

Горячие клавиши для Blender

<https://горячиеклавиши.рф>

1. Key action	2. Действие клавиши	3. Клавиша	4. Клавиша обратного действия	5. Категория
Select Edge Loop		Alt + лев.кн.мыши		Выделение (режим редактирования)
Select Edge Ring		Ctrl + Alt + лев.кн.мыши		Выделение (режим редактирования)
Rip Fill		Alt + V		Моделирование
Stitch		V		Редактор UV
Weld		Shift + W		Редактор UV
Hide (box)		H		Скульптинг (Режим скульптуры)
3d Viewport	3D вьюпорт	Shift + F5		Тип окна - Общее
Auto set preview range	Автоустановка диапазона предпросмотра	Ctrl + Alt + P		Анимация
First/Last Frame	В начало / в конец	Shift + влево	Shift + вправо	Анимация
View at 100%	Вид 100% изображения	1		Графический редактор - просмотр
View to Fit	Вид изображения в экран	Shift + Home		Графический редактор - просмотр
Camera View	Вид с камеры	0		Навигация
Side View	Вид сбоку	3	Ctrl + 3	Навигация
Top/Bottom View	Вид сверху/снизу	7	Ctrl + 7	Навигация
Front/End View	Вид спереди/сзади	1	Ctrl + 1	Навигация
Mute Selected	Вкл/выкл выделенные ноды	M		Ноды
Enter/Exit Group (Toggle)	Войти в группу / выйти из группы	Tab		Ноды
Jump to Keyframe	Вперед/назад по ключевым кадрам	вверх	вниз	Анимация
Rotate	Вращение	R		Общие
Orbit	Вращение	Средн. кн. мыши		Навигация
Angle Control	Вращение	R		Скульптинг (Режим скульптуры)
Rotate	Вращение вдоль локальных осей (X,Y,Z)	R (XX,YY,ZZ)		Общие
Rotate	Вращение вдоль осей (X,Y,Z)	R (X,Y,Z)		Общие
Align bone	Вровнять кости	Ctrl + Alt + A		Скелет (Арматура)
Add Keyframe	Вставить ключевой кадр	I		Режим позиционирования
Paste Pose	Вставить позу	Ctrl + V		Режим позиционирования
Paste Pose Flipped	Вставить позу (отраженную по оси X)	Ctrl + Shift + V		Режим позиционирования
Add/Delete Keyframe on current frame	Вставить/удалить ключевой кадр	I	Alt + I	Анимация
Brush Selection	Выбор кисти	Shift + пробел		Скульптинг (Режим

1. Key action	2. Действие клавиши	3. Клавиша	4. Клавиша обратного действия	5. Категория
				скульптуры)
Select all keyframes on current frame	Выбрать все ключевые кадры на текущем фрейме	Ctrl + K		Анимация
Select keyframes before/after current frame	Выбрать ключевые кадры до/после текущего фрейма	[]	Анимация
Select Island	Выбрать отдельный элемент	Ctrl + L		Редактор UV
Select Island under cursor	Выбрать отдельный элемент под курсором	L		Редактор UV
Select Pinned	Выбрать привязанные	Shift + P		Редактор UV
Select Connected Mesh Under Cursor	Выбрать связанные, под курсором	L		Выделение (режим редактирования)
Extrude	Выдавить	E		Моделирование
Inset	Выдавить внутрь	I		Моделирование
Circle Select	Выделение окружностью	C		Выделение
Grow/Shrink Selection	Выделить больше/меньше	Ctrl + +	Ctrl + -	Выделение (режим редактирования)
Select All	Выделить всё	A		Выделение
Select from many	Выделить из многого	Alt + лев.кн.мыши		Выделение
Select	Выделить объект	лев.кн.мыши		Выделение
Select Render Slot	Выделить прорисованный слот	1 - 8		Графический редактор - просмотр
Select Linked	Выделить связанные	Shift + L		Выделение
Select Connected Mesh	Выделить связанные	Ctrl + L		Выделение (режим редактирования)
Select Grouped	Выделить сгруппированные	Shift + G		Выделение
Mirror current selection	Выделить симметрично	Ctrl + Shift + M		Выделение (режим редактирования)
Quit	Выход	Ctrl + Q		Файл
Annotate	Добавить аннотацию	Длев.кн.мыши		Общие
Add IK	Добавить ИК к кости	Shift + I		Режим позиционирования
Add Keyframe at Cursor	Добавить ключевой кадр под курсором	Ctrl + прав.кн.мыши		Анимация
Add new bone	Добавить кость	E		Скелет (Арматура)
Marker	Добавить маркер	M		Анимация
Add Constraint	Добавить ограничитель	Ctrl + Shift + C		Режим позиционирования
Add Pose to Library	Добавить позу в библиотеку поз	Shift + L		Режим позиционирования
Add new handle	Добавить точку	E или Ctrl + прав.кн.мыши		Редактирование кривой
Add Subdivision level	Добавить уровень деления (0,1,2,3,4,5)	Ctrl + (0,1,2,3,4,5)		Объектный режим
Duplicate	Дублировать	Shift + D		Общие
Duplicate	Дублировать выделенные	Shift + D		Ноды

