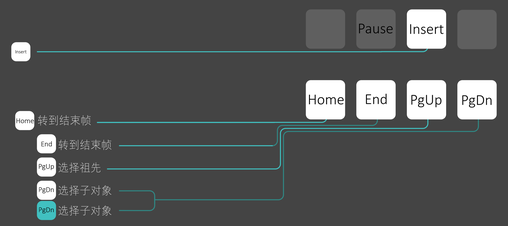

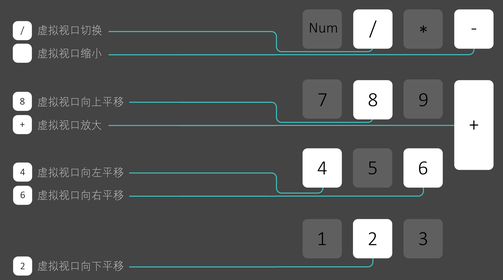

颜色说明

（也可能存在其他组合形式）

3ds Max 默认热键

热键图基于 Sebastian Pohl 的原始设计。

常规

- O 自适应降级切换
- V 克隆
- F 取回
- 8 环境对话框切换
- Esc 退出
- X 专家模式切换
- F1 帮助
- 0 锁定用户界面切换
- M 材质编辑器切换
- F11 MAXScript 侦听器
- N 新建场景
- O 打开文件
- Q 快速渲染
- F9 按上次设置渲染
- F10 渲染场景对话框切换
- Y 重做场景操作
- 0 渲染到纹理对话框切换
- Y 重做视口操作
- S 保存文件
- 选择锁定切换
- X 搜索所有操作
- I 间隔工具
- F12 变换输入对话框切换
- Z 撤消场景操作
- Z 撤消视口操作

视口背景

- B 背景锁定切换
- B 更新背景图像
- B 视口背景

视口

- R 弧形旋转视图模式
- C 从视图创建摄影机
- L 默认照明切换
- X 以透明方式显示切换
- W 最大化视口切换
- H 放置高光
- 4 聚光灯/平行光视图

视口缩放

- Z 最大化显示
- Z 所有视图最大化显示
- Z 所有视图最大化显示选定对象
- Z 放大两倍
- Z 缩放模式
- Z 缩小两倍
- W 缩放区域模式
- + 放大视口
- - 缩小视口

视口显示

- D 禁用视口
- 7 显示视口统计切换
- P 平移视图
- I 平移视口
- F2 明暗处理选定面切换
- F 显示安全框切换
- J 显示选择外框切换
- - 向下变换 Gizmo 大小
- + 向上变换 Gizmo 大小
- F3 线框/平滑 + 高光切换
- F4 查看带边面切换

视图

- B 底视图
- F 前视图
- L 左视图
- T 顶视图
- P 透视用户视图
- C 摄影机视图
- U 等距用户视图

选择

- A 对齐
- F 循环选择方法
- H 暂存
- N 法线对齐
- A 快速对齐
- Q 选择
- A 全选
- PgUp 选择祖先
- W 选择并移动
- E 选择并旋转
- R 选择并缩放
- H 按名称选择
- PgDn 选择子对象
- PgDn 选择子对象
- I 反选
- 选择锁定切换
- D 全部不选
- B 子对象选择切换

子层级

- 3 边界层级
- 2 边层级
- 5 元素层级
- 6 对象层级
- 4 多边形层级
- 1 顶点层级

编辑

- f8 限制平面周期
- F5 限制到 X 轴
- F6 限制到 Y 轴
- F7 限制到 Z 轴
- E 缩放循环
- Insert 子对象层级循环

时间

- N 自动关键点模式切换
- , 返回一个时间单位
- . 前进一个时间单位
- End 转到结束帧
- Home 转到开始帧
- K 设置关键点

捕捉

- A 角度
- S 循环活动捕捉类型
- S 循环捕捉打击
- P 百分比捕捉切换
- F2 捕捉到冻结对象切换
- S 捕捉切换
- F3 捕捉使用轴约束切换
- D 捕捉使用轴约束切换

显示/隐藏

- G 隐藏几何体切换
- G 隐藏栅格切换
- H 隐藏辅助对象切换
- L 隐藏灯光切换
- P 隐藏粒子系统切换
- S 隐藏捕捉切换
- W 隐藏空间扭曲切换

虚拟视口

（数字块）

- 2 虚拟视口向下平移
- 4 虚拟视口向左平移
- 8 虚拟视口向上平移
- 6 虚拟视口向右平移
- / 虚拟视口切换
- + 虚拟视口放大
- - 虚拟视口缩小