

# Rhino Keyboard Shortcuts

By *Hsiao* ( 0805 )

## 更新2015.8.5

---

新增别名：EB 指令为 \_EndBulge， 在保持曲线两端的切线方向或者曲率不变的情况下调节曲线造型

新增别名：WT 指令为 \_weight， 查询和更改控制点的权重

更改别名：W 指令为 \_What， 查看物件的属性

新增快捷键：Ctrl+0 指令为\_CommandHistory， 调出命令历史

该次更新已经在命令旁注解，如 *WT\**，可以选择重新导入所有快捷键配置文件（新版后缀0805），如果熟悉快捷键等设置原理，也可以自行手动添加和更新。



Rhino5-options  
-Shaper3d\_With  
Keyboard  
Ver0805

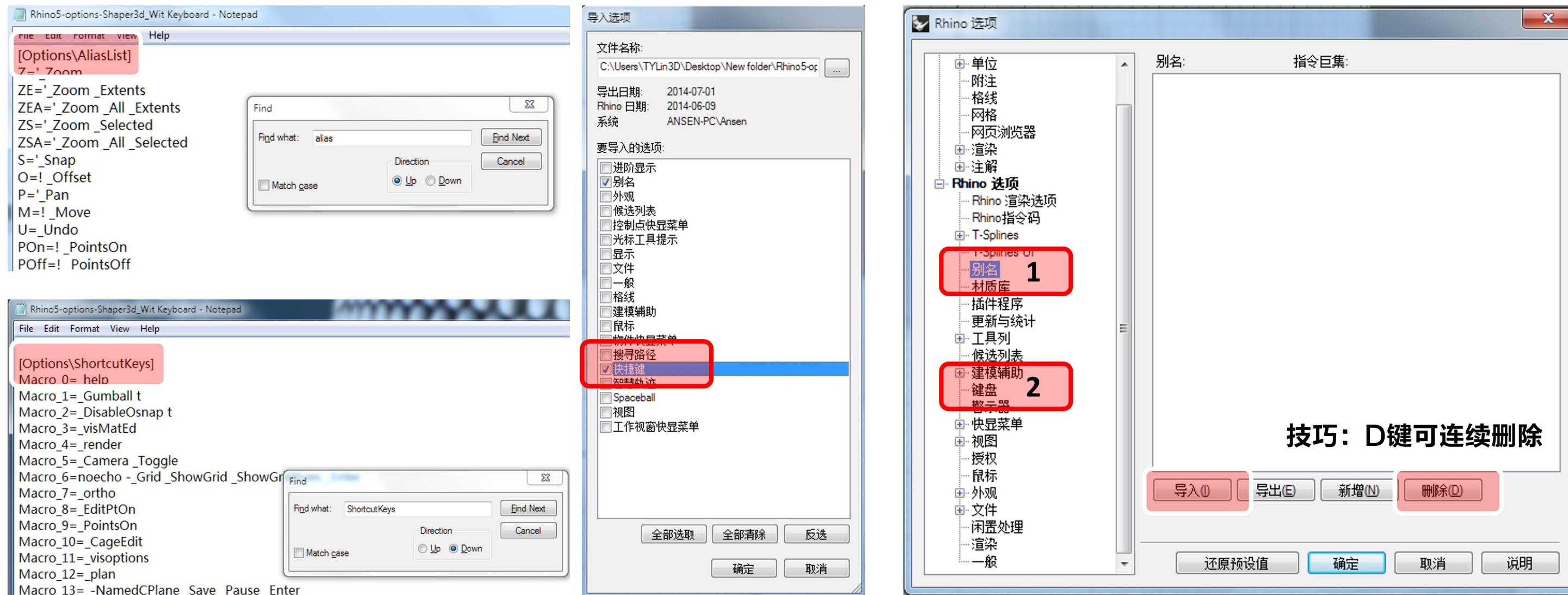


Alias\_Hsiao\_V08  
05



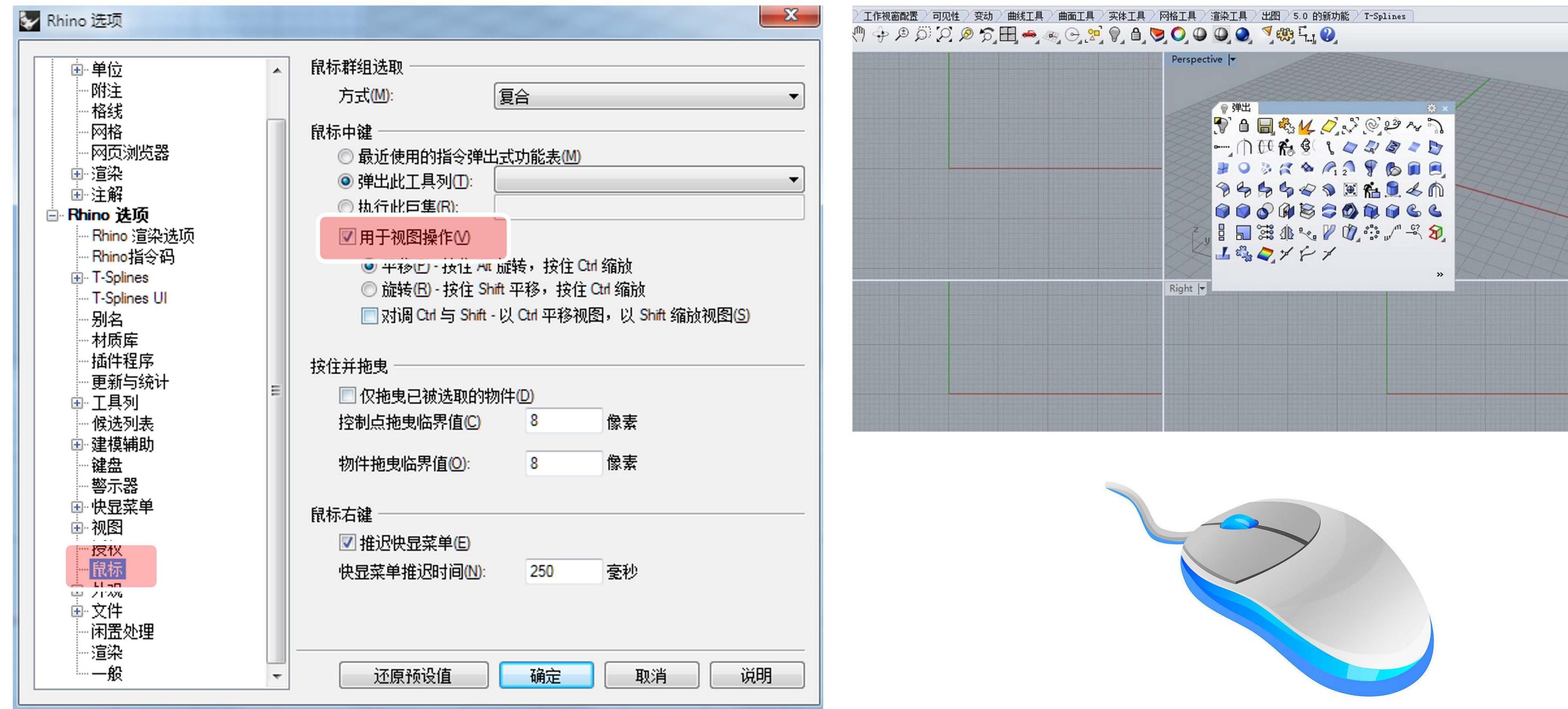
## Part I: Installation / 安裝

**1.方法：别名和快捷键均存储于可导出的Rhino配置文件；但同时导入别名和快捷时，别名导入无效。因此建议先清空①、②处设置，然后导入文件③，记得只勾选快捷键一项；然后在①处单独导入新的别名文件④。**



**2.说明：别名和快捷键全部基于CAD快捷键和使用习惯。如果有更好建议，最后有我的联系方式，感谢您的指导。**

**3.关于鼠标中键的取舍：**对于非CAD用户而言，也许Rhino的中键是一个不错的选择。但是面板大了，仍旧需要寻找命令按钮的时间，我在此基于CAD使用习惯，设置**取消鼠标中键菜单**，恢复到CAD中的**Pan视图移动功能**，配合本文系列快捷键，效率还不错。当然，此项设置仁者见仁，所以仅给出设置方法。



