



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

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 sélectionner
- **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 boucle → 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 : <https://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**
 Adresse : <https://lesporteslogiques.net/wiki/ressource/logiciel/blender?rev=1712674578>
 Article mis à jour: **2024/04/09 16:56**