

3dmax 快捷键

显示降级适配(开关) 【O】
适应透视图格点 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【A】
排列 【Alt】 + 【A】
角度捕捉(开关) 【A】
动画模式(开关) 【N】
改变到后视图 【K】
背景锁定(开关) 【Alt】 + 【Ctrl】 + 【B】
前一时间单位 【.】
下一时间单位 【,】
改变到上(Top)视图 【T】
改变到底(Bottom)视图 【B】
改变到相机(Camera)视图 【C】
改变到前(Front)视图 【F】
改变到等大的用户(User)视图 【U】
改变到右(Right)视图 【R】
改变到透视(Perspective)图 【P】
循环改变选择方式 【Ctrl】 + 【F】
默认灯光(开关) 【Ctrl】 + 【L】
删除物体 【DEL】
当前视图暂时失效 【D】
是否显示几何体内框(开关) 【Ctrl】 + 【E】
显示第一个工具条 【Alt】 + 【1】
专家模式全屏(开关) 【Ctrl】 + 【X】
暂存(Hold)场景 【Alt】 + 【Ctrl】 + 【H】
取回(Fetch)场景 【Alt】 + 【Ctrl】 + 【F】
冻结所选物体 【6】
跳到最后一帧 【END】
跳到第一帧 【HOME】
显示/隐藏相机(Cameras) 【Shift】 + 【C】
显示/隐藏几何体(Geometry) 【Shift】 + 【O】
显示/隐藏网格(Grids) 【G】
显示/隐藏帮助(Helpers)物体 【Shift】 + 【H】
显示/隐藏光源(Lights) 【Shift】 + 【L】
显示/隐藏粒子系统(Particle Systems) 【Shift】 + 【P】
显示/隐藏空间扭曲(Space Warps)物体 【Shift】 + 【W】
锁定用户界面(开关) 【Alt】 + 【0】
匹配到相机(Camera)视图 【Ctrl】 + 【C】
材质(Material)编辑器 【M】
最大化当前视图(开关) 【W】

折叠编辑本段辅助界面
脚本编辑器 【F11】
新的场景 【Ctrl】 + 【N】
法线(Normal)对齐 【Alt】 + 【N】
向下轻推网格小键盘 【-】
向上轻推网格小键盘 【+】
NURBS表面显示方式 【Alt】 + 【L】 或 【Ctrl】 + 【4】

NURBS调整方格1 【Ctrl】 + 【1】
NURBS调整方格2 【Ctrl】 + 【2】
NURBS调整方格3 【Ctrl】 + 【3】
偏移捕捉 【Alt】 + 【Ctrl】 + 【空格】
打开一个MAX文件 【Ctrl】 + 【O】
平移视图 【Ctrl】 + 【P】
交互式平移视图 【I】
放置高光(Highlight) 【Ctrl】 + 【H】
播放/停止动画 【/】
快速(Quick)渲染 【Shift】 + 【Q】
回到上一场景*作 【Ctrl】 + 【A】
回到上一视图*作 【Shift】 + 【A】
撤消场景*作 【Ctrl】 + 【Z】
撤消视图*作 【Shift】 + 【Z】
刷新所有视图 【1】
用前一次的参数进行渲染 【Shift】 + 【E】 或 【F9】
渲染配置 【Shift】 + 【R】 或 【F10】
在xy/yz/zx锁定中循环改变 【F8】
约束到X轴 【F5】
约束到Y轴 【F6】
约束到Z轴 【F7】
旋转(Rotate)视图模式 【Ctrl】 + 【R】 或 【V】
保存(Save)文件 【Ctrl】 + 【S】
透明显示所选物体(开关) 【Alt】 + 【X】
选择父物体 【PageUp】
选择子物体 【PageDown】
根据名称选择物体 【H】
选择锁定(开关) 【空格】
减淡所选物体的面(开关) 【F2】
显示所有视图网格(Grids)(开关) 【Shift】 + 【G】
显示/隐藏命令面板 【3】
显示/隐藏浮动工具条 【4】
显示最后一次渲染的图画 【Ctrl】 + 【I】
显示/隐藏主要工具栏 【Alt】 + 【6】
显示/隐藏安全框 【Shift】 + 【F】
*显示/隐藏所选物体的支架 【J】
显示/隐藏工具条 【Y】 / 【2】
百分比(Percent)捕捉(开关) 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【P】
打开/关闭捕捉(Snap) 【S】
循环通过捕捉点 【Alt】 + 【空格】
声音(开关) 【\】
间隔放置物体 【Shift】 + 【I】
改变到光线视图 【Shift】 + 【4】
循环改变子物体层级 【Ins】
子物体选择(开关) 【Ctrl】 + 【B】
贴图材质(Texture)修正 【Ctrl】 + 【T】
加大动态坐标 【+】
减小动态坐标 【-】
激活动态坐标(开关) 【X】
精确输入转变量 【F12】
全部解冻 【7】