## Part II: Rhino Alias / 别名 (212个)



**2D** Make2D /将几何物件投至到工作平面建立 2D 图面



**A** Arc /画出一条圆弧曲线



**A1** Arc(s) /以起终点画出一条圆弧



**AA** Area /求封闭平面曲线、曲面、多重曲面或网格的面积



**AAC** AreaCentroid /求曲面、多重曲面、网格或封闭的平面曲线的面积重心坐标



**AAM** AreaMoments /求曲面、多重曲面、网格或封闭的平面曲线的世界坐标面积惯性力矩与轴向



**AL** Align /以物件的边框方块对齐物件



**ANG** Angle /回报两个方向或两组平直物件的夹角



**AR1** Array /将物件的副本以列、栏、层 (X、Y、Z) 的方式排列



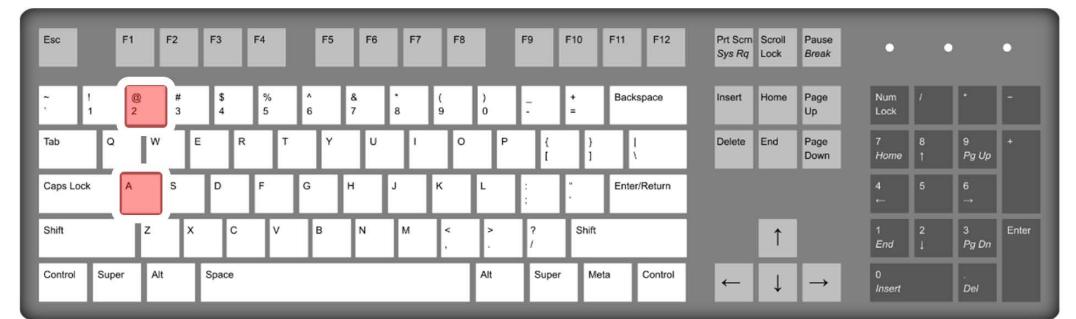
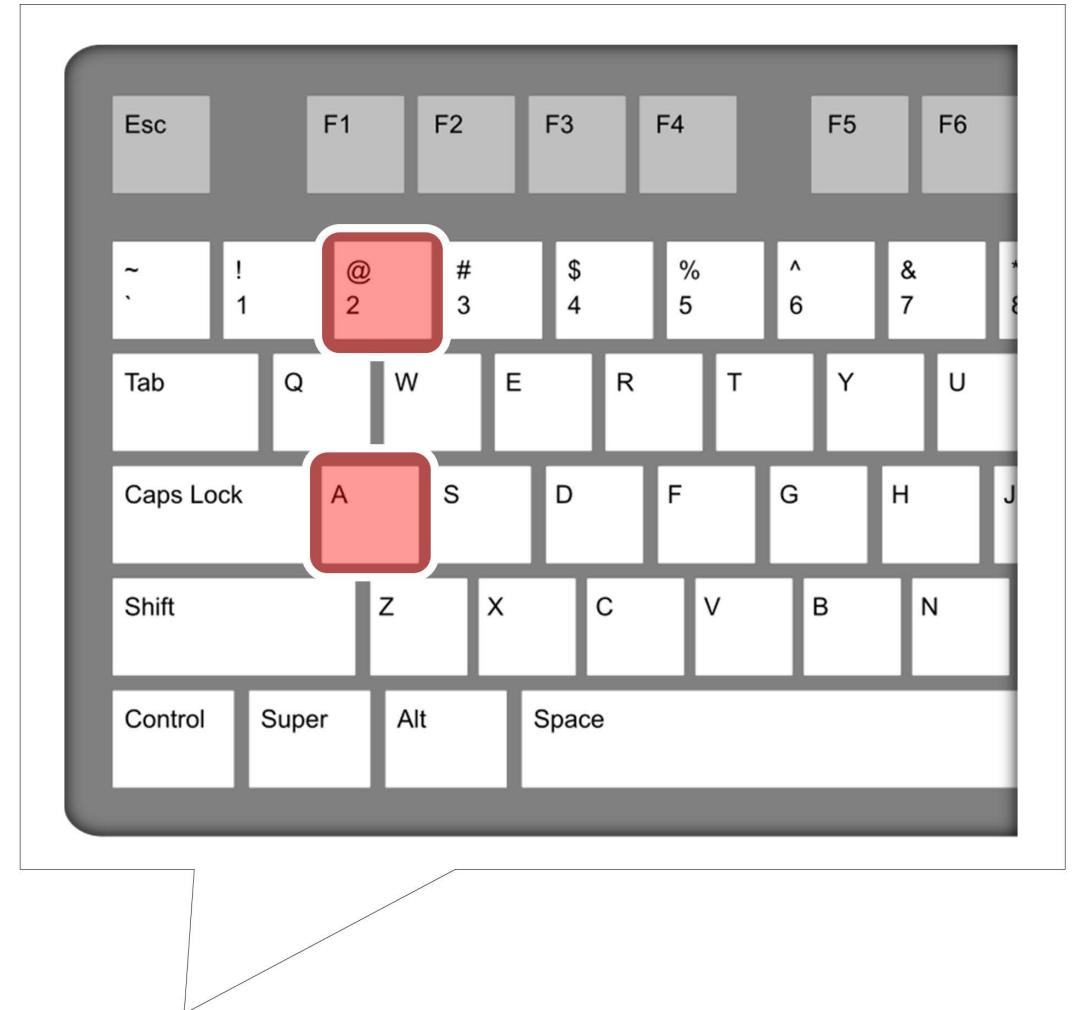
**AR2** ArrayLinear /在单一方向上等间距复制物件



**AR3** ArrayPolar /绕着指定的中心点摆放物件的复本



**AR4** ArrayCrv /沿着曲线以固定间距摆放物件复本



MAKES RHINO MORE EFFICIENT.



**B** Block /创建快



**B1** BooleanUnion /减去选取的多重曲面或曲面交集的部分



**B2** BooleanDifference /以一组多重曲面/曲面减去另一组多重曲面/曲面与它交集的部分



**B3** BooleanIntersection /减去两组多重曲面/曲面未交集的部分



**B4** BooleanSplit /从第一组多重曲面减去它与第二组多重曲面交集的部分



**BA** Sphere /建立一个球体



**BB** BoundingBox /建立一个可以容纳选取的物件的立方体 (多重曲面) 或矩形 (多重曲线)



**BC** BlendCrv /在两条曲线或曲面边缘之间建立可以动态调整连续性的混接曲线



**BD** Blend /在兩條曲線之間建立平滑的混接曲線



**BE** BlockManager /管理模型里的图块



**BO** Box /建立一个立方体



**BR** Split /以一个物件分割另一个物件



**BRE** SplitEdge /在指定点分割曲面边缘



**BS** BlendSrf /在两个曲面之间建立混接曲面



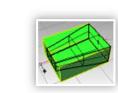
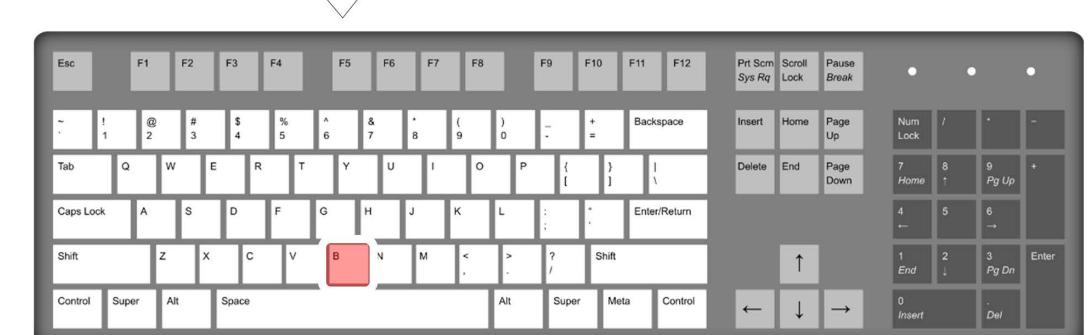
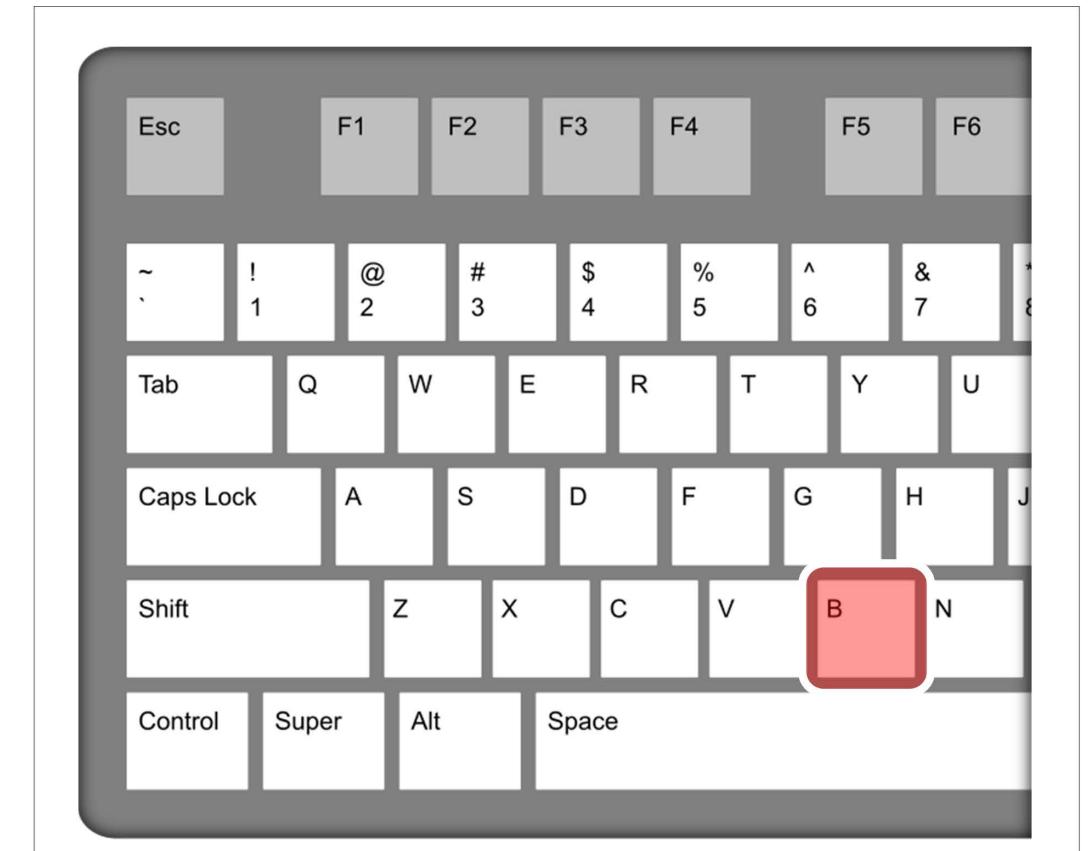
**BX1** Twist /绕着一个轴线扭转物件



