

GRAPHICS AND PROGRAMMING

(<https://www.graphicsandprogramming.net/por>)



(<https://www.graphicsandprogramming.net/eng/tutorial/blender/interface/the-new-shortcuts-in-blender-2-8>)



(<https://www.graphicsandprogramming.net/deu/tutorial/blender/schnittstelle/die-neuen-verknuepfungen-in-blender-2-8>)



(<https://www.graphicsandprogramming.net/esp/tutorial/blender/interfaz/los-nuevos-atajos-en-blender-2-8>)



(<https://www.graphicsandprogramming.net/fra/tutorial/blender/interface/les-nouveaux-raccourcis-dans-blender-2-8>)



(<https://www.graphicsandprogramming.net/ita/tutorial/blender/interfaccia/i-nuovi-shortcuts-in-blender-2-8>)



(<https://www.graphicsandprogramming.net/por/tutorial/blender/rss>)



(<https://www.facebook.com/graphicsandprogramming/>)



(<https://www.youtube.com/channel/UCFc19YQbzYO-pZUslcvGiw>)



(https://twitter.com/graphics_progr)

Home (<https://www.graphicsandprogramming.net/por>) > Blender (<https://www.graphicsandprogramming.net>)

Artigos recentes

Os novos atalhos no Blender 2.8 [POR]

Uma das novidades do **Blender 2.8** foi certamente a interface do usuário, onde foi feita uma tentativa de classificar e racionalizar todos os recursos que haviam sido adicionados nas versões anteriores. Como resultado, os **shortcuts** (os famosos atalhos de teclado no **Blender**) também foram reorganizados com um novo mapeamento, mas oferecendo a capacidade de manter um Blender 2.7x ainda compatível e escolher um mapa de teclado semelhante ao de outros aplicativos concorrentes que agora eles estão disponíveis e eu já sou o padrão da indústria.

Para selecionar ou **definir seu mapa de teclas** favorito, você pode usar o menu suspenso Edit > Preferences > Keymap > menu suspenso no topo, onde você também pode definir a preferência que permite selecionar os vértices com o botão esquerdo do mouse, em vez do direito tradicional, adicionando a possibilidade de abrir um menu contextual com o **botão direito do mouse**, em vez de usar o botão **W**

Então vamos ver como mover atualmente no **Blender 2.8**, examinando as chaves principais renovadas:

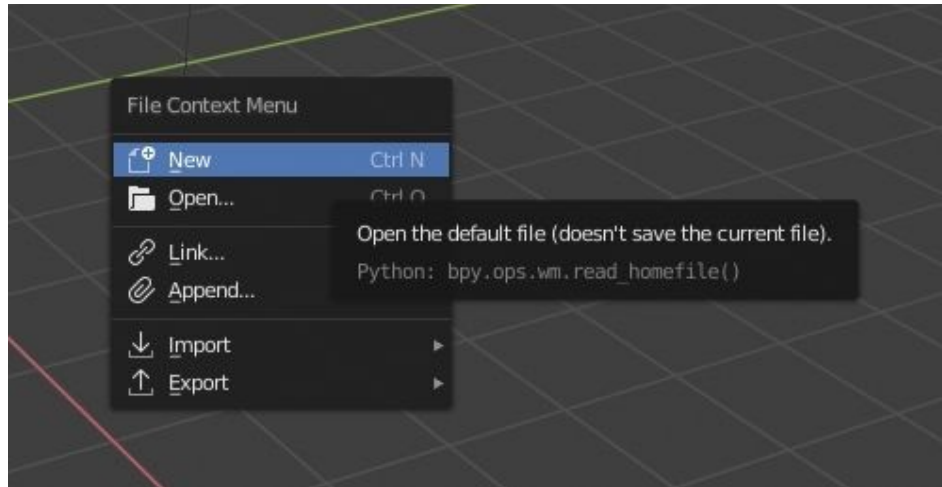
As teclas de função:

