

## **Blender – Les raccourcis clavier**

### **Sélectionner**

**Clic Gauche** (*Left Mouse Button = LMB*) : sélectionner

**B** ou cliquez et glissez LMB : Box select

**C** : sélectionner plusieurs éléments dans une zone circulaire

**CTRL + Clic Droit** (*Right Mouse Button = RMB*) : créer une sélection de forme libre

**CTRL + I** : Sélectionne les éléments non sélectionnés et désélectionne la sélection existante

En mode édition, Icônes de Vertex/Edge/Face select, **Alt + Clic** / **Shift + Alt + Clic** sur une arête : sélectionner une boucle d'arêtes connectées

**Shift + S** : 3D Cursor Pie Menu

**Tilde** / clavier numérique (**1, 3, 5,7**): vues différents, **Ctrl + Alt + Q** : vue quadruple

### **Modélisation**

**TAB** : passer en mode objet/édition.

**G** : déplacer. Aimanter (utiliser Snap) pour déplacer des objets avec précision.

**R** : faire tourner / effectuer une rotation. « **R puis Y** » pour rotation sur une axe, « **R Y 45** » = Rotation Y sur 45 degrés

**S** : réduire/agrandir (mettre à l'échelle).

\* Lorsque vous faites tourner ou mettez à l'échelle un objet, vous pouvez déplacer le Pivot Point > "Bounding Box Center" pour faciliter la manipulation d'un objet

**SHIFT + D** : dupliquer, **ALT + D** : lien profond (*linked duplicate*)

**Shift + A** ou Menu *Add* Pour ajouter un objet

### **Edit Mode**

**L** : sélectionner le Mesh connecté sous la souris

**F** : créer une face

**E** : extrusion

**CTRL + R** : Loop Cut

**P** : séparer du maillage les points sélectionnés.

### **Objet Mode**

**CTRL + J** : fusionner plusieurs maillages.

**CTRL + P** : parenter plusieurs objets.

**ALT + P** : supprimer le parentage.

### **Animation**

**I** : enregistrer une clé (IPO).

**ALT + A** : visualiser l'animation.

### **Rendu**

**F12** : lancer un rendu.

**ECHAP** : arrêter le rendu.

**F11** : voir le dernier rendu.

**F3** : enregistre le rendu, après que le calcul soit fini.

Autres : **CTRL + Z** : annuler l'action