**BX2** Bend /沿着骨干做圆弧弯曲



**BX3** Shear /将物件倾斜某个角度

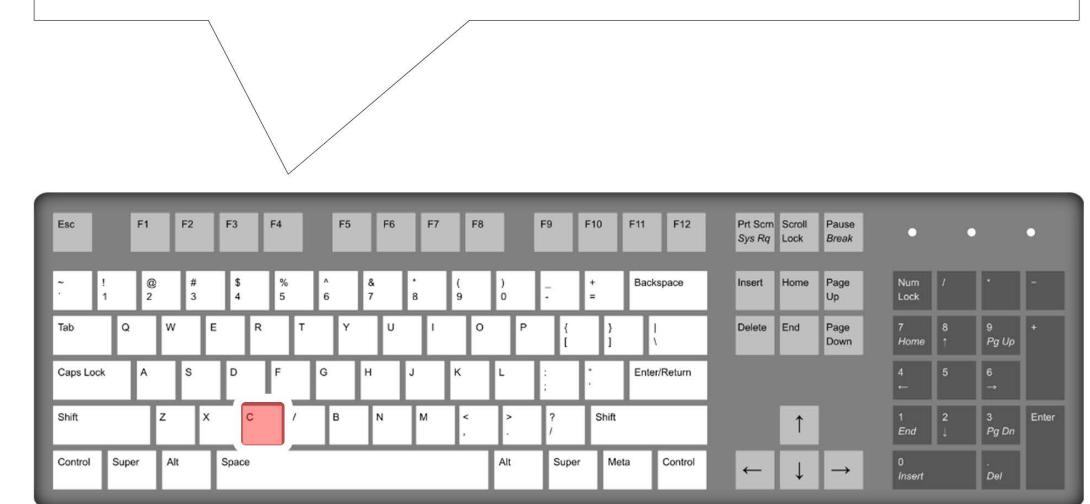
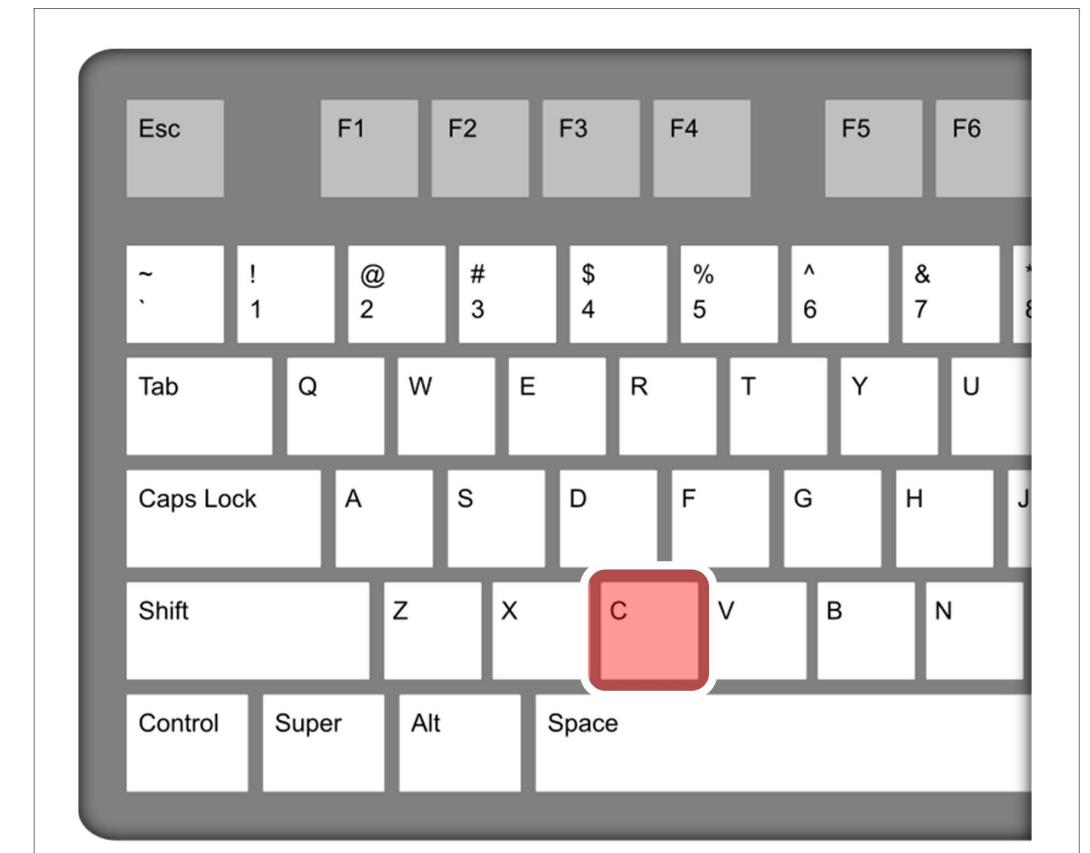


**BX4** Taper /将物件沿着指定轴线做锥状变形



**BX5** Slop /以球体为参考物件将物件包覆到曲面

	<b>C</b> Circle /以中心点和半径画一个圆		<b>CH1</b> Chamfer /线倒斜角
	<b>C1</b> Circle(t) /画一个圆相切于两条曲线		<b>CH2</b> ChamferSrf /面倒斜角
	<b>C2</b> Circle(p) /以两点画一个圆		<b>CH3</b> ChamferEdge /体倒斜角
	<b>C2B</b> ConvertToBeziers /转化为贝塞尔曲线		<b>CK</b> Check /检查错误
	<b>C2V</b> Crv2View /从两个视图的平面曲线建立一条 3D 曲线		<b>CN</b> Conic /画出一条圆锥截面线
	<b>C3</b> Circle(o) /以三点画一个圆		<b>CO</b> Copy /复制选取的物件
	<b>C4</b> Circle(a) /画一个环绕曲线上的圆		<b>CP</b> ClippingPlane /创建一个截平面
	<b>CA</b> CurvatureAnalysis /分析曲面的曲率		<b>CT</b> Contour /等距从面创建断面线
	<b>CAP</b> Cap /以平面填补曲面或多重曲面上边缘为平面的洞		<b>CY</b> Cylinder /建立一个圆柱体
	<b>CB</b> CurveBoolean /修剪、分割、组合有重叠区域的曲线		<b>C2F</b> -ViewCaptureToFile(b) /高清截图
	<b>CD</b> ChangeDegree /变更曲线或曲面的阶数		
	<b>CDI</b> CrvDeviation /求两条曲线之间的最大与最小距离		
	<b>CE</b> CrvStart&CrvEnd /在曲线的起(终)点放置点物件		
	<b>CG</b> CurvatureGraph /使用曲率图形分析曲线或曲面的曲率		





