



# 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'objet 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 coupes

### **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**

Sélectionner 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 : <https://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**

Adresse : <https://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/logiciel/blender?rev=1711465281>

Article mis à jour: **2024/03/26 16:01**