根据名字显示隐藏的物体 【5】
刷新背景图像(Background) 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【B】
显示几何体外框(开关) 【F4】
视图背景(Background) 【Alt】 + 【B】
用方框(Box)快显几何体(开关) 【Shift】 + 【B】
打开虚拟现实 数字键盘 【1】
虚拟视图向下移动 数字键盘 【2】
虚拟视图向左移动 数字键盘 【4】
虚拟视图向右移动 数字键盘 【6】
虚拟视图向中移动 数字键盘 【8】
虚拟视图放大 数字键盘 【7】
虚拟视图缩小 数字键盘 【9】
实色显示场景中的几何体(开关) 【F3】
全部视图显示所有物体 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【Z】
*视窗缩放到选择物体范围(Extents) 【E】
缩放范围 【Alt】 + 【Ctrl】 + 【Z】
视窗放大两倍 【Shift】 + 数字键盘 【+】
放大镜工具 【Z】
视窗缩小两倍 【Shift】 + 数字键盘 【-】
根据框选进行放大 【Ctrl】 + 【w】
视窗交互式放大 【I】
视窗交互式缩小 【J】

折叠编辑本段轨迹试图
加入(Add)关键帧 【A】
前一时间单位 【<】
下一时间单位 【>】
编辑(Edit)关键帧模式 【E】
编辑区域模式 【F3】
编辑时间模式 【F2】
展开对象(Object)切换 【O】
展开轨迹(Track)切换 【T】
函数(Function)曲线模式 【F5】 或 【F】
锁定所选物体 【空格】
向上移动高亮显示 【↓】
向下移动高亮显示 【↑】
向左轻移关键帧 【←】
向右轻移关键帧 【→】
位置区域模式 【F4】
回到上一场景*作 【Ctrl】 + 【A】
撤消场景*作 【Ctrl】 + 【Z】
用前一次的配置进行渲染 【F9】
渲染配置 【F10】
向下收拢 【Ctrl】 + 【↓】
向上收拢 【Ctrl】 + 【↑】
材质编辑器
用前一次的配置进行渲染 【F9】
渲染配置 【F10】
撤消场景*作 【Ctrl】 + 【Z】
示意(Schematic)视图
下一时间单位 【>】

