

Raccourcis pour Blender

Voir :

.	Pour aller sur l'objet sélectionné
Rouler la roulette de la souris	Zoom
Appuyer la roulette de la souris, puis bouger la souris	Rotation de la vue
Maj + Appuyer la roulette de la souris, puis bouger la souris	Translation de la vue
1, 3, 7 Ctrl - 1, 3, 7	Pour aller sur des vues face aux axes y , x , z Dans l'autre sens (avec CTRL en plus).
0	Vue caméra
/	Entrée et sortir du mode isolement (cache tout sauf les objets sélectionnés)
N	Afficher ou cacher la bar d'information à droite

Transformations basiques :

G	Déplacement
G puis x	Déplacement suivant l'axe x (idem avec y et z)
G puis x puis 3	Déplacement suivant l'axe x de 3 mètres (sens positif) (idem avec y et z) (-3 pour sens négatif)
G puis Maj-x	Pour faire un déplacement sauf suivant l'axe des x (idem avec y et z)

R	Rotation
R puis x	Rotation suivant l'axe x (idem avec y et z)
R puis x puis 3	Rotation suivant l'axe x de 3 degrés (sens positif) (idem avec y et z) (-3 pour sens négatif) (degrés ou radians selon option des unités de la scène !)
R puis Maj-x	Pour faire une Rotation sauf suivant l'axe des x (idem avec y et z)

S	Changement d'échelle
S puis x	Changement d'échelle suivant l'axe x (idem avec y et z)
S puis x puis 3	Changement d'échelle x3 suivant l'axe x (idem avec y et z) (-3 pour sens négatif)
S puis Maj-x	Pour faire un changement d'échelle sauf suivant l'axe des x (idem avec y et z)

Créer :

Maj – A	Créer un objet
---------	----------------

Dupliquer :

Maj – D :	Dupliquer
Maj – D puis x	Dupliquer puis bouger la copie suivant x (idem avec y et z)
Maj – D puis x puis 3	Dupliquer puis bouger la copie suivant x de 3 mètres (sens positif) (idem avec y et z) (-3 pour sens négatif)
Alt – D :	Dupliquer mais l'objet créé est basé sur le même Mesh que l'original. Le mesh est la forme de base de l'objet. Donc le changer sur l'un des clones le changera pour tous.

Mode Édition :

Tab	Pour changer de mode (Objet / Edit)
G, R et S	Pour transformer vertices (points), Edges (arête), Faces En déplacement, rotation et échelle
Ctrl – R	Pour ajouter une section et donc des points
1, 2, 3 (non pavé numérique)	Mode vertice (points), edge (arêtes), face

Édition :

Ctrl - Z	Annuler une action
Ctrl – Maj - Z	Annuler l'annulation d'une action
Ctrl - I	Inverser la sélection
A	Tout sélectionner
Alt - A	Tout désélectionner

Naviguer :

→	Frame (image) suivant
←	Frame (image) précédent
Maj ←	Premier frame (image)
Maj →	Dernier frame (image)
↑	Key frame suivant (image clef)
↓	Key frame précédente (image clef)
Barre d'espace	Lancer ou arrêter la lecture

Curseur 3D :

Maj - s - 2	Amener le curseur à la sélection
Maj - s - 8	Amener la sélection au curseur
Maj - Click Droit	Placer le curseur là où pointe la souris

Ceux qui me signaleront des erreurs auront de plein droit accès au grade de **[Choupinoux]** (et dans ma hiérarchie de la race humaine, c'est vachement haut !)