

Blender cheatsheet

Déplacements

Clic molette : rotation libre dans l'espace.

Shift + clic molette : translation libre dans l'espace (à partir du point de vue courant).

, (pavé numérique) : centrer la vue sur la sélection courante.

7 (pavé numérique) : vue du dessus.

3 (pavé numérique) : vue de profil (gauche du modèle).

1 (pavé numérique) : vue de face.

5 (pavé numérique) : switch vue perspective/orthographique.

Shift + C : recentrer le curseur 3D dans l'univers + recentrer la vue sur le curseur 3D.

Sélections

Clic droit : sélection.

A : sélectionner tout / désélectionner tout.

Clic gauche : déplacement libre du curseur 3D.

Shift (maj) + clic droit : ajouter/soustraire à la sélection courante.

C : zone de sélection ronde (molette pour faire varier la taille ; clic molette pour désélectionner).

B : *Drag & select tool* ; outil de sélection rectangulaire (clic molette pour désélectionner).

L : sélection intégrale de l'objet sous la souris (*object mode / edit mode / UV*).

Alt + clic droit : sélection annulaire (faces / arêtes).

Alt + Shift + clic droit : ajouter/soustraire à la sélection annulaire courante.

CTRL + Alt + clic droit : sélection longitudinale d'arêtes.

Shift + CTRL + Alt + clic droit : ajouter/soustraire à la sélection longitudinale courante (arêtes).

Transformations

G : *Grab tool* ; translations libres.

R : *Rotate* ; rotations libres.

S : *Scale* ; échelles uniformes.

X / suppr. : menu de suppression.



Appuyer sur **X**, **Y** ou **Z** pour contraindre la transformation sur un axe en particulier.

Édition

Tab : switch *object mode / edit mode*.

E : extrusion.

I : insertion (face).

CTRL + R : *Loop cut* ; découpe annulaire (molette pour augmenter le nombre de *cuts*).

CTRL + B : *Bevel* ; biseau (molette pour augmenter le niveau de biseautage).

F : *Fill* ; remplissage de forme (jointure d'arêtes / de points / création de faces).

K : *Knife tool* ; découpe libre avec ancrage sur les points et arêtes (espace pour valider).

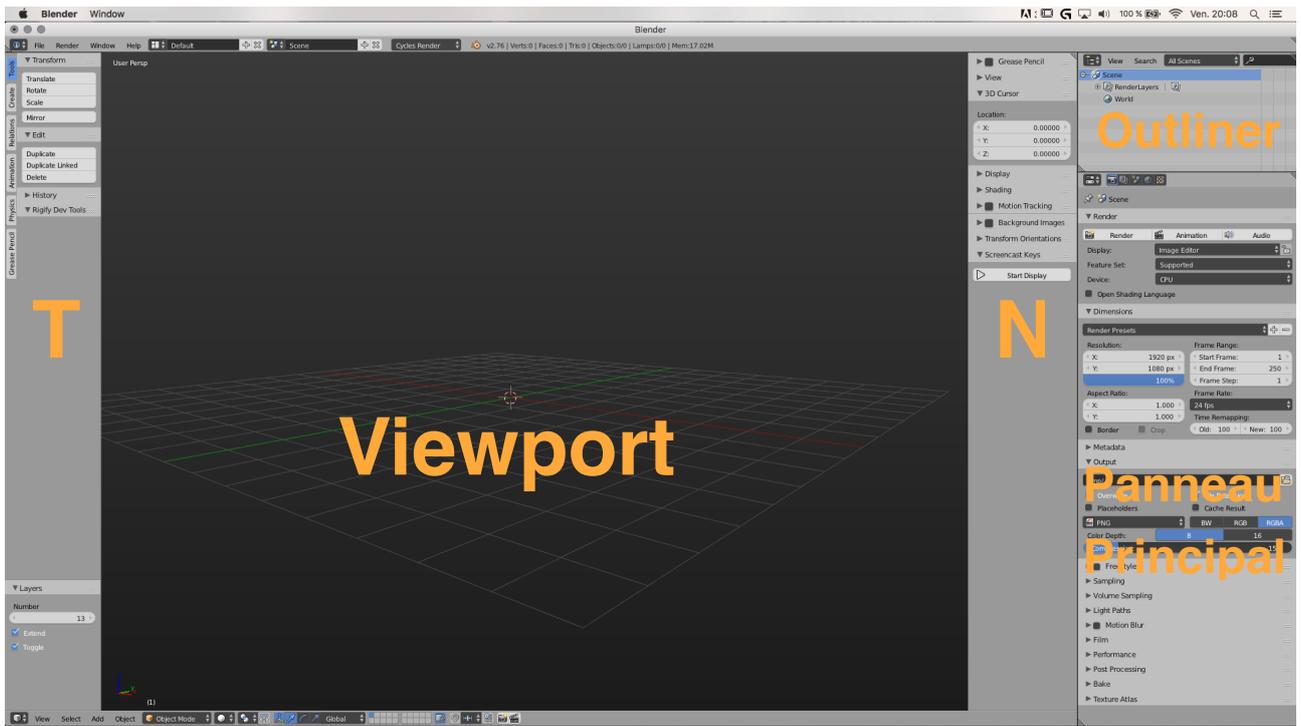
Alt + M : *Merge* ; souder deux (minimum) points / arêtes / faces.

Divers

T : *Tool shelf* ; panneau d'outils (création de meshes / outils d'édition).

N : *Properties panel* ; panneau de propriétés (réglages du *viewport* / coordonnées d'objets).

Shift + A : création d'objets (raccourci).



Mode toggle :
Edit / object etc.

Manipulateurs
: translation /
rotation /
échelles

Calques

Aimant
(snap tool)

Sélection du type d'affichage dans le viewport
(solide, filaire, matériau, texture, rendu (preview))

Sélection du type de point de pivot

