RACCOURCIS SOURIS BLENDER

Manipulations de base

Raccourci	Description
bouton gauche	Positionne le curseur dans la vue 3D.
bouton central	Fait tourner la vue autour d'un axe perpendiculaire à l'écran.
[Ctrl]+bouton central	Zoome dans la vue (pratique en absence de molette.)
[Maj]+bouton central	Déplace la vue.
bouton droit	Sélectionne un objet ou un élément.
[Maj]+bouton droit	Ajoute ou enlève à la sélection des objets ou des éléments supplémentaires.
molette	Zoome dans la vue.

Manipulations courantes

Raccourci	Contexte	Description
pression continue sur bouton gauche ou droit		Invoque le menu flottant *Add>...*
[Ctrl]+bouton gauche		En fonction du mode, permet d'ajouter un sommet (mode *Edit*), une clé (éditeur de courbe IPO), un os à l'armature (mode *Edit* d'armature).
[Maj]+[Ctrl]+bouton gauche	**Sculpt**	Dessine une boîte de sélection qui délimite une partie de maillage qui restera visible : le reste du maillage deviendra masqué.
[Alt]+bouton droit	**Edit**	Sélectionne une boucle d'arêtes (*edge-loop*).
[Ctrl]+[Alt]+bouton droit	**Edit**	Sélectionne une boucle de facettes (*face-loop*).
[Maj]+[Ctrl]+bouton droit	**Sculpt**	Dessine une boîte de sélection qui délimite une partie de maillage qui sera masquée : le reste du maillage sera visible.

Transformations

Raccourci	Contexte	Description
pression continue sur bouton gauche ou droit		Invoque le menu flottant *Add>...*
[Ctrl]+bouton gauche		En fonction du mode, permet d'ajouter un sommet (mode *Edit*), une clé (éditeur de courbe IPO), un os à l'armature (mode *Edit* d'armature).
[Maj]+[Ctrl]+bouton gauche	**Sculpt**	Dessine une boîte de sélection qui délimite une partie de maillage qui restera visible : le reste du maillage deviendra masqué.
[Alt]+bouton droit	**Edit**	Sélectionne une boucle d'arêtes (*edge-loop*).
[Ctrl]+[Alt]+bouton droit	**Edit**	Sélectionne une boucle de facettes (*face-loop*).
[Maj]+[Ctrl]+bouton droit	**Sculpt**	Dessine une boîte de sélection qui délimite une partie de maillage qui sera masquée : le reste du maillage sera visible.

RACCOURCIS CLAVIER BLENDER

Touches d'usage général

Raccourci	Contexte	Description	Pense-bête
[Espace]	**Tous**	Invoque le menu flottant *Add*>... et affiche ses options.	
[Tab]	**Tous**	Entre/sort du mode *Edit* ; fonctionne pour divers modes et types de fenêtres.	
[A]	**Tous**	Sélectionne/désélectionne tous les éléments de la vue 3D.	[A]ll, tout
[Alt]+[A]		Joue l'animation dans la vue 3D courante.	[A]nimation
[Maj]+[Alt]+[A]		Joue l'animation dans toutes les vues 3D.	[A]nimation
[Ctrl]+[A]	**Object, Edit, Pose**	Applique l'échelle et les rotations de l'objet à son bloc de données.	[A]pplique
[B]	**Tous**	Sélection par boîte ; la boîte est tracée par la souris : il s'agit d'une boîte de sélection (*bouton gauche*) ou de désélection (*bouton droite*).	[B]oîte
[G]	**Object, Edit, Pose**	Déplace la sélection dans le plan de la vue 3D.	[G]rab, attraper pour déplacer
[N]	**Tous**	Invoque/révoque le panneau flottant *Properties* adapté au type de vue.	Panneau flottant [N]umérique
[P]	**Vue 3D**	Démarre le moteur de jeu.	[P]lay, jouer, moteur de jeu
[Alt]+[P]	**Éditeur de texte**	Exécute le script courant (script Python non distribué avec Blender ou ne pouvant intégrer le menu *Scripts*).	[P]lay script, jouer un script
[Ctrl]+[Q]	**Tous**	Quitte Blender.	[Q]uitter
[R]	**Object, Edit, Pose**	Rotation de la sélection autour d'un axe perpendiculaire à l'écran.	[R]otation
[S]	**Object, Edit, Pose**	Redimensionne la sélection.	[S]ize, dimension
[Maj]+[S]	**Vue 3D**	Invoque le menu *Snap* et affiche ses options.	[S]nap, accrochage
[U]	**Weight Paint, Vertex Paint, Edit**	Annule la dernière action effectuée.	[U]ndo, défaire, ann[U]ler
[Ctrl]+[U]	**Tous**	Sauvegarde la scène/écran courant(e) comme étant la scène/écran de démarrage par défaut.	[U]ser default settings, paramètres par défaut de l'[U]tilisateur
[X]	**Tous**	Supprime la sélection.	
[Ctrl]+[X]	**Tous**	Réinitialise la scène ; elle est alors remplacée par la scène de démarrage par défaut.	

