

Tahák pro blender™

Práce s okny

Nové okno = rozdělení existujícího: Tažením dovnitř za rožek panelu

Zavřít okno = sloučit s vedlejším: Tažením ven za rožek panelu

Výběr typu okna: Vysouvací nabídka vlevo dole (vyjíměčně nahoře)

Některá okna mají podokna:

Levé podokno (Toolbox): **T**

Pravé podokno (Property panel): **N**

3D View (pracovní okno)

Zoom: Kolečko myši 

Pohyb kamery dokola: Stisknuté kolečko myši 

Pohyb kamery do stran: **Shift** + Stisk. kolečko myši 

Výběr objektu: Pravé myšičko 

Umístit 3D kurzor: Levé myšičko 

Vybrat vše/zrušit výběr: **A**

Vypnout/zapnout perspektivu: **5** na num. klávesnici

Aktivovat/deaktivovat režim úprav (Edit-mode): **TAB**

Pohledy (numerická klávesnice)

1 Zepředu (Front)

Ctrl + **1** Zezadu (Back)

3 Zleva (Right [?!])

Ctrl + **3** Zprava (Left [?!])

7 Sezhora (Top)

Ctrl + **7** Zespodu (Bottom)

Edit-mode

Výběr vertexu: Pravé myšičko 

* Poznámka: Krok zpět **Ctrl** + **Z** vrací i výběr

Umístit 3D kurzor: Levé myšičko 

Vybrat vše/zrušit výběr: **A**

Vybrat spojené vertexy: **Ctrl** + **L**

Výběr více objektů obdélníkem (Box select): **B**

Výběr více objektů kroužkem (Circle select): **C**

Přesun výběru (Grab mode): **G**

Zvětšit/zmenšit výběr (Scale mode): **S** } **Esc** zruší

Otáčet výběr (Rotation mode): **R**

Vytažení vertexu/plochy (Extrude vertex/face): **E**

Vytvořit hranu (nebo 3+ vertexy plochu): **F**

Přidat 1 vertex: **Ctrl** + Levé myšičko 

* Poznámka: pokud je již jiný vertex vybrán, nový s ním bude propojen

Edit mode - nabídky

Alt + **M**: Nabídka sloučení vertexů (Merge menu)

* At center: Sloučí do středu výběru

* At first: Sloučí na pozici prvního vybraného

* At last: Sloučí na pozici posledního vybraného

Shift + **S**: Přichytávání (Snap)

* Cursor to grid:

Přesune 3D kurzor na nejbližší průsečík mřížky

* Cursor to center:

Přesune 3D kurzor do centra objektu (Origin point)

X / **Delete**: Vymazání (Delete menu)

* Vertices: Vymaže vybrané body. (+ hrany a plochy jimi tvořené)

* Edges: Vymaže vybrané hrany (+ plochy a osiřelé body)

* Faces: Vymaže ohraničené plochy (+ osiřelé body a hrany)

W: Speciální akce (Specials menu)

Subdivide:

Rozdělí vybranou hranu na 2

(v panelu Toolbox lze navýšit)

Zobrazení 3D objektů (Viewport shading)

* Plné (Solid): Přepíná **Z**

* Drátěný model (Wireframe): Přepíná **Z**

Proporční editování

* Enable: Ovlivňuje všechny vertexy v dosahu: **O**

* Connected: Ovlivňuje jen spojené vertexy: **Alt** + **O**

* Disable: Vypnuto (**Alt**) + **O**

