

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+S : enregistrer
- Ctrl+⇧ 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 : mode sélection par edge
- 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=1712674578**
Article mis à jour: **2024/04/09 16:56**