F1: Ajuda sensível ao contexto, atualmente não muito ativa

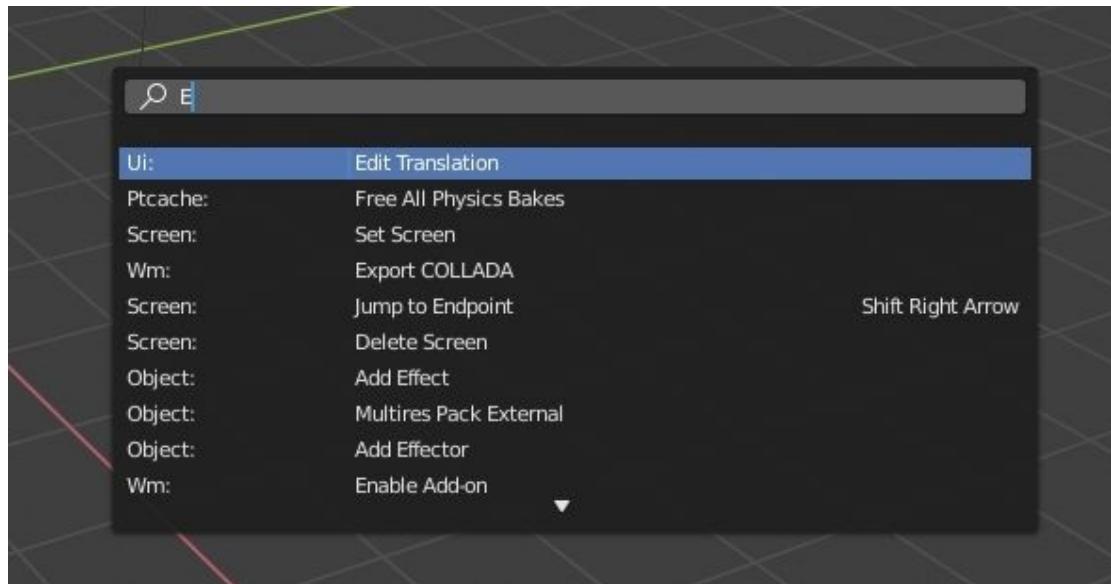
F2: mostra um pequeno menu que corresponde a uma versão reduzida do menu Arquivo, para criar, abrir, importar e exportar arquivos

- Blender converter uma sequência de imagens em vídeo mp4
(<https://www.graphicsandprogramming.net/por/tutorial/blender/o-video-sequence-editor/blender-converter-sequencia-imagens-mp4>)
- Como criar um cometa com partículas no Blender
(<https://www.graphicsandprogramming.net/por/tutorial/blender/particles/criar-cometa-com-particulas-no-blender>)
- Blender como importar arquivos CAD DWG e DXF
(<https://www.graphicsandprogramming.net/por/tutorial/blender/modelagem/blender-como-importar-arquivos-dwg-dxf>)
- Partículas mágicas ao longo de um caminho no Blender
(<https://www.graphicsandprogramming.net/por/tutorial/blender/particles/particulas-longo-caminho-en-blender>)
- Morphing com keyed particles no Blender 2.8 [POR]
(<https://www.graphicsandprogramming.net/por/tutorial/blender/particles>)

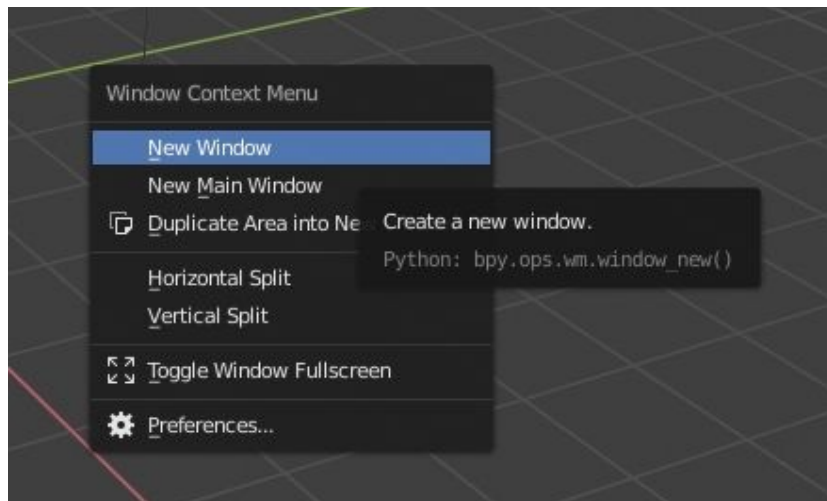
/morphing-com-keyed-particles-
no-blender-2-8)



