LightWave 3D®

Modeler

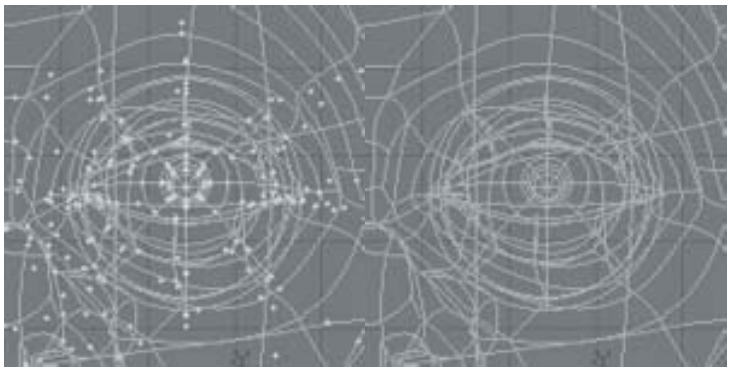
Menú Edit (Edición) 5ta Parte

Show Options (Opciones de Muestra)

Las variadas opciones de **Show Visibility** (**Mostrar Visibilidad**) te permiten ajustar independientemente lo que quieras ver globalmente en tus viewports.

Show Points (Mostrar Puntos)

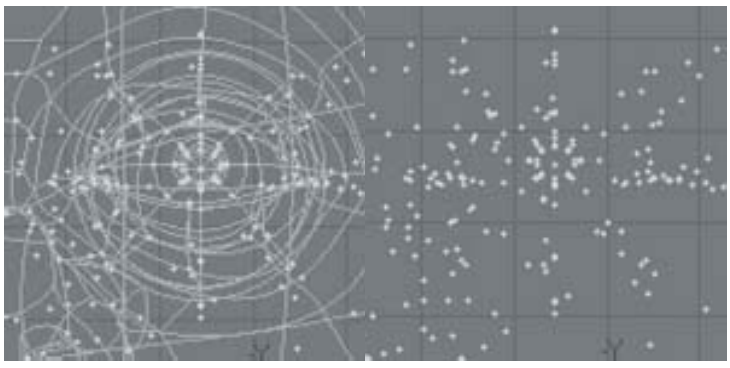
Los puntos aparecen como pequeños topos (marcas redondas o puntos de cierto grosor).



Izquierda: Show Points encendido, Derecha: Show Points apagado.

Show Surfaces (Mostrar Superficies)

Las superficies son las superficies poligonales (o las SubPatch).

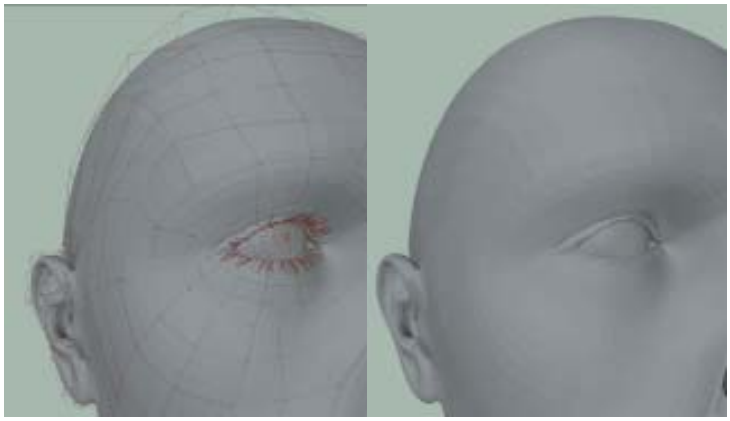


Izquierda: Show Surfaces encendido, Derecha: Show Surfaces apagado.

Renacido.
Poder Increible
Velocidad Sorprendente
Valor Sobresaliente

Show Cages (Mostrar Jaulas)

