

Blender 3D – Commandes en Edit Mode avec les objets de type maillage (mesh)

Add Duplicate	Shift D	Fait une copie de la sélection
Beautify Faces	Shift Alt F	Améliore la subdivision des faces de la zone ou objet sélectionné
Bevel	Ctrl B / Shift Ctrl + B	Pour biseauter les edges / Pour biseauter uniquement sur les vertices
Call Menu Delete	X / Delete	Pour effacer la sélection ou une partie de la sélection
Call Menu Edges	Ctrl E	Menu des edges ou arêtes
Call Menu Extrude	Alt E	Menu pour l'extrusion
Call Menu Faces	Ctrl F	Menu des faces
Call Menu Hooks	Ctrl H	Menu pour les hooks (ancres ou crochets)
Call Menu Mesh	Shift A	Menu pour ajouter un objet de type mesh
Call Menu Mesh Select Mode	Ctrl Tab	Menu pour faire le choix du mode de sélection : vertex, edge, face
Call Menu Select Similar	Shift G	Menu pour agrandir la sélection en fonction d'un paramètre de similitude
Call Menu Specials	W	Menu des commandes spéciales
Call Menu UV Mapping	U	Menu pour déplier les objets (UV mapping)
Call Menu Vertex Groups	Ctrl G	Menu pour gérer la création des groupes de vertex
Call Menu Vertices	Ctrl V	Menu des vertices
Context Enum Cycle	Shift O	Change le type d'influence du mode proportionnel (Proportional Editing Falloff)
Context Toggle Value	O	Active ou désactive le mode proportionnel
Context Toggle Value	Alt O	Active ou désactive le mode proportionnel avec influence sur ce qui est connecté uniquement
Dissolve Selection	Ctrl X / Ctrl Delete	Permet de fusionner plusieurs faces en une seule face
Duplicate or Extrude to Cursor	Ctrl Action Mouse / Shift Ctrl Action Mouse	Permet de répéter une extrusion jusqu'à la position du curseur de la souris
Edge Crease	Shift E	Permet d'ajuster la force d'un Subdivision Surface Modifier sur la sélection
Edge Ring Select	Ctrl Alt Select Mouse / Shift Ctrl Alt Select Mouse	Sélectionne les edges entre deux loops / Ajouter des edges à la sélection
Extend Vertices	Alt D	Duplique les vertices sélectionnés. Il faut déplacer la sélection pour voir les nouveaux vertices.
Extrude and Move on Normals	E	Pour extruder la sélection
Fill	Alt F	Pour remplir l'intérieur du contour sélectionné avec des faces triangulaires
Hide Selection	H / Shift H	Cache ce qui est sélectionné / Cache ce qui n'est pas sélectionné
Knife Topology Tool	K / Shift K	Outil couteau pour subdiviser ou créer une ouverture dans une face en la coupant
Loop Cut and Slide	Ctrl R	Permet de subdiviser la sélection en lui ajoutant une ou plusieurs loops
Loop Select	Alt Select Mouse / Shift Alt Select Mouse	Pour sélectionner une loop / Permet d'ajouter des loops à la sélection
Inset Faces	I	Permet de diminuer la taille d'une face tout en ajoutant 4 faces sur son contour
Make Edge/Face	F	Pour créer un edge ou une face
Make Normals Consistent	Ctrl N / Shift Ctrl N	Recalcule les normales vers l'extérieur / Recalcule les normales vers l'intérieur
Make Vertex Parent	Ctrl P	Permet de définir 1 ou 3 vertices comme Parent d'un ou plusieurs objets
Merge	Alt M	Pour fusionner 2 ou plusieurs vertices ensemble
Offset Edge Slide	Shift Ctrl R	Pour dupliquer et faire glisser la ou les copies d'un edge
Pick Shortest Path	Ctrl Select Mouse / Shift Ctrl Select Mouse	Sélectionne le chemin le plus court entre une sélection et l'endroit où on clique
Poke Faces	Alt P	Divise une face en 4 triangles se rejoignant au centre de la face d'origine
Resize	S	Pour redimensionner la sélection
Reveal Hidden	Alt H	Fait réapparaître ce qu'on avait caché avec la commande H ou Shift H
Rip	V	Crée une ouverture sur la surface d'un objet (Note : il faut sélectionner un ou plusieurs edges)
Rip Fill	Alt V	Crée une ouverture sur la surface d'un objet mais la remplit avec des faces
Rotate	R	Pour faire tourner la sélection
Select All / Deselect All	A	Sélectionne tout ou désélectionne tout
Select All Not Selected	Ctrl I	Sélectionne tout ce qui n'est pas sélectionné
Select More	Ctrl Numpar +	Ajoute à la sélection
Select Less	Ctrl Numpar -	Enlève à la sélection
Select Next Element	Shift Ctrl Numpad +	Commande qui utilise un historique de sélection pour sélectionner l'élément suivant
Select Previous Element	Shift Ctrl Numpad -	Commande qui utilise un historique de sélection pour sélectionner l'élément précédent
Select Non Manifold	Shift Ctrl Alt M	Permet de sélectionner les faces qui se superposent une sur l'autre.
Select Linked All	Ctrl L	Ajoute à la sélection tout ce qui lui est relié et qui n'a pas encore été sélectionné
Select Linked	L / Shift L	Ajoute / enlève à la sélection (sous le curseur de la souris) tout ce qui lui est relié
Select Linked Flat Faces	Shift Ctrl Alt F	Ajoute à la sélection toutes les faces planes qui sont reliées à elle
Separate	P	Sépare la sélection pour en faire un objet indépendant en Object Mode
Shrink/Fatten	Alt S	Redimensionne les faces en les glissant le long de leurs normales
Size	S	Pour redimensionner la sélection
Spin	Alt R	Extrude ou duplique la sélection en la faisant pivoter autour du curseur 3D
Split	Y	Duplique vertices et edges sur le périmètre de la sélection pour la rendre indépendante
Subdivision set	Ctrl 0	Ajoute un Subdivision Modifier si aucun et met le paramètre View sur la valeur 0
Subdivision set	Ctrl 1	Ajoute un Subdivision Modifier si aucun et met le paramètre View sur la valeur 1
Subdivision set	Ctrl 2	Ajoute un Subdivision Modifier si aucun et met le paramètre View sur la valeur 2
Subdivision set	Ctrl 3	Ajoute un Subdivision Modifier si aucun et met le paramètre View sur la valeur 3
Subdivision set	Ctrl 4	Ajoute un Subdivision Modifier si aucun et met le paramètre View sur la valeur 4
Subdivision set	Ctrl 5	Ajoute un Subdivision Modifier si aucun et met le paramètre View sur la valeur 5
Translate	G	Pour déplacer la sélection
Triangulate Faces	Ctrl T / Shift Ctrl T	Pour transformer une face triangulaire en 2 faces en triangle
Tris to Quads	Alt J	Pour transformer 2 faces triangulaires en une seule face triangulaire
Vertex Connect Path	J	Crée un edge entre 2 vertices qu'on a sélectionnés. Cette opération peut subdiviser des faces.
Vertex Slide	Shift V	Permet de déplacer un vertex en le faisant glisser le long d'un edge