

## **Используемые аббревиатуры:**

1. ЛКМ – левая кнопка  
мыши;
2. ПКМ – правая кнопка  
мыши;
3. СКМ – средняя кнопка  
мыши (колесо)

Некоторые наименования  
интерфейса блендер  
литературно не переводятся  
на русский язык, рядом с  
такими словами я оставлял  
его английский вариант,  
чтобы было понимание, о  
чем идет речь.

## Общие (почти везде)

Инструменты	T
Свойства	N
Добавить объект	Shift + A
Удалить	X or Delete
Поиск	F3
Перемещение	G
Масштаб	S
Вращение	R
... вдоль оси	_ <i>затем</i> X/Y/Z
... локальной оси	_ X,X/Y,Y/Z,Z
Вращение	R, R (два раза)
Точное движение	Shift ( <i>держать</i> )
Движение шагами	Ctrl ( <i>держать</i> )
Дубликат (копия)	Shift + D
Зависимая копия	Alt + D
Спрятать	H

Показать всё Alt + H

Спрятать все кроме  
выбранного Shift + H

Аннотация D (*держать*) +  
ЛКМ (*вести*)

Стереть аннотацию D (*держать*) +  
ПКМ (*вести*)

Меню любимых  
функций Q

## Навигация (3D окно)

Вращение СКМ

Перемещение в  
пространстве 3D  
окна Shift + СКМ

Зум Вращение колеса  
мыши (зум шагами)  
*или* Ctrl + СКМ  
(держать) (зум  
плавный)

Полёт Shift + ~ (Ё)

## Виды (3D окно)

Цифры Numpad:

			/ Изолиро ват ь			
7 Сверху	8 Вверх	9 Вид, противоположны й текущему		4 Влево	5 Персп/Орт о	6 Вправо
1 Спереди	2 Вниз	3 Сбоку				
0 Камера			. Фокус на выбранном объекте			

Круговое меню    ~ (ё)  
виды

Быстрая смена видов    Alt + СКМ (*вести*)

Показать все объекты    Home

Зум к региону    Shift + B

## Объектный режим (окно 3D вида)

Вызов кругового меню  
выбора режимов  
работы в окне 3D вида

Ctrl + TAB

Переключение режима  
редактирования  
/объектного режима

TAB

Перенос выбранного  
объекта зеркально  
выбранной оси

Ctrl + M

*и ось X/Y/Z  
(или СКМ  
(зажать и  
потянуть к  
выбранной  
оси))*

Создать зависимость  
родителя (родитель –  
последний выбранный  
объект)

Ctrl + P

Удалить родителя

Alt + P

Вкл./выкл. привязок

Shift + TAB

Сбросить положение

Alt + G

Сбросить вращение

Alt + R

Сбросить  
масштабирование

Alt + S

Зафиксировать в  
памяти программы  
текущее положение /  
масштаб / вращение  
объекта

Ctrl + A

Объединить  
выбранные объекты в  
1 меш

Ctrl + J

Перенос свойств с  
одного объекта на  
другой

Ctrl + L

Добавить уровень  
подразделения (цифра  
– номер уровня)

Ctrl +  
0/1/2/3/4/5

Создать маску, далее  
скрыть все, кроме  
маски / удалить маску

Alt + B

3D курсор в начало  
координат

Shift + C

Перенести выбранный  
объект в коллекцию

M

Перенос вида активной  
камеры к текущему  
виду на сцену в 3D  
окне

Ctrl + Alt +  
Numpad 0

Сделать выбранную  
камеру активной

Ctrl + Numpad  
0

## Общие инструменты выделения (большинство типов окон)

Выделение	ЛКМ
Выбрать все	A
Снять все выделения	Alt + A or A,A
Выделение рамкой	B or ЛКМ ( <i>потянуть</i> )
Круговое выделение	C
Выделение с лассо	Ctrl + ПКМ
Инвентировать (обратить) выделение	Ctrl + i
Выбор связанной между собой геометрии	Shift + L
Выбрать похожее по критерию	Shift + G
Выделение линии элементов или замкнутой петли	Alt + ЛКМ

## Шейдинг (Окно 3D вида)

Вызов кругового меню окна  
3д вида в режиме шейдинга Z

Вкл./выкл. прозрачности  
(работает только в режиме  
Solid) Alt + Z

## Круговые меню

Круговое меню  
редактирования положения  
центра объекта (origin или  
pivot point) . (ю)

Круговое меню  
редактирования положения  
3D курсора и выбранного  
объекта Shift + S

Круговое меню выбора типа  
ориентации , (б)

## Инструменты выделения (режим редактирования)

Выделение части сетки, связанной ребрами с выбранным элементом      Ctrl + L

Выделение связанной сетки по текущему расположению курсора мыши      L

Выбрать замкнутую петлю      Alt + ЛКМ

Выбрать замкнутое кольцо (выделение вершин)      Ctrl + Alt + ЛКМ

Режим выделения вершин      1

Режим выделения ребер      2

Режим выделения граней      3

Зеркальное отражение текущего выделения по выбранной оси      Ctrl + Shift + M

Увеличение / уменьшение выделения      Ctrl +/-

Задать выбранным ребрам контроль степени сглаживания мод. Subdivision Surface от 0 до единицы      Shift + E + значение от 0 до 1 (или потянуть с зажатым ЛКМ)

