



Blender

Attention dans Blender les raccourcis clavier sont "sensible au contexte" == ils dépendent de la fenêtre où se 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 arête : **Ctrl + B**, molette de la souris pour augmenter le nombre d'arêtes. \ 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` Sélectionner 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://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**

Adresse : <http://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/logiciel/blender?rev=1711465251>

Article mis à jour: **2024/03/26 16:00**