

# Горячие клавиши.

Обратите внимание, что для Mac OS Ctrl заменяется на Cmd.

Настройки для отрисовки объектов во Viewport	
1	Стандартная отрисовка полигонального меша - без сглаживания
2	Отрисовка полигонального меша с небольшим сглаживанием
3	Отрисовка полигонального меша с большим сглаживанием
4	Отображение только каркаса. По другому вызвать можно через Shading -> Wireframe
5	Отрисовка во viewport с тенями (Shading)
6	Отрисовка во viewport с тенями (Shading) и текстурами (Textures)
7	Освещать сцену во viewport всеми существующими источниками света. По другому можно найти Lightning -> Use All Lights
Отображение объектов (Показать, Скрыть)	
Ctrl + H	Скрыть объекты
Alt + H	Скрыть не выбранные объекты
Shift + I	Изолировать выбранные объекты
Ctrl + Shift + H	Показать последний скрытый объект
Shift + H	Показать выбранные объекты
Операции редактирования	
Ctrl + C	Копировать объект. По другому можно сделать Edit->Copy
Ctrl + X	Вырезать объект. По другому можно сделать Edit->Cut
Ctrl + D	Дублировать объект. По другому можно сделать Edit->Duplicate
Ctrl + Shift + D	Дублировать объект со специальными атрибутами. По другому можно сделать Edit->Duplicate Special
Shift + D	Дублировать объект сохранив возможность трансформации. По другому можно сделать Edit->Duplicate with Transform
Ctrl + G	Сгруппировать выделенные объекты в новую группу. По другому можно сделать Edit->Group
p	Сделать объект родительской нодой
Ctrl + V	Вставить объект. По другому можно сделать Edit->Paste
Ctrl + Y	Вернуть действие. По другому можно сделать Edit->Redo
Ctrl + Z	Отменить действие. По другому можно сделать Edit->Undo

G	Повторение последнего действия
Shift + G	Повторить команду под курсором
Shift + P	Изъять из родительской ноды. По другому можно сделать Edit->Unparent
Ctrl + Q	Выход. По другому можно сделать File->Exit
Ctrl + N	Создать новую сцену. По другому можно сделать File->New Scene
Ctrl + O	Открыть сцену. По другому можно сделать File->Open Scene
Ctrl + S	Сохранить сцену. По другому можно сделать File->Save Scene
Ctrl + Shift + S	Сохранить сцену как. По другому можно сделать File->Save Scene As...
Space (удерживать)	Вызов Marking menu
Space	Переключение экранов
<b>Операции моделирования</b>	
Ctrl + F9	Преобразовать выделенный элемент полигонального меша в вершины
Ctrl + F10	Преобразовать выделенный элемент полигонального меша в ребра
Ctrl + F11	Преобразовать выделенный элемент полигонального меша в грани
Ctrl + F12	Преобразовать выделенный элемент полигонального меша в UV
Page down	Снижает уровень сглаживания полигонального меша
Page Up	Увеличивает уровень сглаживания полигонального меша
<b>Навигация во Viewport</b>	
Alt + левая кнопка мышки	Масштабирование камеры во Viewport
Alt + правая кнопка мышки	Вращение камеры во Viewport
Alt + средняя кнопка мышки	Перемещение по Viewport влево-вправо
q	Инструмент выделения
w	Инструмент перемещения
e	Инструмент вращения
г	Инструмент масштабирования