## LightWave 3D®

## Modeler

Menú Edit (Edición) 2da Parte Disposición del Menú Edit

(Atajo de teclado por defecto Alt+F10)



**ADVERTENCIA:** Sugerimos insistentemente que mantengas la organización del menú intacta. Por lo demás, el soporte técnico y el uso de la documentación puede hacerse difícil. Una mejor solución es crear una nueva pestaña de menú y/o grupos y colocar tus herramientas usadas frecuentemente en ellos.

Los menús de LightWave son personalizables. Puedes agregar, remover, agrupar, y reorganizar comandos.

Escoge Layout/Modeler>Edit>Edit Menu Layout (Layout/Modeler>Edición >Editar Disposición de Menú) para abrir el panel Configure Menus (Menús de Configuración). En la lista de comandos de la izquierda, una lista de comandos disponible aparecerá. Estos comandos estarán agrupados por tipo.

En la lista de menús a la derecha, varias secciones principales tienen sub-items, los cuales están dispuestos para mostrar las relaciones jerárquicas. Top Menu Group (Grupo de Menú Superior) contiene los items que están siempre visibles no importa cual pestaña esté seleccionada. Los items del Main Menu (Menú Principal) son las pestañas principales y los botones relacionados para la barra de la interfaz principal. El Bottom Edge (Borde Inferior) es solamente para el Modeler y está relacionado con los controles a lo largo del borde inferior de la pantalla. El menú de botones del ratón Left (Izquierdo), Middle (Medio) y Right (Derecho) (cuando están disponibles) son los menús que aparecen cuando las teclas Shift+Ctrl se mantienen pisadas con el correspondiente

Renacido. Poder Increible Velocidad Sorprendente Valor Sobresaliente



botón del mouse. Puede haber otras secciones de menú definidas.



En la ventana de menús, los puntos indican comandos mientras que las puntas de las flechas indican grupos de comandos/subgrupos debajo de ellos. Si las puntas de las flechas apuntan hacia la derecha, los items de sub-menú de grupo están replegados y no visibles. Para revelar los items de sub-menú para un grupo replegado, simplemente has click sobre la punta de su flecha que apunta hacia la derecha. Para replegar un grupo abierto, has click sobre la punta de la flecha que apunta hacia abajo.

## Herramientas del Modeler para Edición

Este panel de Opciones te da la habilidad de hacer nuevos ajustes por defectos en **Cut (Cortar)**, **Divide (Dividir)**, y **Make Poly (Hacer Polígono)**. También, éste es el lugar donde necesitarás hacer los ajustes para las tres herramientas **Quick Cut** (**Corte Rápido**). Por defecto las herramientas **Quick Cut** tienen todas los mismos ajustes y necesitarás definirlas en este panel.

## Preferencias de personalización

Puedes usar Edit>Import Preferences File (Edición>Archivo de Preferencias de Importación) y Edit>Export Preferences File (Archivo de Preferencias de Exportación) para cargar y salvar, respectivamente, los ajustes Preference (Preferencias). Usa esta característica para tener acceso a los ajustes Preference de



propósito especial que puedes ajustar. Puedes también usar **Edit>Revert to Startup Preferences** (**Edición>Revertir a las Preferencias de Arranque**) para regresar a los ajustes que existían cuando en un principio arrancaste con el Modeler.



**NOTA:** Los ajustes **Preference** que existen cuando tu cierras el Modeler serán los ajustes de arranque para tu próxima sesión.

**General Options (Opciones Generales)** — Ver la sección General Options (Opciones Generales) en la próxima entrega (Menú Edit 3).

**Display Options (Opciones de Visualización)** — Ver la sección Display Options (Opciones de Visualización) en próximas entregas.

**Backdrop Options (Opciones de Telón de Fondo)** — Es parte de Display Options.

Recent Content Directories (Directorios de Contenido Recientes) — El Directorio de Contenido es una senda de archivo central para cargar objetos, imágenes, y escenas. Nota que este ajuste es compartido por las aplicaciones de LightWave. Este menú emergente almacenará los Directorios de Contenido usados recientemente para ayudar a obtener acceso a los proyectos ya culminados.

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