

۴۰ دستور و میانبر کاربردی تری دی مکس ۲۰۲۶

برگه تقلب سریع برای مدل سازی، مدیریت صحنه، متریال و رندر. میانبرها بر اساس جدول رسمی پیش فرض Autodesk 3ds Max 2026 تنظیم شده اند.

نکته مهم: میانبرهای بخش Edit Poly فقط زمانی کار می کنند که Edit Poly/Editable Poly و Context مرتبط فعال باشد. اگر از Maya Keyset یا میانبرهای شخصی استفاده می کنید، کلیدها ممکن است متفاوت باشند.

کنترل صحنه و Viewport

#	دستور	میانبر	کاربرد سریع
1	Smart Select	Q	بازگشت سریع به حالت انتخاب آبجکت
2	Move	W	جابجایی روی محورهای X/Y/Z
3	Rotate	E	چرخاندن آبجکت
4	Smart Scale	R	تغییر مقیاس آبجکت
5	Select By Name	H	پیدا کردن آبجکت از روی نام در صحنه های شلوغ
6	Align	Alt + A	هم راستا کردن موقعیت، Pivot یا ابعاد آبجکت ها
7	Snaps Toggle	S	فعال/غیرفعال کردن Snap برای جای گذاری دقیق
8	Angle Snap	A	چرخش در گام های زاویه ای مشخص
9	Isolate Selection	Alt + Q	نمایش فقط آبجکت انتخابی برای ویرایش راحت تر
10	Maximize Viewport	Alt + W	بزرگ کردن Viewport فعال
11	Zoom Extents Selected	Z	فوکوس سریع روی آبجکت انتخاب شده

فایل، نمایش و تکثیر

#	دستور	میانبر	کاربرد سریع
12	Undo	Ctrl + Z	برگشت به عملیات قبلی
13	Save	Ctrl + S	ذخیره فایل جاری
14	Save As	Ctrl + Shift + S	ذخیره نسخه جدید از پروژه
15	Wireframe / Shaded	F3	جابجایی بین Wireframe و حالت سایه دار
16	Edged Faces	F4	نمایش Edge ها روی مدل سایه دار

شفاف کردن موقت آبجکت انتخابی	Alt + X	See-Through	17
ساخت Copy / Instance / Reference از آبجکت	Ctrl + V	Clone	18

مدل سازی با Editable Poly

#	دستور	میانبر	کاربرد سریع
19	Convert to Editable Poly	—	دسترسی مستقیم به Vertex / Edge / Polygon بدون میانبر پیش فرض
20	Attach	Alt + Shift + D	اضافه کردن آبجکت دیگر به Poly جاری
21	Detach	Ctrl + Alt + D	جدا کردن بخش انتخابی به Object مستقل
22	Extrude	Shift + E	ایجاد حجم/هندسه جدید از Polygon یا Edge انتخابی
23	Bevel	Ctrl + Shift + B	Extrude همراه با تغییر اندازه انتهای سطح
24	Inset	Shift + Drag*	ایجاد Polygon داخلی؛ *با Scale tool در Polygon mode
25	Chamfer	Ctrl + Shift + C	شکستن لبه تیز و ساخت لبه های اضافه
26	Connect	Ctrl + Shift + E	ساخت Edge های جدید بین Edge های انتخابی
27	Swift Loop	Alt + 1	افزودن سریع Edge Loop
28	Cut	Alt + C	برش دستی Mesh Context-dependent
29	Target Weld	Ctrl + Shift + W	جوش دادن Vertex/Edge به هدف
30	Soft Selection	Shift + B	اثرگذاری تدریجی Transform روی نقاط اطراف
31	Grow Selection	Ctrl + PgUp	گسترش انتخاب به اجزای مجاور

Modifier های مهم

#	دستور	میانبر	کاربرد سریع
32	Symmetry	—	مدل سازی قرینه و قابل ویرایش
33	Shell	—	دادن ضخامت به سطح
34	TurboSmooth	—	Subdivision برای نرم کردن فرم
35	Array Modifier	—	تکثیر پارامتریک و منظم چندین نمونه
36	Boolean Modifier	—	Union / Subtract / Intersect و عملیات حجمی

UVW Map	37	—	کنترل اولیه نحوه قرارگیری تکسچر روی مدل
---------	----	---	---

متریال و رندر

#	دستور	میانبر	کاربرد سریع
38	Material Editor	M	بازکردن ویرایشگر متریال
39	Render Setup	F10	تنظیم رزولوشن، خروجی و Renderer
40	Render Last	F9	اجرای دوباره آخرین تنظیمات رندر

مرجع: Autodesk 3ds Max 2026 Keyboard Shortcut Tables و Hotkey Editor. برای Modifierهایی که علامت «—» دارند، در Keyset پیش فرض میانبر ثابت در این برگه در نظر گرفته نشده؛ در صورت نیاز از Customize > Hotkey Editor برای ساخت Hotkey شخصی استفاده کنید.