1. Key action	2. Действие клавиши	3. Клавиша	4. Клавиша обратного действия	5. Категория
selected				
Duplicate bone	Дублировать кость	Shift + D		Скелет (Арматура)
Duplicate Linked	Дублировать связанные	Alt + D		Общие
Lock Selected Channel	Заблокировать выбранный канал	Tab		Анимация
Bend	Загиб	Shift + W		Моделирование
Set Keyframe Handle Type	Задать тип рычагов ключевых кадров	V		Анимация
Set Render Region	Задать/сбросить область рендеринга	Ctrl + B	Ctrl + Alt + B	Рендеринг
Close curve	Закрыть кривую	Alt + C		Редактирование кривой
Precise movement	Замедление перемещения	Shift +		Общие
Fill Face	Заполнить грань	F		Моделирование
Fill between joins	Заполнить между суставами	F		Скелет (Арматура)
Mirror	Зеркало (отразить объект по осям X,Y,Z)	Ctrl + M (X,Y,Z)		Объектный режим
Invert Selection	Инвертировать выделение	Ctrl + I		Выделение
Invert Mask	Инвертировать маску	Ctrl + I		Скульптинг (Режим скульптуры)
Invert Normals	Инвертировать нормали	Ctrl + Shift + N		Моделирование
Brush Strength	Интенсивность кисти	Shift + F		Скульптинг (Режим скульптуры)
Bevel Vertices	Конические вершины	Ctrl + Shift + B		Моделирование
Python Console	Консоль Python	Shift + F4		Тип окна - Scripting
Copy Pose	Копировать позу	Ctrl + C		Режим позиционирования
View Pie Menu	Круговое меню: вид	~		Навигация
Shading Pie Menu	Круговое меню: затенение	Z		Затенение
Mode Pie Menu	Круговое меню: режим	Ctrl + Tab		Объектный режим
Lasso Select	Лассо (произвольное выделение)	Ctrl + лев.кн.мыши		Выделение
Scale	Масштабирование	S		Общие
Zoom In/Out	Масштабирование	колесо мыши или Ctrl + средн.кн.мыши		Навигация
Zoom to region	Масштабировать в выделение	Shift + B		Навигация
Add Object/Node	Меню "Добавить"	Shift + A		Общие
Search for Function	Меню "Поиск по функциям"	F3		Общие
Tilt	Наклон	Ctrl + T		Редактирование кривой
Bone Settings	Настройка кости	Shift + W		Скелет (Арматура)
Recent files	Недавние файлы	Ctrl + Shift + O		Файл
Video Sequencer	Нелинейный видеоредактор	Shift + F8		Тип окна - Общее

