

Blender raccourcis clavier

Général

,	Pivot central de la boîte englobante
.	Pivot du curseur 3D
A	Tout sélectionner / Tout désélectionner
Alt + .	Pivot d'objet actif
Alt + A	Lire le basculement de l'animation
Alt + B	Basculer la vue 3D
Alt + D	Duplicata lié (instance)
Alt + G	Dissocier (éditeur de nœuds)
Alt + H	Afficher tout
Alt + I	Supprimer l'image clé
Alt + 0	... à 9: Afficher les calques 11 à 20
Alt + O	Smooth Keys (éditeur de courbe F)
Alt + P	Effacer le menu parent
Alt + Maj + A	Lire l'animation en bascule inverse
Alt + Espace	Menu d'orientation
Alt + Z	Bascule solide / texturée
B	Sélection de bordure (sélection de sélection)
C	Sélection du cercle (sélection au pinceau)
Ctrl + [Num 1 - 9]	Ajouter un modificateur Subsurf avec ce nombre de niveaux
Ctrl + ,	Pivot du point médian
Ctrl + .	Les centres individuels pivotent
Ctrl + Alt + Num 0	Déplacer la caméra vers la vue actuelle
Ctrl + Alt + O	Lier le fichier
Ctrl + Alt + P	Faire un proxy
Ctrl + Alt + Q	Bascule Quad View
Ctrl + Alt + Maj + C	Menu Définir l'origine
Ctrl + Alt + U	Fenêtre Préférences utilisateur
Ctrl + F12	Animation de rendu
Ctrl + G	Ajouter des objets sélectionnés au groupe / Créer un nouveau groupe
Ctrl + I	Sélectionnez Inverse
Ctrl + Flèche gauche / Flèche droite	Bascule des préreglages d'écran

Ctrl + Clic gauche + Déplacer la souris	Sélection par lasso
Ctrl + M	Objet miroir sur un axe
Ctrl + Num 0	Transformez l'objet sélectionné en caméra active
Ctrl + Num 1	Vue arrière
Ctrl + Num 3	Autre vue latérale
Ctrl + Num 7	Vue de dessous
Ctrl + O	Ouvrir le fichier
Ctrl + P	Faire parent
Ctrl + Q	Quittez Blender
Ctrl + S	Enregistrer le fichier
Ctrl + Maj + P	Faire un parent sans inverser
Ctrl + Maj + Z	Rétablir
Ctrl + Tab	Bascule Mode Objet / Mode Pose (Armatures)
Ctrl + U	Enregistrer les paramètres de l'utilisateur
Ctrl + Flèche vers le haut / Flèche vers le bas	Bascule agrandir la vue actuelle
Ctrl + W	Enregistrer le fichier
Ctrl + Z	Annuler
Ctrl + Espace	Basculer le manipulateur de transformation
E	Attribuer l'image de fin (fenêtre Chronologie)
F1	Ouvrir le fichier
F11	Afficher la dernière image rendue fermée
F12	Rendre l'image actuelle
F2	Enregistrer sous
F3	Menu Historique de répétition / Enregistrer l'image rendue (UV / Éditeur d'images)
G	Déplacer (saisir)
H	Masquer le basculement du nœud sélectionné / Réduire (fenêtre du nœud)
Debut	Cadre tout en vue
I	Menu Insérer une image clé
J	Enregistrer le dernier rendu

(fenêtre de rendu)

[Num 0 - 9]	Afficher les couches 1 à 10
Flèche gauche/Flèche droite	Augmenter 1 image
M	Ajouter un marqueur (éditeur d'action) / Ajouter un marqueur (chronologie)
N	Bascule du panneau Propriétés
Num .	Cadre sélectionné en vue
Num /	Bascule de la vue globale / locale
Num 0	Vue caméra active
Num 1	Vue de face
Num 2 ou Num 8	Faire pivoter la vue vers le haut / vers le bas dans les itérations
Num 3	Vue de côté
Num 4 ou Num 6	Faire pivoter la vue de gauche / droite dans les itérations
Num 5	Bascule de la vue Perspective / Orthographique
Num 7	Vue de dessus
O	Nettoyer les images clés (éditeur de courbes F)
R	Faire pivoter
S	Échelle / Assigner l'image de départ (fenêtre Chronologie)
Maj + Espace	Agrandir le basculement de la vue actuelle
Maj + A	Ajouter un menu
Maj + Alt + T	Échelle de l'espace de texture
Maj + B	Zoom de sélection / Définir la bordure de rendu (caméra active)
Maj + C	Curseur 3D à l'origine
Maj + D	Dupliquer
Maj + F	Mode mouche de l'appareil photo
Maj + F1	Lier / ajouter à partir de la bibliothèque
Maj + F10	UV / Image Editor
Maj + F11	éditeur de texte
Maj + F12	Feuille d'expo
Maj + F2	Editeur logique
Maj + F3	Éditeur de nœuds

