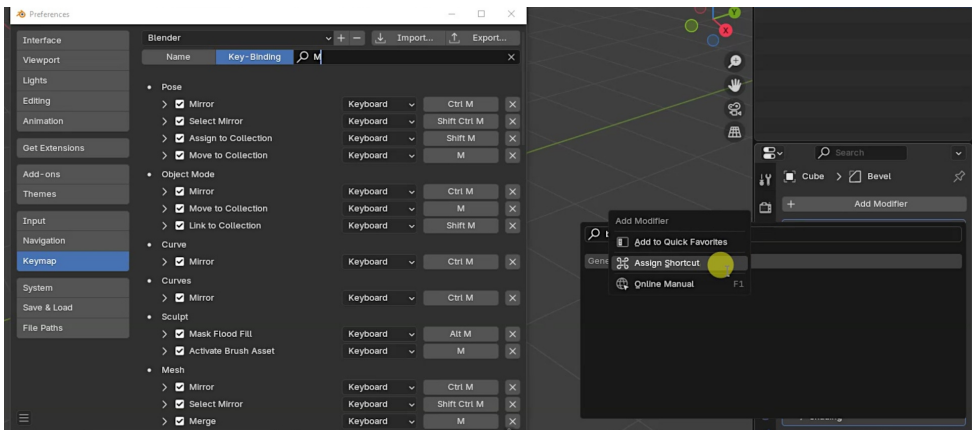


Cómo configurar los atajos en Blender 4.3
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
Versión en vídeo: <https://youtu.be/h4IEvwHcPgk>

Este PDF está disponible de forma gratuita; siéntete libre de compartirlo con otros!

¡Suscríbete a mi canal de YouTube y activa las notificaciones para recibir actualizaciones sobre nuevos videos!

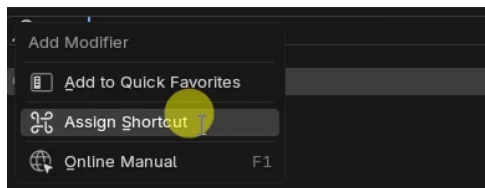


¡Hola a todos! Este es un tutorial básico sobre cómo configurar atajos personalizados en Blender, específicamente usando la versión 4.3 del software. Aunque esto puede parecer una tarea muy simple, hay algunos pequeños inconvenientes que podrías encontrar, así que no dejes de mirar después de los primeros 30 segundos.

Como en muchos de mis otros tutoriales en video, una versión en PDF de este tutorial está disponible de forma gratuita en el enlace de la descripción. ¡Este también es un gran momento para suscribirte al canal y activar las notificaciones para que no te pierdas ninguno de mis próximos tutoriales!

En Blender, es posible configurar atajos personalizados para casi cualquier herramienta. Por ejemplo, podrías querer asignar un atajo al **Bevel Modifier**, uno de los modificadores más utilizados al trabajar con modelado de superficies duras.

Hay dos maneras de configurar este atajo, y el primer método también es el más rápido. Consiste en hacer clic derecho sobre el modificador y seleccionar la opción **Assign Shortcut** del menú que aparece en pantalla.

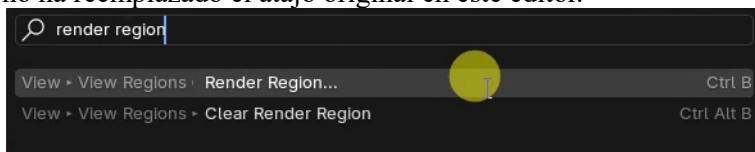


Luego, tendrás que presionar la combinación de teclas que deseas asignar a este modificador. Dado que la tecla **B** ya está asignada a **Border Select**, que, junto con **Select All** y **Circle Select**, forma el ABC de las herramientas de selección en Blender, decidí usar **CTRL B** para esta herramienta.

Ahora, al presionar **CTRL B** mientras un objeto de malla está seleccionado, se añadirá rápidamente un **Bevel Modifier** a ese objeto.

