

LightWave 3D®

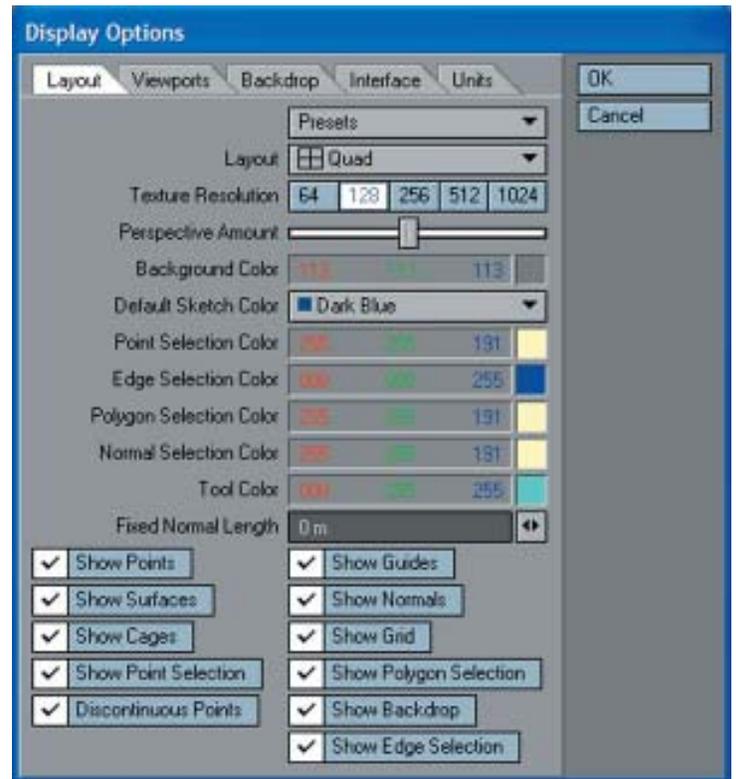
Modeler

Menú Edit (Edición) 4ta Parte Display Options (Opciones de Visualización) (Atajo de teclado por defecto d)

Renacido.

Poder Increíble
Velocidad Sorprendente
Valor Sobresaliente

La interfaz del Modeler es altamente configurable, permitiendo configurarla a tus necesidades específicas. Puedes cambiar el arreglo de los viewports también como cambiar las características de visualización para cada viewports independientemente. Escoge **Edit>Display Options (Editar>Opciones de Visualización)** para acceder al panel **Display Options**.

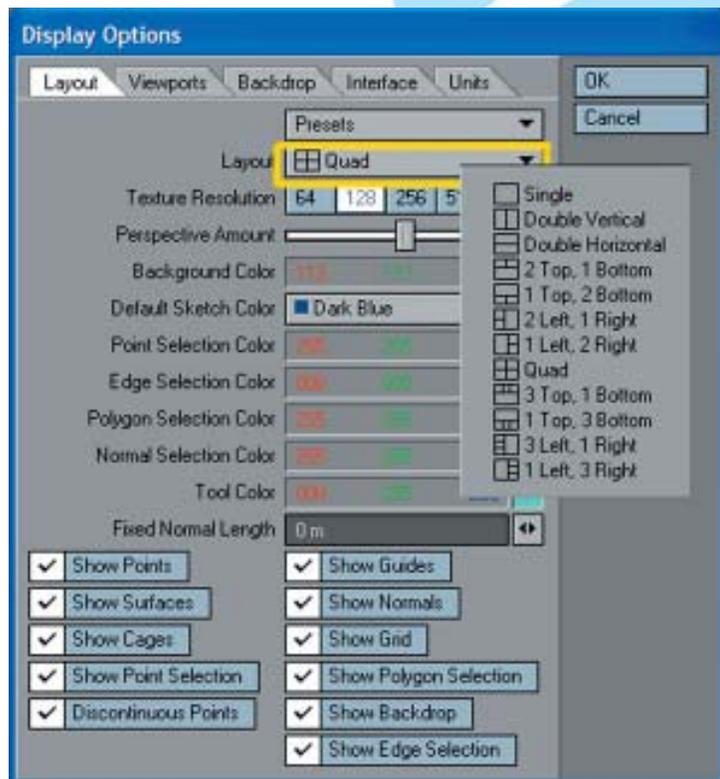
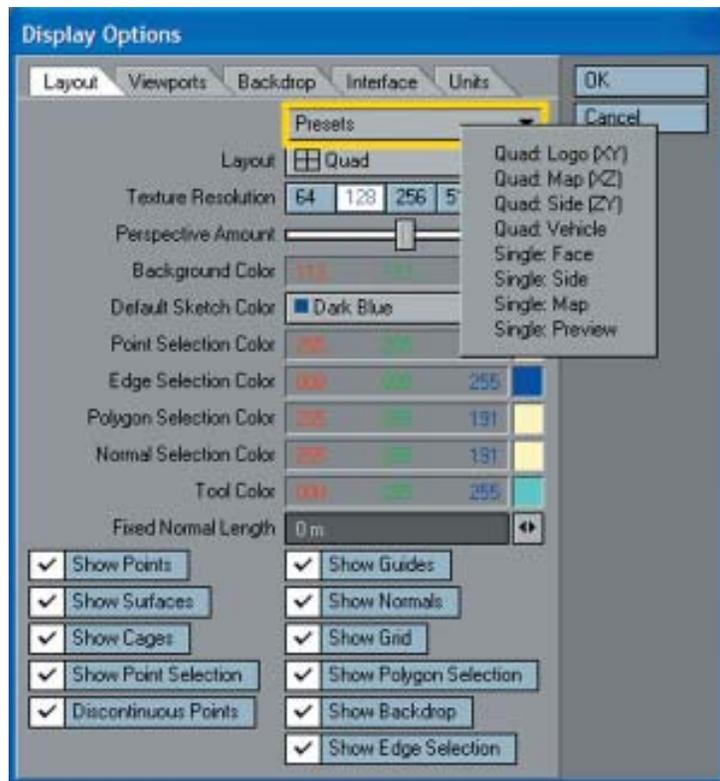