1. Key action	2. Действие клавиши	3. Клавиша	4. Клавиша обратного действия	5. Категория
New	Новый	Ctrl + N		Файл
Knife	Нож	K		Моделирование
Sample Color	Образец цвета	S		Графический редактор - редактирование
Frame Selected Nodes	Объединить в новой рамке	Ctrl + J		Ноды
Join Selected Objects	Объединить выделенные объетки	Ctrl + J		Объектный режим
Quad view	Ортогональный вид вкл/выкл	Ctrl + Alt + Q		Вид
Rip	Отделить область	V		Моделирование
Open	Открыть	Ctrl + O		Файл
Open Image	Открыть изображение	Alt + O		Графический редактор - редактирование
Vertex Menu	Открыть меню вершины	Ctrl + V		Выделение (режим редактирования)
Face Menu	Открыть меню грани	Ctrl + F		Выделение (режим редактирования)
Edge Menu	Открыть меню ребра	Ctrl + E		Выделение (режим редактирования)
Mirror Keyframes	Отразить ключи	Ctrl + M		Анимация
Cut Connection	Отрезать ссылку	Ctrl + прав.кн.мыши		Ноды
Clear Rotation	Очистить вращение	Alt + R		Объектный режим
Clear Rotation	Очистить вращение	Alt + R		Режим позиционирования
Clear Roll	Очистить крен кости	Alt + R		Скелет (Арматура)
Clear Mask	Очистить маску	Alt + M		Скульптинг (Режим скульптуры)
Clear Scale	Очистить масштаб позы	Alt + S		Объектный режим
Clear Scale	Очистить масштаб позы	Alt + S		Режим позиционирования
Clear Tilt	Очистить наклон	Alt + T		Редактирование кривой
Clear Location	Очистить положение	Alt + G		Объектный режим
Clear Location	Очистить положение	Alt + G		Режим позиционирования
Clear Parent	Очистить родителя	Alt + P		Объектный режим
Clear parent	Очистить родителя	Alt + P		Скелет (Арматура)
Pan	Панорамирование	Shift + Средн.кн.мыши		Навигация
Toolbar	Панель инструментов показать/скрыть	T		Общие
Properties	Панель свойств	N		Ноды
Properties	Панель свойств показать/скрыть	N		Общие
Properties, Scopes, Slots and Metadata	Панель свойств, областей, слотов и метаданных вкл/выкл	N		Графический редактор - просмотр

1. Key action	2. Действие клавиши	3. Клавиша	4. Клавиша обратного действия	5. Категория
Flip Color	Перевернуть цвет	X		Графический редактор - редактирование
Move Active Camera to view	Передвинуть активную камеру к просмотру	Ctrl + Alt + 0		Объектный режим
Rename Marker	Переименовать маркер	Ctrl + M		Анимация
Toggle Dopesheet	Переключить экспозиционный лист	Ctrl + Tab		Анимация
Move active object to collection	Переместить активный объект в коллекцию	M		Объектный режим
Move backdrop	Переместить фон	Alt + Ср.кн.мыши		Ноды
Move	Перемещение	G		Общие
Pose Breakdowner	Перенос	Shift + E		Режим позиционирования
Recalculate Roll	Пересчитать крен кости	Shift + N		Скелет (Арматура)
Recalculate Normals	Пересчитать нормали	Shift + N		Моделирование
View animation	Показать анимацию	Ctrl + F11		Рендеринг
Zoom to fit active keyframes	Показать все кадры	Home или Del		Анимация
Show All Objects	Показать все объекты	Home		Навигация
Unhide all	Показать всё скрытое	Alt + H		Общие
Quick favs menu	Показать меню Избранное	Q		Общие
View render	Показать рендер	F11		Рендеринг
Maximise Area (but keep toolbar)	Полноэкранный режим (с панелями инструментов) вкл/выкл	Ctrl + пробел		Вид
Fullscreen Area	Полноэкранный режим вкл/выкл	Ctrl + Alt + пробел		Вид
Mark Seam	Пометить шов	Ctrl + E		Texturing (Edit Mode)
Poly Build	Постройка полигонов	Shift + 3		Моделирование
Convert Curve to Mesh	Преобразовать кривую в сетку	Alt + C		Редактирование кривой
Zoom backdrop	Приблизить/отдалить фон	V	Alt + V	Ноды
Focus View	Приблизиться к выделенному объекту	Del		Навигация
Bind Selected Camera to Selected Marker	Привязать выбранную камеру к заданному селектору	Ctrl + B		Анимация
Pin/Unpin	Привязать/отвязать	P	Alt + P	Редактор UV
Toggle Snapping	Привязка вкл/выкл	Shift + Tab		Объектный режим
Apply Pose	Применить позу	Ctrl + A		Режим позиционирования
Apply Location / Scale / Rotation	Применить положение / масштаб / вращение	Ctrl + A		Объектный режим
Revers Play	Проиграть анимацию в обратном порядке	Ctrl + Shift + пробел		Анимация
Play/Pause Playback	Проиграть/остановить анимацию	пробел		Анимация

