



# 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 **Ctrl + 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 modifiant, 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. === Separer (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**