

Renacido.

Poder Increíble
Velocidad Sorprendente
Valor Sobresaliente



9. Display (Visualización) de Información

Justo encima del Display (Visualización) de la rejilla está un del Display (Visualización) de información. La mayoría de las veces esta te da retroalimentación sobre la posición de tu ratón. Sin embargo, dependiendo de lo que estés haciendo, este también puede visualizar una variedad de otros tipos de información.

10. Display (visualización) de la rejilla

En la esquina inferior izquierda de la pantalla puedes ver el display de información del tamaño de la rejilla. Como en el Layout, éste te dice cuán grande es cada cuadrado en el espacio de trabajo del Modeler.

11. Información de Selección

A la derecha de ellos esta el display de información de selección, el cual te dice cuantos puntos/bordes/polígonos tienes seleccionados.

12. Modo de Edición

A la derecha del display de la rejilla están tres botones de modo. Estos son botones mutuamente excluyentes, de manera que uno solo puede estar activo a la vez. Esto determina cuándo estás editando puntos, bordes o polígonos.

13. Barra de Progreso

Visualiza el procesamiento de las herramientas.

14. Simetría

El modo Simetría (botón **Symmetry**, localizado a lo largo del borde inferior) no sólo funciona en la selección, sino también en la edición. Las operaciones en el lado positivo del eje de las X afecta también de manera inversa el lado negativo de eje de las X. Cuando este modo está activo, tu objeto teóricamente está dividido por la mitad en $X = 0$.

15. Tips sobre la Herramienta

Muestra información útil sobre la herramienta que se esté usando en ese momento.

16. Menú de Modo

Toma nota particular del menú **Modo** a lo largo del borde inferior. Este botón contiene algunas características muy poderosas tales como la habilidad de cambiar el Centro de Acción de una herramienta. El Centro de Acción es el punto de origen desde el cual la acción de la herramienta es aplicada para modificar la geometría.



17. Menú de Tipo de Subdivisión

Te permite optar entre dos modos de SubDivisión, Subpatch y Catmull-Clark.

18. Paneles de Estadísticas

Panel Numeric (Numérico) — Puedes introducir valores numéricos por cada herramienta que hay en el Modeler. Para entrar en él utiliza el

botón que está en la parte baja de la interfaz.

Panel Statistics (Estadísticas) — El Panel **Statistics** incluye algunas herramientas que hace que la selección de puntos y polígonos sea más fácil.

Panel Info (Información) — Desde aquí puedes obtener información detallada de puntos y polígonos e inclusive editar los datos sobre una base punto a punto.

19. Cambio de Atributos de Superficie

Activa el Panel **Change Surface (Cambio de Atributos de Superficie)** para ajustar el nombre de la superficie y los atributos básicos de los polígonos seleccionados. Ver **Surface Editor (Editor de Superficie)** para más información.

20. Herramienta Make (Hacer)

La Herramienta "Make" (**Hacer**) es una herramienta que finaliza tus ajustes temporales a la creación inicial de la geometría.

21. Mapas de Vértice

Los **VMaps** pueden ser creados usando los botones de la esquina inferior izquierda del Modeler. De alguna forma puedes pensar sobre los VMaps como "Superficies" para puntos. Es una forma de etiquetar alguna información en los puntos que permiten mucho más control de varias de las funciones de LightWave a un nivel de punto.

W - Weight (Peso), **T** - UV Texture (Textura UV), **M** - Morph, **C** - Color, **S** - Selection Set (Ajuste de Selección).

Fuente: Manual de LightWave 3D v 9

Traducción libre: Jessie Rivers

Email: jessie_rivers@hotmail.com