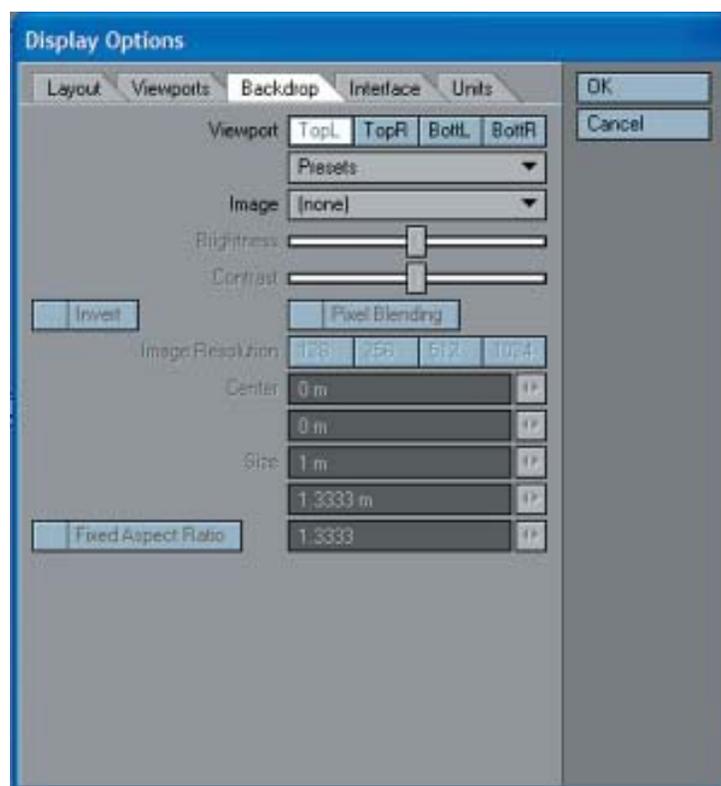


## Menú Edit (Edición) 7ma Parte Pestaña Backdrop (Telón de Fondo)

# Renacido.

Poder Increíble  
Velocidad Sorprendente  
Valor Sobresaliente

En la pestaña **Backdrop** (Telón de Fondo), puedes añadir imágenes de telón de fondo a todo color que actúan como guías de referencia cuando construyes los objetos. Ellos te permiten modelar tal como cuando trazas un dibujo sobre papel. Para usar los backdrop, selecciona el **Viewport** y la imagen deseada del menú emergente **Image (Imagen)**.



**NOTA:** Si estás usando un viewport con tipo de vista de Textura UV, puedes escoger un telón de fondo usando cualquier imagen cargada de la que está normalmente en el menú emergente **Rendering Style (Estilo de Renderizado)** en la barra de título del viewport.



Desde el menú emergente **Presets (Preestablecidos)** puedes salvar los ajustes para el **Viewport** seleccionado a un archivo escogiendo **Save Current Backdrop (Salvar Telón de Fondo Actual)**. Puedes cargar este archivo después usando **Load Backdrop (Cargar Telón de Fondo)** para cualquier **Viewport** seleccionado. Puedes también salvar los ajustes para todos los viewports escogiendo **Save All Backdrops (Salvar Todos los Telones de Fondo)**. Cuando este archivo es cargado después — usando **Load Backdrop (Cargar Telón de Fondo)** — los ajustes para cada **Viewport** individual son restaurados.

(malla de alambre) del objeto (especialmente si la imagen tiene un fondo blanco brillante). Ajustando el contraste a su valor más bajo, y el Brightness un poco por encima del valor más oscuro producirá un telón de fondo de apariencia razonable que funciona muy bien cuando se esté modelando.

---

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

**Traducción libre: Jessie Rivers**

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



**NOTA:** Las imágenes de Telón de Fondo para la disposición por defecto que se encuentre en ese momento para cada configuración de vista son guardadas todo el tiempo como sea posible. Aunque los Telones de Fondo no son salvados en archivos config o preestablecidos de vistas.

---

Usa el menú emergente **Image (Imagen)** para seleccionar de las imágenes cargadas o escoger (**Load Image (Cargar Imagen)**) para eludir el **Image Editor (Editor de Imagen)** y cargar una nueva imagen en el Modeler y automáticamente seleccionarla para el viewport en que se esté trabajando en ese momento.

Puedes también ajustar **Brightness (Luminosidad)** y **Contrast (Contraste)**. Usa los deslizadores para ajustar los valores. Puedes invertir los colores activando la opción **Invert (Invertir)**. Si quieres mezclar pixels para un trabajo de detalle, activa la opción **Pixel Blend (Mezclado de Pixel)**. **Image Resolution (Resolución de Imagen)** determina la precisión de la imagen visualizada.



**CONSEJO:** Las imágenes coloreadas del fondo algunas veces hacen difícil ver la wireframe