



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 === Appliquer les transformations === Consolide les dimensions, normalise l'échelle.
<key>Ctrl + A (appliquer) > Toutes les transformations` === 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. === 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` Selectionner 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 : <https://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**

Adresse : <https://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/logiciel/blender?rev=1711465220>

Article mis à jour: 2024/03/26 16:00