前一时间单位 【<】

回到上一场景*作 【Ctrl】 + 【A】

撤消场景*作 【Ctrl】 + 【Z】

Active Shade

绘制(Draw)区域 【D】

渲染(Render) 【R】

锁定工具栏(泊坞窗) 【空格】

视频编辑

加入过滤器(Filter)项目 【Ctrl】 + 【F】

加入输入(Input)项目 【Ctrl】 + 【I】

加入图层(Layer)项目 【Ctrl】 + 【L】

加入输出(Output)项目 【Ctrl】 + 【O】

加入(Add)新的项目 【Ctrl】 + 【A】

加入场景(Scene)事件 【Ctrl】 + 【s】

编辑(Edit)当前事件 【Ctrl】 + 【E】

执行(Run)序列 【Ctrl】 + 【R】

新(New)的序列 【Ctrl】 + 【N】

撤消场景*作 【Ctrl】 + 【Z】

折叠编辑本段NURBS编辑

CV 约束法线(Normal)移动 【Alt】 + 【N】

CV 约束到U向移动 【Alt】 + 【U】

CV 约束到V向移动 【Alt】 + 【V】

显示曲线(Curves) 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【C】

显示控制点(Dependents) 【Ctrl】 + 【D】

显示格子(Lattices) 【Ctrl】 + 【L】

NURBS面显示方式切换 【Alt】 + 【L】

显示表面(Surfaces) 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【s】

显示工具箱(Toolbox) 【Ctrl】 + 【T】

显示表面整齐(Trims) 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【T】

根据名字选择本物体的子层级 【Ctrl】 + 【H】

锁定2D 所选物体 【空格】

选择U向的下一点 【Ctrl】 + 【→】

选择V向的下一点 【Ctrl】 + 【↑】

选择U向的前一点 【Ctrl】 + 【←】

选择V向的前一点 【Ctrl】 + 【↓】

根据名字选择子物体 【H】

柔软所选物体 【Ctrl】 + 【s】

转换到Curve CV 层级 【Alt】 + 【Shift】 + 【Z】

转换到Curve 层级 【Alt】 + 【Shift】 + 【C】

转换到Imports 层级 【Alt】 + 【Shift】 + 【I】

转换到Point 层级 【Alt】 + 【Shift】 + 【P】

转换到Surface CV 层级 【Alt】 + 【Shift】 + 【V】

转换到Surface 层级 【Alt】 + 【Shift】 + 【S】

转换到上一层级 【Alt】 + 【Shift】 + 【T】

转换降级 【Ctrl】 + 【X】

FFD

转换到控制点(Control Point)层级 【Alt】 + 【Shift】 + 【C】

到格点(Lattice)层级 【Alt】 + 【Shift】 + 【L】

到设置体积(Volume)层级 【Alt】 + 【Shift】 + 【S】

转换到上一层级 【Alt】 + 【Shift】 + 【T】

折叠编辑本段打开的UVW贴图

进入编辑(Edit)UVW模式 【Ctrl】 + 【E】

调用*.uvw文件 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【L】

保存UVW为*.uvw格式的文件 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【S】

打断(Break)选择点 【Ctrl】 + 【B】

分离(Detach)边界点 【Ctrl】 + 【D】

过滤选择面 【Ctrl】 + 【空格】

水平翻转 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【B】

垂直(Vertical)翻转 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【V】

冻结(Freeze)所选材质点 【Ctrl】 + 【F】

隐藏(Hide)所选材质点 【Ctrl】 + 【H】

全部解冻(unFreeze) 【Alt】 + 【F】

全部取消隐藏(unHide) 【Alt】 + 【H】

从堆栈中获取面选集 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【F】

从面获取选集 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【V】

锁定所选顶点 【空格】

水平镜象 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【N】

垂直镜象 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【M】

水平移动 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【J】

垂直移动 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【K】

平移视图 【Ctrl】 + 【P】

像素捕捉 【S】

平面贴图面/重设UVW 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【R】

水平缩放 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【I】

垂直缩放 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【O】

移动材质点 【Q】

旋转材质点 【W】

等比例缩放材质点 【E】

焊接(Weld)所选的材质点 【Alt】 + 【Ctrl】 + 【W】

焊接(Weld)到目标材质点 【Ctrl】 + 【W】

Unwrap的选项(Options) 【Ctrl】 + 【O】

更新贴图(Map) 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【M】

将Unwrap视图扩展到全部显示 【Alt】 + 【Ctrl】 + 【Z】

框选放大Unwrap视图 【Ctrl】 + 【Z】

将Unwrap视图扩展到所选材质点的大小 【Alt】 + 【Shift】 + 【Ctrl】 + 【Z】

缩放到Gizmo大小 【Shift】 + 【空格】

缩放(Zoom)工具 【Z】

反应堆(Reactor)

