

# Горячие клавиши Maya

Материал из xrWiki

Горячие клавиши чувствительны к раскладке и к регистру. Нажатая Caps Lock имеет значение.

## Операции редактирования

| Зажатая клавиша | Нажатая клавиша | Выполняемое действие  |
|-----------------|-----------------|---|
| Ctrl            | z               | Edit->Undo (отменить последнее действие)                                |
| Ctrl            | y               | Edit->Redo (повторить последнее действие)                               |
| Shift           | G               | Повторить команду под курсором  |
| Ctrl            | d               | Edit->Duplucate (дублировать объект)                                    |
| Ctrl+Shift      | D               | Edit->Duplicate Special (дублировать объект со всеми атрибутами)        |
| Shift           | D               | Edit->Duplicate with Transform (дублировать, сохранив трансформации)    |
| Ctrl            | g               | Edit->Group (создать новую группу и поместить в неё выделенные объекты) |
|                 | p               | Edit->Parent (сделать родителем)  |
| Shift           | P               | Edit->Unparent (изъять из родительской ноды)                            |
| Ctrl            | x               | Edit->Cut (вырезать)  |
| Ctrl            | c               | Edit->Copy (копировать)   |
| Ctrl            | v               | Edit->Paste (вставить)  |

## Операции с файлами

| Зажатая клавиша | Нажатая клавиша | Выполняемое действие   |
|-----------------|-----------------|------------------------|
| Ctrl            | n               | File->New Scene        |
| Ctrl            | o               | File->Open Scene       |
| Ctrl            | s               | File->Save Scene       |
| Ctrl            | Shift+s         | File->Save Scene As... |
| Ctrl            | q               | File->Exit             |
| Ctrl            | r               | Создать референс файла |

## Моделирование

| Зажатая клавиша | Нажатая клавиша | Выполняемое действие   |
|-----------------|-----------------|--|
|                 | 1               | Стандартная отрисовка полигонального меша (без сглаживания)      |
|                 | 2               | Сглаженный меш плюс стандартная отрисовка в виде каркаса         |
|                 | 3               | Сглаженный меш   |
| Ctrl            | F9              | Конвертировать выделенный элемент полигонального меша в вертексы |
| Ctrl            | F10             | Конвертировать выделенный элемент полигонального меша в рёбра    |
| Ctrl            | F11             | Конвертировать выделенный элемент полигонального меша в полигоны |
| Ctrl            | F12             | Конвертировать выделенный элемент полигонального меша в UV       |

## Отображение объектов

| Зажатая клавиша | Нажатая клавиша | Выполняемое действие   |
|-----------------|-----------------|--|
| Ctrl            | h               | Скрыть выделенное (Display -> Hide -> Hide Selection)              |
| Shift           | H               | Отобразить выделенное (Display -> Show -> Show Selection)          |
| Ctrl+Shift      | H               | Отобразить скрытое последним (Display -> Show -> Show Last Hidden) |
| Alt             | h               | Display -> Hide -> Hide Unselected Objects                         |
| Shift           | I               | Show -> Isolate Select -> View Selected                            |

## Отрисовка во вьюпорте

| Нажатая клавиша | Выполняемое действие   |
|-----------------|--|
| 4               | Сетка (т.е. 3д-каркас) (Shading -> Wireframe)                                      |
| 5               | С шейдингом  |
| 6               | С шейдингом и текстурированием   |
| 7               | Освещать сцену всеми существующими источниками света (Lightning -> Use All Lights) |

## Операции с инструментами

| Зажатая клавиша | Нажатая клавиша | Выполняемое действие   |
|-----------------|-----------------|--|
|                 | q               | Инструмент выделения   |
|                 | w               | Инструмент перемещения   |
|                 | e               | Инструмент вращения  |
|                 | r               | Инструмент масштабирования   |
| Ctrl            | t               | Универсальный манипулятор  |
|                 | y               | Вернуться к предыдущему инструменту редактирования (кроме вышеперечисленных) |
|                 | =               | Увеличить размер манипулятора  |
|                 | -               | Уменьшить размер манипулятора  |
|                 | d               | Перемещать опорную точку объекта   |
|                 | Insert          | Перейти в режим редактирования опорной точки                                 |

## Привязки

| Нажатая клавиша | Выполняемое действие   |
|-----------------|--|
| x               | Привязка к сетке (нажать и удерживать)                                 |
| c               | Привязка к кривым (нажать и удерживать с зажатой средней кнопкой мыши) |
| v               | Привязка к точкам (вершинам) (нажать и удерживать)                     |

## Трансформации

| Зажатая клавиша | Нажатая клавиша | Выполняемое действие            |
|-----------------|-----------------|---------------------------------|
| Alt             | ↑               | Сдвинуть вверх на один пиксель  |
| Alt             | ↓               | Сдвинуть вниз на один пиксель   |
| Alt             | →               | Сдвинуть вправо на один пиксель |
| Alt             | ←               | Сдвинуть влево на один пиксель  |

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Горячие\\_клавиши\\_Maya&oldid=277](https://xray-engine.org/index.php?title=Горячие_клавиши_Maya&oldid=277)»

Категория:

Maya

- 
- Страница изменена 9 ноября 2016 в 10:34.
  - К этой странице обращались 28 332 раза.
  - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

-  GNU FDL  
FREE DOC  
LICENSE
-  Powered By  
MediaWiki