

## El Teclado

Para el adecuado uso y aprovechamiento de Blender es indispensable ubicar reconocer y clasificar las funciones de cada tecla en el teclado.

Para Este empezaremos con:

### El Teclado Numérico



La tecla (Menos) nos sirve para hacer un alejamiento de la vista.

La tecla (Mas) = un acercamiento de la vista.

La tecla (0) = vista de la cámara activa.

La tecla (.) = zoom al objeto activo.

Las teclas (1 y 2) = vista lateral.

Las teclas (4 y 6) = rotar la vista sobre el eje X.

Las teclas (2 y 8) = rotar la vista sobre el eje Y.

La tecla (5) = ligero acercamiento al objeto y estabilización de la vista.

La tecla (7) nos permite obtener un ligero acercamiento al objeto.

### El Teclado Alfanumérico

Tecla (W) = Menú Especial depende del objeto u objetos

Tecla (E) = Extrucción (sacar)

Tecla (R) = Rotar

Tecla (I) = Poner Puntos en la animación

Tecla (A) = Seleccionar Todo

Tecla (S) = Escalar

Tecla (D) = Tipo de visualización

Tecla (G) = Selección para movimiento libre

Tecla (H) = Eliminar el objeto

Tecla (Z) = Vista solida o lineal

Tecla (X) = Pregunta para eliminar objeto

Tecla (C) = Centrar el escritorio

Tecla (B) = Seleccionar Punto o Caras

Tecla (N) = Panel de Propiedades



Tecla (M) = Panel de Escenas

Tecla (BS) = Menú de objetos

Tecla (TAB) = Selección de modo

## **Teclas de función**

F1 = Abrir un archivo

F2 = Grabar

F3 = Grabar como JPEG

F4 = Muestra el panel Logic

F5 = Muestra el panel Shading

F6 = Muestra el Panel Object

F9 = Muestra el Panel Editin

F10 = Muestra el Panel de Escena

F12 = Renderizar



