LightWave 3D®

Renacido.

Poder Increible Velocidad Sorprendente Valor Sobresaliente



Modeler

Menú Edit (Edición) 6ta Parte Pestaña Viewports

Las opciones **Viewports** te permiten cambiar cómo los objetos son visualizados en cada viewport. Para cambiar los ajustes para un viewport, primero selecciónalo usando los botones **Viewport**.

ayout Viewports Backs		0K Cancel
Viewport	TopL TopR BottL BottR	Caricel
0.0000000000000000000000000000000000000	Presets ▼	
View Type	Top (PZ)	
Rendering Style	Wireframe ▼	
Upright Rotation	0 90 180 270	
Independent Center	Independent Zoom	
Independent BG Color	112 113 113	
Independent Rotation	Independent Visibility	
Show Ports	Show Guides	
Show Surfaces	Show Normals	
Show Cages	Show Grid	
Show Point Selection	Show Polygon Selection	
Discontinuous Ponts	Show Backdrop	
	Show Edge Selection	

Usa el menú emergente **Presets** (**Preestablecidos**) para ajustar rápidamente las opciones en esta pestaña para la región del viewport seleccionado. Las selecciones son listadas por tipos de vista, pero afectará todos los ajustes en esta pestaña.

El menú emergente **View Type** (**Tipo de Vista**) determina la edición de los ejes que quieres usar para la región seleccionada. Para los ajustes **Orthogonal** (**Ortogonal**), los nombres generalmente indican la vista en perspectiva. **Back** (**XY**) (**Posterior** (**XY**)), por ejemplo, te permite editar a lo largo de los ejes X y Y. Esto significa que

estás mirando a lo largo del eje Z. Dado que es llamada Back (Posterior), eso significa que tu perspectiva es desde atrás (por ejemplo, lado negativo) del eje de las Z, mirando hacia el lado positivo. **UV Texture** (**Textura UV**) es enteramente diferente — esta no es usada como un viewport de modelado sino para ajustar los mapas de textura UV.



NOTA: Hay cuatro comandos (grupo) de visualización asignados por defecto para ciertos atajos de teclado los cuales afectan el viewport debajo del puntero del

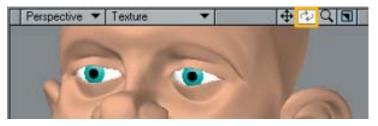
ratón. Shift+F1 intercambia las vistas de Back (Posterior) y Front (Frontal), Shift+F2 entre Top (Superior) y Left (Lateral Izquierda), Shift+F3 entre Right (Lateral Derecha) y Left (Lateral Izquierda), Shift+F4 entre Perspective (Perspectiva) y UV.

Perspective (Perspectiva)

Puedes editar en un viewport de Perspective (Perspectiva), igual que lo harías en cualquier otro, además de que puedes también rotar tu vista en perspectiva. Esta es la Esfera de Seguimiento (Trackball) virtual del Modeler, la cual te permite rotar el objeto sin afectar su orientación en las otras tres ventanas de edición. Efectivamente te provee con tres ejes de rotación. Mientras mantienes pisada la tecla **Alt**, puedes desarrollar estas acciones:

- Rotar alrededor del eje X (pitch, (cabeceo)) arrastrando hacia arriba o hacia abajo directamente a través del centro vertical del viewport.
- Rotar alrededor del eje Y (heading (rumbo)) arrastrando hacia la izquierda o hacia la derecha directamente a través del centro horizontal del viewport.
- Rotar alrededor del eje de las Z (bank (inclinación)) arrastrando hacia la izquierda o hacia la derecha alrededor del perímetro.

Si las barras de título están visibles, puedes arrastrar el botón de arrastrar rotatorio con tu botón izquierdo del ratón para rotar, el viewport rotará alrededor de sus ejes perpendiculares. Manteniendo apretada la tecla CTRL (o usando el botón medio del ratón) causará rotaciones que variarán en incrementos de 15 grados.





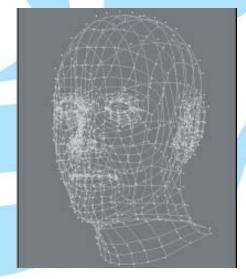
CONSEJO: Imagina que estás manipulando una bola imaginaria con tu ratón cuando manipulas la ventana Preview (Previsualización).

Estilo de Renderizado

El menú emergente **Rendering Style** (**Estilo de Renderizado**) determina el estilo de visualización que quieres usar para la región seleccionada.

Wireframe (Malla de Alambre)

Aunque Wireframe (Malla de Alambre) es posiblemente el modo de visualización más limitado, es el estilo de renderizado más comunmente utilizado debido a que es en el que

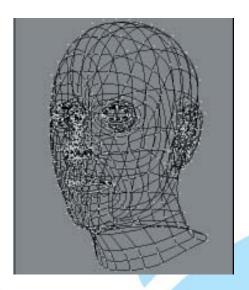


más fácil se hace ver, seleccionar, y no seleccionar puntos y polígonos.

Color Wireframe (Malla de Alambre con Color)

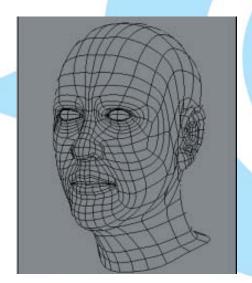
Este es cercanamente lo mismo que **Wireframe**, excepto que los bordes de los polígonos están dibujados usando su Sketch Color (Color de Bosquejo)

(**Detail**>Polygons: **Sketch Color**) (**Detalle**> Polígonos: **Color de Bosquejo**).



