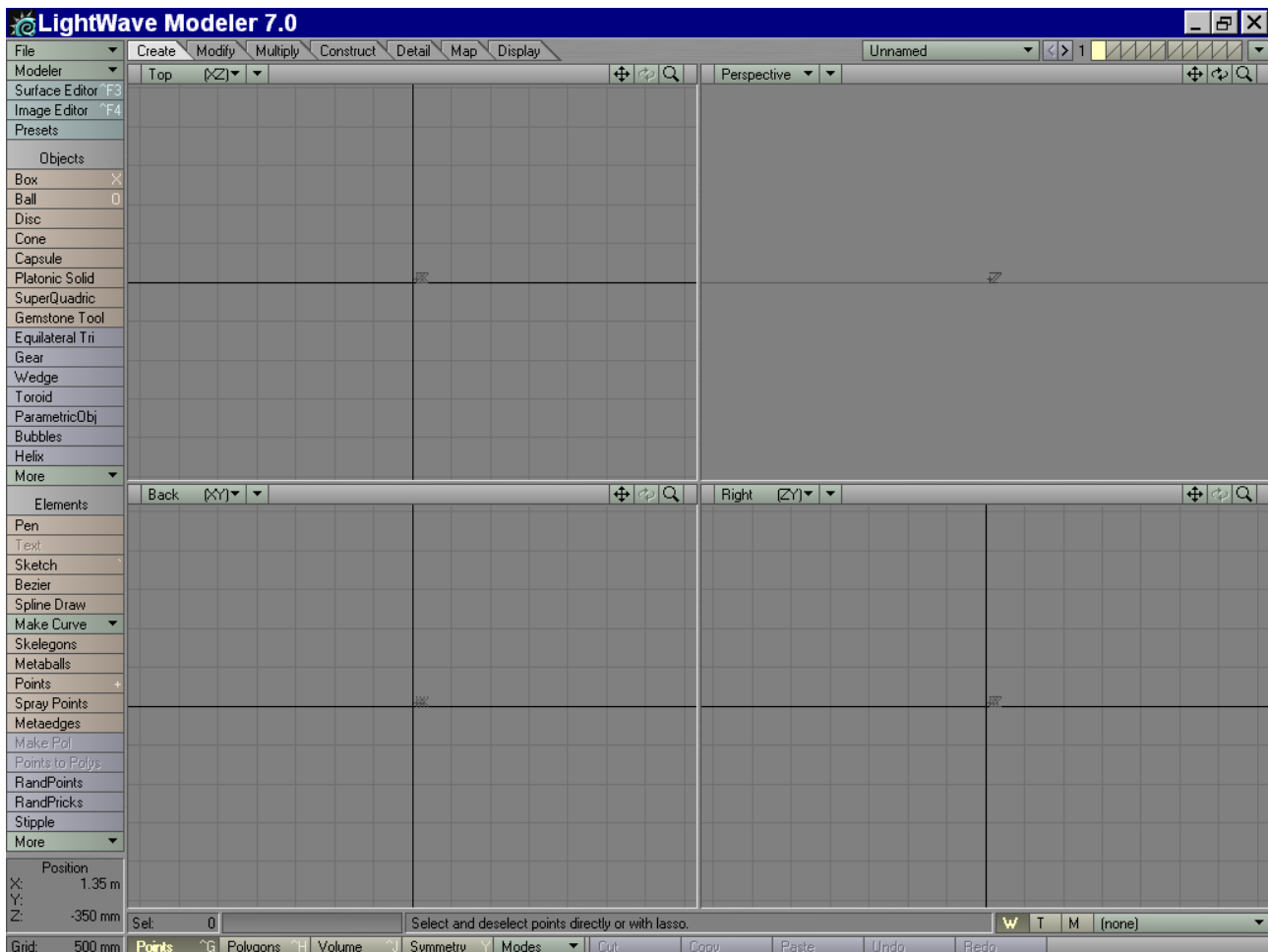


LightWave Modeler 7.0b – Die wichtigsten Befehle:

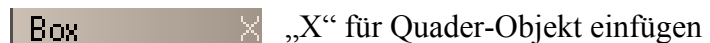


Die Menüpunkte sind in folgende Teilgebiete gegliedert:



Je nach Wahl des Teilgebietes ändern sich auch die Menüpunkte am linken Rand.