建立(Create)反应(Reaction) 【Alt】 + 【Ctrl】 + 【C】

删除>Delete)反应(Reaction) 【Alt】 + 【Ctrl】 + 【D】

编辑状态(State)切换 【Alt】 + 【Ctrl】 + 【s】

设置最大影响(Influence) 【Ctrl】 + 【I】

设置最小影响(Influence) 【Alt】 + 【I】

设置影响值(Value) 【Alt】 + 【Ctrl】 + 【V】

ActiveShade (Scanline)

折叠编辑本段视图的变换

Alt+鼠标中键按下:旋转视图(在透视图模式下,如果是在二维视图里,就会切换到轴测图;)

鼠标中键滚动:缩放当前的视图,缩放原点就是鼠标放的地方,所以想看哪里,就把鼠标放到

Alt+Z:有时鼠标滚轮动态太大,就用这个可以慢慢缩放。

鼠标中键按下:平移视图;

【和】这两个键和中间缩放一样，但可以和命令同时操作，对相机视图不起作用；

I:将视图的中心移到鼠标放的地方，也是可以和其他命令同时工作的。

D:关闭当前视图的更新，省显卡啊。

1左边那个键:刷新视图。

Shift+Z:对视图操作的undo。

折叠编辑本段物体的观察

Z:将所选物体作为中心来观察，就好像maya里的F，这个太常用了。

Alt+Q:只观察所选物体，临时隐藏其他的，也很常用

F3:线筐显示和shader显示的切换。

F4:shader显示下再显示线筐的切换。

F2:这个也用的很多，就是选择了poly里的单独的一个面以后，默认都是一个大红块，很不便

J:隐藏物体选择框的，有时候选择的物体外面那个4个角的白色线筐挺烦人。

O:快速观察切换，我一般都关上，除非显卡太差。

四 物体的变换

Q选择，W移动，E旋转，R缩放(我电脑上不用了):不讲了吧，呵呵，抄maya的。

F5，F6，F7是三个轴向的约束切换，对位时要用到;F8则是三个位移平面约束的切换。

S:捕捉。要和F5，F6，F7结合用更好。

空格键:锁定当前选择的物体。很有用，不用把鼠标放在物体上也可以移动或者作别的变换了。

+、-:缩放操作框。特别是旋转的时候，操作框太小会导致轻微的转动都很大，所以放大就好

A:旋转角度捕捉。定到45或者90度，旋转特定的:比如修改器的操作框或者poly的切割平面。

Ctrl+选择:增加选择内容;Alt+选择:减少。

Shift+变换操作:复制。主要用在移动上。

1，2，3，4，5:切换到物体的子级别。

shift + 4进入有指向性灯光视图

alt + 6显示/隐藏主工具栏

7计算选择的多边形的面数(开关)

8打开环境效果编辑框

9打开高级灯光效果编辑框

0打开渲染纹理对话框

alt + 0锁住用户定义的工具栏界面

折叠编辑本段 对话框调出

H:选择物体。

M:材质编辑。

F9:渲染。

F10:渲染设置。

六 渲染、动画

Shift+Q:渲染当前视窗

K:key帧(一定要点开Auto或Setkey)

F1帮助

F2加亮所选物体的面(开关)

F3线框显示(开关)/光滑加亮

F4在透视图 线框显示(开关)

F5约束到X轴

F6约束到Y轴

F7约束到Z轴

F8约束到XY/YZ/ZX平面(切换)

F9用前一次的配置进行渲染(渲染先前渲染过的那个视图)

