



Blender

Attention dans Blender les raccourcis clavier sont "sensible au contexte" == ils dépendent de la fenêtre où ce situe le curseur de la souris.

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 incrément.

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

Selectionner 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`

Selectionner 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=1711458787>
Article mis à jour: **2024/03/26 14:13**