F3: (Cmd + F no MacOS) A tecla de salvamento! Abra uma **janela de pesquisa** semelhante à que você iniciou com a barra de espaço, para encontrar qualquer função e atalhos correspondentes



F4: abre uma **janela do menu de contexto** que ajuda a criar e organizar as janelas internas do Blender

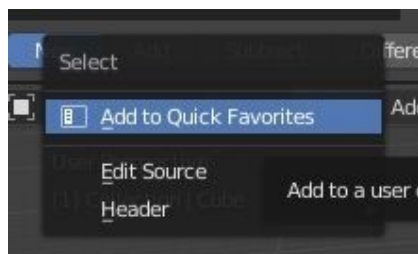


F5-F10: teclas personalizáveis pelo usuário

F12 ainda é a chave para representar uma única imagem, que pode então ser recuperada com a tecla **F11**, enquanto com **CTRL+F12** a animação é representada, que pode então ser recuperada com **CTRL+F11**.

Outros comandos da interface:

Q: Ative o **menu de comandos favoritos**. Para adicionar um comando aos favoritos, clique no botão correspondente e clique com o botão direito do mouse selecionando "**Add to Quick Favorites**"



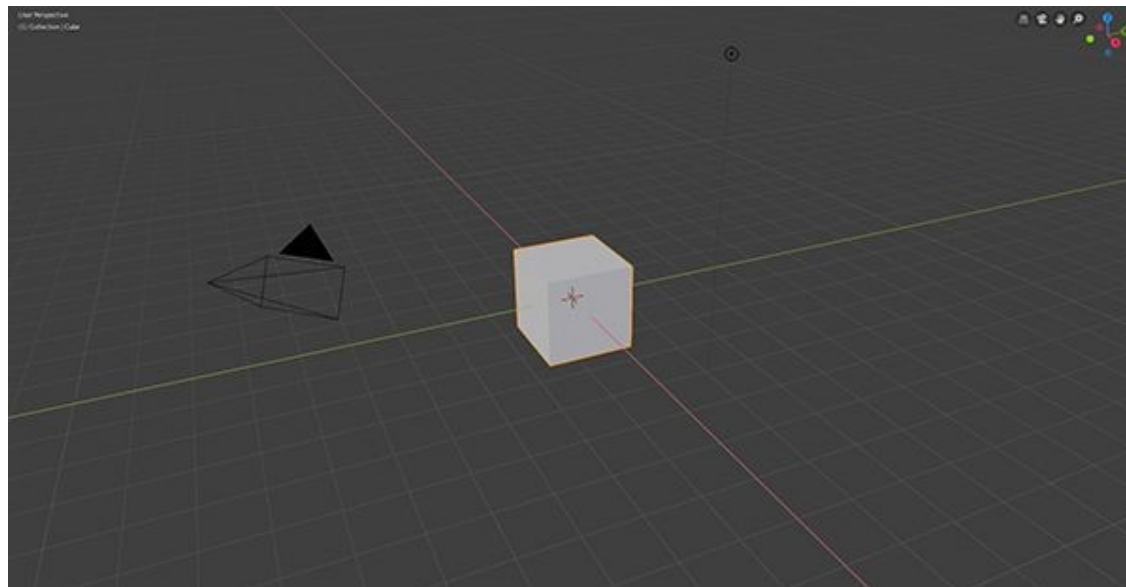
Ctrl-Page Up/Down: permite que você navegue entre as **áreas de trabalho** (que também podem ser

