# Basic Blender Command

1. TAB key – Berfungsi untuk mengubah antara “edit mode” dan “object select mode”.
2. “O” key –Berfungsi untuk mengaktifkan “proportional vertex editing” pada “edit mode”.
3. “A” key – Berfungsi untuk memilih semua vertices yang terdapat pada sebuah obyek.
4. “B” key – Berfungsi untuk memilih banyak obyek dengan menggunakan windows drag.
5. Space bar – Berfungsi untuk menampilkan menu tool.
6. Number pad – Berfungsi untuk mengontrol view. “7” untuk “top”, “1” untuk “front”, “3” untuk “side”, “0” untuk “camera”, “5” untuk “perspective”, “.” Untuk memperbesar obyek yang telah dipilih, “+” dan “-“ untuk memperbesar atau memperkecil.
7. Mouse – Klik kiri berfungsi untuk mengubah, Klik kanan berfungsi untuk memilih, Klik tengah atau scroll berfungsi untuk memperbesar dan merotasi view.
8. Shift key – Berfungsi untuk memilih obyek lebih dari satu dengan cara menahan tombol Shift dan Klik kanan.
9. Arrow key – Berfungsi untuk pembuatan frame dalam sebuah animasi.
10. “R” key – Berfungsi untuk merotasi sebuah obyek atau vertices.
11. “S” key – Berfungsi untuk mengatur skala sebuah obyek atau vertices.
12. “G” key – Berfungsi untuk memindahkan sebuah obyek atau vertices.
13. “P” key – Berfungsi untuk memisahkan vertices yang dipilih menjadi sebuah obyek didalam “edit mode”.
14. Shift + “D” – Berfungsi untuk menduplikat sebuah obyek atau vertices.
15. “E” key – Berfungsi untuk meng-extrude vertices yang telah dipilih didalam “edit mode”.
16. “U” key – Didalam “object mode” berfungsi untuk menampilkan Single-User menu, sedangkan didalam “edit mode” berfungsi sebagai “undo”.
17. “M” key – Berfungsi untuk memindahkan obyek ke layer lain. Didalam “edit mode” berfungsi sebagai “Mirror”.
18. “Z” key – Berfungsi untuk merubah view dari wireframe menjadi solid.
19. Alt + “Z” – Berfungsi untuk merubah view tekstur atau tembus pandang.
20. “P” key – Berfungsi untuk memulai mode game.
21. ALT/CTRL + “P” – Berfungsi untuk membuat atau menghapus hubungan Parent/Child.
22. “N” key – Berfungsi untuk menampilkan info sebuah obyek dalam bentuk numeric.
23. Ctrl + “J” – Berfungsi untuk menggabungkan obyek.
24. Alt + “A” – Berfungsi untuk menjalankan animasi.
25. “F” key – Berfungsi untuk membuat sebuah sisi pada “edit mode”.
26. “W” key – Ekspresi Boolean untuk menggabungkan atau mengiris pada 2 obyek atau lebih.
27. “X” atau Delete – Berfungsi untuk menghapus obyek, vertices, atau sisi.
28. Function keys – F1 = Load File, F2 = Save, F3 = Save Image, F4 = Lamp Buttons, F5 = Material Buttons, F6 = Texture Buttons, F7 = Animation Buttons, F8 = Real Time Buttons, F9 = Edit Buttons, F10 = Display Buttons, F11 = Last Render, F12 = Render.
29. “I” key – Berfungsi untuk memasukkan animasi.
30. ALT + “U” – Berfungsi untuk menampilkan “Global Undo Command”.
31. ALT + “C” – Berfungsi untuk mengkonversi menjadi meshes, text dan curves.
32. Shift + Space – Berfungsi untuk menampilkan seluruh layar atau hanya pada viewport yg aktif saja.
33. Ctrl + “0” – Berfungsi untuk memilih sebuah camera.