

Oluline: otseteed töötavad selles aknas, mille kohal on hiirekursor. Ilma numbriklahvistikuta lülita sisse Edit → Preferences › Input › **Emulate Numpad**; siis valid redigeerimisrežiimis tipu, serva ja pinna 3D-vaate päise nuppudega. Macis on **Alt** klahv **Option**.

Üldine ja failid

Ctrl + S	Salvesta fail
Shift + Ctrl + S	Salvesta uue nimega
Ctrl + O	Ava fail
Ctrl + Z	Võta tagasi
Shift + Ctrl + Z	Tee uuesti
F3	Otsi käsku nime järgi
T	Tööriistariba näita / peida
N	Külgliseel näita / peida

Vaates liikumine

lohisti mmB	Pööra vaadet
Shift + lohisti mmB	Nihuta vaadet
keri wheel	Suumi
Numpad 1 / 3 / 7	Eest / paremalt / ülalt
Ctrl + Numpad 1 , 3 , 7	Tagant / vasakult / alt
Numpad 5	Perspektiiv ↔ ortograafiline
Numpad .	Suumi valitud objektile
Home	Näita kogu stseeni
Numpad /	Isoleeritud vaade (Local View)

Objektid ja lõikamine

lmb / Shift + lmb	Vali / lisa valikusse
A / Alt + A	Vali kõik / tühistaja valik
Shift + A	Lisa objekt
X või Del	Kustuta
G / R / S	Nihuta / pööra / skaleeri
... X , Y või Z	Ainult ühe telje suunas
... Shift + Z	Ainult X ja Y suunas
... number, nt 2 Enter	Täpne väärtus
rmb või Esc	Katkesta teisendamine
Shift + D	Dubleeri
Shift + R	Korda viimast käsku (Repeat Last)
Shift + Tab	Haakumine sisse / välja
Ctrl + A → Scale	Rakenda mõõtkava
Ctrl + J	Ühenda objektid
F2	Nimeta ümber
M	Vii kogumisse
H / Alt + H	Peida / näita peidetud
Shift + C	3D-kursor keskele
Ctrl + Shift + B	Bool Tooli menüü Boolean

