



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

Manipuler des objets 3D

- 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
- ↑ Shift + X, ↑ Shift + Y, ↑ Shift + Z : contrainte sur le plan sélectionné → shift+x == contrainte sur le plan YZ

Général

- Ctrl + Shift : enregistrer
- Ctrl + ↑ Shift + Shift : enregistrer sous
- Ctrl + Z : annuler action
- Ctrl + Y : restaurer action
- ↑ Shift + R : répéter l'action
- TAB : alterner entre l'object et l'edit mode
- N : afficher les propriétés d'un objet

- **Shift+A** : ajouter un objet
- **Shift+X** : supprimer un objet
- **Shift+D** : duplique l'élément sélectionné
- **Alt+D** : duplique l'élément sélectionné par référence (quand on modifie l'objet qui a été dupliqué, la référence change aussi)
- **Alt** : tout selectionner
- **Alt+Z** : passer en mode rayon X
- **Shift+Tab** : passer en mode snapping
- **O** : passer en mode édition proportionnelle

Object mode

- **Ctrl+A** applique les transformations : à faire au moins sur l'échelle (scale) avant de modifier un objet

Edit mode

- **1** : mode sélection par vertex
- **2<key>3** : mode sélection par edge * **<key>3** : mode sélection par face

Outils de modélisation

E : extruder **I** : incruster une face **Ctrl+B** : biseau → ensuite molette pour définir la résolution du chanfrein **Ctrl+R** : loop cut / coupure en bouble → molette de la souris pour augmenter le nombre de découpes **P** : séparer la sélection

Fusionner les points proches d'un objet

Alt puis **M** puis sélectionner par distance

Remplir une face

F : après avoir sélectionné des points ou 2 arêtes

Astuces diverses

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

Article extrait de : <http://www.lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**
 Adresse : <http://www.lesporteslogiques.net/wiki/ressource/logiciel/blender?rev=1712674261>
 Article mis à jour: **2024/04/09 16:51**