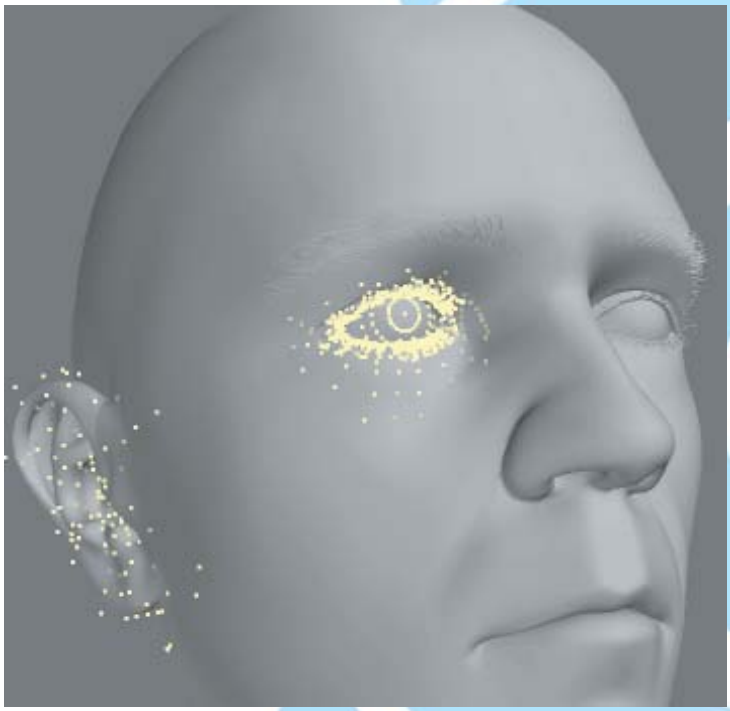
Una Cage (Jaula) es el perfil (o contorno) que conecta a todos los puntos de control cuando editas un objeto SubPatch.



Izquierda: Show Cage encendido, Derecha: Show Cages apagado.

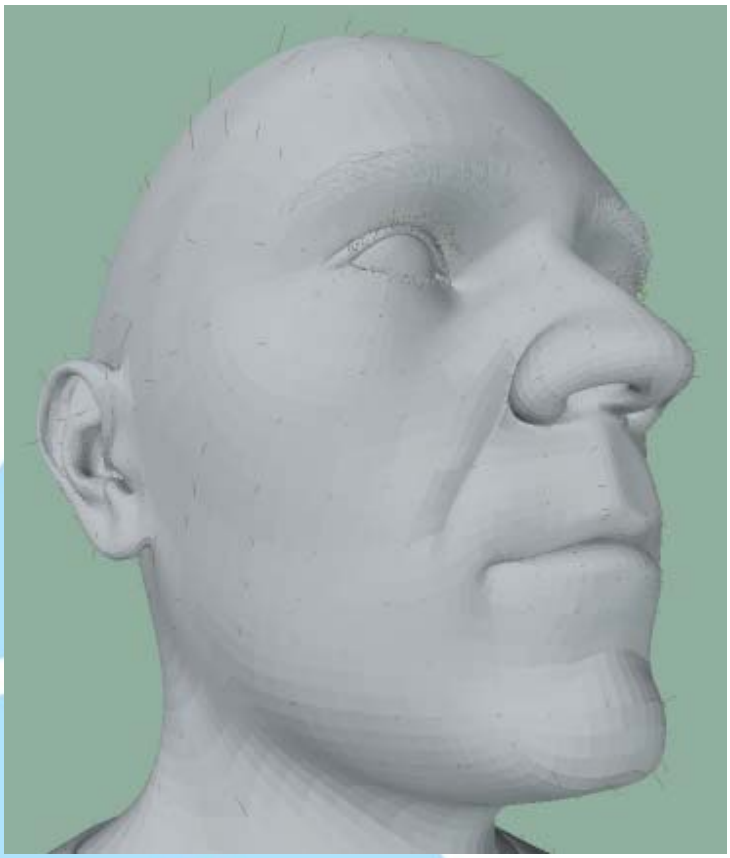
Show Point Selection (Mostrar Selección de Puntos)

Cuando los puntos están seleccionados ellos aparecen resaltados si esta opción está seleccionada.



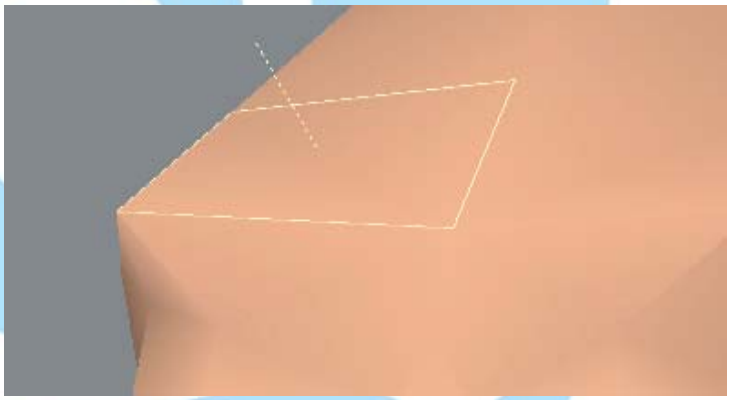
Show Guides (Mostrar Guías)

Las Guías son líneas punteadas que se extienden desde la superficie (vértice de Patch) a los puntos de control sobre la cage (jaula) (si está visible) cuando editas un objeto SubPatch.