Redigeerimisrežiim

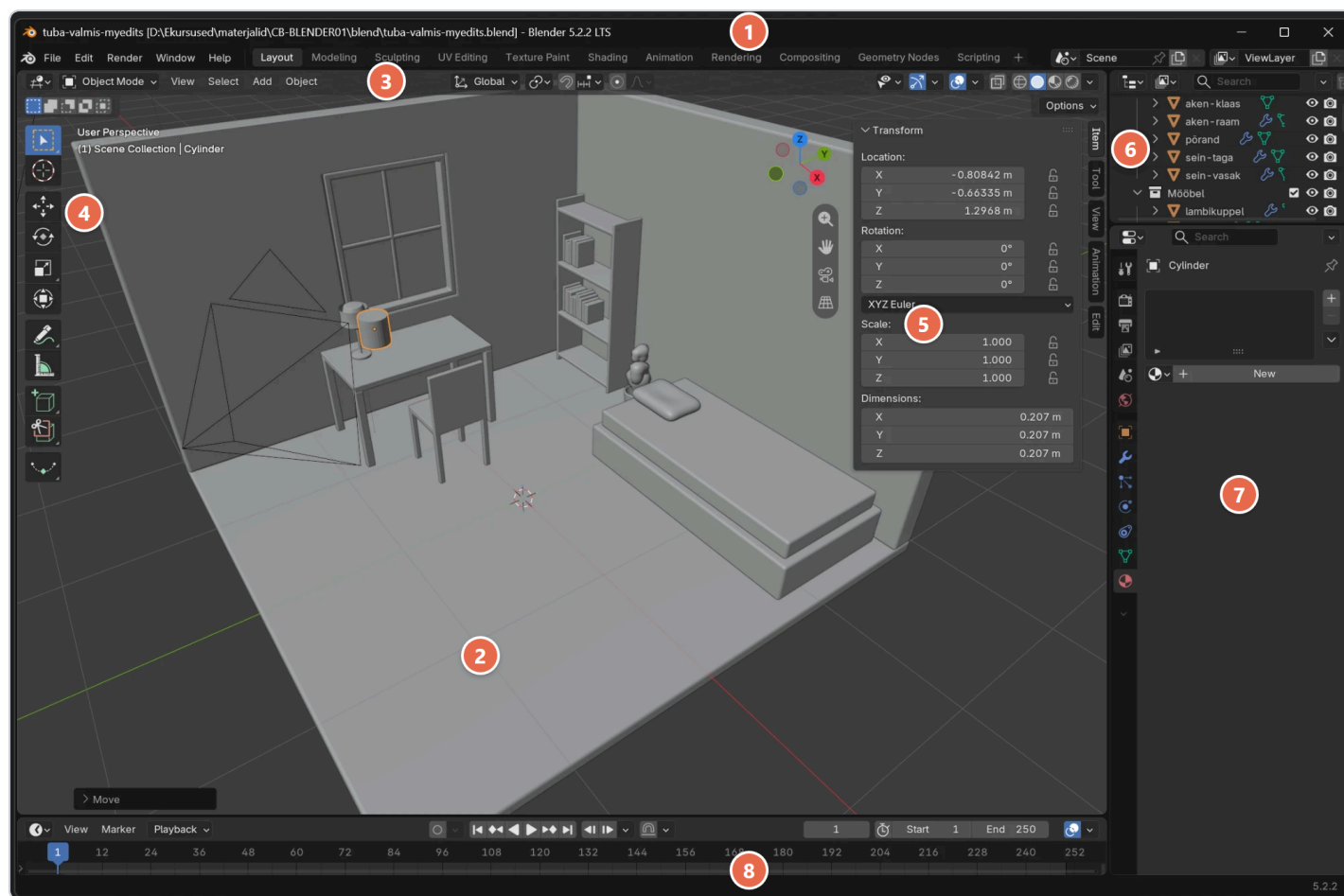
Tab	Objektirežiim ↔ redigeerimisrežiim
1 / 2 / 3	Tipud / servad / pinnad
Alt + lmb	Vali servaring
L	Vali hiire all olev ühendatud osa
E	Väljatõmbamine (Extrude)
I	Sisepind (Inset)
Ctrl + R	Servaringi lõige (Loop Cut)
G G	Libista servaringi (Edge Slide)
Ctrl + B	Faasimine (Bevel)
X	Kustuta tipud, servad või pinnad

Modifikaatorid

Ctrl + 1 ... 3	Alajaotus tasemega 1–3
Ctrl + A (paneeli kohal)	Rakenda modifikaator
O	Proportsionaalne redigeerimine

Valgus, kaamera ja renderdamine

Z	Solid / Material Preview / Rendered
Numpad 0	Vaata läbi aktiivse kaamera
Ctrl + Alt + Numpad 0	Kaamera praegusele vaatele
Ctrl + Numpad 0	Tee valitud kaamera aktiivseks
F12	Renderda pilt
F11	Näita viimast renderdust
Shift + Alt + S	Salvesta renderdus (Image → Save As)



1	Ülemine menüüriba ja tööruumid	Menüüd File, Edit jt; sakid Layout, Modeling jne. Kursusel töötame tööruumis Layout.
2	3D-vaade (3D Viewport)	Suurim aken: siin näed stseeni ja muudad seda.
3	Päis (Header)	3D-vaate ülaserva rida: režiimi valik, menüüd, varjutusrežiimid.
4	Tööriistariba (Toolbar)	Tööriistad 3D-vaate vasakus servas. Näita või peida: T
5	Külgpaneel (Sidebar)	3D-vaate paremas servas: asukoht, pööre, mõõdud. Näita või peida: N
6	Outliner (objektide loend)	Kõik stseeni objektid ja kogumid nimekirjana.
7	Omaduste paneel (Properties)	Valitud objekti, materjali, renderduse jm seaded sakkidena.
8	Ajatelg ja olekuriba	Animatsiooni ajatelg ja vihjed. Kursusel neid peaaegu ei kasuta.