selecionadas com as guias na parte superior) anterior e seguinte

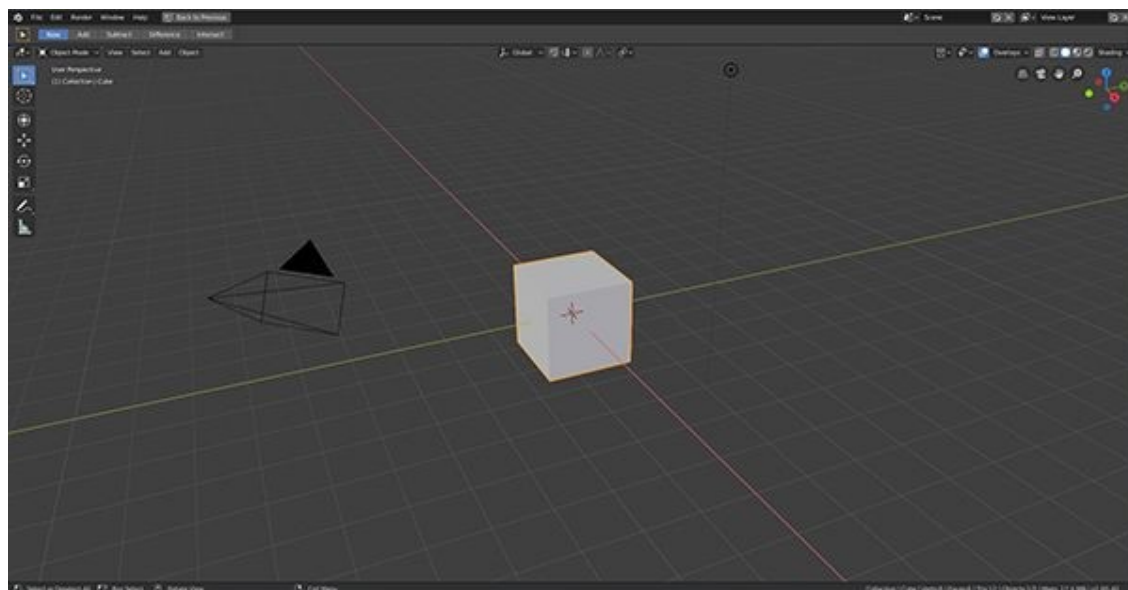


Na vista 3D:

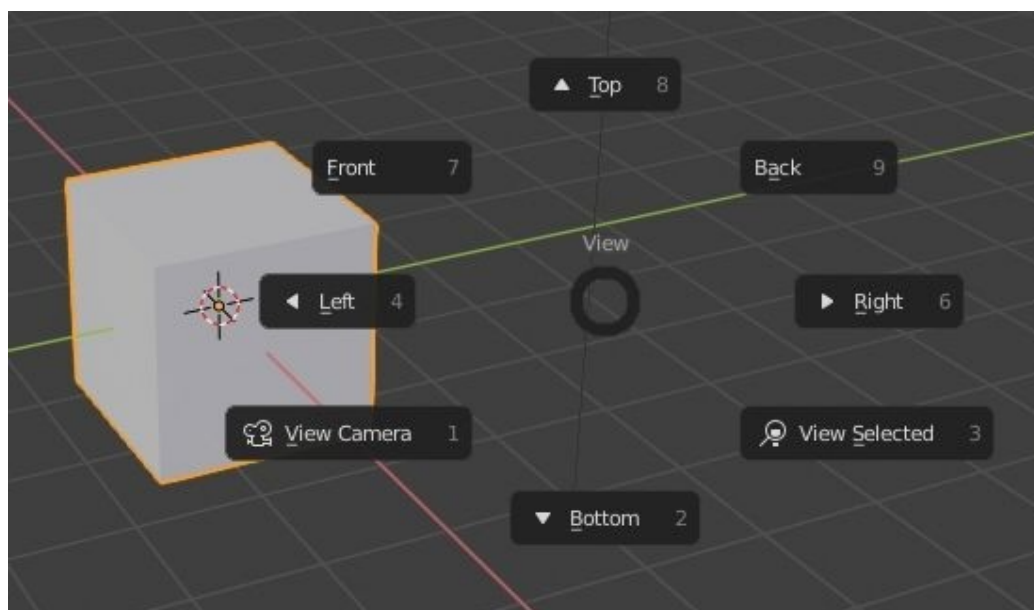
Ctrl+Alt+Barra de espaço: permite entrar e sair do **modo de tela cheia**



