

## 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
- Î Shift + Clic central souris Déplacer la vue latéralement
- Ctrl + Clic central souris Zoom
- Molette Zoom

# **Object mode**

### Afficher les propriétés d'un objet



### 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. <a href="https://key>Ctrl"><a href="https://key>Ctrl"> A (appliquer)</a> > Toutes les transformations`

### Opération booléenne

Sélectionner l'objet modfiant, 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 arrête : `Ctrl + B`, molette de la souris pour augmenter le nombre d'arrêtes.\ 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)

,Ь,

### 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`

Selectioner 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