



turrier.fr

3D Blender - Racourcis clavier importants

1) Scène 3D

[1.1\) Modifier sa vision de la scène](#)

[1.2\) Sélectionner et supprimer des composants de la scène](#)

2) Object Mode

[2.1\) Utiliser des raccourcis de base](#)

[2.2\) Créer ou supprimer des composants](#)

[2.3\) Sélectionner des composants](#)

[2.4\) Dupliquer des composants](#)

[2.5\) Déplacer, étirer et pivoter des composants](#)

3) Edit Mode

[3.1\) Utiliser les raccourcis de base](#)

[3.2\) Sélectionner et désélectionner des éléments](#)

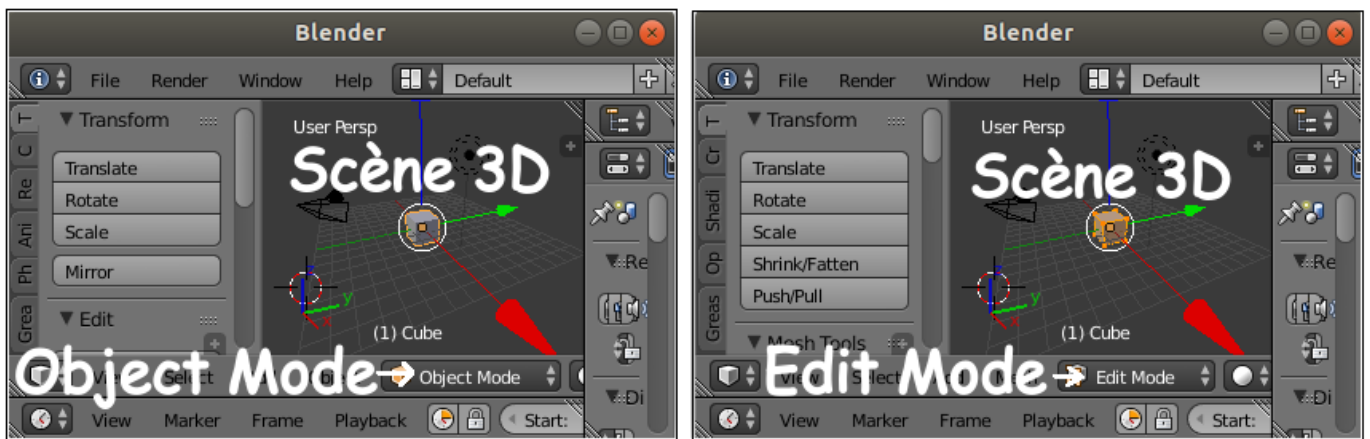
[3.3\) Supprimer des éléments](#)

[3.4\) Déplacer et étirer des éléments](#)

[3.5\) Modifier des éléments](#)

Blender est un logiciel de création **3D** gratuit et open source prenant en charge l'intégralité du **pipeline 3D** et notamment: la modélisation, l'animation, le rendu et le montage vidéo. Blender est écrit en **C**, **C++** et **Python** et fonctionne sur la plupart des systèmes d'exploitation et notamment Microsoft **Windows**, **MacOS** et **Linux**. On utilise ici **Blender version 2.7.9** sous **Ubuntu 18.4**.
Sous **Windows**

On résume ci-après les principaux **raccourcis clavier** utilisés avec Blender 2.79, pour la **Scène 3D** (fenêtre 3DView), pour les composants de la scène (**Mode Object**) et pour les éléments d'objets 3D de la scène (**Mode Edit**). Les codes utilisés pour la souris ont les significations suivantes: **CBD**: Clic Bouton Droit de la souris, **CBG** : Clic Bouton Gauche de la souris, **CBM** : Clic Bouton Milieu de la souris, et **RBM** : Roule Bouton Milieu de la souris.



1) La Scène 3D (3DView)

La scène se trouve dans la fenêtre 3DView. Elle est constituée de composants (lampe, caméra, objets 3D,...)