1. Key action	2. Действие клавиши	3. Клавиша	4. Клавиша обратного действия	5. Категория
Play/Pause Playback	Проиграть/остановить анимацию	пробел		Анимация
Spin	Прокрутить	Shift + 4		Моделирование
Proportional Editing On/Off	Пропорциональное редактирование вкл/выкл	O		Моделирование
Files	Просмотр файлов	Shift + F1		Тип окна - Данные
Push Pose from Breakdown	Протолкнуть позу	Ctrl + E		Режим позиционирования
Marquee Box Select	Прямоугольное выделение	B или лев.кн.мыши		Выделение
Unwrap	Развернуть	U		Texturing (Edit Mode)
Split	Разделить	Y		Моделирование
Separate to new object	Разделить	P		Моделирование
Split	Разделить	Y		Скелет (Арматура)
Separate	Разделить кости	P		Скелет (Арматура)
Brush Size	Размер кисти	F		Графический редактор - редактирование
Brush Size	Размер кисти	F		Скульптинг (Режим скульптуры)
Loop cut	Разрезать петлей	Shift + R		Моделирование
Propagate Pose	Распространить позу	Alt + P		Режим позиционирования
Relax Pose to Breakdowner	Расслабить позу к средней	Alt + E		Режим позиционирования
Delete but maintain connection	Растворить выделение	Ctrl + X		Редактирование кривой
Dissolve bones	Растворить кости	Ctrl + X		Скелет (Арматура)
Extend Parent/Child	Расширить выделение на родителя/потомка	Shift + [Shift +]	Выделение (режим редактирования)
Movie Clip	Редактор видеофрагментов	Shift + F2		Тип окна - Общее
Graph	Редактор графов / Драйверы	Shift + F6		Тип окна - Общее
Image/UV	Редактор изображений / UV-редактор	Shift + F10		Тип окна - Общее
Properties	Редактор свойств	Shift + F7		Тип окна - данные
Text	Редактор текста	Shift + F11		Тип окна - Scripting
Nodes	Редактор шейдеров / Постобработка / Нодовый редактор текстур	Shift + F3		Тип окна - Общее
Edge Select Mode	Режим выделение углов	2		Выделение (режим редактирования)
Vertex Select Mode	Режим выделения вершин	1		Выделение (режим редактирования)
Face Select Mode	Режим выделения граней	3		Выделение (режим редактирования)
Fly	Режим полета	Shift + ~		Навигация
Edit/Object mode	Режим редактирования /	Tab		Объектный режим