Pestaña Layout (Diseño, Disposición, Formato, Configuración)

Las opciones Layout (Diseño, Disposición, Formato, Configuración) controla el arreglo global de los viewports, el número de viewports y algunos otros ajustes de **Global Display (Visualización)**



Global). Usa el menú emergente **Presets (Preestablecidos)** para ajustar rápidamente las configuraciones de diseño (**Quad (Cuadrado)** es el ajuste por defecto). Seleccionando un preestablecido afectará el ajuste de **Layout**, también como los ajustes en la pestaña **Viewports**.



Si quieres ajustar tu propia configuración personalizada, has una selección del menú emergente

Layout. El ícono a la izquierda de la descripción te dará una idea de cómo los viewports serán dispuestos. Después, verás que tienes control total sobre lo que hay en cada viewport. De hecho, cada opción de **Layout** (se está hablando del menú emergente en este caso) recordará los ajustes de **Viewport** cómo ellos estaban la última vez que la opción **Layout** fue usada.

Texture Resolution (Resolución de Textura)

El ajuste **Texture Resolution (Resolución de Textura)** determina la resolución a usar para la visualización de las texturas en los viewports que tienen su ajuste **Rendering Style (Estilo de Renderizado)** ajustado a **Texture (Textura)**. Ajustes altos incrementa el detalle de las texturas de la imagen visualizada en los viewports, pero incrementa el uso de memoria y el tiempo de refrescamiento de visualización.

Perspective Amount (Cantidad de la Perspectiva)

La cantidad de la perspectiva en la vista en perspectiva puede ser variado cambiando su valor mediante el deslizador **Perspective Amount (Cantidad de la Perspectiva)** en la pestaña **Layout**. Puedes ir de un ángulo muy amplio a una vista ortogonal cercana a lo plano. El ajuste es global y afecta todas las vistas en perspectivas de la misma forma.

Background Color (Color de Fondo)

Usa el selector **Background Color (Color de Fondo)** para cambiar el color que aparece en el fondo de los viewports usando una visualización sombreada.

Default Sketch Color (Color de Bosquejo por Defecto)

Usa el ajuste Default Sketch Color (Color de Bosquejo por Defecto) para cambiar el color con el que la wireframe (malla de alambre) aparecerá en los variados modos de vistas. Puedes cambiar siempre el color del wireframe de los polígonos usando la herramienta **Sketch Color (Color de Bosquejo)** localizada debajo de la pestaña **Detail (Detalle)**.

Opciones de Selección de Color

Usa la paleta de Selección de Color para la edición de Puntos/Bordes/Polígonos cuando son seleccionados. Otras opciones incluyen el cambio de color de las Normales y el color de las herramientas activas.

Fixed Normal Length (Longitud a Fijar de la Normal)

Cambia la longitud de la normal aquí.

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