## Редактирование кривой (режим редактирования)

Добавить новую ветвь кривой	E или Ctrl + ПКМ
-----------------------------	------------------

Изменить алгоритм построения кривой	V
-------------------------------------	---

Удалить вершину, но сохранить кривую на участке между оставшимися вершинами	Ctrl + X
---	----------

Замкнуть кривую	Alt + C
-----------------	---------

Изменение угла наклона нормалей (направления) кривой	Ctrl + T
--	----------

Сбросить изменение угла поворота нормалей кривой	Alt + T
--	---------

## Моделирование (Режим редактирования)

Выдавливание (экструдирование)	E
--------------------------------	---

Создать грань внутри другой грани (inset)	i
---	---

Создать фаску (скругление) на ребрах	Ctrl + B
--------------------------------------	----------

Фаска (скругление) на вершинах	Ctrl + Shift + B
--------------------------------	------------------

Добавить петлю ребер	Ctrl + R
----------------------	----------

Перенос вершины/ребра вдоль её грани	G,G
--------------------------------------	-----

Нож (добавление ребер путем их вырезания)	K
---	---

Заполнение отверстия гранью	F
-----------------------------	---

Сдвиг выбранной геометрии в сторону	Ctrl + Shift + Alt + S
-------------------------------------	------------------------

Сдвиг выбранной геометрии в сторону относительно 3D курсора	Shift + W
---	-----------

Удалить связь между  
сеткой меша и  
выделенным элементом

Y

Разорвать сетку в  
указанном месте

V

Разорвать сетку в  
указанном месте, но  
добавить в месте  
разрыва грань

Alt + V

Вызов меню  
объединения  
выбранных элементов

M

Развернуть нормали  
наружу объекта

Shift + N

Развернуть нормали  
вовнутрь объекта

Ctrl + Shift +  
N

Вкл./выкл.  
Пропорциональное  
редактирование

O

Выбор типа спада в  
пропорциональном  
редактировании

Shift + O

Разделить выбранные  
элементы, как новый  
объект

P

## Текстурирование (Режим редактирования)

Развернуть

U

Отметить шов для  
развертки

Ctrl + E

## UV редактор

Выделение  
замкнутого участка  
развертки

L (по текущему  
положению  
курсора) или  
Выбрать 1  
элемент и нажать  
Ctrl + L

Создать шов  
(разрыв) на  
развертке

V

Соединить  
разорванные  
элементы  
развертки

Shift + W

Закрепить части  
развертки

P

Убрать  
закрепление

Alt + P

Выделение  
закрепленных  
элементов

Shift + P



## Редактор изображений (просмотр)

Свойства, области  
действия, слоты и  
метаданные

N

Масштаб изображения  
100%

1 (Numpad)

Вывести изображение  
целиком на экран

Shift + Home

Выбор следующего  
слота рендера

J

Предыдущий слот  
рендера

Alt + J

Выбор слота рендера

1-8

Сохранить  
изображение

Alt + S

Сохранить  
изображение как

Shift + S

## Редактор изображений (Режим рисования)

Создать новое  
изображение

Alt + N

Открыть изображение

Alt + O

Свойства кисти

N

Размер кисти

F

Сила кисти

Shift + F

Выбор образца цвета  
пипеткой

S

Отразить цвет

X

## Редактор нодов (Материалы / Композитинг)

Удалить связь                      Ctrl + ПКМ  
(*потянуть*)

Создать связь между  
выбранными нодами              F

Характеристики                      N

Удалить выделенный  
нод в цепочке, но  
сохранить ветвь связи              Ctrl + X

Копировать  
выделенные ноды с  
сохранением связей              Ctrl + Shift +  
D

Скрыть выбранные  
ноды                                      M

Сгруппировать  
выбранное                              Ctrl + G

Разгруппировать  
выбранное                              Ctrl + Alt + G

Вход/выход из группы  
(переключатель)                      TAB

Создать рамку для  
выбранных нодов                      Ctrl + J

Развернуть/свернуть  
неактивные пункты  
нода                                      Ctrl + H

## Композитор

Переместить фон                      Alt + СКМ

Увеличить/уменьшить фон              V / Alt + V

Вызов окна свойств и  
характеристик                              N

## Скульптинг

Выбор кисти	Shift + Пробел
Размер кисти	F
Сила кисти	Shift + F
Угол кисти	Ctrl + F
Контроль угла	R
Меню выбора типа штрихов кисти (метода рисования кистью)	E
Выделение маски рамкой	B
Выделение маски кистей	M
Удалить маску	Alt + M
Инвертировать (обратить) маску	Ctrl + i
Скрыть выделенное рамкой	H

## Рендеринг

Создание рендера сцены	F12
Рендер анимации	Ctrl + F12
Воспроизвести отрендеренную анимацию	Ctrl + F11
Установить область рендеринга	Ctrl + B
Удалить установленную область рендеринга	Ctrl + Alt + B

