

Shade R3 for Windows

図形ウインドウ

図形ウインドウとイメージウインドウを切り替える	Ctrl + Tab
コンテキストメニューを表示する	図形ウインドウ内で右ボタンをプレス
画面をスクロールする	Space + 図形ウインドウ内でドラッグ
画面を拡大表示する	Alt +]
画面を縮小表示する	Alt + [
クリック位置を中心に拡大表示する	Space + X + 図形ウインドウ内でクリック
クリック位置を中心に縮小表示する	Space + Ctrl + 図形ウインドウ内でクリック
三次元カーソルの座標を中心に拡大表示する	Ctrl + 拡大表示ツールを選択
三次元カーソルの座標を中心に縮小表示する	Ctrl + 縮小表示ツールを選択
上面図のみを表示する	Ctrl + Shift + T
正面図のみを表示する	Ctrl + Shift + G
側面図のみを表示する	Ctrl + Shift + H
透視図のみを表示する	Ctrl + Shift + Y
四面図を分割表示する	Ctrl + Shift + F
選択している形状を非表示にする	Alt + /
選択していない形状を非表示にする	Alt + -
選択している形状を表示する	Alt + *
すべての形状を表示する	Alt + +
スナップのオン / オフを切り替える	S (半角英数入力モード時)
グリッドのオン / オフを切り替える	G (半角英数入力モード時)
ラージカーソルの表示を切り替える	A (半角英数入力モード時)
三次元カーソルの移動方向を制限する	Shift + 図形ウインドウ内でカーソルを移動
表示されているすべての形状を三面図に収める	特別メニューで図面に合わせるを選択
クイックレンダリングのオン / オフを切り替える	Q (半角英数入力モード時)



形状

形状を選択せずに三次元カーソルの座標値を変更する	Ctrl + 図形ウインドウ内でクリック
形状を追加選択・選択解除する	Shift + 形状をクリック
複数形状をセレクションボックスで選択する	Shift + 図形ウインドウ内でドラッグ
選択している形状を直線移動する	Shift + X + 図形ウインドウ内でドラッグ ドラッグ中に X を放すと45度単位で方向制限
選択している形状を直線移動で複製する	Shift + Ctrl + 図形ウインドウ内でドラッグ ドラッグ中に Ctrl を放すと45度単位で方向制限
ジョイント階層のインバース・キネマティクス操作	Ctrl + Shift + 1 ~ Ctrl + Shift + 9
選択している形状を同位置に複製する	Shift + Ctrl + 図形ウインドウ内でクリック
同一ツールを連続的に使用する	Ctrl + ツールの選択(PEN, MOVE, COPYツール)
前回と同じ半径の円を作成する	円ツールを選択し図形ウインドウ内でクリック
前回と同じ半径の球を作成する	球ツールを選択し図形ウインドウ内でクリック
前回と同じ明るさの点光源を作成する	点光源ツールを選択し図形ウインドウ内でクリック
前回と同じ半径値で角の丸め・切り落としを行う	Ctrl + 角の丸め・切り落としツールを選択
選択している形状を内包するパートを作成する	Ctrl + パートを作成
選択している線形状を内包する自由曲面を作成する	Ctrl + 自由曲面を作成
自由曲面を疑似ポリゴンに変換する	自由曲面を選択して Ctrl + 変換

Modifyモードでのコントロールポイント操作

形状を編集状態にする(Modifyモード)	Ctrl + M
Modifyモードを終了する	Enter
アンカーポイントを選択する	アンカーポイントをクリック
アンカーポイントを追加選択・選択解除する	Ctrl + アンカーポイントをクリック
全ポイントを選択解除する	Ctrl + ポイント以外の部分でクリック
複数のアンカーポイントをセレクションボックスで選択する	Shift + アンカーポイントを囲んでドラッグ
OR選択を行う	Shift + アンカーポイントを囲んでドラッグ
AND選択を行う	Ctrl + アンカーポイントを囲んでドラッグ
SUBTRACT選択を行う	X + アンカーポイントを囲んでドラッグ
線形状の始点を表示する	アンカーポイントを選択しないで Ctrl + M
次のアンカーポイントを選択する(順方向順次選択)	アンカーポイントを1つ選択し Ctrl + M
前のアンカーポイントを選択する(逆方向順次選択)	アンカーポイントを1つ選択し Shift + Ctrl + M
選択したアンカーポイントを移動する(1)	選択したアンカーポイントをドラッグ
選択したアンカーポイントを移動する(2)	Shift + X + ポイント以外をドラッグ
	ドラッグ中に X を放すと45度単位で方向制限
接線ハンドルの追加・再作成をする	Ctrl + アンカーポイントをドラッグ
接線ハンドルの方向を固定したまま長さを変更する	Shift + 接線ハンドルをドラッグ
接線ハンドルの連結を解除する	Ctrl + 接線ハンドルをクリックまたはドラッグ
アンカーポイントを追加する	Z + X + 線形状を横切るようにドラッグ
アンカーポイントを削除する	X + アンカーポイントをクリック
接線ハンドルを削除する	X + 接線ハンドルをクリック
ポリゴンメッシュでエッジ上にポイントを追加する	Z + X + エッジを横切るようにドラッグ
ポリゴンメッシュで任意の空間にポイントを追加する	Ctrl + ポイントから任意の空間へドラッグ
ポリゴンメッシュでポイント間にエッジを追加する	Ctrl + 2つのポイント間をドラッグ