**D** DocumentPropertiesPage(d) /文件的尺寸标注属性



**D1** DupEdge /将曲面的边缘复制为曲线



**D2** DupBorder /将曲面、多重曲面、剖面线或网格的边框复制为曲线



**D3** DupFaceBorder /复制多重曲面中个别曲面的边框为曲线



**D4** ExtractIsocurve /抽离曲面上指定位置的结构线为曲线



**D5** ExtractWireframe /将曲面、多重曲面的所有结构线或网格的所有边缘抽离建立曲线



**D6** Silhouette /建立选取的曲面或多面体的轮廓线



**DAL** DimAligned /建立与两个点平行的直线尺寸标注



**DAN** DimAngle /从圆弧、两条直线或指定三点标注角度



**DDI** DimDiameter /标注曲线的直径



**DI** Distance /求两个指定点之间的距离



**DIA** Diameter /查询一条曲线上指定点的直径



**DIV** Divide /等分曲线



**DLI** Dim /建立水平或垂直的直线尺寸标注



**DOR** DimOrdinate /标注 X 或 Y 座标



**DPA** DimCreaseAngle /标注平面间角度



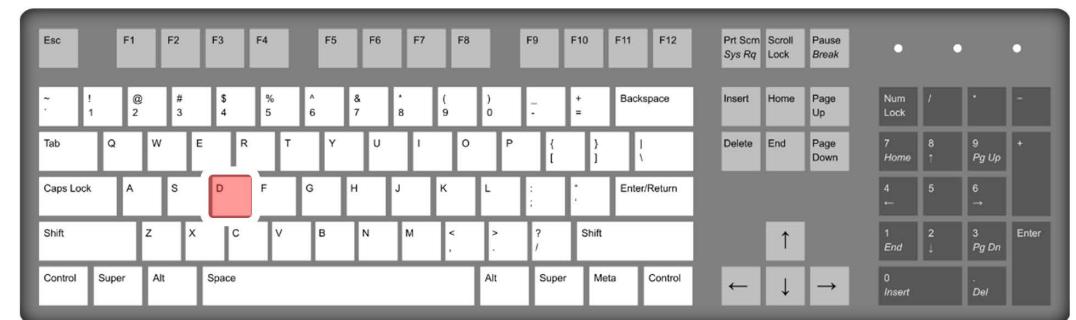
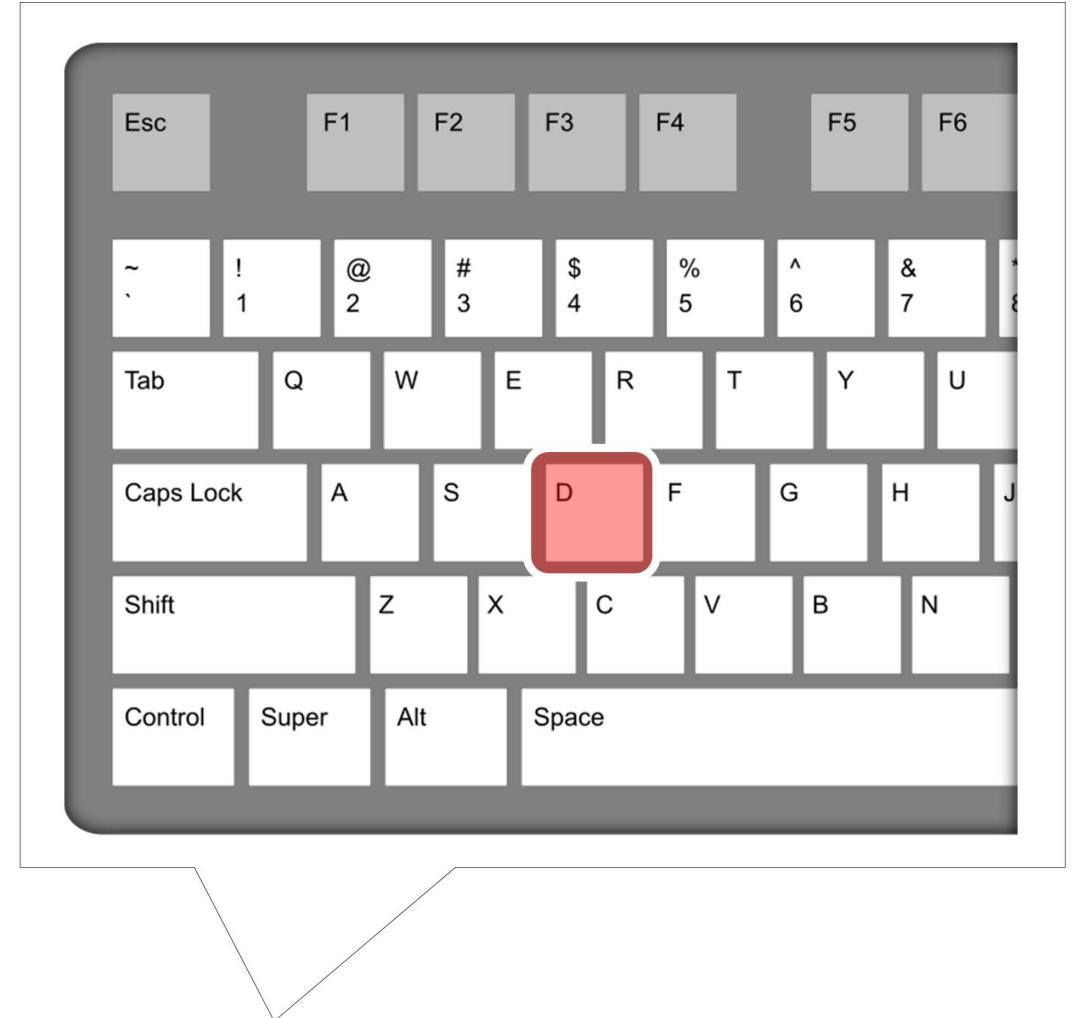
**DR** Dir /显示与编辑物件的方向



**DRA** DimRadius /标注圆或圆弧的半径

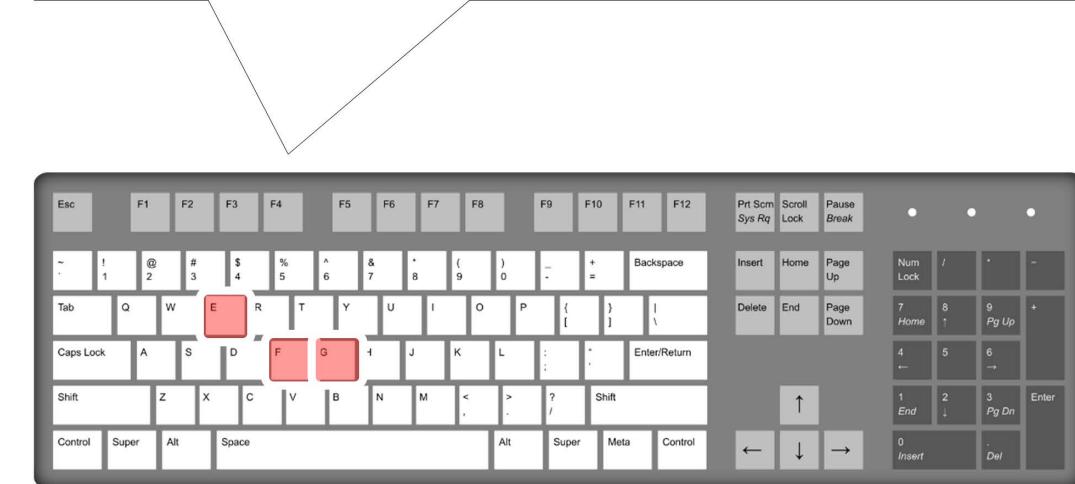
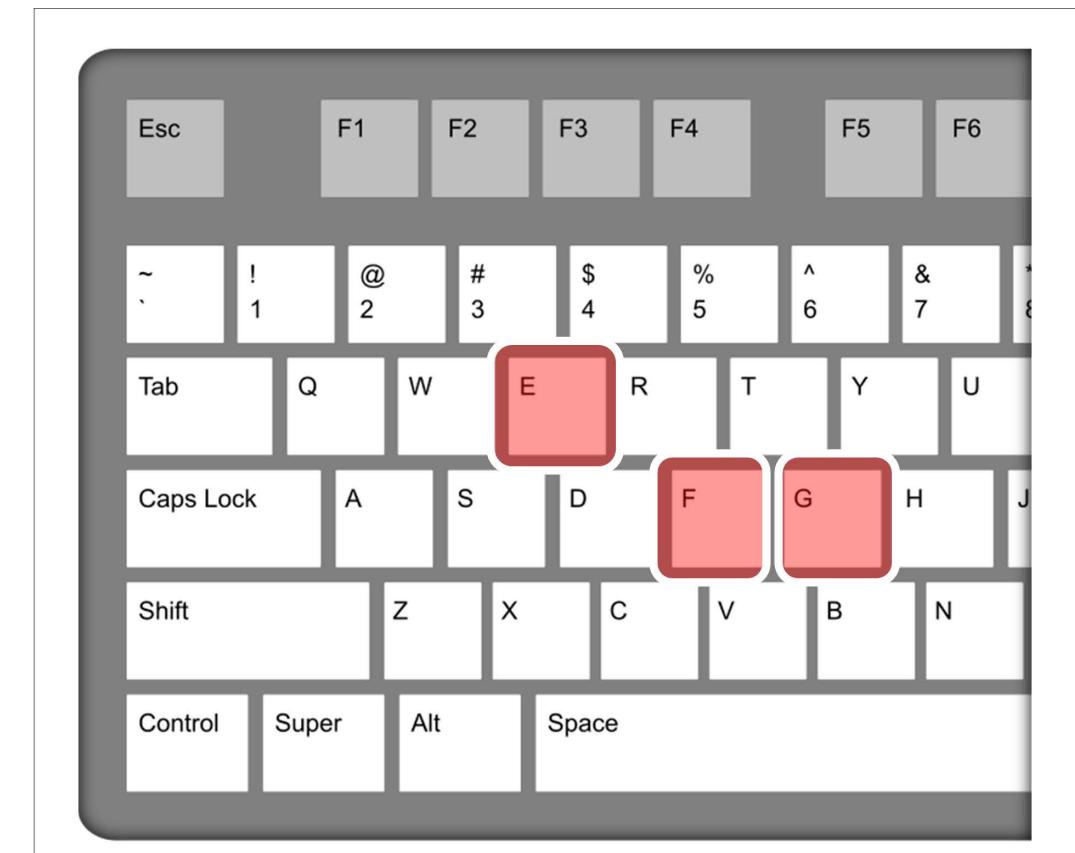