Touches utiles en mode Sculpt

Raccourci	Contexte	Description	Pense-bête
[Maj]	**Sculpt**	Maintenir pressée cette touche pour passer interactivement du mode *Add* au mode *Sub*.	
[PageUp] ou *[PageDown]*	**Sculpt**	Affiche le niveau de résolution immédiatement supérieur ou immédiatement inférieur.	
[A], *[D]*, *[G]*, *[I]*, *[L]*, *[P]*, *[S]*	**Sculpt**	Invoquent les différents types de brosse : *Airbrush*, *Draw*, *Grab*, *Inflate*, *Layer*, *Pinch*, *Smooth*.	[A]irbrush, [D]raw, [G]rab, [I]nflate, [L]ayer, [P]inch, [S]mooth
[F]	**Sculpt, vue 3D**	Redimensionne la brosse.	
[Ctrl]+[F]	**Sculpt, vue 3D**	Fait tourner la brosse.	
[Maj]+[F]	**Sculpt**	Modifie la valeur *Strength* de la brosse.	[F]orce
[V]	**Sculpt**	Bascule du mode *Add* au mode *Sub* et réciproquement.	

Touches utiles en mode Objet

Raccourci	Contexte	Description	Pense-bête
[Maj]+[Ctrl]+[A]	**Object**	Applique les *Lattice* (treillis) et rend réels les *DupliVerts/Face/Group*.	[A]pplique
[Alt]+[C]	**Object**	Invoque le menu *Convert* et affiche ses options.	[C]onvertit
[Alt]+[D]	**Object**	Crée une nouvelle instance (clone) de la sélection.	[D]uplique
[Maj]+[D]	**Object**	Crée une copie de la sélection.	[D]uplicata
[Alt]+[G]	**Object**	Remet à zéro les déplacements de l'objet.	
[Maj]+[Alt]+[G]	**Object**	Enlève les objets sélectionnés des groupes les contenant.	[G]roupe
[Ctrl]+[G]	**Object**	Ajoute les objets sélectionnés à un groupe.	[G]roupe
[I]	**Object, vue 3D**	Invoque le menu *Insert Key* et affiche ses options.	[I]nsère
[Ctrl]+[J]	**Object**	Joint les maillages des objets sélectionnés.	[J]oint
[M]	**Object**	Déplace la sélection sur un autre calque.	[M]ove to layer, déplacer sur un calque
[Ctrl]+[M]	**Object**	Invoque le menu *Mirror Axis* et affiche ses options.	[M]iroir
[Maj]+[O]	**Object**	Ajoute un modificateur *Subsurf* à l'objet sélectionné.	
[Alt]+[P]	**Object**	Supprime les relations parent existantes de la sélection.	[P]arent
[Ctrl]+[P]	**Object, Armature**	Fait de l'objet actif le parent d'un autre objet également sélectionné.	[P]arent
[Alt]+[R]	**Object**	Remet à zéro les rotations de la sélection.	[R]otation
[Alt]+[S]	**Object, Pose**	Remet à zéro l'échelle de la sélection.	[S]ize, dimension
[Alt]+[T]	**Object**	Remet à zéro le pistage d'un objet par la sélection.	[T]racking, suivre, pister
[Ctrl]+[T]	**Object**	Oblige la sélection à pister l'objet actif, également sélectionné.	[T]racking, suivre, pister
[U]	**Object**	Invoque le menu *Make Single User* et affiche ses options.	[U]tilisateur unique
[Alt]+[U]	**Edit, Object**	Invoque le menu *Global Undo History* pour afficher l'historique des dernières actions.	[U]ndo, défaire, ann[U]ler
[W]	**Object**	Invoque le menu *Boolean Tools* pour opérations entre les maillages sélectionnés, et affiche ses options.	
[Ctrl]+[Y]	**Object**	Restaure la dernière opération annulée.	
[Ctrl]+[Z]	**Object**	Annule la dernière opération.	

Touches de fonction

Raccourci	Description
[F1]	Ouvre un fichier dans Blender.
[Maj]+[F1]	Importe la librairie de données (*Append*).
[F2]	Sauvegarde le fichier.
[F3]	Sauvegarde l'image rendue.
[Ctrl]+[F3]	Capture la vue 3D et la sauvegarde.
[Ctrl]+[Maj]+[F3]	Capture l'écran et le sauvegarde.
[F5]	Affiche les boutons du menu *Shading*.
[F6]	Affiche les boutons du menu *Texture*.
[F7]	Affiche les boutons du menu *Object*.
[F8]	Affiche les boutons du menu *World*.
[F9]	Affiche les boutons du menu *Editing*.
[F10]	Affiche les boutons du menu *Scene*.

