

Teclas de atalho do blender

Navegação

- Botão do meio do mouse = rotaciona vista
- Botão do meio do mouse + shift = movimenta vista
- Scroll do mouse = zoom
- 1(teclado numérico) = visão frontal
- 3(teclado numérico) = visão lateral
- 7(teclado numérico) = visão superior
- 0(teclado numérico) = visão de câmera
- 5(teclado numérico) = alternar perspectiva/orthografica
- Shift + F = fly/walk mode
- Alt + F = visão para o cursor

Seleção

- Botão direito do mouse = seleciona objetos/cancela ações
- Botão esquerdo do mouse = confirma ações
- Shift + mouse esquerdo = seleciona mais de um objeto
- Ctrl + mouse esquerdo = seleção em laço
- A = seleciona/remove toda seleção
- B = seleção em janela
- C = seleção em círculo
- Ctrl + I = inverter seleção
- L(modos de edição) = seleção de ilha
- Alt + F = visão para o cursor

Transformação

- G = movimentar
- R = girar
- S = escalonar
- G após x, y ou z = limita movimentação ao eixo
- R após x, y ou z = limita rotação ao eixo
- S após x, y ou z = limita escala ao eixo

- Alt + G = remove movimento
- Alt + R = remove rotação
- Alt + S = remove escala
- Shift + R = refazer última ação
- Esc = cancela ação
- Ctrl + M = espelhamento
- G, R, ou S após ctrl (segurar) = movimento com snap
- Ctrl + Shift + Tab = menu snap element
- Alt + A = menu de aplicar transformação como padrão

Gestão de trabalho

- Shift + S = menu do snap
- Shift + C = centraliza cursor na viewport
- Ctrl + Z = desfazer ação
- Ctrl + Shift + Z = refazer ação
- Ctrl + Alt + Z = histórico de ação
- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 = alterna entre camadas
- Ctrl + 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9 = alterna entre camadas
- M = move de camada
- / = isola/retorna seleção
- Alt + B = isola/retorna seleção
- Ctrl + seta direita ou esquerda = alterna entre workspaces
- Ctrl + barra espaço = amplia painel
- Del(teclado numérico) = centralizar na seleção
- Home = ajusta visão aos objetos da cena
- H = ocultar objetos selecionados
- Alt+H = mostrar objetos ocultos

Tools (modo edição)

- E = extrude
- Ctrl + tab = método de seleção de malha
- Alt + E = menu do extrude
- Ctrl + R = loop cut

- K = knife
- F = criar face e/ou edge
- Alt + M = soldagem de vértices (merge)
- Alt + S = shrink / fatten (alterar volume da malha)
- Y = divide seleção
- V = corta seleção
- P = separa seleção do objeto
- Ctrl + M = espelhamento
- W = menu de ações especiais
- Ctrl + E = menu de edição de arestas(edges)
- Ctrl + F = menu de edição de faces
- Ctrl + V = menu de edição de vértices
- Ctrl + N = recalcular normals
- Delete ou X = menu de exclusão
- U = unwrap

Viewport

- Shift + A = adiciona objetos
- N = painel de ferramentas
- T = painel de propriedades
- Z = alterna shading mode
- Tab = alterna entre edit mode e object mode
- Espaço = pesquisa de ferramenta
- O = proportional edit
- Ctrl + W = salva projeto
- Ctrl+P = pareamento
- Ctrl + J = juntaobjetos(modos objeto)
- Delete = deleta objetos
- F6 = mostra operador da ação
- Alt + S = snap
- Ctrl + shift + tab = snap element
- Shift + D = duplicar

Render

- Ctrl + B = cria borda para renderização
- Ctrl + Alt + B = retira borda para renderização
- F12 = render
- F11 = mostrar render
- F3 = salva render
- Esc = cancela renderização

Sculpt mode

- F = tamanho pincel
- Shift +F = força pincel
- Ctrl +D = dynamic topology
- Shift + D = detail size (dynamic topology)
- D = sculpt draw brush
- G = grab brush
- S = smooth brush
- I = inflate/deflate brush
- C = clay brush
- K = snake/hook brush
- P = pinch/magnify brush
- Shift + C = crease brush
- 6 (alfanumérico) = fill/deepen brush
- L = layer brush
- Shift+5 (alfanumérico) = scrape brush
- Shift+0 (alfanumérico) = twist brush
- Shift+T = polish/flatten brush