## Общие инструменты анимации

Вкл./выкл.  
Воспроизведение  
анимации

Пробел

Обратное  
воспроизведение  
анимации

Ctrl + Shift +  
Пробел

Пролистывать кадры

Alt + Scroll

Следующий/предыдущ  
ий кадр

Left/Right  
стрелка

Первый/последний  
кадр

Shift +  
Left/Right  
стрелка

Перейти к ключевому  
кадру

Up/Down  
стрелка

Добавить ключевой  
кадр в текущий кадр

i

Удалить ключевой  
кадр в текущем кадре

Alt + i

## Анимация (Режимы Timeline (временная шкала) / Dopesheet (доплист) / Graph Editor (редактор графиков))

Переключение в  
режим Dopesheet

Ctrl + TAB

Отображение  
секунд/кадров на  
временной шкале

Ctrl + T

Масштабировать  
временную шкалу так,  
чтобы поместились  
все активные  
ключевые кадры

Home или .  
(Numpad)

Меню выбора типа  
интерполяции  
движения для  
ключевого кадра

T

Установить тип  
способа управления  
положением для  
ключевого кадра

V

Установить тип  
экстраполяции  
ключевого кадра

Shift + E

Установить тип  
зеркальных ключевых  
кадров

Ctrl + M

Установить диапазон кадров для предварительного просмотра	Р далее ЛКМ ( <i>потянуть</i> )
---	------------------------------------

Автоустановка диапазона кадров для предварительного просмотра	Ctrl + Alt + P
---	----------------

Удалить диапазон предварительного просмотра	Alt + P
---	---------

Установить маркер	M
-------------------	---

Переименовать маркер	Ctrl + M
----------------------	----------

## Анимация (Режимы Timeline (временная шкала) / Dopesheet (доплист) / Graph Editor (редактор графиков)) (продолжение)

Привязать выбранную камеру к выбранному маркеру	Ctrl + B
---	----------

Выбор ключевых кадров до/после текущего кадра	[ / ]
---	-------

Выбор всех ключевых кадров в текущем выделении группы кадров	Ctrl + K
--	----------

## Редактор графиков (Graph Editor)

Добавить ключевой кадр на месте положения курсора	Ctrl + ПКМ
---	------------

Свойства и модификаторы	N
-------------------------	---

Заблокировать выбранный канал	TAB
-------------------------------	-----

## Риггинг (создание каркаса костей для объектов) (Арматура)

Добавить новую кость E

Продублировать выбранную кость Shift + D

Настройки костей Shift + W

Вращать кость Ctrl + R

Удалить вращение Alt + R

Пересчитать вращение Shift + N

Выровнять кость в вертикальном положении Ctrl + Alt + A

Изменить направление кости на 180 градусов Alt + F

Объединить кости в одну Ctrl + X

Объединить группу костей в одну кость Ctrl + X

Разорвать связь между узлами костей Y

Разорвать связь между костями и в окне дерева объектов проекта (*Outliner*) создать новую арматуру P

Перемещение по иерархии составной арматуры из костей ] and [

## Режим позирования (Posing Mode)

Добавить ключевой i  
кадр

Удалить Alt + G  
информацию о  
положении кости

Удалить Alt + R  
информацию о  
вращении кости

Удалить Alt + S  
информацию о  
масштабировании  
кости

Применить позу Ctrl + A

Распространить Alt + P  
позу далее

Интерполировать Ctrl + E  
текущую позу,  
приближая её к  
позиции  
следующего  
ключевого кадра

Интерполировать Alt + E  
текущую позу,  
приближая её к  
позиции нынешнего  
ключевого кадра

Создать Shift + E  
подходящую позу  
разбивки на  
текущем кадре

Копировать позу Ctrl + C

Вставить позу Ctrl + V

Добавить Shift + i  
инверсную  
кинематику

Добавить позу в Shift + L  
библиотеку

Вставить Ctrl + Shift + V  
перевернутую позу

Добавить Ctrl + Shift + C  
ограничитель

## Инструменты работы с окнами (большинство типов окн)

Панель инструментов T

Панель свойств N

Развернуть область окна на весь экран (но сохранить панель инструментов) Ctrl + Пробел

Полноэкранный режим выбранного окна Ctrl + Alt + Пробел

Вид на объект из 4 разных плоскостей (привет 3ds max) Ctrl + Alt + Q

## Изменить тип окна (под курсором)

Редактор треккенга (Movie Clip) Shift + F2

Редактор нодов (Nodes) Shift + F3

Консоль разработчика на питоне (Python Console) Shift + F4

Окно 3D вида (3d Viewport) Shift + F5

Редактор графиков (Graph Editor) Shift + F6

Окно свойств (Properties) Shift + F7

Редактор видео (Video Sequencer) Shift + F8

Окно области просмотра (Outliner) Shift + F9

Редактор UV/изображений Shift + F10

Текстовый редактор Shift + F11

Редактор доплист (Dope Sheet) Shift + F12