

Phím tắt: hằng ngày & góc nhìn

Đặt chuột đúng editor trước khi nhấn phím

Tất cả dòng trong bảng có ở Pro + Artist / BPM. S = có trong Pro + Safe; F = có trong nhóm phím Free. Dấu -: cần Pro + Artist. Free chỉ có công cụ cơ bản trong các menu tương ứng.

Phím	Ngữ cảnh	Công dụng	S / F
Shift+A	Object / Edit Mesh	Add Pie	S / F
Ctrl+A	Object	Apply Transform Pie	-
Q	Object / Edit Mesh	Selection & Visibility Pie	F
W	Object / Edit Mesh	Active Tools Pie	F
Shift+W	Object / Edit Mesh	Tool & Orientation Pie	-
Shift+Q	Object / Edit Mesh	Modifier Pie	S / F
Tab	Object / Edit	Đổi mode theo loại object	F
Z	3D View	Shading Pie	F
`	3D View	View Pie / Camera / Region	S
Shift+B	3D View	Zoom Region	S
Ctrl+Shift+B	Object	Vẽ Render Region	S
Ctrl+Alt+R	Có 3D View	Reference Board Pie	S
Shift+S	3D View	Snap Pie	F
Ctrl+S	3D View	Save & Project Pie	S / F
Shift+V	3D View	Store Views	S

Đọc bảng đúng ngữ cảnh

- Object: Object Mode trong 3D View. Edit Mesh: Edit Mode của đối tượng mesh.
- Các binding 3D View hoạt động theo editor; tính năng có thể đổi theo mode. Shift+B nâng cấp chọn/frame chỉ ở Object Mode.
- Tab trong 3D View đổi mode theo loại object; Tab trong UV Editor mở UV Pie.
- Ctrl+Alt+R tìm 3D View trong workspace, kể cả khi chuột ở editor khác.

Phím tắt: modeling, group & UV

Những phím cần phân biệt chế độ và gesture

Phím	Ngữ cảnh	Công dụng	S / F
M	Edit Mesh	Merge Pie	-
Alt+C	3D View	Orientation Pie	-
Ctrl+G	Object	Group & Link Hub	-
Ctrl+B	Object	Smart Bevel - kéo độ rộng, cuộn segments	-
U	Edit Mesh	UV Unwrap Pie	-
X	Edit Mesh	Delete / Dissolve Pie	-
Alt+X	Object	Align Pie	S
Alt+M	Edit Mesh	Modeling Pie	S
Shift+F	Edit Mesh	Mesh Flow Pie	S
O	Edit Mesh	Proportional Editing Pie	-
Tab	UV Editor	UV Selection & Visibility Pie	S
D	Object	Boolean Pie	-
Ctrl+D	Object / Edit Mesh	Quick Cut Pie (gõ rồi nhả)	S
Ctrl+D	Object / Edit Mesh	Quick Cut trực tiếp (nhấn-kéo)	S
Ctrl+Shift+D	Object / Edit Mesh	Quick Cut Draw	S

Phím Blender native thường dùng cùng Pie Master

Phím native	Tác dụng
N	Mở/đóng Sidebar trong editor đang trở chuột.
F3	Tìm operator, ví dụ Smart Array.
Numpad 0 / Numpad .	Camera View / Frame Selected trong 3D View.
F12	Render ảnh theo camera và Render Region đã thiết lập.
Ctrl+Alt+B	Xóa Render Region của context hiện tại.
Ctrl+B / Ctrl+Shift+B (Edit Mesh)	Bevel cạnh / bevel đỉnh native được giữ.
Ctrl+M	Mirror native được giữ.

Ctrl+D gõ nhanh là nhấn rồi nhả phím; Ctrl+D nhấn-kéo là giữ tổ hợp và di chuyển chuột để bắt đầu Cut. Đây là hai gesture của bàn phím, không phải Ctrl+click chuột.

Trong Pro, chọn Off để không đăng ký shortcut add-on; các menu/operator vẫn có điều kiện truy cập riêng. Bản Free 1.18.1 tự nạp nhóm phím cơ bản, không dùng bảng preset Pro theo cùng cách. Safe vẫn thay một số phím, gồm Shift+A và Ctrl+S.