



# Blender

## Déplacer la vue

- **Pavé numérique 1** - Vue "Avant" direction axe Y
- **Ctrl + Pavé numérique 1** - Vue "Arrière" direction axe -Y
- **Pavé numérique 3** - Vue "Droite" direction axe -X
- **Ctrl + Pavé numérique 3** - Vue "Gauche" direction axe X
- **Pavé numérique 7** - Vue "Dessus" direction axe -Z
- **Ctrl + Pavé numérique 7** - Vue "Dessous" direction axe Z
- **Pavé numérique 5** - alterner entre vue "perspective" et vue "orthographique"
- **Pavé numérique 0** - Vue dans la caméra active
  
- **Pavé numérique .** - Centre la vue sur la sélection
- **/** - Passe en vue locale est isole les objets sélectionnés, ils deviennent les seuls visibles dans la fenêtre.
- **Alt + /** - Enlève un objet de la vue locale
  
- **Clic central souris** - Tourner la vue
- **↑ Shift + Clic central souris** - Déplacer la vue latéralement
- **Ctrl + Clic central souris** - Zoom
- **Molette** - Zoom

## Object mode

### Afficher les propriétés d'un objet

**N**

### Déplacer (Grab)

`G, [axe], [distance] [negatif (AltGr+'-')]` \ Maintenir la touche Ctrl pour déplacer par incréments.

### Scale

`S, [axe], [distance] [negatif (AltGr+'-')]`

### Rotation

`R, [axe], [distance] [negatif (AltGr+'-')]`

### Appliquer les transformations

Consolide les dimensions, normalise l'échelle.

**<key>Ctrl + A** (appliquer) > Toutes les transformations`

### Opération booléenne

Sélectionner l'objet modifiant, puis l'objet à modifier, puis **Maj + Ctrl + B**

## Edit mode

### Passer en mode "Edit"

`TAB`

### Extruder

`E`

### Inset

Ajouter une sous-face au milieu d'une face. `I`

### Bevel

Depuis une arête : `Ctrl + B`, molette de la souris pour augmenter le nombre d'arêtes. \ Depuis un vertex : `Maj + Ctrl + B` \ Ne pas oublier d'appliquer les transformations (`Ctrl+A`) pour un biseau homogène.

### Séparer (une face d'un volume)

`P`

### Loop cut

Découper le contour d'un volume. \ `Ctrl + R`, molette de la souris pour augmenter le nombre de découpes

### Couper (entre deux points)

`K`

### Glisser un vertex le long d'un segment

`Shift + V`

### Fusionner les points

Mode de sélection vertex, `A` (tout sélectionner), `M` > par distance

### Recalculer les normales (vers l'extérieur)

`Shift + N` \ Inverser la normale d'une face : \ `Ctrl + Shift + N`

### Remplir une face

Après avoir sélectionné des points ou 2 arêtes : `F`

### Extrusion radiale

Sélectionner les faces d'un anneau, `E`, `S`, `Maj+Z` (pour locker sur un seul axe)

## Astuces diverses

Afficher la surface (m2) des faces : En mode "Edit", dans le menu des overlays cocher la case "Face area"

Dupliquer (objects, faces, edges, vertices) : `Maj + D`, on peut ensuite séparer les éléments dupliqués avec `P` (séparer)

Aligner des vertices sur un axe : Sélectionner les vertices à aligner, Scale, Axe, 0

Augmenter le nombre de polygones : `Ctrl + 5`

Sélectionner tous les segments d'un objet ayant la même direction : `Ctrl + Alt + click gauche` sur un segment

Box select (particulièrement pratique en vue wireframe) : `B`

## Sculpting

Changer la taille du pinceau : `F`

Masquer une partie de la géométrie : `M`

Inverser le masque : `Ctrl + I`

Effacer le masque : `Alt + M`

Article extrait de : <http://www.lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**

Adresse : <http://www.lesporteslogiques.net/wiki/ressource/logiciel/blender?rev=1711458685>

Article mis à jour: **2024/03/26 14:11**