[Haut de page](#)

1.1) Modifier sa vision de la scène

- **CBM**: Pour se déplacer dans la scène et de ce fait passer en mode user
- **Shift+CBM**: Pour déplacer la scène à l'écran
- **RBM** ou **Ctrl+CBM**: Pour zoomer et dézoomer la scène
- **Ctrl+Alt+Q**: pour basculer en mode 4 vues ou en mode 1 vue (3DView/view/toggle quad view)
- **NUMPAD5**: pour passer de vue perspective à vue ortho et inversement (3DView/View/View Persp/Ortho)
- **Ctrl Alt Q**: pour passer de 1 vue en 4 vues et inversement (3DView/View/Toggle quad view)
- **NUMPAD1**: pour passer en vue Front
- **Ctrl+NUMPAD1**: pour passer en vue Back
- **NUMPAD3**: pour passer en vue Right
- **Ctrl+NUMPAD3**: pour passer en vue left
- **NUMPAD7**: pour passer en vue Bottom
- **Ctrl+NUMPAD7**: pour passer en vue Top
- **Shift+C**: pour recentrer toute la scène et placer le curseur 3D au centre de la scène (3DView/View/Align View/Center Cursor and View All)
- **Ctrl + Flèche Haute**: pour cacher ou refaire apparaître la partie Timeline à l'écran, le curseur de la souris étant placé dans la fenêtre 3DView (3DView/View/Toggle Maximize Area)

[Haut de page](#)

1.2) Sélectionner et supprimer des composants de la scène

- **A**: pour sélectionner ou désélectionner tous les composants de la scène, le curseur de la souris étant dans la fenêtre 3D (ou 3DView/Select/(De)select All)
- **X** ou **Suppr**: pour supprimer tous les composants sélectionnés (Object/Delete)
- **Ctrl N**: pour recréer une nouvelle scène (File/New)
- **Ctrl+Z**: pour revenir en arrière

2) Les composants de la scène (Mode Object)

Les composants d'une scène sont : la (ou les) lampe(s), la (ou les) caméra(s) utilisé(s) et le (ou les) objets 3D créé(s). Le mode Objet (Object Mode) permet de déplacer les composants de la scène, sans modifier ces composants

[Haut de page](#)

2.1) Utiliser des raccourcis de base

- **Tab**: pour passer de Object Mode (composants) à Edit Mode (Objets3D) et inversement
- **T**: pour afficher ou masquer la boîte de dialogue des Transform (à gauche)
- **N**: pour afficher ou masquer la boîte de dialogue des Transform (à droite)
- **CBG**: pour bouger le curseur 3D
- **Shift+S** puis **Cursor to Center**: pour placer le curseur 3D au centre de la scène
- **Shift+S** puis **Selection to Cursor**: pour placer le composant sélectionné à l'endroit où se trouve le curseur
- **Ctrl+Z**: pour revenir en arrière

[Haut de page](#)

2.2) Créer ou supprimer des composants

- **Shift+A** puis **MC**: pour créer un cube 3D à l'endroit où se trouve le curseur 3D, le curseur de la souris étant dans la fenêtre 3D (3DView/Add puis Mesh/Cube). Idem pour les autres composants. Il faut d'abord placer le curseur 3D là où on veut ajouter un objet 3D.
- **F6**: pour modifier les caractéristiques par défaut d'un objet3D nouvellement créé
- **Ctrl J**: pour grouper plusieurs objets 3D sélectionnés en un seul objet 3D (Object/Join) (faire le dernier shift+CBD sur l'objet dont le centre sera le centre de l'objet groupé; en effet, le dernier objet sélectionné sert de nom et de centre pour le nouvel objet)
- **Shift+Ctrl+Alt+C**: pour modifier l'emplacement du centre d'un objet3D (Panneau Transform/Set origin)
- **Suppr**: pour supprimer un composant sélectionné

[Haut de page](#)

2.3) Sélectionner des composants

- **CBD**: pour sélectionner un composant (lampe, caméra, cube, cylindre, autres objets 3D...), il est alors entouré en jaune
- **Shift+CBD**: pour sélectionner un composant (lampe, caméra, cube,...), ajouter un composant à la sélection, rendre un composant de la sélection actif ou désélectionner un composant actif (Une sélection "jaune" correspond à un composant sélectionné actif et une sélection "orange" correspond aux composants sélectionnés non actifs - cf fenêtre des propriétés.
- **B**: pour sélectionner des éléments par entourage carré (les sélections successives par B s'ajoutent sans avoir besoin de faire shift)
- **B** puis **CBM** pour désélectionner des composants par entourage carré
- **C+CBG** (+éventuellement **RBM** pour la taille du pinceau): pour sélectionner des composants par peinture
- **C+CBM**(+éventuellement **RBM** pour la taille du pinceau): pour désélectionner des composants par peinture
- **Z**: pour afficher la sélection d'un objet3D de solide à wireframe et inversement