Ctrl+Barra de espaço: permite entrar e sair do **modo de área maximizada** (que é quase como o modo de tela cheia com menus)

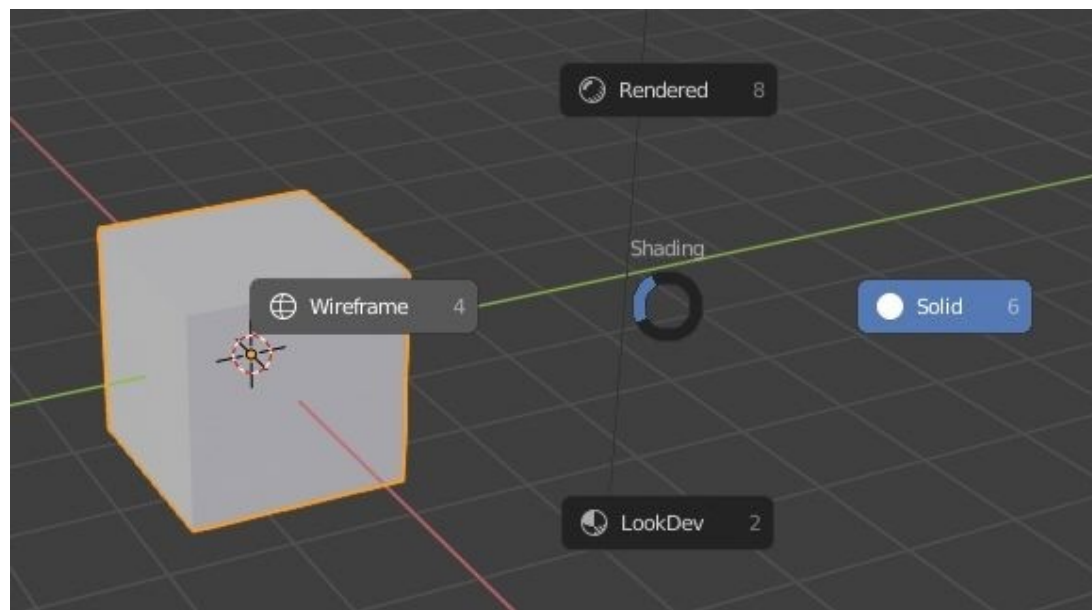


Acento grave: ativa o **menu circular** da visualização 3D (pode ser desativado usando a tecla ESC) e permite selecionar o tipo de visualização (conveniente se você não tiver um teclado numérico)

