

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 ecran VUE FENETRE : molette enfoncé : 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 fenêtre 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 : verrouille / déverrouille 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 materiaux 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 Féés Spéciales**

Permanent link:

https://les-fees-speciales.coop/wiki/blender_raccourcis?rev=1438353481

Last update: **2015/07/31 15:38**