**DT** Dot /建立注解点



	<b>E</b> Delete /删除选取的物件
	<b>EB*</b> EndBulge /调整曲线形状但维持连续性
	<b>d</b> PropertiesPage(t) /编辑文本
	<b>EL</b> Ellipse /建立椭圆形曲线
	<b>EM</b> EMap /环境贴图模式查看表面平滑度
	<b>ES</b> EdgeSrf /以两条、三条或四条曲线建立曲面
	<b>ETS</b> ExtractSrf /复制或分离多重曲面的个别曲面
	<b>EX</b> Extend /延长一条曲线
	<b>EXS</b> ExtendSrf /移动曲面的边缘将曲面延长
	<b>F</b> Fullscreen /切入到全屏模式 (配合-f fullscreen)
	<b>F1</b> Fillet /线倒角
	<b>F2</b> FilletSrf /面倒角
	<b>F3</b> FilletEdge /体倒角
	<b>FC</b> FitCrv /阶数与公差重建曲线
	<b>FI</b> Fin /曲面曲线以法线方向或正切的方向挤出

	<b>FL</b> Flip /反转曲线的方向或曲面的法线方向
	<b>FW1</b> Flow /曲线流动
	<b>FW2</b> FlowAlongSrf /曲面流动
	<b>G</b> Group /物件成组
	<b>G1</b> Sweep1 /单轨扫掠
	<b>G2</b> Sweep2 /双轨扫掠
	<b>G4</b> AddToGroup /加入群组
	<b>G5</b> RemoveFromGroup /移出群组
	<b>GC</b> GCon /曲线间几何连续性判定
	<b>GN</b> SetGroupName /群组名称





**H** Hatch /图案填充



**HX** Helix /创建一条弹簧线



**I** Insert /插入图块或导入外部文件



**IK** InsertKnot /在曲线或曲面上插入节点



**IS** Intersect /求两条曲线或两个曲面交集



**IS2** IntersectTwoSets /两组物件间交集



**J** Join /组合物体



**JF** MergeFace /多重曲面相邻共面平面合并



**JS** MergeSrf /合并两个曲面的未修剪边缘成单一曲面



**L** Line /建立单一线段直线



**L1** Line(b,p) /曲线某点法向建立直线



**L2** Line(a) /角度建立直线



**LE** Leader /建立有箭头及可附加文字的注解引线



**LEN** Length /曲线或边缘的长度



**LI** List /列出选取的物件的详细资料结构



**LO** Loft /建立一个通过数条断面曲线的放样曲面



**LT** SetLinetype /设定选取的曲线的线型



**M** Move /移动物体



**M2N** MeshToNURB /网格转 NURBS



**MA** MatchProperties /属性刷子



**MF** MoveFace /移动多重曲面的面



**MI** Mirror /以镜像复制物件



**MT** Match /衔接曲线



**MS** MatchSrf /衔接曲面



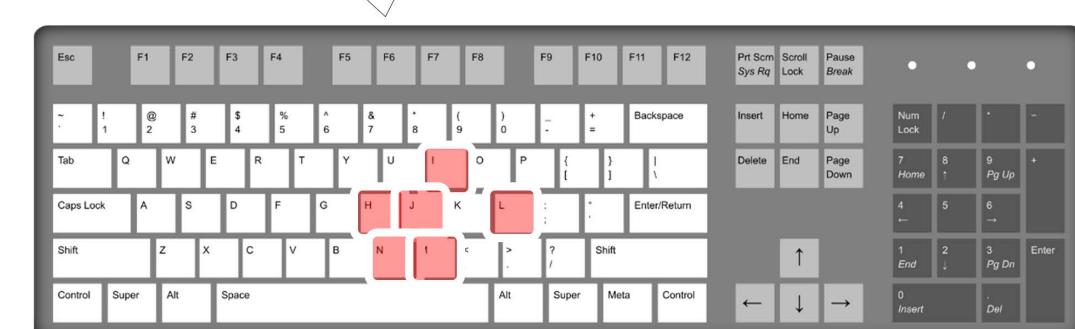
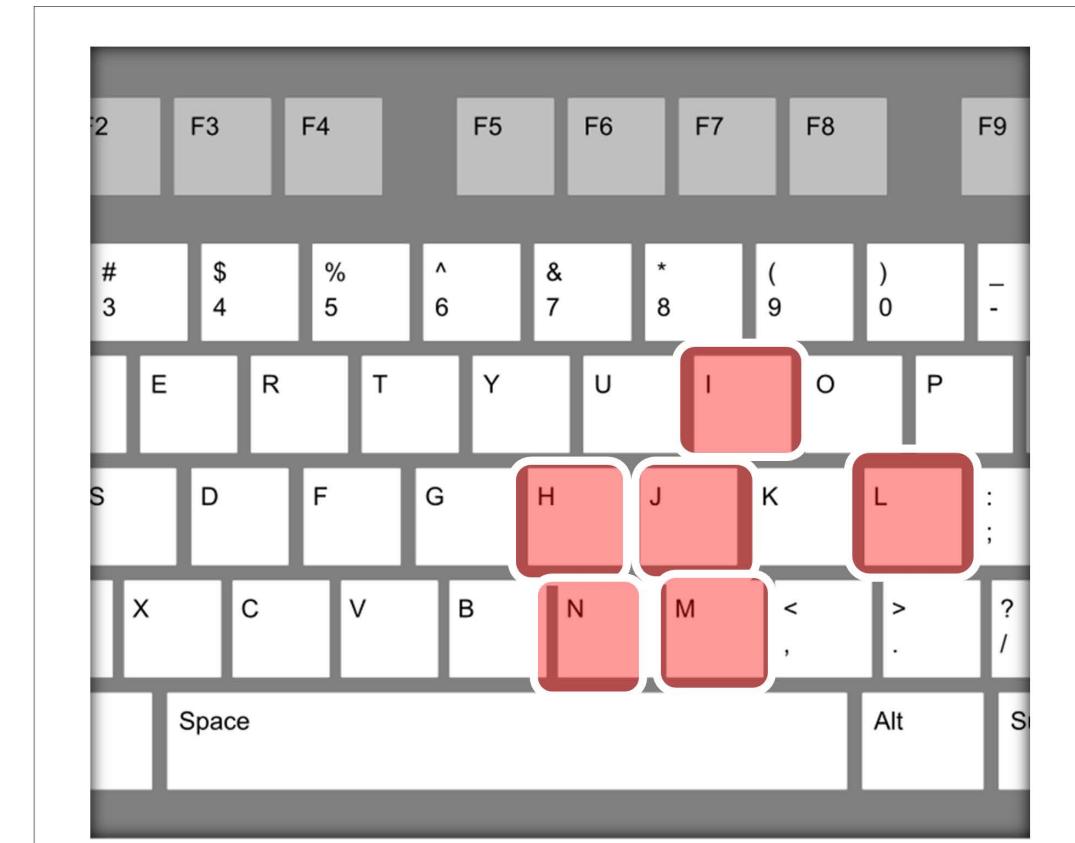
**MV** Detail /布局开窗



