

## RESUMEN TECLAS EN BLENDER

TECLAS	FUNCIÓN
<b>TECLADO DEL “KEY PAD”</b>	
<b>1</b>	Vista de Alzado (Frente)
<b>7</b>	Vista de Planta (desde arriba)
<b>3</b>	Vista de Perfil derecho (mirando desde el lateral derecho)
<b>5</b>	Modo Perspectiva
<b>0</b>	Vista de Cámara
<b>“Ctrl.”+“1”</b>	Vista de atrás
<b>“Ctrl.”+“3”</b>	Perfil izquierdo
<b>“Ctrl.”+“7”</b>	Vista desde abajo
<b>8</b>	Navegar hacia arriba
<b>2</b>	Navegar hacia abajo
<b>4</b>	Navegar hacia la izquierda
<b>6</b>	Navegar hacia la derecha
<b>.</b>	Centra la vista en el objeto seleccionado
<b>/</b>	Hace desaparecer a los demás objetos para que podamos trabajar mejor
<b>+ -</b>	Zoom hacia delante y atrás respectivamente.
<b>*</b>	Nos da la vista desde el punto de la cámara, con la dirección que ésta tenga.
<b>TECLAS BÁSICAS</b>	
<b>x</b>	Permite borrar objeto seleccionado.
<b>BDR</b>	Botón derecho del ratón (seleccionamos objeto a tratar)
<b>BIR</b>	Botón izquierdo del ratón (mueve puntero centro de todo)
<b>BDR sólo sobre un vértice</b>	Selecciona sólo un vértice.
<b>“Shift”+BDR</b>	Selecciona más de un vértice
<b>“b”+“dibujar rectángulo”</b>	Selecciona áreas de vértices.
<b>a</b>	Selecciona y deselecciona todos los vértices. Los vértices seleccionados aparecen de color amarillo.
<b>“tab”</b>	Nos pasa de tener elegido todo un objeto a poder elegir algunos de sus vértices ( <b>modo edición de vértice</b> )
<b>g</b>	<b>Mover</b> objeto seleccionado (se ha seleccionado pulsado con el BDR sobre él. Termina el movimiento pulsando BIR.
<b>“g”+“Shift”</b>	Movimiento por unidades de rejilla.
<b>“g”+“Control”</b>	Movimiento por unidades de cuadrícula.
<b>r</b>	Nos permite <b>rotar</b> el/los objetos/conjunto de vértices que tengamos elegidos.
<b>s</b>	Nos permite hacer más grande o más pequeño el/los objetos/conjuntos de vértices.
<b>n</b>	Se abre un cuadro donde podemos mover, rotar o escalar con precisión introduciendo las unidades deseadas.
<b>“Mayusc.” + “a”</b>	<b>Acceso barra herramientas.</b> Si añadimos una malla (objeto) a la escena cuando estamos en “modo objeto”, esta será un objeto independiente de todas las demás; pero si la añade en “modo vértices” la nueva malla se añadirá a la que en este momento está seleccionada.
<b>“SHIFT+D”</b>	Duplicar objeto sin vínculos

<b>“ALT+D”</b>	Duplicar imagen con vínculos
<b>z</b>	Activar modo presentación alambre o sombreado (Shade).
<b>e</b>	Extrusión
<b>“CTRL+J”</b>	Agrupar elementos seleccionados
<b>p</b>	Desagrupar
<b>“SHIFT+S”</b>	Ajustar (grilla,...
<b>h</b>	Esconder vértices seleccionados
<b>“ALT+h”</b>	Recuperar vértices escondidos
<b>“F12”</b>	Ventana visualización render
<b>“CTRL + F12”</b>	Procesar animación
<b>“F11”</b>	Mostrar-Ocultar vista de imagen procesada
<b>“CTRL + F11”</b>	Reproducir animación procesada
<b>“F9”</b>	Propiedades de la cámara (esta seleccionada)
<b>W (modo edición)</b>	Activa el menú “Speacials”
<b>“CTRL + R”</b>	Herramienta para hacer cortes a un bucle
<b>“CONTROL + rueda central ratón”</b>	La pantalla se desplaza hacia derecha e izquierda (según muevas la rueda del ratón)
<b>“SHIFT + rueda central ratón”</b>	La pantalla se desplaza hacia arriba y abajo (según muevas la rueda del ratón)
<b>“CONTROL + P”</b>	Emparentar (crear relación principal secundario)
<b>“ALT + P”</b>	Eliminar emparentado (eliminar relación principal secundario)
<b>n</b>	Ver – ocultar ventana transformación
<b>t</b>	Ver – ocultar ventana herramientas
<b>“Alt +A”</b>	Reproducir animación
<b>“I”</b>	Definir fotograma clave