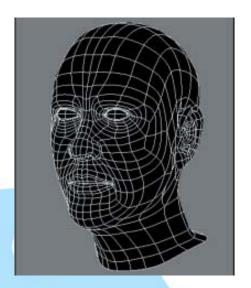
Hidden Line (Línea Oculta)

Hidden Line (Línea Oculta) muestra los polígonos frontales de un objeto en vista wireframe.



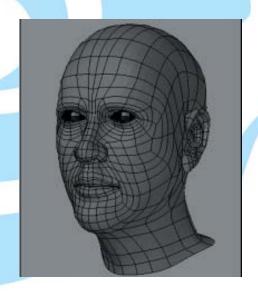
Sketch (Bosquejo)

Sketch (Bosquejo) muestra un objeto en una vista combinada de wireframe y color plano. Todos los bordes de los polígonos son dibujados, aunque sus caras también son visibles. Este modo, sin embargo, no cuenta para los ajustes de **Superficie**. Los bordes de los polígonos son siempre dibujados en blanco y sus caras en gris. Las capas de fondo son visibles. Puedes cambiar el color de los polígonos en este modo escogiendo **Detail**>Polygons: **Sketch Color (Detalle**> Polígonos: **Color de Bosquejo**).



Wireframe Shade (Sombreado de Malla de Alambre)

Wireframe Shade (Sombreado de Malla de Alambre) es un modo de sombreado suave que



recubre las líneas de la malla de alambre.

Flat Shade (Sombreado Plano)

En el modo **Flat Shade** (**Sombreado Plano**), el objeto es mostrado como un sólido de sombras planas. Este modo soporta algunos ajustes de superficie, pero no suavizado.



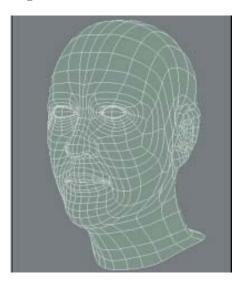
Smooth Shade (Sombreado Suave)

Smooth Shade (Sombreado Suave) es un modo de sombreado suave que soporta algunos ajustes de Superficie, tal como Color, Diffusion (Difusión), Specularity (Especularidad), Glossiness (Lustre, Brillo), Smoothing (Suavizado), y Double-sided (Doble cara).



Weight Shade (Sombreado de Peso)

Weight Shade (Sombreado de Peso) provee retroalimentación visual para la edición de Weight Maps (Mapas de Peso).



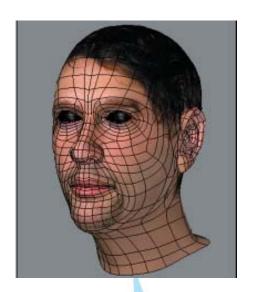
Texture (Textura)

Texture (**Textura**) es similar a **Smooth Shade**, pero éste también muestra imágenes mapeadas en las superficies.



Textured Wire (Alambre Texturado)

Texture Wire (Alambre Texturado) es similar a **Texture**, pero este muestra también la malla de alambre en las superficies.



Upright Rotation (Rotación Recta)

El menú emergente **Upright Rotation** (**Rotación Recta**) te permite rotar un viewport en el sentido de las agujas del reloj en ángulos de 0, 90, 180 y 270 grados para acomodar los objetos importados de aplicaciones que pueden usar otros ejes como «up» (arriba), o para exportarlos, en realidad.

Titlebar Shortcuts (Atajos de Barra de Título)

Puedes cambiar el **Tipo de Vista** y el **Estilo de Renderizado** de un viewport sin tener que ir al panel **Display Options** (**Opciones de Visualización**) usando los menús emergentes de la Barra de título. Haciendo click sobre el emergente más a la izquierda te permite escoger cual tipo de vista quieres que sea y entonces visualizarla. El menú emergente que está a su derecha te permite escoger el **Estilo de Renderizado**.

Nota que si tienes **UV Texture** seleccionada como el Tipo de Vista, el menú emergente **Estilo de renderizado** hará un listado de todas las imágenes

cargadas. Selecciona una para cargarla dentro del telón de fondo de ese viewport.

Independent Options (Opciones Independientes)



Las Opciones Independientes te permiten hacer ciertas características del viewport independientes de los otros viewports. Cambios a la característica seleccionada en él no afectará en los otros viewports y viceversa. Por ejemplo, si un viewport usa **Independent Zoom** (**Acercamiento/alejamiento independiente**), el zoom no afectará el de los otros viewports. Debes tener el puntero del ratón sobre el viewport para afectar un viewport independiente. **Independent Rotation** (**Rotación Independiente**) es sólo aplicable a las vistas en perspectiva. Normalmente esta está habilitada. Si tienes múltiples vistas en perspectiva y esta opción deshabilitada, ellas se moverán al unísono cuando rotas una vista.

Independent Visibility (Visibilidad Independiente)

La porción baja del panel contiene las opciones de visibilidad independiente. Puedes seleccionar individualmente cuáles opciones de visibilidad son independientes. Para usarlas, debes también activar la opción **Independent Visibility** (**Visibilidad Independiente**). Esta opción te permite rápidamente activar/desactivar el estado de cada ajuste.

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