

## Orientacja w scenie:

### Przeciągamy myszką z przyciśniętym środkowym przyciskiem:

- obracanie
- trzymamy **Shift** żeby mieć **przesuwanie**
- trzymamy **Ctrl** żeby mieć **zoom**. **Zoom** robimy też **rolką myszki**.

Kiedy się zgubimy, zawsze jest klawisz **Home**.

### Przestawiamy widok przyciskami „Align view from” lub klawiszami (na k. numerycznej) **137** lub **Ctrl+137**:

- przód (front) / tył (back)
- lewo (left) / prawo (right)
- góra (top) / dół (bottom)

### Przestawiamy rzutowanie przyciskiem „View Persp/Ortho” lub klawiszem **5** (na k. numerycznej):

- perspektywiczne (rzeczywiste: dalej są mniejsze)
- równoległe (łatwiejsze do dobierania wymiarów)

## Warstwy (layers):

### Przełączanie widocznej warstwy: klawisze **1-90** (na k. alfanum) (lub odp. przycisk pod spodem widoku 3D)

**Wszystko widoczne:** ` (odwrócony apostrof, tam gdzie tylda)

**Przenoszenie pomiędzy warstwami (move): M**

## Obiekty:

**Zaznaczanie: prawy klawisz myszki** (trzymaj **Shift** żeby zaznaczyć kilka)

- **Przesuwanie** (Translate): **klawisz G**
- **Obracanie** (Rotate): **klawisz R**
- **Skalowanie** (Scale; zwiększanie / zmniejszanie): **klawisz S**

Wszystkie operacje powyżej:

- Możemy też zainicjować przez odpowiedni przycisk po lewej stronie okienka Blendera.
- Możemy trzymać **Ctrl** aby przesuwać się o pełne oczka siatki / obracać o 5 stopni etc.
- Możemy przycisnąć **X, Y lub Z** aby ograniczyć operację do 1 wymiaru. Możemy np. łatwo spłaszczyć sześcian skalując go w 1 wymiarze.

**Dobra rada: przed operacjami powyżej, warto najpierw zbliżyć / oddalić się od obiektu tak aby zajmował sensowną przestrzeń na ekranie. Inaczej będzie nam niewygodnie przesuwać zbyt mały / zbyt duży obiekt!**

**Duplikowanie** (kopiowanie): **Shift+D** (lub odp. przycisk)

**Pamiętajcie zapisywać swoją pracę co jakiś czas, najlepiej do osobnych plików!**

**Zapisujemy przez element menu (Plik->Save) lub Ctrl + W lub Ctrl + S.**