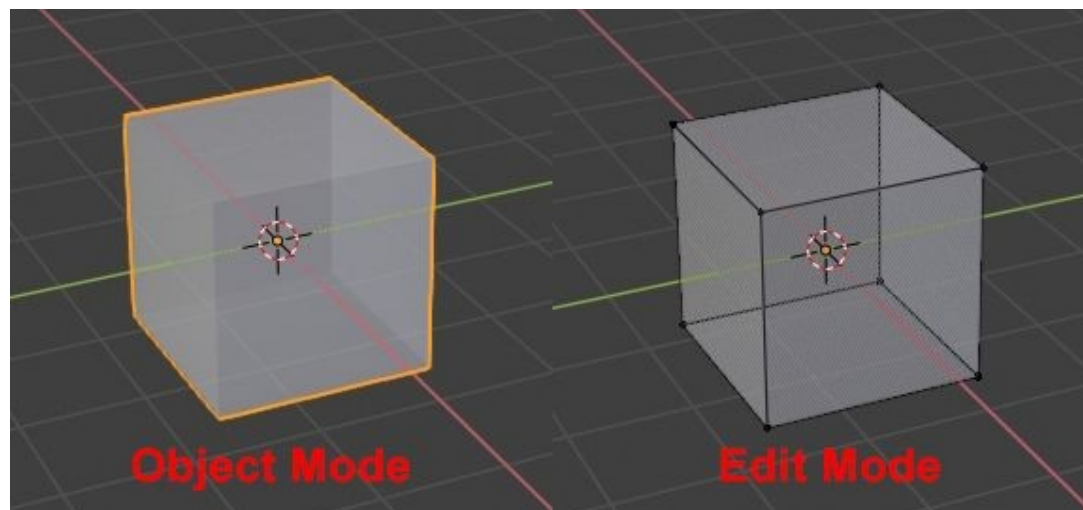


Transparências:

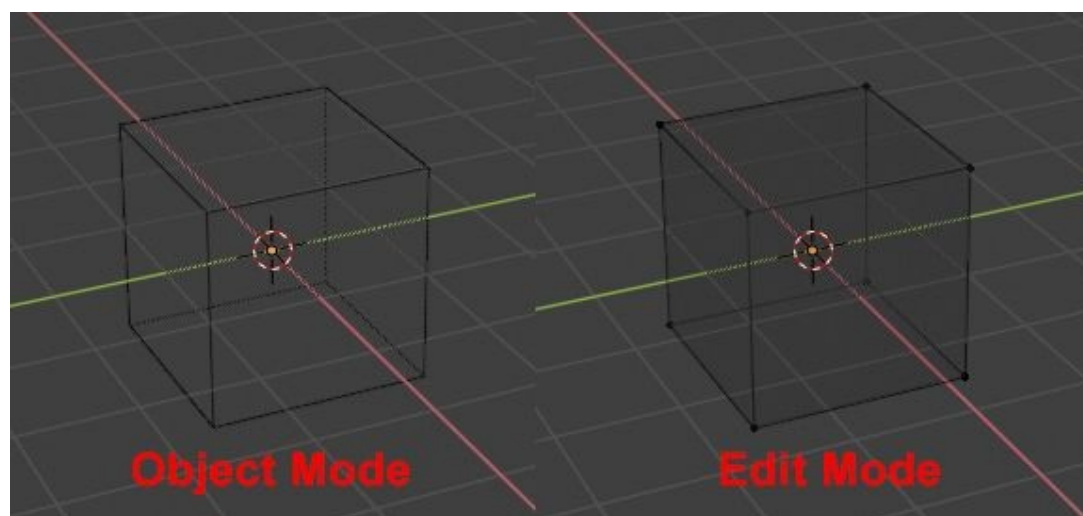
Z: mostra o menu do modo de sombreamento



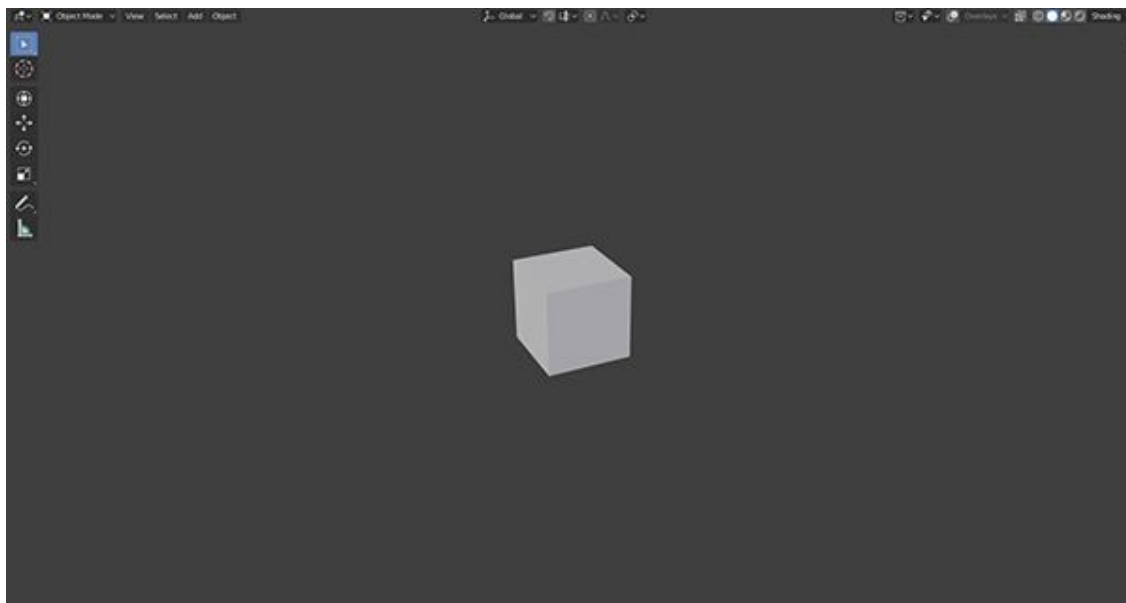
Alt+Z: ativa ou desativa o modo de **raios X**, o objeto permanece inalterado, mas se torna semitransparente.