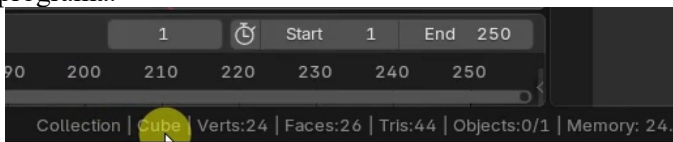
Si la opción **Auto Save Preferences** en la pestaña de **Preferences** está habilitada, este atajo permanecerá configurado incluso después de reiniciar Blender.

En este punto, algunos de ustedes podrían haberse dado cuenta de que **CTRL B** ya está asignado por defecto a otra herramienta, **Render Region**, que permite renderizar solo una porción de la vista 3D. Al seleccionar esta herramienta desde la caja de herramientas, notarás que su atajo sigue allí, lo que significa que Blender no ha reemplazado el atajo original en este editor.



Sin embargo, si deseleccionamos el objeto al que aplicamos el **Bevel Modifier** y presionamos **CTRL B**, la herramienta **Render Region** no aparece.

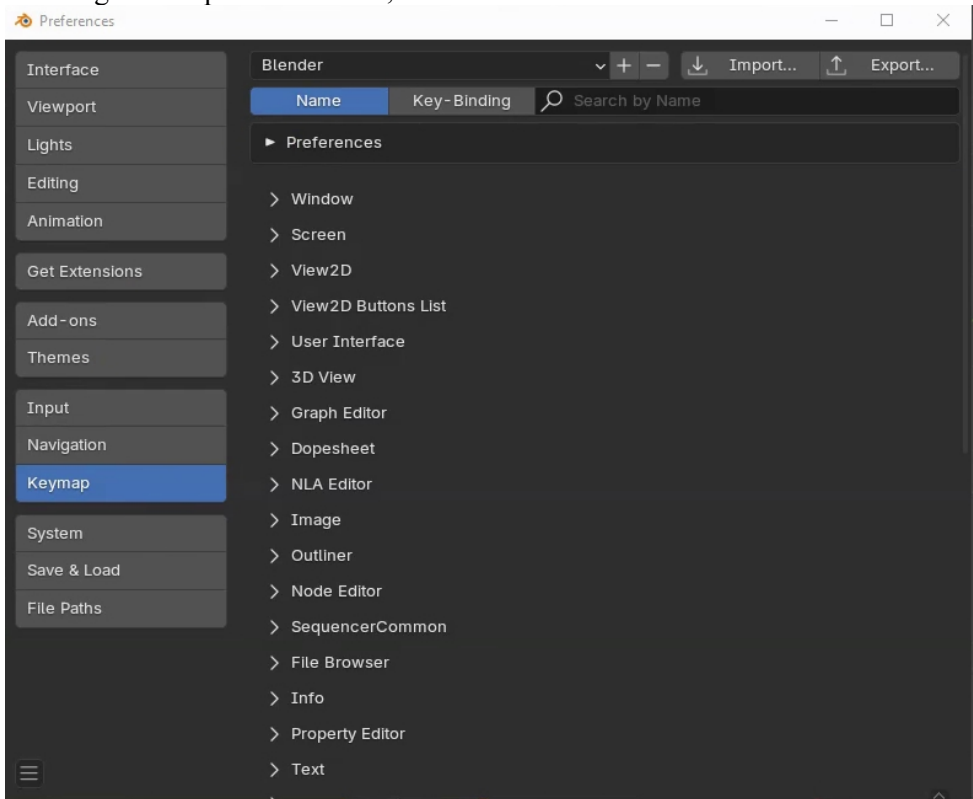
La razón es que, aunque deseleccionamos todo, el cubo permanece como una selección fantasma en Blender, como puedes ver en la barra de estado en la parte inferior del programa.



