

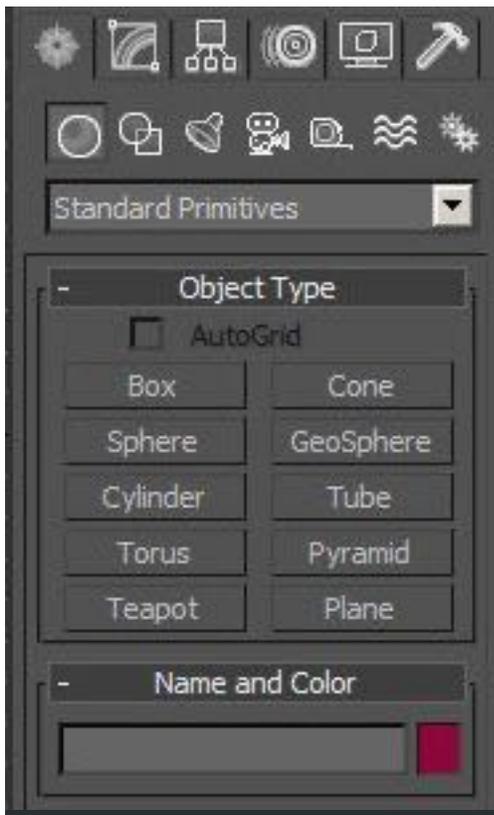
La barra de herramientas principal predeterminada ofrece acceso rápido a herramientas y cuadros de diálogo para muchas de las tareas comunes del programa.



Desde aquí controlaremos la selección de objetos, las transformaciones: mover, rotar, escalar. También tenemos acceso al editor de materiales, menú de renderizado, capas y vistas esquemáticas y de curvas.

Comand Panel: Los paneles de comandos.

El panel de comandos contiene los grandes grupos de cosas que podemos hacer en el programa, crear, modificar, trabajar con las jerarquías, la animación, la presentación en pantalla



Timebar: Barra de tiempo

Aquí podemos controlar la posición en el tiempo de la animación, así como ver los cuadros claves generados para cada objeto.



Time Controls: Controles de tiempo.

Los controles de tiempo, funcionan como un clásico reproductor con las funciones de avanzar, parar, retroceder, ir al comienzo o al final. También podemos acceder a la ventana de Time Configuration (configuración del tiempo)



Controles de Visor

Aquí podemos modificar el punto de vista en los visores, haciendo zoom, paneando, girando la cámara, maximizando y minimizando visores.



Muchas de las funciones de estos íconos pueden ser realizadas con el tercer botón del mouse.

Girar la rueda: zoom

Presionar la rueda: paneo

Presionar la rueda + Alt: Girar la vista

Status Bar

Aquí vemos información sobre la posición de los objetos, y el modo de animación



Barras Adicionales

Desde el menú Customize, o haciendo click con botón derecho sobre la barra principal, podemos acceder a barras adicionales, como las de Reactor, capas, animación, restricción a ejes.