1. Key action	2. Действие клавиши	3. Клавиша	4. Клавиша обратного действия	5. Категория
toggle	Режим объекта			
Render Animation	Рендеринг анимации	Ctrl + F12		Рендеринг
Render	Рендеринг изображения	F12		Рендеринг
Toggle X-Ray	Рентген вкл/выкл	Alt + Z		Затенение
Center 3D cursor	Сбросить 3D курсор	Shift + C		Объектный режим
Clear Preview	Сбросить диапазон предосмотра	Alt + P		Анимация
Trackball Rotate	Свободное вращение	RR		Общие
Properties and Modifiers	Свойства и модификаторы	N		Анимация
Properties and performance	Свойства и производительность	N		Ноды
Brush Properties	Свойства кисти	N		Графический редактор - редактирование
Smooth	Сгладить углы	Shift + 6		Моделирование
Group/Ungroup Selected	Сгруппировать/разгруппировать выделенные	Ctrl + G	Ctrl + Alt + G	Ноды
Edge Slide	Сдвинуть ребро	Shift + 8		Моделирование
Make parent	Сделать родителем	Ctrl + P		Скелет (Арматура)
Brush Strength	Сила кисти	Shift + F		Графический редактор - редактирование
Incremental movement	Скачкообразное перемещение	Ctrl +		Общие
Shear	Скос	Ctrl + Alt + Shift + S		Моделирование
Scroll Hierarchy	Скрол иерархий]	[Скелет (Арматура)
Scroll through frames	Скролинг по кадрам	Alt + колесо мыши		Анимация
Hide	Скрыть выделенное	H		Общие
Hide all Except Selected	Скрыть невыделенное	Shift + H		Общие
Show/Hide inactive node slots	Скрыть/показать неактивные слоты	Ctrl + H		Ноды
Next/Previous Frame	Следующий/предыдущий кадр	вправо	влево	Анимация
Next/Previous Slot	Следующий/предыдущий слот	J	Alt + J	Графический редактор - просмотр
Merge	Слияние вершин	Alt + M		Моделирование
Merge bones	Слияние костей	Alt + M		Скелет (Арматура)
Switch bone direction	Сменить направление кости	Alt + F		Скелет (Арматура)
Vertex/Edge Slide	Смещение вершин/углов	GG		Моделирование
Deselect All	Снять выделение	Alt + A или AA		Выделение
Create New Blank Image	Создать изображение	Alt + N		Графический редактор - редактирование

1. Key action	2. Действие клавиши	3. Клавиша	4. Клавиша обратного действия	5. Категория
Make links	Создать связи	Ctrl + L		Объектный режим
Connect selected	Создать связи	F		Ноды
Save	Сохранить	Ctrl + S		Файл
Save Image	Сохранить изображение	Alt + S		Графический редактор - просмотр
Save Image As	Сохранить изображение как	Shift + S		Графический редактор - просмотр
Save as...	Сохранить как...	Ctrl + Shift + S		Файл
Stroke Control	Способ нанесения	E		Скульптинг (Режим скульптуры)
Erase Annotation	Стереть аннотацию	Дправ.кн.мыши		Общие
Outliner	Структура проекта	Shift + F9		Тип окна - Данные
Proportional Editing Falloff Type	Тип спада пропорционального редактирования	Shift + O		Моделирование
Change handle type	Точку в вектор	V		Редактирование кривой
Brush Angle	Угол кисти	Ctrl + F		Скульптинг (Режим скульптуры)
Delete selected	Удалить	X		Ноды
Delete selected with reconnect	Удалить с присоединением	Ctrl + X		Ноды
Set Preview Range	Установить диапазон предпросмотра	P		Анимация
Set Keyframe Interpolation	Установить интерполяцию ключевых кадров	T		Анимация
Set as Active Camera	Установить как активную камеру	Ctrl + 0		Объектный режим
Roll	Установить крен кости	Ctrl + R		Скелет (Арматура)
Mask (box)	Установить маску	B		Скульптинг (Режим скульптуры)
Mask (brush)	Установить маску	M		Скульптинг (Режим скульптуры)
Mask view to region / Clear mask	Установить маску / Очистить маску	Alt + B		Объектный режим
Set Parent (last selected)	Установить родителя на...	Ctrl + P		Объектный режим
Set Keyframe Extrapolation	Установить экстраполяцию ключевых кадров	Shift + E		Анимация
Bevel	Фаска	Ctrl + B		Моделирование
Toggle Frames/ Seconds	Фреймы/секунды	Ctrl + T		Анимация
Dope Sheet	Экспозиционный лист / Временная шкала	Shift + F12		Тип окна - Анимация