[Haut de page](#)

2.4) Dupliquer des composants

- **Shift+D**: pour dupliquer de façon non liée un objet sélectionné et le placer n'importe où (3DView/Object/Duplicate Objects)
- **Shift+D** puis **X,Y ou Z** : pour dupliquer un composant sélectionné et le placer en suivant l'axe X, Y ou Z
- **Shift+D** puis **X,Y ou Z** puis **valeur**: pour dupliquer un composant sélectionné et le placer à la distance valeur en suivant l'axe X, Y ou Z
- **Shift+D** puis **X,Y ou Z** puis **Ctrl**: pour dupliquer un composant sélectionné et le placer en suivant l'axe X, Y ou Z sur le pas de la grille
- **Alt+D**: pour dupliquer de façon liée un objet sélectionné et le placer n'importe où (l'objet dupliqué est lié à son père et subira automatiquement les mêmes modifications que son père en mode Edit Object)
- **Alt+D** puis **X,Y ou Z** puis **valeur**: pour dupliquer de façon liée un composant sélectionné et le placer à la distance valeur en suivant l'axe X, Y ou Z

[Haut de page](#)

2.5) Déplacer, étirer et pivoter des composants

- **G Y,Y,Z** valeur x: pour déplacer un objet sélectionné d'une valeur x dans la direction X, Y ou Z
- **S Y,Y,Z** valeur x: pour scaler un objet sélectionné d'une valeur x dans la direction X, Y ou Z
- **R Y,Y,Z** valeur x pour pivoter un objet sélectionné d'un angle x dans la direction X, Y ou Z
- **S shift Z** valeur x pour scaler un objet sélectionner d'une valeur x dans les directions X et Y simultanément
- **N**: pour afficher ou masquer la boîte de dialogue des Transform (à droite)
- **Alt R, S ou G**: pour remettre à zéro la Location (G), Rotation (R) ou scale (S) d'un composant sélectionné, la souris étant placée dans la fenêtre 3DView
- **Ctrl+A** puis **All Transformations to delta**: pour placer en échelle 1 les transformations effectuées

3) Les éléments d'objets (Mode Edit)

Les objets 3D sont les cubes, sphères cylindres ou autre éléments créés. Les éléments d'objets sont les sommets, arêtes et faces de ces objets 3D. Le mode édition (Edit Mode) permet de modifier les objets 3D (cube, cylindre, autres...) et les éléments d'objets 3D (sommets, arêtes et faces) présents dans la scène.

[Haut de page](#)

3.1) Utiliser les raccourcis de base

- **Tab**: pour passer de Object Mode (composants) à Edit Mode (Objets3D) et inversement
- **Shift+S**: puis Cursor to selection: pour placer le curseur à l'endroit où se trouve l'élément sélectionné
- **CBG sur Pivot Point**: pour changer le point de pivot pour les rotations (barre de menu en bas fenêtre 3DView)
- **CBG sur Pivot Point/3D Cursor**: pour placer le point de pivot à l'endroit où se trouve le curseur, pour les rotations (barre de menu en bas fenêtre 3DView)

- **N/Display/Mesh Display/Normals-faces**: pour afficher (en bleu) ou cacher les normales (faces texturables visibles) des faces sélectionnées
- **Ctrl+N**: pour inverser l'orientation des normales des faces sélectionnées (3DView/Mesh/Normals/Recalculate Outside ou Flip Normals)
- **Shift+Ctrl+N**: pour inverser l'orientation des normales des faces sélectionnées (3DView/Mesh/Normals/Recalculate Inside ou Flip Normals)
- **Alt+M**: pour fusionner (merge) en un seul les éléments sélectionnés

[Haut de page](#)

