



COMUNIDADE  
**BPA**

# Manual de Atalhos do Blender

## Content / Conteúdo








<b>GERAL</b> .....	<b>2</b>
View / Vista.....	2
General / Gerais.....	2
Navigation / Navegação.....	3
Menus.....	4
Selection / Seleção.....	5
Modes / Modos.....	5
Transform / Transformação.....	6
Hide/Unhide / Ocultar ou desocultar.....	7
Editors / Editores.....	8
Relationships / Relações.....	9
Camera / Câmera.....	9
File / Arquivos.....	9
Rendering / Renderizar.....	10
<b>EDIT MODE</b> .....	<b>11</b>
Selection / Seleção.....	11
Vertex Groups / Grupos de vertices.....	11
Tools.....	12
Proportional Editing / Edição proporcional.....	13
Hide/Unhide / Ocultar e revelar.....	13

# GERAL

FUNCTION / FUNÇÃO

HOTKEY / ATALHO

## View / Vista

<i>Rotate</i> / Rotacionar	   + Drag (arrastar)
<i>Pan</i> / Mover tela	 +    + Drag (arrastar)
<i>Zoom</i> / Aproximar afastar	 Mousewheel (rodinha do mouse)
<i>Select</i> / Selecionar	   (RMB optional)

## General / Gerais


<i>Animation Playback</i> / Ligar-desligar animação	 Space* (barra de espaço)
<i>Search</i> / Procurar	
<i>Delete</i> / Deletar-Excluir	
<i>Join Objects</i> / Fundir Objetos	 + 
<i>Mirror on X/Y/Z axis</i>	 +  +  /  / 
<i>Undo</i> / Desfazer	 + 
<i>Redo</i> / Refazer	 +  + 
<i>Rename Object</i> / Renomear Objeto	
<i>Repeat Last Action</i> / Repetir última ação	 + 

# GERAL

FUNCTION / FUNÇÃO

HOTKEY / ATALHO

## Navigation / Navegação

<i>Views Pie Menu</i> / Menu de Vistas	 (tecla aspas) Tecla está localizada na parte superior do teclado, ao lado do numero 1
<i>Center Selected</i> / Centralizar selecionado	 Numpad (teclado numérico)
<i>Toggle Maximize Area</i> / Maximizar área	 + 
<i>Toggle Full Screen Area</i> / tela cheia completa	 +  + 
<i>Toggle X-Ray View</i> / Vista de "Raio X"	 + 
<i>Toggle Wireframe View</i> / Vista wireframe	 + 
<i>Shading Pie Menu</i> / Menu de modos de shading	
<i>Relative View Axis Switching</i> / Ver e trocar eixo relativo	 +  Drag (arrastar)   
<i>Top View</i> / Vista topo	 Numpad (teclado numérico)
<i>Front View</i> / Vista frontal	 Numpad (teclado numérico)
<i>Right View</i> / Vista lateral direita	 Numpad (teclado numérico)
<i>Bottom View</i> / Vista inferior	 +  Numpad (teclado numérico)
<i>Back View</i> / Vista de trás	 +  Numpad (teclado numérico)
<i>Left View</i> / Vista lateral esquerda	 +  Numpad (teclado numérico)



# GERAL

FUNCTION / FUNÇÃO

HOTKEY / ATALHO

## Navigation / Navegação

*Walk Navigation* / Navegação de caminhada (igual video game)

 +  (tecla aspas)

Use as teclas WASD para se mover e tecla TAB para fixar-se no chão

*Show Overlays* / Mostrar Overlays

 +  + 

*Toggle Clipping Border* / Ativar bordas cortadas

 + 

*Toggle Quad View* / Vista de 4 telas

 +  + 

## Menus

*Tool Shelf Toggle* / Caixa de ferramentas



*Sidebar Toggle* / barra lateral (menu N)



*Object Context Menu* / Menu de contexto

Esse atalho muda caso você mude a forma de seleção do mouse nas preferencias

*Orientation Pie Menu* / Menu de orientação



*Quick Favorites* / Favoritos Rápidos



*Add Menu* / Menu adicionar

 + 

*Pivot Pie Menu* / Menu de pivot



*Snapping Pie Menu* / Menu de snapping

 + 

# GERAL

FUNCTION / FUNÇÃO

HOTKEY / ATALHO

## Selection / Seleção

Select / Selecionar



Podem ser modificados nas preferências do programa

Select All / Selecionar tudo

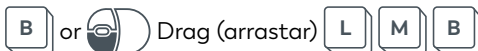


Deselect All / Deselecionar tudo



Apertar rapidamente a tecla A

Border Select / Borda de seleção



Circle Select / Circulo de seleção



Select Grouped / Selecionar agrupados



Invert Selection / Inverter seleção



Select Linked / Selecionar linkados



Pick from Overlapping Objects / Selecionar entre objetos aglutinados



Ótimo para quando sua cena tem muitos objetos um em cima do outro na vista

## Modes / Modos

Edit/Object Mode / Edição - modo de objeto



All Modes (Pie Menu) / Todos os modos (menu de rodinha)