Para deseleccionar todo realmente, necesitamos añadir un nuevo objeto y eliminarlo inmediatamente. Al hacerlo, Blender ya no tendrá ningún objeto seleccionado, y al presionar **CTRL B** se activará la herramienta **Render Region**.

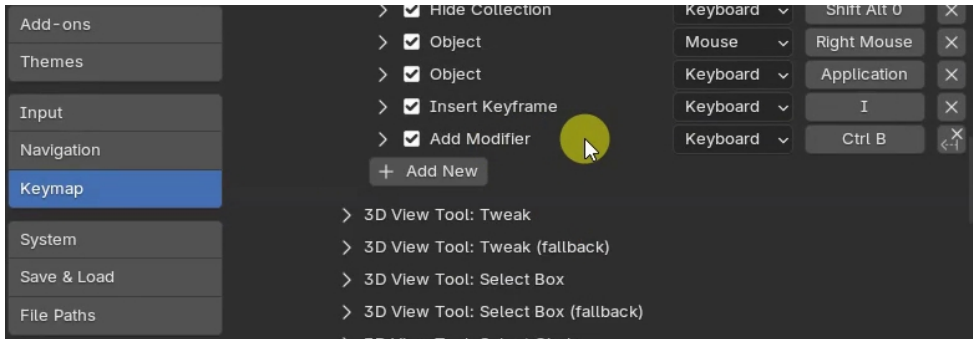
Como resultado, ahora tenemos un único atajo asignado a dos herramientas diferentes. Curiosamente, si haces clic derecho sobre el **Bevel Modifier**, no hay una opción para eliminar el atajo asignado a esta herramienta.

Para resolver esto, abre la pestaña de **Preferences** de Blender y dirígete a la sección **Keymap**. Las herramientas listadas en esta sección proporcionan el segundo método para asignar atajos y también te permiten restaurar rápidamente la configuración predeterminada, como veremos.

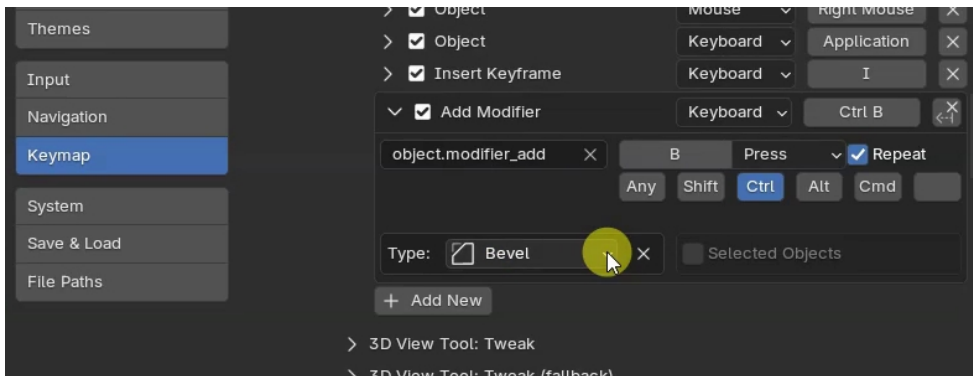


Al abrir la sección **Object Mode** dentro del menú **3D View**, notarás un botón **Restore**, que no está disponible en otros menús.

Desplazándote hasta la parte inferior de la lista **Object Mode Global**, encontrarás una entrada genérica llamada **Add Modifier** con el atajo **CTRL B**. Esta entrada incluye un botón para eliminar el atajo, que es diferente a los demás.



Al abrir el menú **Add Modifier**, obtenemos más información sobre este atajo. Por ejemplo, muestra el modificador asociado, que puede cambiarse en tiempo real desde el menú, o también puedes modificar la combinación de teclas directamente en esta sección.



