

# Základní klávesové zkratky

## Gizmo

**W** - Move  
**E** - Rotate  
**R** - Scale

## Viewport

**Pan** - Stisknutí kolečka na myši – posun pohledem ve viewportu

**Rotate** - kolečka na myši + Alt

**Zoom in Zoom out** - Otáčením kolečka - probližování oddalováním scény  
(pro přesnější pohyb – stisknutí kolečka + Ctr + Alt)

**Alt + W** – přepínání mezi čtyřmi viewporty a jedním (aktivním)

**V** – kliknutím ve viewportu – dialog s možnostmi zobrazení viewportů

**P** – Perspective

**F** – Front

**L** - Left

**T** - Top

**B** – Bottom

**C** – Camera View

**Ctrl + C** – Create Camera from a View – jen v perspektivním viewportu

## Výběr

**Alt + X** - See through - zprůhlednění vybraných objektů (totéž zpětně)

**Alt + H** – Hide – skrytí vybraných objektů

**Alt + V** – Unhide All – zobrazení skrytých objektů

**Ctrl + A** - Select All

**Ctrl + D** - Deselect

**Ctrl + I** - Invert Selection

**H** – Select by Name

## Práce v Editable Poly

**Ctrl + Page Up** - Grow Selection

**Ctrl + Page Down** - Shrink Selection

**Alt + L** – Loop Selection

**Alt + R** – Ring Selection

**Alt + C** – Cut Poly

**Alt + E** – Extrude Face

**Shift + kliknutí na symbol subselection** – přepínání mezi vertexy, hranami, polygony

**Shift + Move Gizmo** – vytahování Edge a Border

Dále pravým kliknutím ve viewportu se rozbolí nabídka nástrojů.

**M** – Material Editor

**Shift + Q** – Quick Render

## Blíže – *3ds Max User Reference – Main User Interface Shortcuts*

*Costumize – User Interface – Keyboard* – zde si můžete navolit vlastní zkratky. (U nás v laboratoři ale bohužel nelze uložit *Costum Interface*, čili po vypnutí Maxu se automaticky nastaví defaultní interface.)

**Ctrl + X** – *Expert Mode* – přepínání mezi zobrazením viewportu přes celou obrazovku a zpět. Pokud dobře zvládáte volbu nástrojů pak můžete pracovat v tomto modu.