

# **Interakcja Człowiek – Komputer** **materiały pomocnicze**

Podstawowe sterujące kombinacje  
klawiszy w programie Blender

Piotr Szczërba

Sławomir Samolej

# Kluczowe kombinacje klawiszowe w programie Blender

Widoki:

1, 3, 7 = widok od przodu, boku, góry|

0 = widok z kamery

5 = widok prostokątny/perspektywiczny

Przyciśnięty scroll + ruch myszy = przesuwanie widoku

Shift + Przyciśnięty scroll + ruch myszy = obracanie

Kręcenie scroll'em = przybliżanie/oddalanie

Przełączanie widok obiektu / edycja obiektu = Tab

Transformacje obiektu w trybie edycji:

g (gx || gy || gz) = przesunięcie zaznaczonych wierzchołów

s (sx || sy || sz) = skalowanie zaznaczonych wierzchołków

r (rx || ry || rz) = obrót zaznaczonych wierzchołów

e (ex || ey || ez) = wyciąganie nowych wierzchołów z zaznaczonych wierzchołków

Ctrl + R (+ scroll) = zagęszczanie/podział siatki

z = przełączanie pomiędzy widokiem siatki/bryły

f = połączenie wielokątem zaznaczonych wierzchołów

p = wydzielenie zaznaczonych wierzchołów do osobnego obiektu Blendera

a = zaznaczanie/"odznaczenie" wszystkich wierzchołów obiektu

b = wejście w tryb zaznaczania „obszaru” wierzchołów

Ctrl + P = łączenie obiektów w relację dziecko – rodzic

Ctrl + J = łączenie obiektów w jeden

x lub Del = usuwanie obiektów/wierzchołów

Ctrl + Z = „cofnięcie” ostatniej akcji