# GERAL

FUNCTION / FUNÇÃO

HOTKEY / ATALHO

## Transform / Transformação

*Move (Grab) / Mover (agarrar)*



*Move along global axis / Mover ao longo do eixo global*



*Move along local axis / Mover ao longo do eixo local*



*Scale / Escalonar (redimensionar)*



*Scale along global axis / Redimensionar ao longo do eixo global*



*Scale along local axis / Redimensionar ao longo do eixo local*



*Rotate / Rotacionar*



*Rotate along global axis / Rotacionar ao longo do eixo global*



*Rotate along local axis / Rotacionar ao longo do eixo local*



*Free Rotate / rotacionar livremente*



*Transform with locked Axis / transformar com eixos travados*



*Duplicate / Duplicar*



# GERAL

FUNCTION / FUNÇÃO

HOTKEY / ATALHO

## Transform / Transformação

*Duplicate Linked* / Duplicar lincado (cria instancia)



Duplica, mas não cria um novo objeto. Alterações feitas se propagam entre TODOS os objetos copiados com Alt+D

*Apply Transform* / Aplicar transformações



*Reset Position* / Resetar posição



*Reset Rotation* / Resetar Rotação



*Reset Scale* / Resetar Escala



*Snapping Toggle* / Ativar snapping



Sugerido não utilizar. Apenas pressione Ctrl para ativar o **snapping** durante as transformações

## Hide/Unhide / Ocultar ou desocultar

*Hide* / Ocultar



*Unhide All* / Desocultar todos



*Hide Unselected* / Esconder selecionado



*Local View* / Vista local



Isola objetos selecionados do resto da cena temporaneamente



# GERAL

FUNCTION / FUNÇÃO

HOTKEY / ATALHO

## Relationships / Relações

*Set Parent* / Ativar parent



*Clear Parent* / Limpar parent

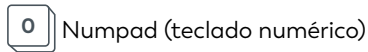


*Link/Transfer Data* / transferir  
linkar informações



## Camera / Câmera

*Camera View* / Vista da câmera



*Align Camera to View* /  
Alinhar câmera a vista



*Set Active Object as Camera* /  
Fazer camera ativa



## File / Arquivos

*Save* / Salvar



*Save As* / Salvar como



*New File* / Novo arquivo



*File Context Menu* / Menu  
de contexto de arquivos



*Quit Blender* / Fechar o Blender



# GERAL

FUNCTION / FUNÇÃO

HOTKEY / ATALHO

## Rendering / Renderizar

*Render Image* / Renderizar imagem



*Render Animation* /  
Renderizar animação



*Play Rendered Animation* /  
Tocar animação renderizada



*Set Render Region* / Criar  
render de região



*Reset Render Region* /  
Resetar render de região






# EDIT MODE

FUNCTION / FUNÇÃO

HOTKEY / ATALHO

## Selection / Seleção

<i>Vertex Selection</i> / Seleção de vértices	
<i>Edge Selection</i> / Seleção de Linhas	
<i>Face Selection</i> / Seleção de Faces	
<i>Select Linked</i> / Seleção de Linkados	 + 
<i>Select Linked under Cursor</i> / Selecionar linkados abaixo do cursor	
<i>Grow/Shrink Selection</i> / Crescer - Encolher seleção	 +  / 
<i>Select Edge Loop</i> / Selão de Loops	 +   
<i>Select Edge Ring</i> / Seleção de anel (ao redor)	 +  +   
<i>Slide Edge Selection</i> / Deslizar seleção	 + 
<i>Select Mirror</i> / Seleção espelhada	 +  + 
<i>Path Selection</i> / Selecionar no meio do caminho	 +   

## Vertex Groups / Grupos de vértices























<i>Assign to Vertex Group</i> / Assinalar grupo de vértices	 + 
<i>Remove from Vertex Group</i> / Remover grupo de vértices	 +  + 

# EDIT MODE

FUNCTION / FUNÇÃO

HOTKEY / ATALHO

## Tools

<i>Extrude</i> / Extrudir	
<i>Bevel</i> / Arredondar bordas	 + 
<i>Loopcut</i> / Loop de Corte	 + 
<i>Knife Cut</i> / Faca	
<i>Inset</i>	
<i>Separate</i> / Separar	
<i>Unwrap</i> / Menu de UVW	
<i>Fill Face</i> / Preencher face	
<i>Shrink/Fatten</i> / Encolher - Engordar	 + 
<i>Rip Fill</i> / Abrir	 + 
<i>Shear</i> / Mover rente	 +  +  + 
<i>To Sphere</i> / Arredondar	 +  + 
<i>Split</i> / Separar	
<i>Rip</i> / Rasgar	

# EDIT MODE

FUNCTION / FUNÇÃO

HOTKEY / ATALHO

## Tools

*Triangulate* / triangular



*Merge Selected* / Combinar selecionados



*Recalculate Normals* / Recalcular normals



*Split Menu* / Menu de Separação



*Connect Vertex Path* / Conectar Vertices adjacentes



*Extrude Menu*



## Proportional Editing / Edição proporcional

*Proportional Edit Connected* / Edição proporcional



*Proportional Edit Connected* / Edição proporcional



*Prop. Edit Falloff Pie Menu* / Pie Menu da edição proporcional



*Prop. Edit Radius Size* / Aumentar - diminuir raio de atuação



## Hide/Unhide / Ocultar e revelar

*Hide* / Ocultar



*Unhide* / Revelar



# REAL OU BLENDER?



**RENDERIZAR NO BLENDER É  
MAIS FÁCIL DO QUE VC IMAGINA**

**CLIQUE E DESCUBRA COMO FAZER**



**20**  
BLENDER PARA  
**ARQUITETURA**  
**L.U.**

**CLIQUE** NA IMAGEM ACIMA E **DESCUBRA** TUDO  
QUE PODE **APRENDER** NA NOSSA **COMUNIDADE**