Viele Funktionen von Lightwave lassen sich auch direkt über Kurtasten ansteuern. Die entsprechende Tastenfunktion zu einer Menüschaftfläche ist – falls zugewiesen – an deren rechten Rand ablesbar, z.B.:



Zwischen Groß- und Kleinschreibung wird unterschieden!

Wichtige Shortcuts („^“ steht für Strg):

tab	in Nurbs-Objekt umwandeln
q	Oberfläche zuweisen – Name und Farbe (dem Selektiertem Polygon)
a	auf Objekt zoomen
A	auf selektiertes Objekt zoomen
^z	freier Zoom (Fenster ziehen)
,	Zoom out
.	Zoom in
n	numerische Eingabe (anstatt Mausbenutzung)
^g	Punkt selektieren
^h	Polygon selektieren
t	verschieben
y	rotieren
H	Größe ändern
h	stretchen
b	Bevel
E	Extrude
V	spiegeln
D	unterteilen
T	in Polygone mit 3 Punkten aufteilen
f	Polygon-Außenseite/Innenseite umdrehen
-	selektiertes verstecken

Selektionsmodus (Markieren von Punkt oder Polygon):

Einmaliges Anklicken mit der linken Maustaste selektiert (wenn noch keine Selektion vorhanden ist). Solange die Maustaste gedrückt bleibt können weitere Objekte selektiert werden. Ist eine Selektion vorhanden, so führt ein erneutes Anklicken eines Objektes zu dessen Deselektion.

Mit der rechten Maustaste kann ein Umriss gezeichnet werden in dessen inneren alles selektiert bzw. deselektiert wird.

Zum Selektieren eines Polygons muss eine der Ecken oder Kanten angeklickt werden (oder ein Umriss um das Polygon gezeichnet werden).

Um alle Selektionen zu verlieren kann der obere Rand einer Ansicht angeklickt werden:



Ansichten:

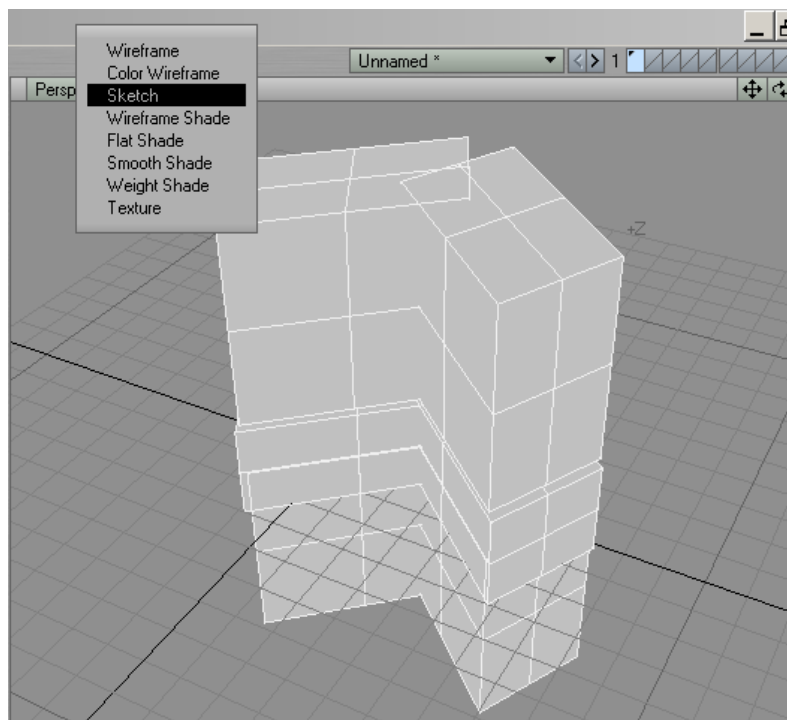
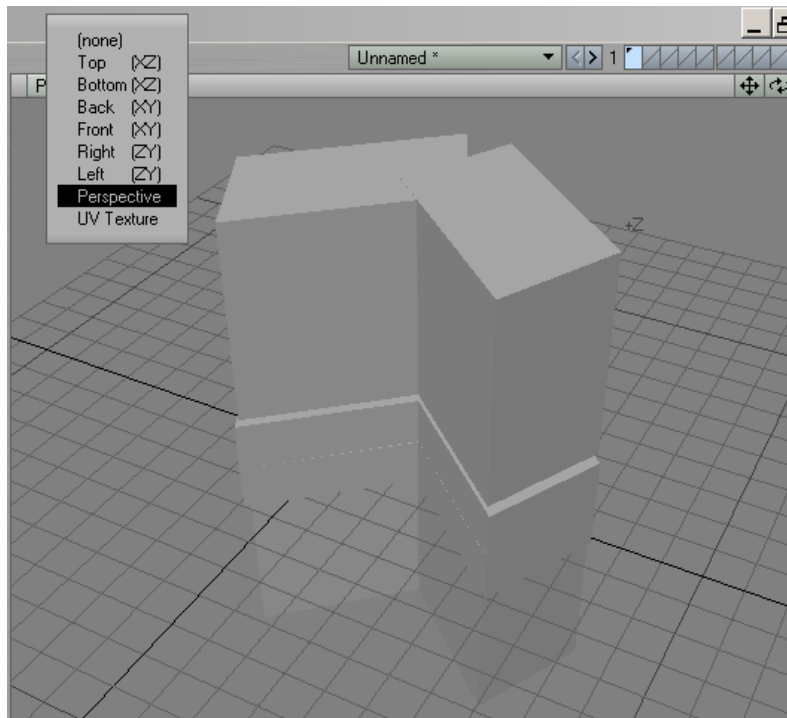
Sie haben in jeder Ansicht die Möglichkeit die Ansicht zu verschieben, zu drehen und den Zoomfaktor festzulegen (drehen nicht in festgelegten Ansichten möglich, die in Vorderansicht).



