

Blender

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

Dans le "3D viewport"

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

Modélisation et création d'objet 3D

- TAB - alterner entre l'object et l'edit mode

- G Déplacer un objet (Grab)
- R - Faire tourner un objet (Rotate)
- S - Mettre à l'échelle (Scale)

Après avoir appuyé sur g, r ou s :

- maintenir Ctrl : mode incrémentation
- maintenir Shift : mode précision
- maintenir Ctrk+Shift : mode incrémentation précis
- X, Y, Z : contrainte sur l'axe sélectionné → 1 pression contrainte sur axe global *2 pressions contrainte sur l'axe local ==== Object mode ==== * N - Afficher les propriétés d'un objet * Ctrl+A applique les transformations - A faire au moins sur le scale avant de modifier un objet ==== Opération booléenne ==== Sélectionner l'objet modfiant, puis l'objet à modifier, puis Maj + Ctrl + B ==== Edit mode ==== ==== 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) ==== `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` 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=1711465251**
Article mis à jour: **2024/03/26 16:00**