Shift+Z: habilita ou desabilita o modo **wireframe**, você só vê as bordas do objeto.



Alt+Shift+Z: adiciona e remove as **overlays**, ou seja todos os manipuladores, grades, 3D cursor, extras, etc.



M: agora os objetos não são mais organizados em camadas, mas em **coleções**, então a tecla M agora permite que você adicione os objetos selecionados em uma nova coleção ou em outra atual

W: se você tiver escolhido o botão direito do mouse para selecionar, o botão W abrirá um **menu de contexto**, com certas funções para o objeto ou janela para o qual o mouse aponta, enquanto se você selecionou o botão esquerdo para selecionar, o botão direito irá abrir o menu contextual e pressionar a tecla W várias vezes para escolher diferentes tipos de classificadores (círculo, retângulo, loop)

A: selecione tudo, **Alt+A** não seleciona, **clique duas vezes em A** limpa as seleções existentes

Se você definir a preferência com a seleção usando o botão esquerdo do mouse, o **cursor 3D** deve agora mover com **Shift+RMB**

No Edit Mode:

1,2,3: configura o caminho para selecionar vértices, arestas, faces. Com **Shift + 1,2 ou 3**, os modos de seleção são adicionados



Shift+N: recalcula as normais, os manipuladores das curvas

Câmera:

Shift+Accent grave: modo Fly.

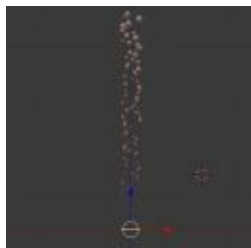
Animação:

Na animação, você não usa mais Alt+A para ativar a visualização da animação, mas a **barra de espaço**, com a possibilidade de iniciar a animação ao contrário com **Ctrl+Shift+Space**.

Ctrl+Tab: alterna entre o editor de gráfico e a folha de drogas (Editor de ação)

Se você gostou do artigo, compartilhe com um amigo:  

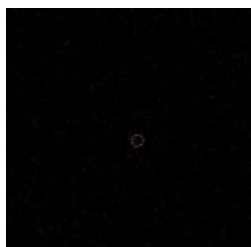
Artigos relacionados:



Blender, redimensionar partículas com texturas [POR]

Neste tutorial em português para o Blender [atualizado para o blender 2.8], vamos ver como redimensionar as partículas com as ...

Leia o artigo > (<https://www.graphicsandprogramming.net/por/tutorial/blender/particules/blender-redimensionar-particulas-com-texturas>)



Como adicionar estrelas de fundo com Cycles in Blender [POR]

Neste tutorial, falaremos sobre como adicionar estrelas ao plano de fundo com Cycles in Blender; na verdade, especialmente para aqueles ...

Leia o artigo > (<https://www.graphicsandprogramming.net/por/tutorial/blender/materiais-cycles/adicionar-estrelas-de-fundo-com-cycles-in-blender>)

Regressar ao índice de tutoriais: > Blender

(<https://www.graphicsandprogramming.net/por/tutorial/blender>) <

Graphics and programming copyright © 2017-2019