Maj + F4	Console Python
Maj + F5	Affichage du graphique 3d
Maj + F6	Éditeur de graphiques
Maj + F7	Propriétés
Maj + F8	Éditeur de séquence vidéo
Maj + F9	Création de plan
Maj + H	Masquer les éléments non sélectionnés
Maj + Flèche gauche/Flèche droite	Flèche Aller à la fin du début / fin du cadre
Maj + S	Menu instantané
Maj + T	Déplacer l'espace de texture
Espace	Recherche (vue 3D) / Toolbox (UV / Image Editor)
T	Panneau Outils d'objets basculer / Basculer entre les images ou les secondes (Chronologie)
Tab	Bascule Mode Objet / Mode Édition
Flèche vers le haut / Flèche vers le bas	Augmentez 10 images
V	Bascule Mode objet / Mode peinture sommet
X	Menu Transformer / Supprimer un axe X global
X puis X	Contraindre la transformation de l'axe X local
Y	Contraindre la transformation globale de l'axe Y
Y puis Y	Contraindre la transformation de l'axe Y local
Z	Contraindre la transformation globale de l'axe Z / Bascule solide ou filaire
Z puis Z	Z Contraindre la transformation locale de l'axe Z
~	Afficher toutes les couches

Mode objet

Alt + C	Menu Convertir
Alt + G	Rétablir l'emplacement
Alt + O	Effacer l'origine sur les enfants

Alt + R	Effacer la rotation
Alt + S	Réinitialiser l'échelle
Alt + Maj + G	Supprimer la sélection du groupe actif
Alt + T	Effacer le menu Piste
Ctrl + A	Menu Appliquer (comme les transformations de gel)
Ctrl + Alt + H	Autoriser le rendu sélectionné
Ctrl + H	Restreindre la sélection du rendu
Ctrl + J	Rejoignez les objets sélectionnés
Ctrl + L	Menu Créer des liens
Ctrl + N	Recharger le fichier de démarrage
Ctrl + Maj + A	Rendre les doublons réels
Ctrl + Maj + C	Menu Ajouter une contrainte
Ctrl + Maj + G	Ajouter la sélection au groupe actif
Ctrl + T	Menu Créer une piste
Ctrl + Tab	Basculer en mode objet / poids en mode peinture
L	Créer un menu local
M	Déplacer l'objet vers un autre calque
P	Démarrer le moteur de jeu
Maj + G	Sélectionnez le menu Groupé
Maj + L	Sélectionnez le menu lié
U	Menu Créer un utilisateur unique
W	Menu spécial

Mode d'édition

Alt + C	Fermer / ouvrir une courbe
Alt + E	Menu d'extrusion
Alt + F	Remplir créer des faces
Alt + J	Convertir les triangles sélectionnés en quads
Alt + M	Menu de fusion
Alt + O	Édition proportionnelle bascule connectée
Alt + P	Détacher les sommets (UV / Image Editor)
Alt + S	Rétrécir / Engraisser
Alt + Maj + F	Beauty Fill crée des visages
Alt + T	Réinitialiser l'inclinaison (courbes)

Ctrl + Alt + Maj + F	Sélectionner des faces planes liées (mode Face uniquement)
Ctrl + E	Menu des bords
Ctrl + F	Menu des visages
Ctrl + G	Menu Groupes de sommets
Ctrl + H	Menu crochets
Ctrl + Clic gauche	Extruder / créer un nouveau composant ou os
Ctrl + N	Recalculer les normales vers l'extérieur
Ctrl + P	Faire un parent de sommet
Ctrl + R	Coupe en boucle
Ctrl + Maj + F	Retournement de bord
Ctrl + Maj + N	Recalculer les normales vers l'intérieur
Ctrl + T	Convertir les faces sélectionnées en triangles
Ctrl + T	Inclinaison (courbes)
Ctrl + Tab	Menu du mode de sélection de maillage
Ctrl + V	Menu des sommets
E	Extruder la région
F	Créer un bord (2 sommets sélectionnés) / Créer une face (3 + sommets sélectionnés)
L	Sélectionnez les composants liés
Clic gauche + K	Coupe au couteau
Clic gauche + Maj + K	Coupe au milieu du couteau
O	Activer / désactiver la modification proportionnelle
P	Pin vertices (UV / Image Editor) / Séparé
Maj + E	Menu Pli / Définir l'extrapolation d'images clés (Editeur de graphiques)
Maj + G	Sélectionnez le menu similaire
Maj + O	Bascule du type de retombée d'édition proportionnelle
Maj + R	Sélectionner une ligne à partir du sommet sélectionné (surface NURBS)
Maj + W	Distorsion

U	Menu UV Mapping
V	Menu Extraire les sommets sélectionnés / Définir le type de poignée (courbes)
W	Menu spécial (varie selon l'objet) / menu Soudage / Alignement (UV / Editeur d'images)
Y	Fractionner le sommet / le bord / la face

Mode pose

Ctrl + Alt + I	Supprimer la contrainte CI
Ctrl + N	Recalculer le menu Roll
Maj + I	Ajouter un menu CI

Mode sculpture

C	Pinceau d'argile
D	Dessiner une brosse
F	Ajuster la taille de la brosse
G	Brosse à grappin
I	Gonfler la brosse
L	Brosse à couches
P	Pincer / agrandir la brosse
S	Brosse lisse
Maj + F	Réglage de la force de la brosse
Maj + T	Aplatir / pinceau contrasté

Pour plus d'informations, consultez la page Wiki de Blender .

Dernière modification: 17/01/2020 07:04:18

Plus d'information: defkey.com/fr/blender-raccourcis-clavier

[Personnalisez ce PDF...](#)