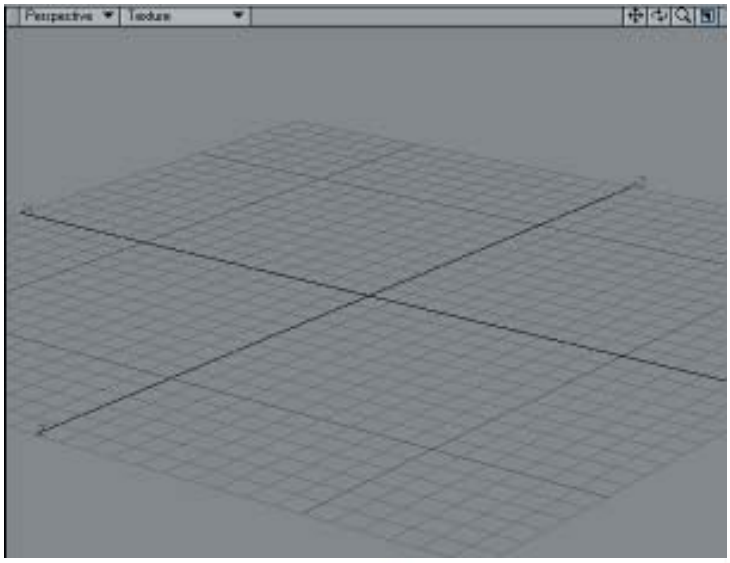
Show Normals (Mostrar Normales)

Las normales son líneas punteadas que se extienden perpendicularmente desde los polígonos (Planos) seleccionados que indican la dirección hacia dónde un polígono está encarado.



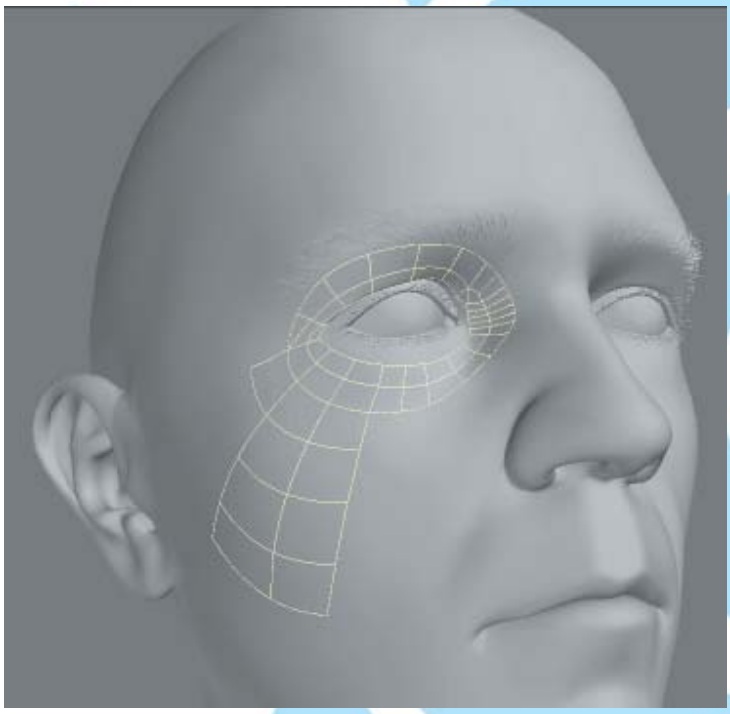
Show Grid (Mostrar Rejilla)

La grid (rejilla) es la rejilla de referencia del fondo.



Show Polygon Selection (Mostrar Selección de Polígonos)

Cuando los polígonos están seleccionados ellos aparecen resaltados si esta opción está seleccionada.



Show Backdrop (Mostrar Telón de Fondo)

Backdrop (Telón de Fondo) es una imagen cargada en los viewports en la pestaña **Backdrop** (**Telón de Fondo**). Estas imágenes pueden ser útiles como referencias para el modelado.

NOTA: Estas opciones de visibilidad pueden ser anuladas independientemente para cada viewport en la pestaña **Viewports**.

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