

Raccourcis Blender 2.9

Navigation et sélection

rotation de la vue :	molette enfoncée
changer le centre de la vue :	shift + molette
zoom :	rotation de la molette
sélectionner :	clique gauche
sélection multiple :	shift + clique gauche
Menu d'outils (gauche) :	T
Menu latéral (droite) :	N
Pie menu mode de rendu :	Z
Recherche :	F3
Lancer un rendu :	F12
vue de face :	1
vue de derrière :	ctrl + 1
vue de droite :	3
vue de gauche :	ctrl + 3
vue de dessus :	7
vue de dessous :	ctrl + 7
vue caméra :	0
basculer entre ortho./pers. :	5
tout sélectionner :	A
tout désélectionner :	alt + A
inverser la sélection :	ctrl + I
rectangle de sélection :	B
cercle de sélection :	C
(rotation de la molette pour agrandir la taille du cercle de sélection)	
Sélectionner le maillage connecté : (en mode édition)	ctrl + L
Sélectionner une Edge Loop : (en mode édition)	alt + clique gauche

Modélisation

passer en mode objet/édition :	TAB
déplacer :	G
effectuer une rotation :	R
changer d'échelle :	S
ajouter un objet :	shift + A
dupliquer :	shift + D
dupliquer et lier :	alt + D
supprimer :	X
cache :	H
tout cacher sauf sélection :	shift + H
faire apparaître les objets cachés :	alt + H
appliquer les transformations :	ctrl + A
annuler l'action :	ctrl + Z
En mode édition :	
extrusion :	E
insérer une face :	I
créer une face/arête :	F
relier deux vertices :	J
loop cut :	ctrl + R
séparer de l'objet :	P
séparer la forme :	Y
fusionner des points :	M
recalculer les normals :	shift + N
Faire le dépliage (UV) :	U
En mode objet :	
fusionner plusieurs objets :	ctrl + J
mettre dans une collection :	M

Shader Editor et Compositing

grouper :	ctrl + G
dé-grouper :	ctrl + alt + G
éditer un groupe :	tab
supprimer en conservant les liens :	ctrl + X
couper des liens :	ctrl + clique droit
ajouter un node :	shift + A