Touches utiles en mode Edition

Raccourci	Contexte	Description	Pense-bête
[Alt]+[-] ou *[Alt]+[+]*, *[PageDown]* ou *[PageUp]*, *molette de la souris*	**Edit**	Lors d'une transformation avec PET ou lors d'une sélection circulaire, diminue ou augmente le rayon.	
[B][B]	**Edit**	Active la sélection circulaire.	
[E]	**Edit**	Extrude la sélection.	[E]xtrusion
[Ctrl]+[E]	**Edit**	Invoque le menu *Edge Specials* et affiche ses options.	[E]dge, arête
[Maj]+[E]	**Edit**	Règle la dureté (*Crease*) des arêtes.	[E]dge, arête
[F]	**Edit**	Crée une arête ou une facette à partir des sommets sélectionnés.	[F]acette
[Maj]+[F]	**Edit**	Remplit avec des facettes à partir des sommets ou des arêtes sélectionnées.	[F]ill, remplit de [F]acettes
[H]	**Edit, Éditeur de courbes IPO**	Définit le type de poignée d'une courbe.	[H]andle, poignée
[H]	**Edit+Retopo**	Active/désactive les *hotspots*.	[H]otspot
[Ctrl]+[H]	**Edit**	Invoque le menu *Hooks* pour ajouter un crochet aux sommets sélectionnés.	[H]ook, crochet
[J]	**Edit**	Joint les triangles partageant une arête pour former des quadrangles.	[J]oint
[K]	**Edit**	Invoque le menu *Loop/Cut* et affiche ses options.	[K]nife, couteau, coupe
[L]	**Edit**	Sélectionne tous les sommets liés situés sous le pointeur de la souris (ne pas cliquer avec la souris, seulement la positionner).	[L]iés
[M]	**Edit**	Invoque le menu *Mirror Axis* et affiche ses options.	[M]iroir
[Alt]+[M]	**Edit**	Invoque le menu *Merge* et affiche ses options.	[M]erge, fusionne
[Ctrl]+[N]	**Edit**	Recalcule les normales vers l'extérieur.	[N]ormales
[Ctrl]+[Maj]+[N]	**Edit**	Recalcule les normales vers l'intérieur.	[N]ormales
[O]	**Edit, éditeur UV/Image**	Active/désactive l'outil d'édition proportionnelle (PET).	Édition pr[O]portionnelle
[P]	**Edit**	Sépare les sommets sélectionnés du maillage courant et crée un nouvel objet à partir de ceux-ci.	Sé[P]are
[Maj]+[P]	**Edit**	Active l'outil *Push-Pull*.	[P]ousse/Tire
[Ctrl]+[P]	**Edit**	Fait du sommet actif le parent de l'objet sélectionné.	[P]arent
[Ctrl]+[R]	**Edit**	Active l'outil Couteau (*Knife*).	
[Alt]+[S]	**Edit**	Active l'outil *Shrink/Flatten*.	[S]hrink/Flatten, rétrécir/aplatir
[Ctrl]+[T]	**Edit**	Transforme des quadrangles en triangles.	[T]riangles
[Maj]+[U]	**Edit**	Restaure la dernière opération annulée.	[U]ndo, défaire, ann[U]ler
[Maj]+[U]	**Edit**	Restaure la dernière opération annulée.	[U]ndo, défaire, ann[U]ler
[W]	**Edit**	Invoque le menu *Specials* et affiche ses options.	
[X]	**Edit**	Invoque le menu *Erase* et affiche ses options.	
[Y]	**Edit**	Désolidarise la sélection du reste du maillage, mais la conserve à l'intérieur de celui-ci.	

Touches relatives au rendu

Raccourci	Contexte	Description	Pense-bête
[F11]		Rappelle la dernière image rendue.	
[F12]		Effectue le rendu de la scène courante.	
[Maj]+[B]		Définit les frontières du rendu (dans la vue de la caméra active).	[B]ounding, frontière
[Maj]+[P]	**Vue 3D**	Affiche une fenêtre de prévisualisation de rendu dans la vue 3D.	[P]révisualisation
[Z]	**Fenêtre de rendu**	Fenêtre de rendu : zoome à 200 %, centré sur la position du pointeur de la souris.	[Z]oome

