

Uporabne bližnjice na tipkovnici:

FUNKCIJA	BLJIŽNJICA
gumbi senčenja, barv, materialov	F5
objektni gumbi (object)	F7
gumbi urejanja (edit)	F9
gumbi scene (scene)	F10
objektni izgled v izgled urejanja (object mode to edit mode)	TAB
premikanje celotnega pogleda	shift+MMB, shift+alt+LMB
premikanje celotnega pogleda po vertikali	shift+scroll
premikanje celotnega pogleda po horizontali	ctrl+scroll
premikanje celotnega pogleda po vertikali	ctrl+num 2,8
premikanje celotnega pogleda po horizontali	ctrl+num 4,6
približevanje in oddaljevanje predmeta	scroll, ctrl+alt+LMB, ctrl+MMB, num+, num-
tloris	num7
naris	num1
stranski ris	num3
obračanje objekta za 15°	num2, 4, 6, 8
pogled kamere	num0
ortografski pogled – perspektivni pogled	num5
predogled renderirane slike	F12
vrnitev v program	F11
shranjevanje renderirane slike ob predogledu (določimo ime)	F3
premikanje	G
obračanje	R
spreminjanje velikosti	S
*Če želimo premikati po x oz. y osi po tem, ko smo pritisnili G, R, S pritisnemo tipko x oz.y ali pridržimo scroll.	
tabela za ročno vpisovanje dimenzij (decimalne vejice pišemo s pikami)	N

označevanje točk v načinu Edit mode	A
<i>*Če pri tem postopku pritisnemo eno izmed tipk x, y ali z bomo spremembo naredili le v smeri te koordinate.</i>	
označevanje z okvirjem	1xB
označevanje s krogom	2xB
napihovanje objektov v načinu Edit	shift+E
izvlečenje elementov v načinu Edit	E
prekinitev krivulje v načinu Edit	alt+C
kopiranje objektov	shift+D
povezava objektov	alt+d
objekti niso povezani	shift+D
ločevanje elementov	P
spajanje elementov	ctrl+J
zapiranje s ploskvijo vse točke so enako odebeljene dolge	F
delitev ploskev	ctrl+R
razrez	W
razrez robov	shift+K
razrez na trikotnike	ctrl+T
robovi (označevanje posameznih točk)	H
zapiranje krivulj	C
mreža za izvlečenje elementov	alt+C
druga kamera	Ctrl+0
shranimo stanje 1 pri animaciji	I
razširjanje krivulj pri animaciji	ctrl+MMB

razlika=diference

Presek=intersekt

unija=union