**N** Notes /文件附注



**NS** NetworkSrf /网状交织的曲线建立曲面



 **O** Offset /曲线偏移

 **OC** OffsetCrvOnSrf /曲面上曲线偏移复制

 **OP** Options /设置

 **OR** Orient /两点定位

 **OR3** Orient3Pt /三点定位

 **OS** OffsetSrf /曲面偏移

 **P** Print /打印

 **P1** SrfPt /指定三或四角建立曲面

 **P2** Plane/两点建立矩形平面

 **P3** Plane(p) /三点建立矩形平面

 **P4** PictureFrame /帧平面

 **PA** Parabola /抛物线

 **PI** Pipe /沿着曲线建立圆管曲面

 **PJ** Project /物件往工作平面的方向投影



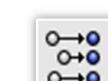
**PL** Polyline /多重直线或多段线



**PO** Points /绘点



**POL** Polygon /多边形



**PP** SetPt /点拍平



**PS** PlanarSrf /平面封闭曲线封面



**PT** Patch /嵌面工具



**PU** Pull /以曲面法线方向将物件拉回曲面



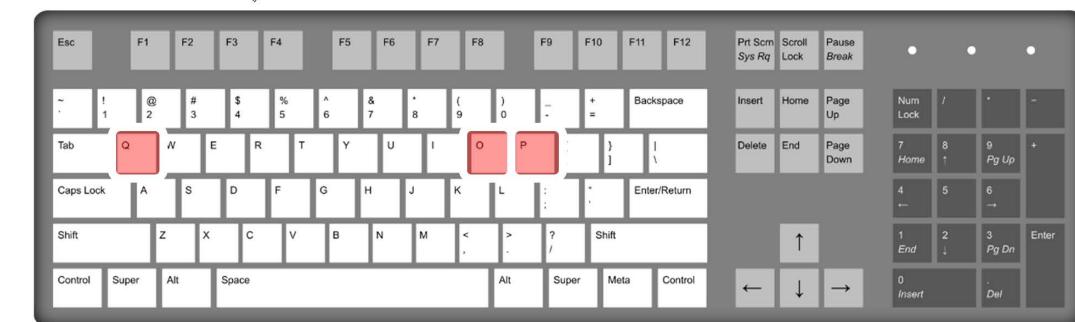
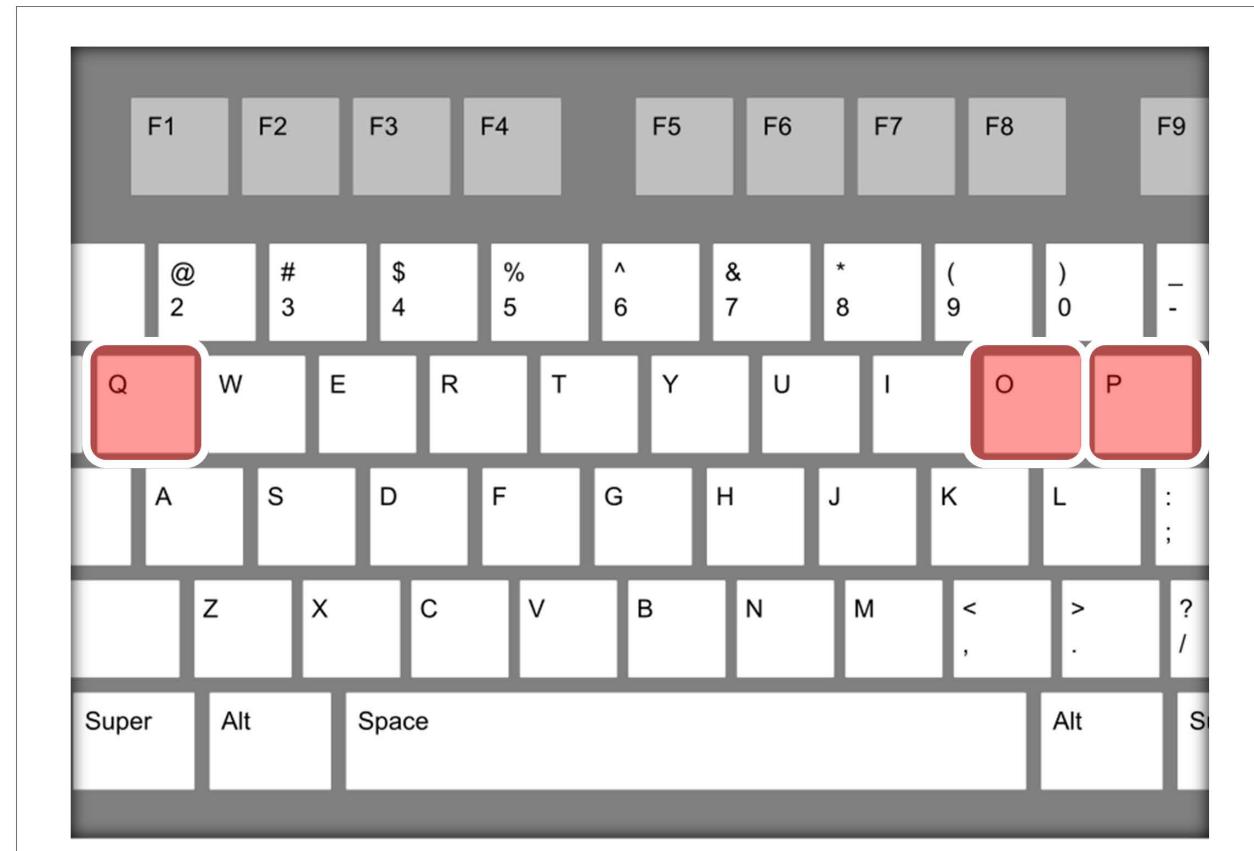
**Q** Pan /手移动视图



**Q1** InterpCrv /多点画线



**Q2** Pan /控制点曲线





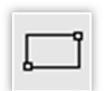
**RAD** Radius /查询曲线上点的半径



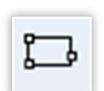
**RB** Rebuild /重建曲线或曲面



**RC1** Rectangle(c) /中心点创建矩形



**RC2** Rectangle /两点创建矩形



**RC3** Rectangle(p) /三点创建矩形



**RC4** Rectangle(r) /创建圆角矩形



**RO** Rotate /二轴旋转



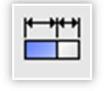
**RO3** Rotate3d /三轴旋转



**RR** RailRevolve /沿着路径旋转



**RV** Revolve /旋转成型



**S** Stretch /延展物件



**SO** SelDup /选取重复的物体



**S1** SelPt /选取点



**S1U** SelU /选取U向控制点



**S1V** SelV /选取V向控制点



**S2** SelCrv /选取曲线



**S3** SelSrf /选取曲面



**S4** SelPolySrf /选取多重曲面



**S5** SelName /以名称选取



**S6** SelGroup /以群组名称选取



**S7** SelColor /以颜色来选取



**SA** SaveAs /另存为



**SAA** IncrementalSave /递增保存



**SC1** Scale1D /单轴缩放



**SC2** Scale2D /双轴缩放



**SC3** Scale3D /三轴缩放



**SD** SetObjectDisplayMode(m) /单独改变物体显示模式



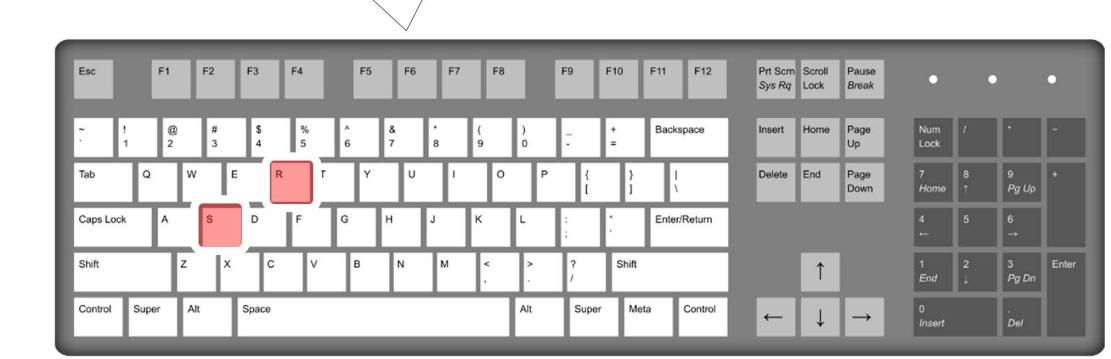
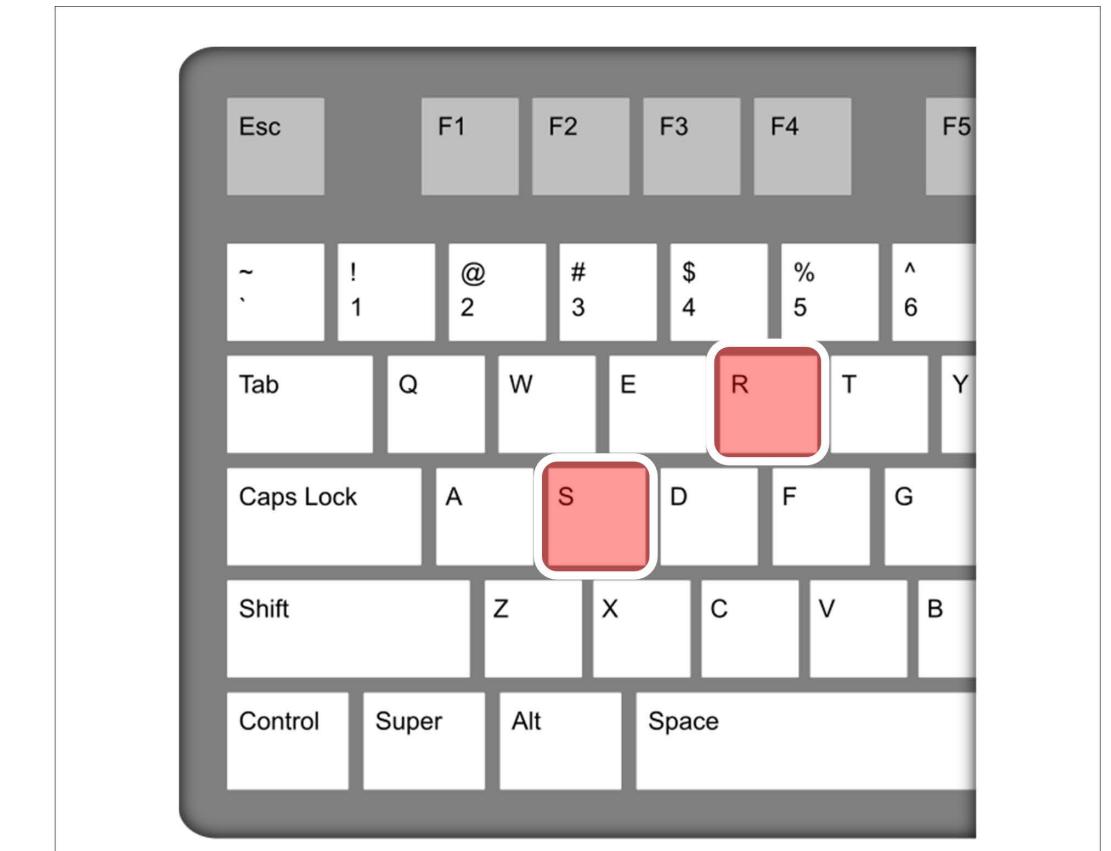
**SE** ShowEdges /显示曲面边缘。



