

Klávesové skratky v programe Blender

- **Alt + F11** – Full Screen bez Win okna
- **CTRL + Z** – krok späť
- **CTRL + N** – nový obrázok
- **Numpad 7** -Pohľad z vrchu
- **Numpad 1** -Pohľad z predu
- **Numpad 3** -Pohľad z boku
- **Numpad 8,4,6,2** – Rotácia so scénou
- **Numpad 5** – Prepínanie medzi ortografickým a perspektívnym zobrazením.
- **Numpad 0** – Pohľad z kamery
- **Ctrl + Numpad 0** – Pohľad z aktuálne zvolenej kamery
- **Shift + kolečko + pohyb s myšou** – Presúvanie scény
- **Ctrl + kolečko + pohyb s myšou** – Zoomovanie scény
- **kolečko + pohyb myšou** – rotácia pohľadu v smere pohybu
- **TAB** – prepínanie medzi módmi Objekt a Edit
- **X** – vymazanie objektu
- **PTM** – vyznačenie objektu
- **Shift+ PTM** – vyznačenie viac objektov
- **Grab – G** – posúvanie objektu po scéne, smer určíme stlačením písmena osi x,y,z a posúvanie myšou, číslom
- **Rotate –R** – podobne ako grab
- **Scale – S** – zväčšovanie pohybom myši, alebo číslom
- **Extrude – E** – v edit móde, posun vertexov vo zvolenom smere
- **W** – odstránenie vrstvy a cez Merge- all centre spojenie vertexov do jedného
- **Shift + D** – duplikácia objektu
- **CTRL + LTM** – pridávanie bodov (vertexov)
- **Proportional Edit Falloff – O** – zobrazí sa kruh po zadaní napr. G. Veľkosť vybranej oblasti meníme kolieskom myši,
- **W**- otvorenie nástrojov **Specials**
- **Alt + M – Merge** - zlúčenie označených prvkov do jedného (all center)(At Cursor – stred je na mieste kurzora)
- **CTRL + I** – Select Inverse – označí inverzne vertexy –vymení označenie
- **A** – označenie vertexov v Edit mode všetkých objektov – kocka, lampa, kamera
- **Shift + H** – zmiznutie vybraného objektu

- **Alt + H** – vrátenie objektu
- **CTRL + J** spojenie viac objektov
- **P** – rozpojenie objektov
- **CTRL + P** - aby sa objekty hýbali závisle na sebe, no predsa len neboli spojené
- **Stlačené koliesko + rotácia** – otáčanie objektom
- **CTRL+ALT+Q** – rozdelenie plochy na 4 časti, návrat to isté a kurzor e v okne, ktoré sa maximalizuje