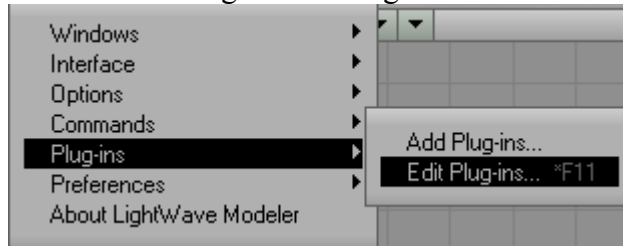
Klicken Sie eines der Icons an und halten die die Maustaste gedrückt – bewegen Sie die Maus.

Es sind beide Maustasten belegt um dreidimensionale Steuerung möglich zu machen.

Sie können jede der Ansichten individuell belegen (Welche Ansicht und Art der Anzeige), z.B.:



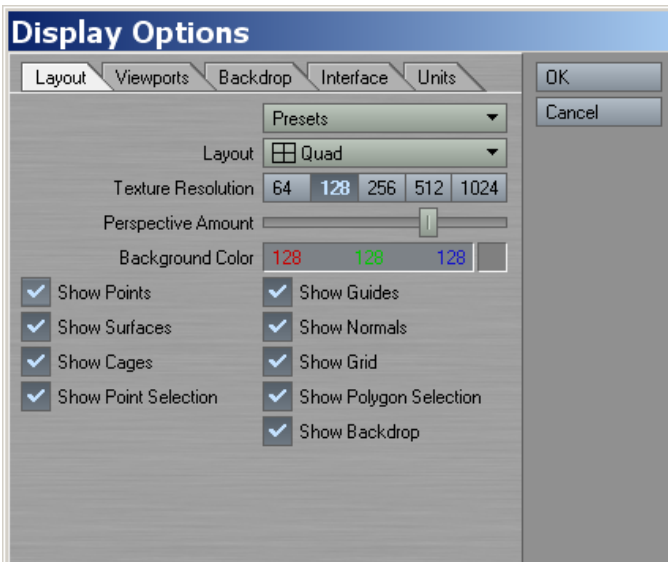
Nach Fehlen Plugins, so müssen Sie im Lightwave-Plugins-Verzeichnis suchen lassen:



Sie finden diesem Dialog unter „Modeler“ (obere Linke Ecke, unter „File“)

Nach der Installation von LightWave unter Windows NT müssen Sie die Ansichts-Optionen für Punkte einschalten (ansonsten sehen Sie nur Polygone – die Punkt-Selektion funktioniert allerdings trotzdem).

Drücken Sie d für die View-Options. Sie erhalten folgenden Dialog:



Aktivieren Sie die einfache Punkt-Darstellung im Dialog Interface. Unter Units können Sie die Maßeinheiten auf mm oder cm einstellen.

