Tools:

C: Circle Select

B: Box Select

O: Proportional Editin

1/2/3: Select Vertex/Edge/Face

H: Esconder objeto selecionado

Pie menus:

SHIFT + SPACE = tool menu

SHIFT + S = 3D Cursor menu

Z = viewport rendering menu

ALT:

ALT + G (grab) = reset location to World Origins (0,0,0)

ALT + R (rotate) = reset rotation to default (0deg,0deg,0deg)

ALT + S (scale)= reset scale to default (1,1,1)

ALT + H: Mostrar todos os objetos escondidos

SHIFT:

SHIFt + A: Add mesh/ node/ etc

SHIFt + TAB: Toggle snapping (icone de ímã no topo)

SHIFT + C: Snap 3D Viewport to World Origins (0,0,0)

SHIFT + 1/2/3: Permite adicionar selection de vertex, edges e faces ao mesmo tempo

SHIFT + H: Esconder os objetos não selecionados e foca no objeto selecionado

SHIFT + E: (EditMode) Mark Sharp. Use os valores -1 a 1 para definir a intensidade

SHIFT + Botao direito: (Node Editor) Permite criar um ponto em uma conexão para reorganização

CTRL:

CTRK + B: Com a camera selecionada, ativa a opção de Render Region

Bisect(edit mode):

- Funciona como uma Knife que afeta toda a mesh

- Selecione as faces que serão cortadas

- Desenha a linha usando botao esquerdo do mouse e solta para fazer o corte