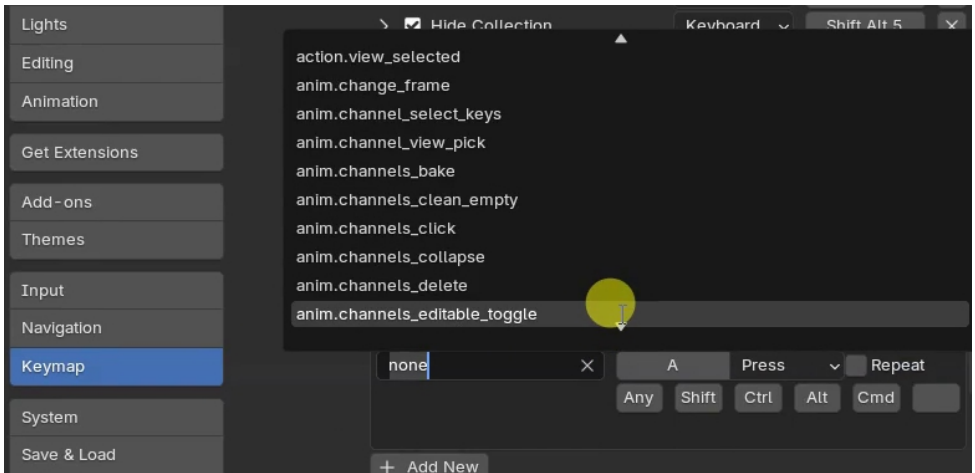
Para eliminar este atajo, puedes hacer clic en el botón **X** a la derecha o usar el botón **Restore** en la parte superior del menú.

Cada sección de estos menús incluye un botón **Add New**, que te permite crear un atajo para cualquier herramienta disponible en el editor y su correspondiente modo de trabajo.

Cómo configurar los atajos en Blender 4.3

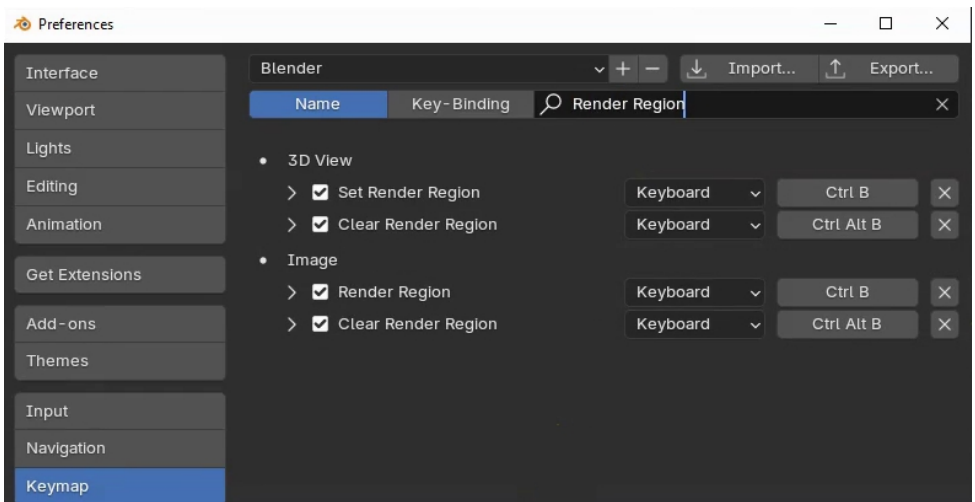
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

