos se cargarán y se renderizarán más rápido que objetos cargados de muchos polígonos, sin ninguna diferencia visible. Como tal, cuadriláteros es el ajuste sugerido para muchos casos.

Esto te permite escoger manualmente las áreas que requieren triángulos.

Flatness Limit (Límite de Aplanado, de Alisado, de Llanura)

El ajuste **Flatness Limit (Límite de Aplanado, de Alisado, de Llanura)** determina si el Modeler considera a un polígono como plano o no. Nota que un polígono que no es plano considerado como plano de acuerdo a este ajustes puede causar errores de renderizado.

Nombre de Superficie por defecto

Todos los polígonos deben tener un nombre de superficie. Cuando la geometría es creada, los polígonos reciben un nombre de superficie por defecto DEFAULT (DEFECTO). Puedes cambiar el nombre por defecto cambiando el campo **Surface (Superficie)**. Esto sólo afectará la geometría creada en cuestión, sin embargo. Usa el menú emergente a la derecha del campo para seleccionar un nombre de superficie existente.



NOTA: Cuando creas una superficie usando la caja de diálogo Change Surface (**Detalle>Polígonos: Superficie**) (**Detalle>Polígonos: Superficie**), la opción (**Make Default**) (**Hacer por Defecto**) automáticamente ajusta el nombre de superficie por defecto.

Curve Divisions (Divisiones de Curva)

El ajuste **Curve Divisions (Divisiones de Curva)** determina cuán suavemente una curva (por ejemplo, curvas spline, texto, etc.) debería ser interpolada. A más fino el ajuste, más grande el número de polígonos usado, y más suave el resultado de la división de la curva.

Subpatch Divisions (Divisiones de Subpatch)

Cuando un objeto SubPatch es tratado con el comando Freeze (**Ctrl+D**), éste es convertido en un objeto poligonal. El ajuste **Patch Division (División de Patch)** determina el nivel de detalle usado en el objeto resultante. El número introducido en el campo Patch Division debe ser 1 o mayor que uno y está restringido a números enteros.

El número de polígonos por superficie SubPatch será igual al cuadrado del número de **Patch Division**. Por ejemplo, si se ajusta a 4, cada superficie SubPatch será convertida en 16 polígonos acomodados en un arreglo de 4 por 4. Un ajuste de 2 resultaría en cuatro polígonos dispuestos en un arreglo de 2 por 2.

A mayor el ajuste, mayor el número de polígonos usado. Debido a las capacidades de suavizado de superficie de LightWave, puedes con frecuencia obtener buenos resultados con un ajuste de 2 y algunas veces inclusive 1, lo cual mantendrá la cantidad de polígonos de tus objetos a un mínimo.



NOTA: El ajuste de este valor demasiado alto junto con modelos SubPatch de muchos polígonos puede causar que falle el funcionamiento del Modeler. Si el Modeler parece estar corriendo desactivado cuando trabaja con modelos SubPatch, baja este valor para ayudar a mejorar su funcionamiento.

Tipo de Sub-D (Sub-División)

Subpatch

Aplicar SubPatch hace que el número de polígonos se incremente linealmente con el nivel.

Catmull-Clark

Cualquier nivel de subdivisión de Catmull-Clark cuadruplica el número de polígonos.

Metaball Resolution (Resolución de Metabolos)

El ajuste **Metaball Resolution (Resolución de Metabolos)** determina la cantidad de detalle usado para visualizar las metabolos.

Fuente: Manual de LightWave 3D v 9
Traducción libre: Jessie Rivers
Email: jessie_rivers@hotmail.com

