

超高速渲染器

HyperShot 快捷键表 / Windows 版本

\*\* 建议 A3 幅面打印贴墙，面壁熟记/基于 1.7 版 品智软讯 修订并提供 Tips  
更新软件版本和 Tips 下载，请上 skpro.cn

操作	快捷键	Tips
常用操作：		
主菜单	空格	隐藏/显示主要操作界面，隐藏时需点场景空白处或模型，再按空格有效，下同
材质	M	打开材质库面板
热键	K	本表英文版
信息	H	屏幕左上显示面数/镜头焦距/HDRi 环境/ 帧数等信息
满屏	F	-
右键	鼠右键	右键菜单操作，见后，“右键菜单”
导入	ctrl+ I	导入模型
环境	ctrl+ E	导入环境贴图 HDRi，融合模型，参与转动
背景	ctrl+ B	导入背景图 jpg.bmp 等，不参与转动
快照	P	实时屏幕的抓屏，所见即所得
渲染	ctrl+ P	精细渲染
暂停	shift+ P	暂停实时渲染
环境操作		
亮度	← ↑ ↓ →	上下左右键调节环境亮度，上下幅度大，左右微调
自体阴影	S	打开或关闭物体自身投影，关闭牺牲效果但帧数更高
压平地面	G	打开时模型和环境的地面混合更加接近真实，投影和比例更加真实，但场景地点中心以外地面扭曲。建议俯视特写模型时可考虑打开，让地面更紧贴物体，而大场景表现时关闭。
环境可视	E	HDRi 是否显示，可关闭，而保留 HDRi 光线和反射
清除背景	B	清除不参与转动的图片背景
环境旋转	ctrl+ 鼠左键	天旋地转，斗转星移。请区别于“模型旋转”，虽然效果几乎等效。
环境重置	ctrl+R	恢复导入 HDRi 时角度，即重置 ctrl+鼠标左键的改变
模型操作		
回显所有隐藏组件	ctrl+U	先前隐藏的组件可以全部显示出来即 Unhide All
模型水平旋转	shift+ alt+ 鼠中键	模型陀螺式旋转，围绕场景中心垂直指向天空的 Y 轴。请区别于“环境旋转”，虽然效果几乎等效。
模型自由旋转	shift+ alt+ctrl+ 鼠中键	模型自由式旋转，请谨慎小幅度旋转，如出现不理想后果请在右键 move object 菜单里 Reset，下同
模型比例缩放	shift+ alt+ 鼠右键	模型比例缩放

模型水平移动	shift+ alt+ 鼠左键	沿着地面水平移动
模型垂直移动	shift+ alt+ctrl+ 鼠左键	沿上下方向垂直移动
镜头操作		
转动镜头	鼠左键	自由旋动视角,可能是 Hypershot 里最常见操作
远近摇摄	alt+ 鼠右键（或鼠中轮）	远近摇摄，即拉近或放远，画面所见一样。右键操作时镜头焦距不改变，而用滚轮会改变焦距
镜头平移	鼠中键	焦距方向不变的，在画面平移构图
镜头倾斜	ctrl+alt+鼠中轮	镜头向左右两边倾斜，可以营造更有张力的构图和现场抓拍感。
镜头重置	alt+R	回到打开模型时默认视角
镜头保存	alt+C	对有用的视角保存，稍后可以在主菜单 Camera 调出
镜头巡视	alt+N	轮换显示已保存视角
镜头中心定位	ctrl+alt+ 鼠右键	点击物体某处作为镜头中心
材质操作		
材质属性	鼠左键双击	打开模型材质详细属性
复制材质	Shift+鼠左键	从模型或材质库复制材质
粘帖材质	Shift+鼠右键	将复制的材质粘帖于模型组件上
链接粘帖材质	shift+ctrl+ 鼠右键	将材质粘帖的同时，编成组，组内任意部分材质改变，其余相应改变，是很有效率的材质赋予方式
材质恢复上一步	ctrl+Z	如遇不理想的材质修改，恢复上一步材质
文件操作		
新建	ctrl+N	-
打开	ctrl+O	-
保存	ctrl+S	- Bip 格式 （Demo 版不提供保存功能）
退出	Esc	-

Material Properties... 材质属性

Material Copy 复制材质

Material Paste 粘帖材质

Hide Part 隐藏组件

Undo Hide Part 恢复刚隐藏的组件

Show All Parts 回显所有隐藏的组件

Delete Part 删除组件

Undo Delete Part 撤销刚删除的组件

Look At 以点击处为镜头中心

Move Object 物体移动菜单

Options Dialog 主菜单

右键菜单

保存当前视角 Save Current View...

全屏 Full Screenshot

恢复刚隐藏的组件 Undo Hide Part

回显所有隐藏的组件 Show All Parts

撤销刚删除的组件 Undo Delete Part

主菜单 Options Dialog

点击模型时菜单 Dialog box on object

点击场景时菜单 Dialog box on object