

Blender 2.8 - 06 - Sélections

Ces notes de cours sont des notes personnelles et le fruit d'un long travail !
Je partage ces notes avec plaisir et j'espère que cet outil pourra vous apporter une aide précieuse.
Si vous y remarquez une quelconque erreur, ce serait gentil de me partager vos remarques.

C.Brison

Voici le contenu de ces notes :

1. Paramètres de sélection	1
2. Les sélections dans le mode Objet.....	2
3. Les sélections dans le mode Edit	3
4. Les vertex groups	4

1. Paramètres de sélection

Les sélections peuvent être paramétrées de manière à savoir si une nouvelle sélection est ajoutée en plus à la précédente, ...

Aller dans le **menu Properties**



(avant, il faut sélectionner le type de sélection à configurer)



Types de comportements d'une nouvelle sélection :



= faire une nouvelle sélection (annule la sélection en cours)



= ajouter à la sélection en cours



= retirer de la sélection en cours

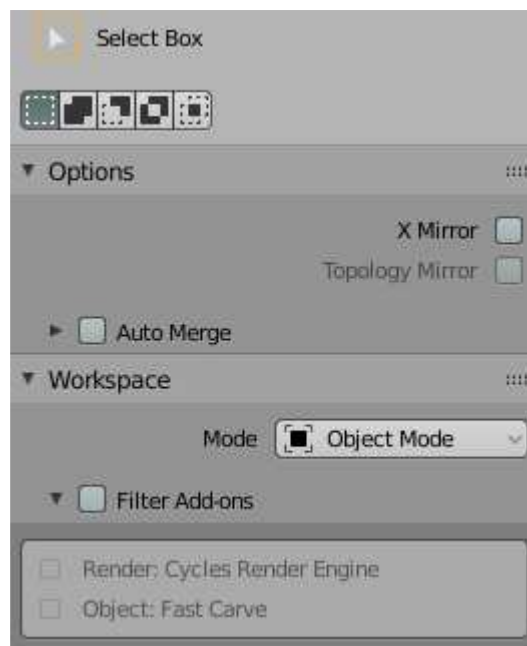
(sélectionner des éléments à retirer de la sélection en cours)



= inverse la sélection (ex : si sélect tout)



= sélectionne les éléments communs avec la sélection en cours



Options (accessible que dans le mode Edit)

Workspace = espace de travail où le paramètre de sélection est actif

2. Les sélections dans le mode Objet

Sélection à la souris → attention, possible que si mode de sélection activée (si icône de sélection bleue)





Sélection simple **Clic gauche** Sélection en cliquant simplement sur l'élément

Note : Paramétrage possible dans **Edit / Preferences / keymap**

Sélection multiple **+ Shift** Ajout d'éléments à la sélection en cours (clic ou autres sélections)

Sélection par le **menu T** (en haut, à gauche) → **W** permet de switcher d'un type de sélection à l'autre.

Le mode de sélection actif (bleu) reste actif aussi longtemps qu'il est enfoncé.

Sélect		Mode sélection simple
Sélect box		Faire une fenêtre de sélection → cliquer 2 points opposés avec le clic gauche Désélection → Ctrl + faire une fenêtre avec le clic gauche
Sélect circle		Utilise un pinceau de sélection → Clic gauche + passer sur les éléments Désélection → Ctrl + clic gauche + passer sur les éléments Note : c'est le point d'origine des éléments qui doivent être touchés.
Select lasso		Sélection au lasso → Clic gauche + tracer un contour circulaire sur l'écran avec la souris

Sélections par le menu déroulant « **Select** » (au-dessus)

All	A	Sélectionner tout
None	Alt A	Désélectionner tout
Invert	Ctrl I	Inverser la sélection
Box Select / déselect	B	Faire une fenêtre de sélection avec le clic gauche de la souris Si Clic sur la roulette de la souris → fenêtre de <u>désélection</u> Note : <u>Tous les éléments touchés</u> par la fenêtre <u>sont sélectionnés</u> .
Circle select / déselect	C	Utiliser un pinceau de sélection + enter ou clic droit pour arrêter la sélect. Clic gauche → <u>sélectionne</u> les éléments qui sont touchés Clic sur la roulette de la souris → <u>désélectionne</u> les éléments touchés Note : c'est le point d'origine des éléments qui doivent être touchés.
Select All by Type ▶		Sélectionne tous les objets d'un même type, à spécifier Mesh / Curve / Surface / Meta / Font / Armature / Lattice / Empty / GPencil / Camera / Light / Speaker / Probe
Select Active Camera		Sélectionne la caméra active
Mirror Selection		
Select Random		Sélection aléatoire
Select More / Less ▶	Ctrl +/-	More (Ctrl Numpad +) / Less (Ctrl Numpad -) Parent ([) / Child (]) Extend Parent (Shift [) / Extend Child (Shift])
Select Grouped ▶	Shift G	Children / Immediate Children / Parent / Siblings / Type / Collection / Hook / Pass / Color / Keying Set / Light Type
Select Linked ▶	Shift L	Object Data / Material / Instance Collection / Particle System / Library / Library (Object Data)
Select Pattern ...		Définir la pattern + options : Case sensitive / Extend

