

Raccourcis Blender : VUE 3D : * déplacement : molette enfoncée * haut/bas : shift + molette enfoncée * 1 : vue de face * 3 : vue de droite * 7 : vue de dessus * ctrl + num : inverse de la vue * 0 : vue camera (on peut la changer en fonction de la vue en cochant lock camera to view dans la fenetre transform (N)) * 5 : vision orthonormée / persp * Shift + C : recentrer la vue et le point de pivot au centre de la scène * . (clavier numérique) : focus * Ctrl + fleche bas : augmente la fenetre de la vue 3d * Alt + F11 : mettre blender en plein écran * Shift + Espace : mettre la vue 3d en plein écran * Alt + F : recentre la camera sur le curseur VUE FENETRE : * molette enfoncée : pour déplacer les onglets lorsque les fenetres sont trop petites * shift + molette : déplacement au centre de la vue * ctrl + molette : étirement de la vue * shift + cliquer glisser sur le triangle en haut à droite de la fenetre : ouvre une autre fenetre de la fenetre * Ctrl + Alt + W : ouvre la meme fenetre de blender en double TRANSFORM : * shift + A : creer un mesh * R : rotation * S : scale * G : translate * GG : translate des vertex sur les edges sur lequel il est. * Pour transformer un objet sur 2 axes : shift + axe qu'on ne veut pas * Pour faire une transformation sur un axe : R, S ou G puis la lettre de l'axe (X, Y ou Z) * Pour aligner des points sur un axe : S, puis axe (X, Y ou Z), puis 0 (zero) * Ctrl : pour déplacer les éléments selon un facteur précis * Pivot : object -> transform -> origin * . : focus * shift + R : repete la derniere action * EDIT : * Ctrl + tab : choisir edges/vertex/faces * A : selectionne tout / deselectionne tout * -> pour B et C si l'objet est solide/opaque ça ne selectionne que la face visible/ si l'objet est en wireframe, ça selectionne tout * B + clic gauche : selection avec un carré * B + molette : deselection avec un carré * C : selection avec un pinceau (molette pour changer la taille du pinceau) * C + molette : deselection avec un pinceau * Ctrl + shift : lasso pour desselectionner * E : extrude * I : genre d'extrude mais pour faire des edges sur les faces * Alt + E : option d'extrude (dont individual face) (dans pivot point on peut mettre individual origins) * Ctrl + R : loop cut (molette pour plus de subdivisions) * F : remplir les trous * F : rejoindre 2 arrêtes ou 2 points * alt + clic droit : selectionner edge loop * shift + D : dupliquer * O : soft selection * Shift + tab : magnetisme * ctrl + clic gauche : rajoute des points * Alt + M : Merge * P : séparer des objets * ctrl + J : fusionner des meshes * K : cut tool * V : rip : sépare un vertex pour faire un trou * J : join vertex * shift + S : snapper la selection à la grille, au curseur, etc. ou inverse * L : selectionner des vertex, etc relié à celui selectionné * Shift + G : selectionner des vertex etc. similaires à celui selectionné * X : delete (dont dissolve edges/vertex pour supprimer en gardant les faces) * W : raccourcis options * Ctrl + E : options pour les edges (dont crease, rotate, bevel) * Ctrl + V : options pour les vertex (dont smooth vertex) * Ctrl + F : option pour les faces * H : cacher la selection * Shift + H : cacher les elements non selectionnés * Alt + H : décacher tout * Ctrl + N : mettre les normales en exterieur du mesh * Shift + Ctrl + N : mettre les normales en dedans du mesh OBJECT : * ctrl + P : parentage * alt + P : déparentage * ctrl + L : assigner un attribut (materiau) à plusieurs objets (selectionner l'objet comportant le bon attribut en dernier) PROPRIETES : * z : mode solide / wireframe * tab : object mode / edit mode * N : propriétés * T : tools * M : change les objets de calques (mode objet) * Ctrl + A : freeze transformation RENDU : * f12 : lancer un rendu * F11 : revenir à la fenetre de rendu sans relancer un rendu * echap : revenir à la fenetre 3d * F3 : pour enregistrer une image sous ANIMATION : * I : creer une pose clé * Alt + I : supprimer une pose clé * Alt + A : lire / stopper l'animation * tab : verouille / déverouille les courbes * object constraints (chaines dans les properties) -> track to : look at (mettre to -z, up y) * shift + F en vue camera : fly mode * alt + R ou G ou S : remet l'armature droite en rotation, translation ou scale SCULPT : * F : pinceau * shift + F : force * Ctrl : inverser les bosses en creux UV : * U : unwrap en mode edition * ctrl + E -> mark seam : selection des edges à découper * L : shell : selectionne toute la face rattachée au point * W : soude / aligne les points * V : move and sew * image -> new -> grid : checker RIG : * add-> armature -> bones * E : pour extruder des joins * W -> subdivide : pour subdiviser les joins * pose mode : selectionner le perso, selectionner l'armature (un bone) et Ctrl+P (with automatic Weight) * ctrl + N : après avoir selectionné toute l'armature, met tous les éléments dans le bon sens (en X, Y ou Z) * NODES : * M : mute les nodes : les liens oublie le node mute * Ctrl + X : delete le node mais garde les liens qui le reliait aux autres * Alt + clic : enleve lien mais garde le noeud * Shift + clic : faire un dot * Ctrl + clic : faire un couteau pour couper les liens * Ctrl + G : faire un groupe de nodes (tab pour aller dedans (edit)) ADDON PRATIQUES : * loopTools : pour la modé

super pratique ! * 3D print toolbox : pour les intersections de faces TRUCS COOLS : * _Crease : dans la fenetre N on peut marquer des edges pour qu'ils ressortent plus lors d'un smooth ou ctrl + E -> crease * _rendu open GL : rendu du viewport dans les fichiers temps (dans info -> render) ou clapet dans le viewport : cacher les elements dans le display (fenetre N) * _on peut faire un cliquer/glisser d'une couleur sur une autre dans les matériaux ou garder la souris sur une couleur, faire ctrl+C et aller sur l'autre couleur et faire ctrl+V

From:

<https://les-fees-speciales.coop/wiki/> - **Les Fées Spéciales**

Permanent link:

https://les-fees-speciales.coop/wiki/blender_raccourcis

Last update: **2015/08/13 18:45**

