

Blender tahák

Edge	Hrana
Vertex	Bod
Face	Plocha
Mesh	Síť

Myš	
Kolečko	Zvětšování (točit kolečkem)
Zmáčknuté kolečko	Otáčení
Shift+kolečko	Pan (posun obrazu)
Levé tlačítko	Umístění kurzoru pro nový objekt
	Ukončení příkazu
Pravé tlačítko (PT)	Výběr objektu (podle režimu)
Alt+PT	výběr smyčky

Klávesa	Funkce
Esc	přerušeni operace
Tab	Editační/Objektový mód
Z	Stínované/drátěné zobrazení
Ctrl+Z	Undo
Shift+Ctrl+Z	Redo
Ctrl+S	Soubor – Uložit
F12	Renderovaný obraz
F11	Zavření renderovaného obrazu
F3	Uložení renderovaného obrázku

Editace	
X	osa x
Y	osa y
Z	osa z
A	vybrat všechno / nic
B	výběr obdélníkem
Ctrl+Tab	výběrový režim (body/hrany/plochy)
G	přesun (pak zadat směr X, Y, Z + vzdálenost)
R	rotace (pak zadat osu,

	Ctrl - skok o 5°)
S	měřítko
Delete	smazat
Ctrl+V	Menu pro bod
Ctrl+E	Menu pro hranu
Ctrl+F	Menu pro plochu
Ctrl+R	řez (rozdělení vložením hran)
Shift+S	přichytnutí
Shift+C	3D kurzor na 0,0,0

Navigace	
Ctrl+Alt+Q	okno na ¼ (NBP + 3D)
Ctrl+šipka nahoru	full screen
0 (numpad)	pohled z kamery
Ctrl+Alt+0	nastavení kamery podle pohledu
1 (numpad)	pohled zepředu
3 (numpad)	zboku
7 (numpad)	shora
5 (numpad)	perspektiva/ortografie
Home	zobrazit vše
. (numpad)	vycentrovat objekt v pohledu
N	panel Properties (myš je v okně)
T	panel Nástroje

Modelování	
Shift+A	Přidat objekt
E	Vytáhnout (pak zadat směr X, Y, Z + délku)
F	Vytvořit hranu/plochu z výběru
Shift+D	Zdvojit objekty (objekty jsou pak nezávislé)
Alt+D	Klonování (objekty sdílí vlastnosti)
Ctrl+J	Spojit objekty
Ctrl+P	Rodičovství
P	Oddělit objekty
M	Přesun do hladiny
H	Skrýt