F10打开渲染菜单

F11打开脚本编辑器

F12打开移动/旋转/缩放等精确数据输入对话框
 `刷新所有视图
 1进入物体层级 1层
 2进入物体层级 2层
 3进入物体层级 3层
 4进入物体层级 4层
 Shift + 4进入有指向性灯光视图
 5进入物体层级 5层
 Alt + 6显示/隐藏主工具栏
 7计算选择的多边形的面数(开关)
 8打开环境效果编辑框
 9打开高级灯光效果编辑框
 0打开渲染纹理对话框
 Alt + 0锁住用户定义的工具栏界面
 -(主键盘)减小坐标显示
 +(主键盘)增大坐标显示
 [.....以鼠标点为中心放大视图
]以鼠标点为中心缩小视图
 '打开自定义(动画)关键帧模式
 \声音
 ", "跳到前一帧
跳后前一帧
 /播放/停止动画
 SPACE锁定/解锁选择的
 INSERT切换次物体集的层级(同1、2、3、4、5键)
 HOME跳到时间线的第一帧
 END跳到时间线的最后一帧
 PAGE UP选择当前子物体的父物体
 PAGE DOWN选择当前父物体的子物体
 Ctrl + PAGE DOWN选择当前父物体以下所有的子物体
 A旋转角度捕捉开关(默认为5度)
 Ctrl + A选择所有物体
 Alt + A使用对齐(Align)工具
 B切换到底视图
 Ctrl + B子物体选择(开关)
 Alt + B视图背景选项
 Alt + Ctrl + B背景图片锁定(开关)
 Shift + Alt + Ctrl + B更新背景图片
 C切换到摄像机视图
 Shift + C显示/隐藏摄像机物体(Cameras)
 Ctrl + C使摄像机视图对齐到透视图
 Alt + C在Poly物体的Polygon层级中进行面剪切
 D冻结当前视图(不刷新视图)
 Ctrl + D取消所有的选择
 E旋转模式
 Ctrl + E切换缩放模式(切换等比、不等比、等体积)同R键
 Alt + E挤压 Poly 物体的面
 F切换到前视图
 Ctrl + F显示渲染安全方框
 Alt + F切换选择的模式(矩形、圆形、多边形、自定义。同Q键)
 Ctrl + Alt + F调入缓存中所存场景(Fetch)

G隐藏当前视图的辅助网格
 Shift + G显示/隐藏所有几何体(Geometry)(非辅助体)
 H显示选择物体列表菜单
 Shift + H显示/隐藏辅助物体(Helpers)
 Ctrl + H使用灯光对齐(Place Highlight)工具
 Ctrl + Alt + H把当前场景存入缓存中(Hold)
 I平移视图到鼠标中心点
 Shift + I间隔放置物体
 Ctrl + I反向选择
 J显示/隐藏所选物体的虚拟框(在透视图、摄像机视图中)
 K打关键帧
 L切换到左视图
 Shift + L显示/隐藏所有灯光(Lights)
 Ctrl + L在当前视图使用默认灯光(开关)
 M打开材质编辑器
 Ctrl + M光滑Poly物体
 N打开自动(动画)关键帧模式
 Ctrl + N新建文件
 Alt + N使用法线对齐(Place Highlight)工具
 O降级显示(移动时使用线框方式)
 Ctrl + O打开文件
 P切换到等大的透视图(Perspective)视图
 Shift + P隐藏/显示离子(Particle Systems)物体
 Ctrl + P平移当前视图
 Alt + P在Border层级下使选择的 Poly 物体封顶
 Shift + Ctrl + P百分比(Percent Snap)捕捉(开关)
 Q选择模式(切换矩形、圆形、多边形、自定义)
 Shift + Q快速渲染
 Alt + Q隔离选择的物体
 R缩放模式(切换等比、不等比、等体积)
 Ctrl + R旋转当前视图
 S捕捉网络格(方式需自定义)
 Shift + S隐藏线段
 Ctrl + S保存文件
 Alt + S捕捉周期
 T切换到顶视图
 U改变到等大的用户(User)视图
 Ctrl + V原地克隆所选择的物体
 W移动模式
 Shift + W隐藏/显示空间扭曲(Space Warps)物体
 Ctrl + W根据框选进行放大
 Alt + W最大化当前视图(开关)
 X显示/隐藏物体的坐标(gizmo)
 Ctrl + X专业模式(最大化视图)
 Alt + X半透明显示所选择的物体
 Y显示/隐藏工具条
 Shift + Y重做对当前视图的操作(平移、缩放、旋转)
 Ctrl + Y重做场景(物体)的操作
 Z放大各个视图中选择的物体(各视图最大化现实所选物体)