3.2) Sélectionner et désélectionner des éléments

- **CBD**: pour sélectionner un élément d'objet qui devient alors entouré en jaune
- **Shift+CBD**: pour sélectionner ou désélectionner un élément d'objet ou ajouter un élément d'objet à la sélection
- **A**: pour sélectionner ou désélectionner tous les éléments d'objets, le curseur de la souris étant dans la fenêtre 3D (ou 3DView/Select/(De)select All)
- **Ctrl + CBG**: pour sélectionner des éléments par entourage (les sélections successives par Ctrl + CBG s'ajoutent sans avoir besoin de faire shift)
- **B**: pour sélectionner des éléments par entourage carré (les sélections successives par B s'ajoutent sans avoir besoin de faire shift)
- **B puis CBM**: pour désélectionner des éléments par entourage carré
- **C+CBG** (+éventuellement **RBM** pour la taille du pinceau): pour sélectionner des éléments par peinture
- **C+CBM** (+éventuellement **RBM** pour la taille du pinceau): pour désélectionner des éléments par peinture
- **Z**: pour afficher un objet3D en wireframe et de ce fait pouvoir ensuite sélectionner les éléments situés à l'arrière
- **Bouton de transparence**: pour sélectionner ce qu'on voit par transparence (à droite du bouton faces)
- **Ctrl+Tab**: pour passer en mode de sélection de sommets, d'arêtes ou de faces (exemple Ctrl+Tab puis F pour passer en mode de sélection de faces)
- **Alt et CBD** entre deux éléments (sommets, arêtes, faces) sélectionnés: pour sélectionner une boucle fermée de ces éléments sur une sphère
- **Ctrl+ ou Ctrl-**: pour étendre une sélection ou diminuer l'étendue d'une sélection

[Haut de page](#)

3.3) Supprimer des éléments

- **Suppr**: pour supprimer les éléments d'objet sélectionnés

[Haut de page](#)

3.4) Déplacer et étirer des éléments

- **G puis X, Y ou Z**: pour déplacer les éléments sélectionnés selon l'axe X,Y ou Z (idem manipulateur1 situé dans la barre de menu en bas de la fenêtre 3DView)
- **R puis X,Y ou Z**: pour faire pivoter les éléments sélectionnés selon l'axe X,Y ou Z (idem manipulateur2 situé dans la barre de menu en bas de la fenêtre 3DView) par rapport au point de pivot sélectionné

- **S puis X,Y ou Z**: pour étirer les éléments sélectionnés selon selon l'axe X,Y ou Z (idem manipulateur3 situé dans la barre de menu en bas de la fenêtre 3DView) par rapport au point de pivot sélectionné
- **O**: pour déplacer un (ou des) élément(s) sélectionné(s) en mode proportionnel (Menu 3DView/bouton fall off)

[Haut de page](#)

3.5) Modifier des éléments

- **W**: pour afficher le menu Spécial
- **W puis Alt+M**: pour fusionner 2 sommets (Merge)
- **E**: pour extruder des faces sélectionnées dans la direction de la normale à ces faces (3DView/Mesh puis outil Extrude)
- **Ctrl+R puis Entrée**: pour subdiviser des objets
- **Ctrl+B**: pour faire un biseau (bevel) sur une arête sélectionnée
- **Ctrl+B + tourner molette**: sur arête: pour faire un biseau arrondi sur une arête sélectionnée
- **Ctrl+B + tourner molette + P**: pour faire un biseau arrondi sur une arête sélectionnée, avec un angle donné
- **Ctrl R puis RBM**: pour créer des subdivision horizontales ou verticales sur les éléments sélectionnés
- **Clef à molette** (dans fenêtre des propriétés): pour appliquer un modifieur (Add modifier) à des éléments sélectionnés
- **Clef à molette** (dans fenêtre des propriétés)/Add Modifier/subdivision surface: pour subdiviser une sélection tout en pouvant ensuite continuer à travailler sur les faces d'origine
- **X puis Dissolve faces**: pour transformer plusieurs faces sélectionnées en une seule
- **X puis Vertices, Edge ou Face**: pour supprimer les sommets, arêtes ou faces sélectionnées
- **K puis CBG, CBG,...puis Entrée**: pour créer des faces supplémentaires sur un objet3D