



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: aide à domicile en milieu urbain....

Subject: Re: aide à domicile en milieu urbain....

Posté par: tynaud

Contribution le : 28/2/2012 12:01:21

Les raccourcis claviers de blender, contrairement aux autres package 3D qui sont presque tous sur le modèle qwerty (comme Maya, et c'est casse-pied avec un clavier azerty parce qu'on perd le bénéfice des touches côte à côte), ont une logique mnémotechnique.

Tu veux tirer un noeud sur l'axe local y par exemple... en anglais le verbe c'est Grab, donc tu fais G, et tu entres en translation libre. Pour contraindre selon l'axe y global tu appuies une fois sur y et le noeud ne se déplace que suivant cet axe. En appuyant une fois de plus sur y tu le contrains selon l'axe local. Une fois de plus et tu reviens en mode libre. Facile ! Et ça marche avec les autres :

G->Grab

R->Rotate

S->Scale

Pour les autres raccourcis, ils rentrent petit à petit... Il y a toujours la possibilité d'aller chercher dans les menus.

Les touches modificateurs (ctrl, alt, shift) ont aussi une logique. Alt va souvent effectuer l'opposé d'une action, ou la réinitialiser. Par exemple pour cacher une sélection (Hide) tu fais H, et pour faire réapparaître ce qui est caché, tu fais Alt+H. Tu peux déplacer un objet, le tourner et changer son échelle et essayer les Alt+G-R-S...

Parfois, je me mélange les touches modificateurs (c'est quoi déjà ? Ctrl+J ? Alt+J ? Alt+shift+J ? - J->Join OU plus parlant, S pour Shear, to Sphere ou Save) et dans ce cas je teste et si ça ne va pas comme je veux, Ctrl+z. Au pire une recherche sur le wiki et j'ai la réponse... Non, franchement, les raccourcis blender sont très agréables à apprendre, du moins ceux qu'on utilise le plus souvent.

Je ne sais pas si tu as déjà ouvert un wip, mais c'est sans doute le meilleur moyen d'apprendre, en rentrant dedans