**SM** Smash /展开双曲率曲面



**SO** SoftMove /不等量软移动



**SP** Spiral /画一条螺旋线

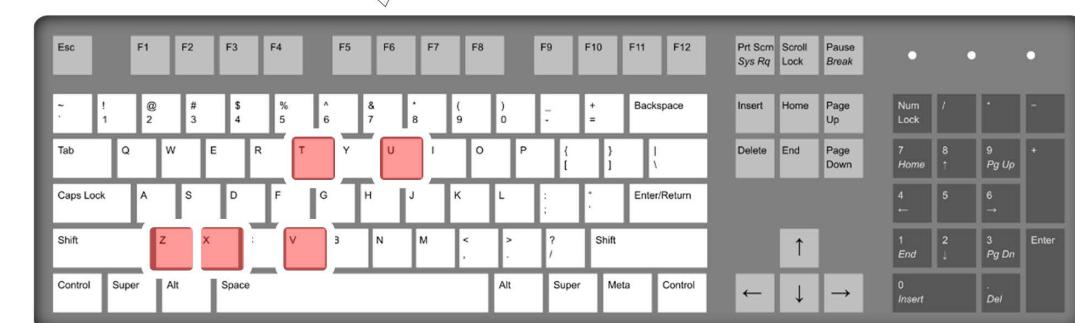
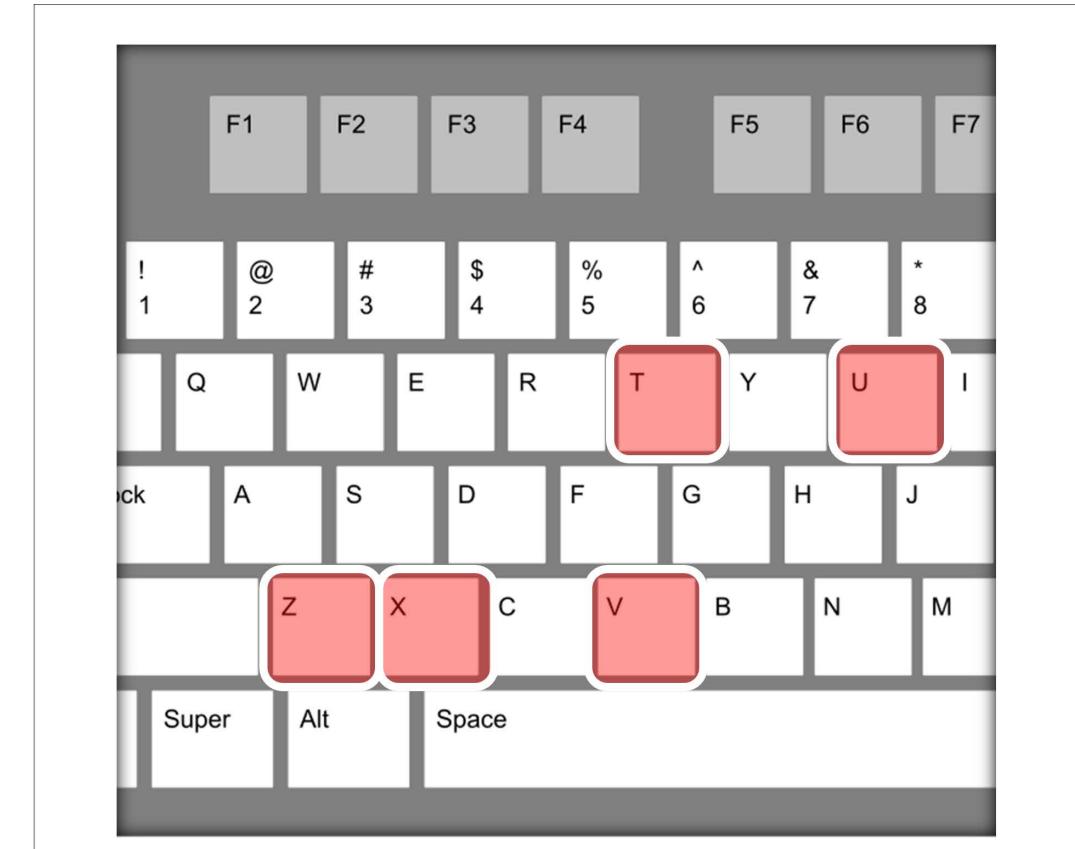


**ST** Split /分割物件



**STS** ShrinkTrimmedSrf /缩回曲面

TEXT

**T** Text /建立注解文字方块**T1** ExtrudeCrv /建立注解文字方块**T2** ExtrudeSrf /曲面单一方向挤出实体**T3** ExtrudeCrvAlongCrv /曲线沿曲线挤出曲面**T4** ExtrudeSrfAlongCrv /曲面沿曲线挤出实体**T5** ExtrudeCrvTapered /曲线建立锥状曲面**T6** ExtrudeCrvToPoint /曲线至点建立锥状曲面**TB** Turntable /旋转观察**TC** TweenCurves /曲线间等分建立曲线**TR** Trim /修剪物体**TS** TweenSurfaces /曲面间均分曲面**TU** Tube /建立空心圆柱体**UG** Ungroup /组解散**US** UnrollSrf /摊平可展开的曲面**UT** Untrim /取消修剪**VV** Volume /查询体积**VVC** VolumeCentroid /体积重心**VVM** VolumeMoments /重心矩**W\*** What /查看物件的属性**WT\*** Weight /查询和更改控制点的权重**X** Explode /炸开**XL** Line(b) /射线**Z** Zoom /框缩放**ZA** Zoom(e) /所有视图最大化物体**ZBA** Zebra /斑马纹分析**ZE** Zoom(e) /当前视图最大**ZP** UndoView/返回上一次视图**ZS** Zoom(e) /当前选择物体最大化

## Part III: Keyboard / 键盘组合键



MAKES RHINO MORE EFFICIENT.