Versión en vídeo: <https://youtu.be/h4IEvwHcPqs>



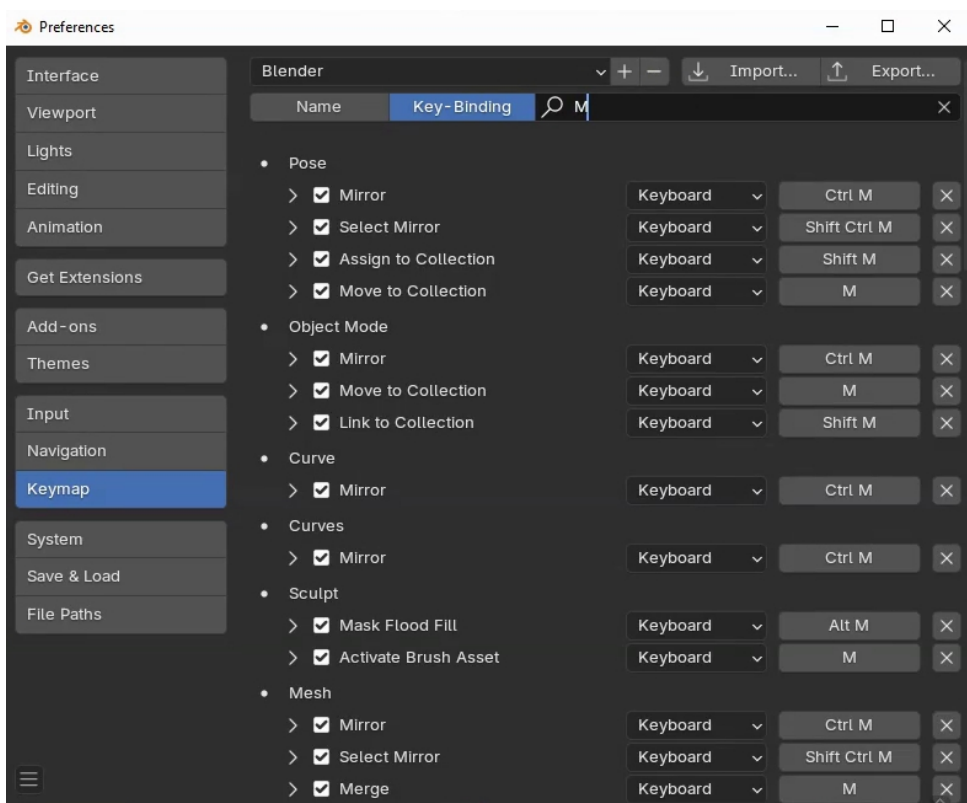
Para encontrar rápidamente una herramienta cuyo atajo desees comprobar o modificar, simplemente escribes el nombre de la herramienta en el cuadro de búsqueda en la parte superior de la pestaña **Keymap**, asegurándote de que esté seleccionada la opción **Name mode**.

Usando esta búsqueda, descubrimos que **Render Region** está activa únicamente en los editores **3D View** e **Image**, y en ambos casos, su atajo está configurado como **CTRL B**.



Como muchos de ustedes ya saben, el mismo atajo puede realizar funciones diferentes dependiendo del editor activo en el momento en que se presiona, lo cual se determina por la ubicación del cursor del mouse en ese momento. Usando la opción **Key Binding** en lugar de **Name** en el cuadro de búsqueda y escribiendo el atajo que te interesa, puedes descubrir con qué funciones está asociado ese atajo en los diferentes editores.

Por ejemplo, al escribir **M**, verás que en el **Object Mode**, su función es **Move To Collection**, mientras que en el **Edit Mode** para mallas, su función es abrir el menú **Merge**.



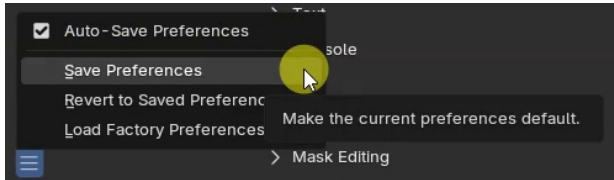
Si la tecla **M** no está asignada como atajo en otros contextos, podrás configurarla como un atajo personalizado sin problemas.

Cómo configurar los atajos en Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

Versión en vídeo: <https://youtu.be/h4IEvwHcPqs>

Si no has habilitado la opción de **autosave preferences**, recuerda guardar tus nuevas preferencias después de hacer cambios. Esto asegurará que tus nuevos ajustes estén disponibles la próxima vez que abras Blender.



¡Bueno, eso es todo para este tutorial básico y rápido sobre la interfaz de Blender!
¡Espero que te haya sido útil! ¡Nos vemos la próxima!