

Команда	Описание	Хоткей
Connect components	Делит выбранные эджи пополам, соединяет точки.	Ctrl+E
Insert edge loop tool	Добавляет в выбранном месте эдж луп	Ctrl+Alt+E
Bridge	Соединяет полигонами выбранные эджи	Ctrl+B
Fill Hole	Закрывает отверстия полигоном	Ctrl+C
Center Pivot	Выставляет пивот в центр объекта	Ctrl+F
Detach component	Отделяет фейсы, эджи, точки внутри объекта	Ctrl+X
Split Polygon tool	Более старый аналог мультиката. Позволяет вручную разрезать геометрию.	Alt+C
Frame Selected	Центрует камеру по выделенному объекту/компоненту	F
Group/Ungroup	Позволяет сгруппировать/разгруппировать несколько объектов	Ctrl+G/Shift+G
Repeat Last	Повторяет последнюю команду	G
Toggle Isolate Select	Скрывает/отображает неактивные объекты/компоненты	,
Hide/Unhide Selection	Скрывает/отображает выделенные объекты/компоненты	Ctrl+H/Shift+H
Hide Unselected Objects	Скрывает все объекты, кроме выделенных	Alt+H
Show Last Hidden	Включает отображение последних скрытых объектов	Ctrl+Shift+H
Duplicate	Создает копию объекта	Ctrl+D
Duplicate with transform	Создает копию объекта и повторяет трансформацию при копировании	Shift+D
Duplicate Special	Создает копию/инстанс с дополнительными настройками	Ctrl+Shift+D
Attribute Editor/Channel Box	Переключение между Attribute Editor и Channel Box	Ctrl+A
Select all	Выбирает все объекты/компоненты	Ctrl+Shift+A
Invert Selection	Инвертирует выделение	Ctrl+Shift+I
Grid/Point/Edge Snap	Привязка по сетке, вертексам, эджам/кривым	X/C/ V
Edit Pivot	Позволяет менять положение и ориентацию пивота	D

Контекстные меню (содержание которых зависит от выбранного компонента) вызываются с помощью комбинаций: Shift+Пр. кн. мышки, Ctrl+Shift+Пр.кн. и Ctrl+Пр.кн. мышки.