レンダリング

前回と同じ設定でレンダリングを開始する	Ctrl + R
	イメージウインドウの[レンダリング]ボタン
レンダリングモードダイアログを表示する	Alt + R
	Ctrl + [レンダリング]ボタン
すべての形状をレンダリングする	Ctrl + Shift + R
	Shift + [レンダリング]ボタン
部分レンダリングを行う	イメージウインドウ内で Ctrl + ドラッグ
すべての形状を対象にして部分レンダリングを行う	イメージウインドウ内で Ctrl + Shift + ドラッグ

ブラウザ

「親」パートを選択する	<input type="checkbox"/>
「子」形状・パートを選択する	<input type="checkbox"/>
「姉」形状・パートを選択する	<input type="checkbox"/>
「弟」形状・パートを選択する	<input type="checkbox"/>
形状・パートに名前を付ける	ブラウザ内の形状・パートをダブルクリック
	Alt + N
パート階層をすべて展開 / 重畳する	パートボックスを Ctrl + クリック

モーション設定モードのブラウザ

モーションポイントを追加する(コーナーOFF)	モーションボックスで (Ctrl) + クリック
モーションポイントを追加する(コーナーON)	モーションボックスで (Ctrl) + (Shift) + クリック
モーションポイントを削除する	(X) + モーションポイントをクリック
シーケンスキーポイントを追加する(コーナーOFF)	シーケンスキーボックスで (Ctrl) + クリック
シーケンスキーポイントを追加する(コーナーON)	シーケンスキーボックスで (Ctrl) + (Shift) + クリック
モーションポイントをシーケンスキーに従属させる	従属先のシーケンスキーポイントを選択し、 (Z) + モーションポイントをクリック
キーポイントのシーケンスキーへの従属を解除する	(Ctrl) + キーポイントをクリック
シーケンスキーポイントを削除する	(Ctrl) + シーケンスキーポイントをクリック
ポイントを追加選択・選択解除する	(Ctrl) + ポイントをクリック
選択ジョイントをリセットする	ブラウザコンテキストメニュー
選択形状に含まれるすべてのジョイントをリセットする	ブラウザコンテキストメニュー
拡大表示 / 縮小表示を1倍表示に戻す	(Ctrl) + [縮小表示]ボタン / [拡大表示]ボタン
倍数系列で拡大 / 縮小する	(Ctrl) + [拡大表示]ボタン / [縮小表示]ボタン

カメラ

視点・注視点を結び線形状・スポットライトを作成する	カメラウインドウの[M:形状]ポップアップメニュー
線形状やスポットライトを視点・注視点として読み込む	カメラウインドウの[R:形状]ボタン
視点位置・注視点位置・画角を変更する	(Space) + 透視図内でドラッグ(機能選択はカメラウインドウで行う)
視野を変えずに注視点位置を視線と平行に移動する	ズーム設定で (Ctrl) + 上下にドラッグ
視点と注視点をXZ平面に平行に移動する	視点 & 注視点設定で (Ctrl) + ドラッグ

無限遠光源

無限遠光源の方向を数値入力する	(Ctrl) + 方向設定半球をクリック
-----------------	-----------------------------

カラー

パート内のすべての形状の基本色をクリアする	(Ctrl) + 基本色チェックボックスをクリック
Appleカラーピッカーで色を指定する	カラーボックスをクリック

数値入力

スライダ値を数値入力する(数値設定ダイアログ)	(Ctrl) + スライダをクリック
スライダ値を数値入力する(ダイレクト入力)	スライダに隣接するテキストボックスをクリック

コントローラウインドウ

ツールボックス	(Ctrl) + 1
図形コントローラ	(Ctrl) + 2
カメラ	(Ctrl) + 3
無限遠光源	(Ctrl) + 4
カラー	(Ctrl) + 5
カラーリスト	(Ctrl) + 6
背景	(Ctrl) + 7
表面材質	(Ctrl) + 8
ブラウザ	(Ctrl) + 9
すべてのコントローラウインドウの一括表示 / 非表示	(Ctrl) + (Shift) + (Tab)

形状・パート名称に使用する特殊記号

疑似集合演算

*	他形状と重なる部分を削り取り、*形状の表面材質を適用する(*形状自体はレンダリングされない)
-	他形状と重なる部分に穴をあける(-形状自体はレンダリングされない)
=	他形状と重なる部分に=形状の表面材質を適用する(=形状自体はレンダリングされない)
¥	論理和(他形状と¥形状が重なった部分はレンダリングされない)
\$	論理積(他形状と\$形状が重なった部分のみレンダリングされる)
&	=記号と同じ効果(同一階層内の形状に対してのみ影響を与える) 他の疑似集合演算記号と組み合わせるとローカル適用の効果
+	*, -, ¥, \$の影響を受けない
!	*, -, =, ¥, \$の影響を受けない
^	=の影響を受けない(*, -, ¥, \$の影響は受ける)

曲面の分割

@	レンダリング時に曲面分割を行わない
>	レンダリング時に一段階低い曲面分割を行う
<	レンダリング時に一段階高い曲面分割を行う

アニメーション・その他

#	フライスルー用の視点パス・注視点パスを含むパートに付ける(ルートレベルに置く場合のみ) レンダリングの対象外にする
%	インバースキネマティクスによる操作を受けない 図形ウィンドウでマウス操作による選択対象から外す
!	ポーズデータのインポート・エクスポート対象とする
_	プラグ&ソケット機能用パート