**【F1】帮助**

**【F2】打开/关闭操作轴**

**【F3】打开/关闭物件锁点**

**【F4】V-Ray材质设置**

**【F5】渲染**

**【F6】打开/关闭摄像机**

**【F7】打开/关闭轴网**

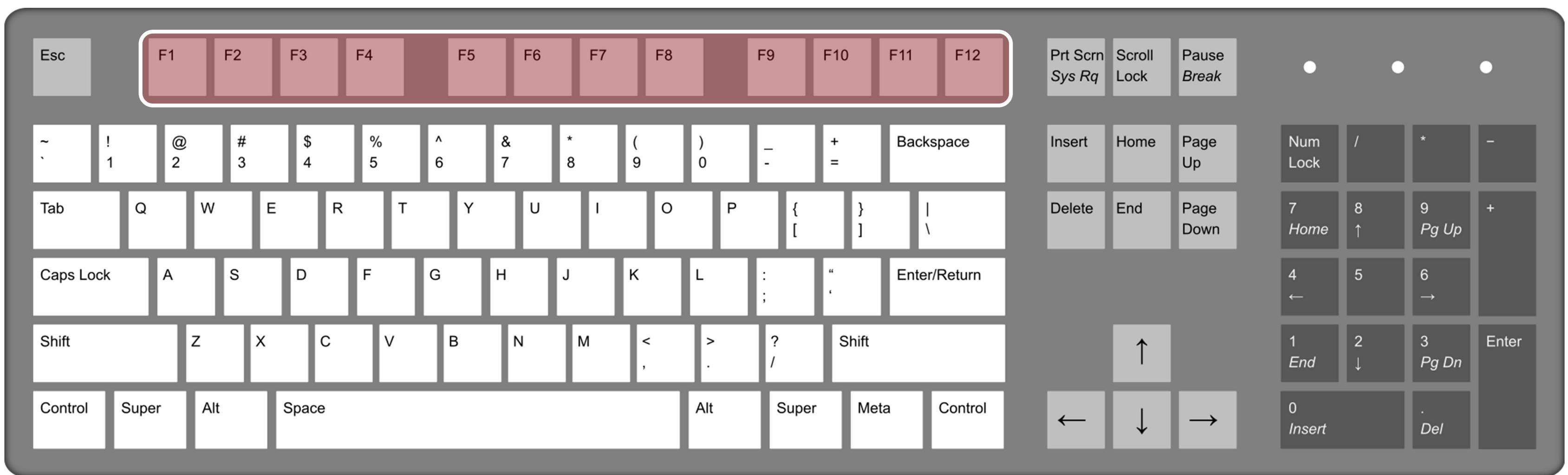
**【F8】打开/关闭正交**

**【F9】打开/关闭编辑点**

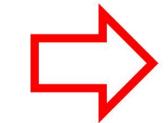
**【F10】打开/关闭控制点**

**【F11】打开/关闭控制器**

**【F12】V-Ray选项设置**



**【CTRL+W】** 定义一个工作平面



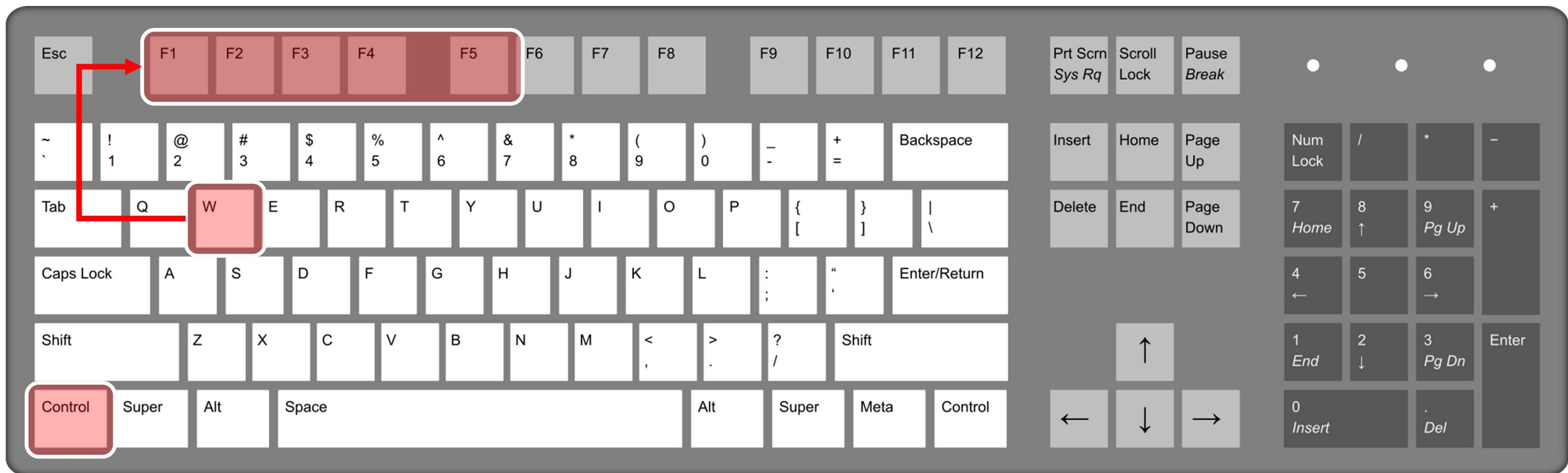
**【CTRL+F1】** 调用刚定义的工作平面

**【CTRL+F2】** 命名刚定义的工作平面

**【CTRL+F3】** 恢复透视视图

**【CTRL+F4】** 恢复世界坐标

**【CTRL+F5】** 切换到工作平面管理面板



全(Q)部显示

导出所选物体 反向选择 选择最后建立的物体(last)

重做 解锁 导入 打开 前一次选择

全选

保存

最大(D)化视图

前置物体

撤销

剪切

复制

粘贴 不(B)再隐藏

新建文件 图层管理

显示某物件



锁定

反向锁定

解(J)锁物体

隐藏

隔(G)离所选

**【CTRL+0】\* 查看命令历史**

**【CTRL+1】查看物体属性**

**【CTRL+2】线框模式**

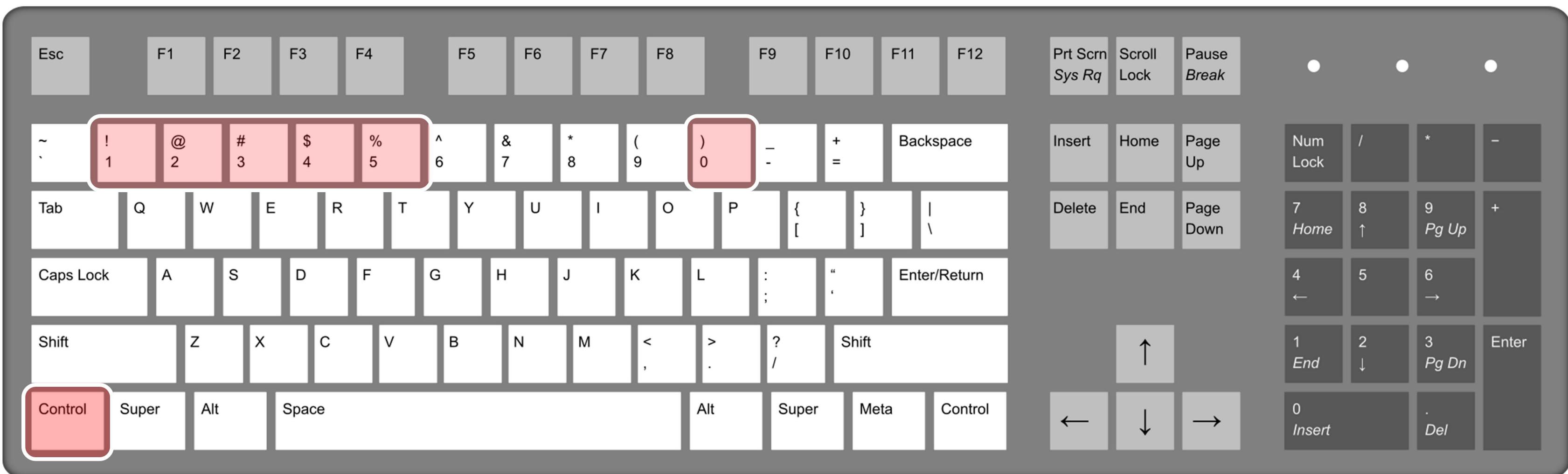
**【CTRL+3】着色模式**

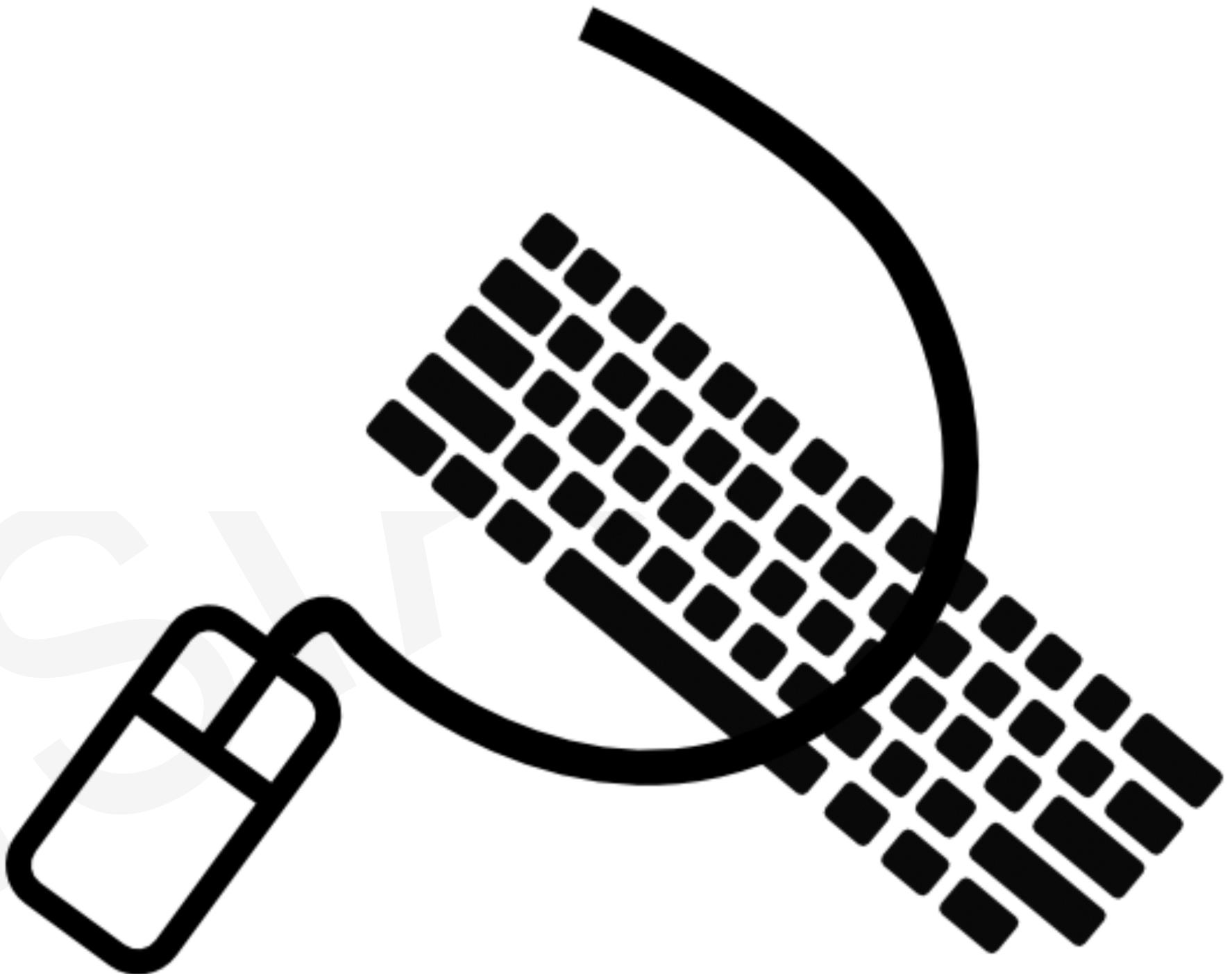
**【CTRL+4】渲染模式**

**【CTRL+5】半透明模式**

**【CTRL+6】白色素描模式**

**【CTRL+7】法向检测模式**





Contact Me

---

QQ: 51012820

EMAIL: [hsiaoscape@qq.com](mailto:hsiaoscape@qq.com) /点击发送邮件，以反馈您的宝贵建议给我