

Transformacion

Lo siguiente que vamos a ver es cómo modificar las propiedades básicas de los objetos 3d esto como os digo vale para absolutamente cualquier programa de 3d no sólo para **Blender** y es que los objetos tridimensionales tienen tres características básicas que son:

- La posición
- La rotación
- La escala

Teclas rápidas

Para modificarlas:

- G para la posición
- R para la rotación
- S para escalar (cambiar tamaño)
- E para extruir
- Inset (insertar una cara dentro de otra): I

Operaciones en planos

Si queremos hacer alguna operación en un plano concreto:

- S y X: Escalar en el eje X
- G y Z: Mover en el eje Z

Indicar unidades

Podemos indicar también las unidades a mano:

- Si queremos rotar 90 grados en el eje **R X 90**
- Si queremos escalar 10 en el eje Y: **S Y 10**

Colocar el puntero lejos del centro del plano para poder tener más recorrido.

- Borrar objeto seleccionado: X