

Blender

- [Raccourcis clavier les plus courants avec Blender](#)

Raccourcis clavier les plus courants avec Blender

INTERFACE	
Barre d’outils (afficher/masquer)	T
Paramètres contextuels (afficher/masquer)	N
Bascule vers mode Édition (et retour)	Tabulation
Changer de mode via le menu circulaire	Ctrl+Tab

ACTIONS GÉNÉRALES	
Ajouter un objet	Maj+A
Supprimer un objet	X (ou Suppr)
Déplacer	G
Tourner	R
Modifier la taille	S
Déplacer sur l’axe X	G puis X
Idem pour Y ou Z	G puis Y ou Z
Idem pour tourner ou taille	R ou S puis X, Y ou Z
Agir sur tous les axes sauf X	G, R ou S puis Maj+X
Idem pour Y ou Z	G, R ou S puis Maj+Y ou Z
Dupliquer	Maj+D
Mouvement précis	Maintenir Maj
Mouvement progressif	Maintenir Ctrl
Générer un rendu	F12

SÉLECTION	
Sélectionner	Clic gauche
Tout sélectionner	A
Tout désélectionner	Alt+A
Sélection boîte (Box Select)	B

SÉLECTION	
Inverser sélection	Ctrl+I

NAVIGATION	
Orbiter	Bouton du milieu de la souris
Se focaliser sur l’objet sélectionné	. (Point du pavé numérique)
Translation de la caméra	Maj+bouton du milieu de la souris
Zoomer	Molette de la souris

MODIFIER LA VUE 3D (Utiliser le pavé numérique)		
7 Vue de dessus	8 Monter	9 Vue opposée
4 Vers la gauche	5 Perspective/Orthographique	6 Vers la droite
1 Vue de face	2 Descendre	3 Vue de côté
0 Vue de la caméra	. Se focaliser sur l’objet	

MODE OBJET	
Bascule mode Objet/mode Édition	Tabulation
Changer le mode de rendu	Z
Réinitialiser la position	Alt+G
Réinitialiser la rotation	Alt+R
Réinitialiser la taille	Alt+S
Appliquer la position, rotation et/ou taille	Ctrl+A
Lier les objets sélectionnés	Ctrl+J
Centrer le curseur 3D	Maj+C
Passer en mode Sélection si le mode est différent	W

MODE ÉDITION	
Sélection au pinceau (Circle Select)	C
Sélection en boucle (Select Loops)	Alt+Clic gauche
Mode Point	1 (ne pas utiliser le pavé numérique)

MODE ÉDITION	
Mode Arête	2 (ne pas utiliser le pavé numérique)
Mode Face	3 (ne pas utiliser le pavé numérique)
Sélectionner un point, une arête, une face	Clic gauche
Sélectionner plusieurs éléments	Maintenir Maj+Clic gauche
Dépliage UV	U

MODÉLISATION	
Extruder la sélection	E
Insérer dans la sélection (Inset)	I
Biseau	Ctrl+B
Biseauter selon une résolution souhaitée	Ctrl+B puis molette
Biseauter un point	Ctrl+Maj+B
Découpe circulaire (Loop Cut)	Ctrl+R
Couteau	K
Créer un polygone entre les arêtes sélectionnées (Fill)	F
Inverser les normales	Ctrl+Maj+N
Passer en mode d'édition proportionnelle	O
Séparer la sélection	P