Touches relatives à l'affichage

Raccourci	Contexte	Description	Pense-bête
[Home]		Affiche tous les éléments de la scène.	
[Ctrl]+[Bas] ou *[Ctrl]+[Haut]*		Minimise/maximise la vue dans laquelle se trouve le pointeur de la souris.	
[Alt]+[B]	**Object**	Définit une portion de l'espace 3D visible grâce à une boîte de sélection.	[B]oîte
[C]		Centre la vue active sur le curseur.	[C]entre
[Maj]+[C]	**Vue 3D**	Centre la vue active sur un objet sélectionné et zoome sur lui.	[C]entre
[D]	**Tous sauf Sculpt**	Invoque le menu *Draw Mode* et affiche ses options.	[D]raw mode
[H]	**Object, Edit**	Masque les objets ou les sommets sélectionnés, en fonction du mode.	[H]ide, cache, dissimule, masque
[Alt]+[H]	**Object, Edit**	Révèle les objets ou les sommets masqués, en fonction du mode.	[H]ide, cache, dissimule, masque
[Maj]+[H]	**Edit**	Masque les sommets et les faces désélectionnés.	[H]ide, cache, dissimule, masque
[Maj]+[V]	**Edit**	Aligne la vue en fonction des sommets sélectionnés.	[V]ertice, sommets
[Z]	**Vue 3D**	Passe de l'affichage solide à l'affichage fil de fer.	
[Alt]+[Z]	**Vue 3D**	Passe de l'affichage solide à l'affichage texturé.	
[Maj]+[Z]	**Vue 3D**	Passe de l'affichage ombré à l'affichage fil de fer.	
[Suppr]	**Vue 3D**	Zoome sur l'objet sélectionné.	
/]	**Vue 3D**	Vue locale sur l'objet sélectionné (les autres objets sont masqués).	
[+] ou *[-]*	**Vue 3D**	Zoome en avant ou en arrière.	
[0]	**Vue 3D**	Vue de la caméra.	
[Ctrl]+[0]	**Vue 3D**	Définit l'objet actif comme étant la caméra.	
[Ctrl]+[Alt]+[0]	**Vue 3D**	Aligne la caméra active sur la vue.	
[1] ou *[Ctrl]+[1]*	**Vue 3D**	Vue de face ou de derrière.	
[3] ou *[Ctrl]+[3]*	**Vue 3D**	Vue de droite ou de gauche.	
[7] ou *[Ctrl]+[7]*	**Vue 3D**	Vue de dessus ou de dessous.	
[5]	**Vue 3D**	Bascule de la vue perspective à la vue orthogonale.	
[4] ou *[6]*	**Vue 3D**	Fait tourner la vue à gauche ou à droite.	
[8] ou *[2]*	**Vue 3D**	Fait tourner la vue vers le haut ou vers le bas.	

Touches utiles pour le dépliage UV

Raccourci	Contexte	Description	Pense-bête
[E]	**Éditeur UV/ Image**	Dépliage selon la méthode *Conformal* ou *Angle Based*.	d[E]plie
[L]	**UV Face Select**	Sélectionne les facettes liées ensemble.	[L]iées
[P]	**Éditeur UV/ Image**	Cloue sur place les UV sélectionnées.	[P]in, cloue
[Alt]+[P]	**Éditeur UV/ Image**	Décloue les UV sélectionnées.	un[P]in, décloue
[R]	**UV Face Select**	Invoque le menu *Rotate* et affiche ses options.	[R]otation
[U]	**UV Face Select**	Invoque le menu *UV Calculation* et affiche ses options.	[U]V
[W]	**Éditeur UV/ Image**	Invoque le menu *Weld/Align* et affiche ses options.	[W]eld, soude, fusionne

Touches utiles en animation

Raccourci	Contexte	Description	Pense-bête
[Gauche] ou *[Droite]*		Se déplace d'une frame en arrière ou en avant.	
[Bas] ou *[Haut]*		Se déplace de 10 frames en arrière ou en avant.	
[Maj]+[Bas] ou *[Maj]+[Haut]*		Recule jusqu'à la première frame ou avance jusqu'à la dernière frame.	
[Ctrl]+[Alt]+[C]	**Armature**	En mode *Pose*, ajoute une contrainte à un nouvel objet *Empty*.	[C]ontrainte
[Alt]+[I]	**Pose**	Supprime une contraintre IK de l'armature.	[I]K, cinématique [i]nverse
[Ctrl]+[I]	**Pose**	Ajoute une contrainte IK à l'armature.	[I]K, cinématique [i]nverse
[K]	**Éditeur de courbe IPO**	Montre les positions clés de l'objet.	[K]ey, clé
[K]	**Vue 3D**	Affiche les positions clé de la sélection dans la vue 3D.	[K]ey, clé
[T]	**Éditeur de courbe IPO**	Change le type d'interpolation d'une courbe IPO.	in[T]erpolation [T]ype, [T]ype d'in[T]erpolation