Notes : Une sélection de plusieurs éléments contient toujours un élément actif (orange clair), dernier sélectionné.

3. Les sélections dans le mode Edit


Dans le mode Edit, il est possible de cibler la sélection sur des points, des arêtes et/ou des faces.

Cliquer sur l'icône correspondante au type désiré :  ou taper **1 / 2 / 3** (chiffres au dessus du clavier)
 Note = possibilité d'activer/désactiver plusieurs types à la fois (**vertice** → **shift1**), (**edge** → **shift 2**) (**face** → **shift 3**)
 ou **Ctrl + Tab** permet de passer d'un mode de sélection à l'autre

Sélection par le **menu T** (en haut, à gauche) → idem que dans l'objet Mode → voir ci-dessus


Sélections par le menu déroulant « **Select** » (au-dessus)

All	A	Sélectionner tout
None	Alt A	Désélectionner tout
Invert	Ctrl I	Inverser la sélection
Box Select / désélect	B	Fenêtre de sélection (voir ci-dessus)
Circle select / désélect	C	Pinceau de sélection (voir ci-dessus)
Select Random		Sélection aléatoire → suivant le type de sélection (pt-arête-face)
Checker Deselect		Désélection aléatoire
Select Sharp Edges		
Select Similar ►	Shift G	<p>Pour la sélection de points</p> <p>Normal / Amount of Adjacent Faces / Vertex Groups / Amount of Connecting edge / Face Regions</p> <hr/> <p>Pour la sélection d'arêtes</p> <p>Length / Direction / Amount of Faces Around an Edge / Face Angles / Crease / Bevel / Seam / Sharpness / Freestyle Edge Marks / Face Regions</p> <hr/> <p>Pour la sélection de faces</p> <p>Material / Area / Polygon Sides / Perimeter / Normal / Co-Planar / Flat/Smooth / Face Map / Freestyle Face Marks / Face Region</p>
Select All by Trait ►		Non Manifold / Loose Geometry / Interior Faces / Faces by Sides Ungrouped Verts
Select More / Less ►	Ctrl +/-	<p>Sélectionne + ou moins de points / arêtes / faces</p> <p>More (Ctrl Numpad +) / Less (Ctrl Numpad -)</p> <p>Next Active (Shift Ctrl Numpad +) / Previous Active Shift Ctrl Numpad -</p>
Select Loop ►	Alt + clic Ctrl Alt + Clic	<p>Edge Loops → sélectionne les arêtes qui se continuent (suivant un loop)</p> <p>Edge Rings → sélectionne les arêtes qui sont // entre-elles (en anneau)</p> <p>Select Loop Inner-Region →</p> <p>Select Boundary Loop →</p>
Select Linked ►	Ctrl L	<p>Sélectionner les sub-objets liés (géométriquement) à la sélection courante</p> <p>Linked (Ctrl L) / Shortest Path / Linked Flat Faces</p>
Side of Active		
Mirror Selection	Shift Ctrl M	

Sélection en **mode transparent**  **Alt Z** Le mode transparent permet de sélectionner des éléments qui sont à l'arrière-plan (derrière d'autres éléments)

4. Les vertex groups

Il est possible de faire des groupes de vertices (points) nommés.

Aller dans le fenêtre **Properties / Object Data**  / **Vertex groups**
Pour créer un vertex group → clic sur le petit (en haut à droite)

Assign = place les points sélectionnés dans le vertex group sélectionné

Remove = permet de retirer les points sélectionnés du vertex groupe sélectionné

Select / Deselect = sélectionne/désélectionne tous les points du vertex group sélectionné

Weight =

