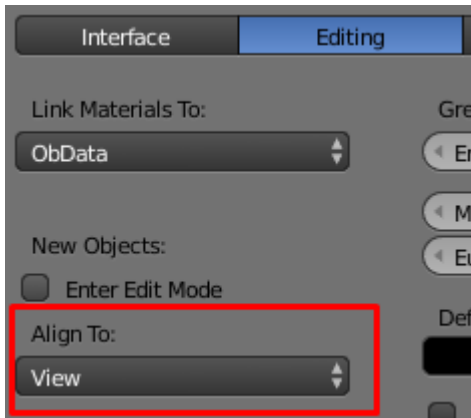


1. 右键选择, Ctrl+左键或按b批量选择, A全选或取消全选
2. 数字小键盘7俯视图, 1正视图, 3侧视图, 5非透视模式和透视模式切换
3. Tab编辑模式和物体模式转换, Z表面和网格视图切换
4. M切换图层
5. Shift + S选单
6. Ctrl + up 或Shift + Space最大化视窗
7. Shift + A新建物体
8. Ctrl + Tab切换点线面网格选择模式
9. T隐藏/唤出工具栏
10. e 挤出
11. Ctrl + R环切并滑动
12. F12渲染 ESC退出
13. 按K使用切刀, Shift + K 切割经过所有平面, 使用空格确认, 按K后按住Ctrl中点切割
14. X删除
15. Ctrl + S保存
16. 默认移动模式, R旋转模式, S缩放模式, 应该在非透视图特定角度窗口使用, +X/Y/Z 按轴移动
17. F建立表面, 选择三个点或第四点或者两个边, 都可以建立表面
18. N打开位移视窗
19. G移动 +X/Y/Z 按轴移动

新建物体选项



20.Ctrl+鼠标左键：拉出新的线（相当于vertex模式使用e）

21.W常用选项

22.Ctrl+Z撤销一步，Ctrl+Shift+Z前进一步

23.Alt + J将两个三角形面合在一起，F也可以完成同样的效果

24.U 编辑模式下打开UV mapping菜单