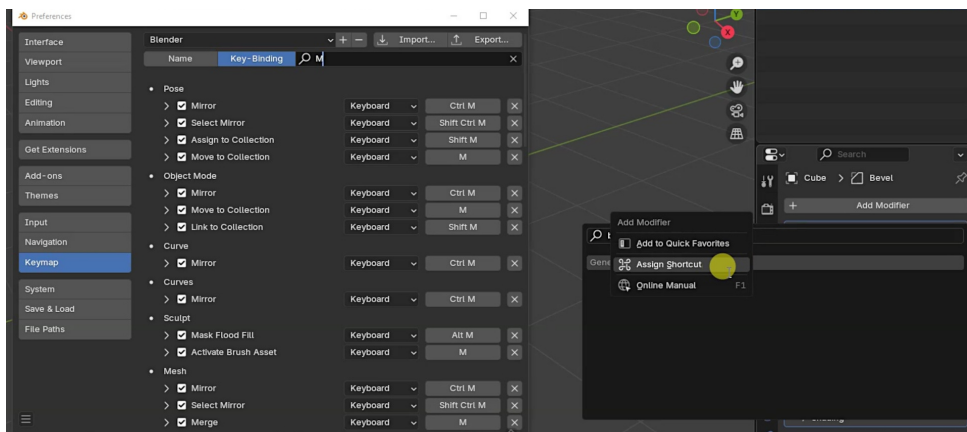


Questo PDF è disponibile gratuitamente; sentitevi liberi di condividerlo con altri!

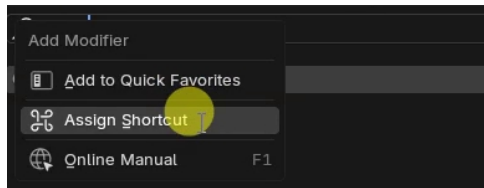
[Iscrivetevi al mio canale Youtube](#) e attivate le notifiche per ricevere gli aggiornamenti sui nuovi video!



Salve a tutti! Questo è un tutorial di base su come impostare gli shortcut personalizzati in Blender, realizzato in particolare con la versione 4.3 del software. Si tratta di un'operazione che può sembrare semplicissima ma che può nascondere qualche piccola insidia, per cui non chiudete il video dopo i primi trenta secondi!

Come avviene per molti altri miei videotutorial, la versione PDF di questo tutorial è scaricabile gratuitamente al link che trovate in descrizione. Questo è inoltre un ottimo momento per iscrivervi al canale e attivare le notifiche, così da non perdere i prossimi videotutorial!

In Blender è possibile impostare degli shortcut personalizzati per quasi qualsiasi strumento. Ad esempio, potreste voler impostare uno shortcut per il modificatore Bevel, che è uno dei modificatori più utilizzati quando si fa modellazione hard surface. Abbiamo due possibilità per impostare questo shortcut e la prima è anche la più veloce, perché consiste nel premere il tasto destro del mouse su questo modificatore e scegliere l'opzione Assign Shortcut nel menù che apparirà a video.

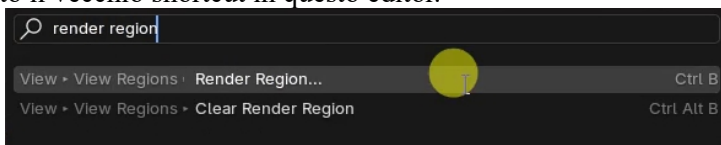


Dovremo quindi premere la combinazione di tasti che vogliamo assegnare a questo modificatore. Dal momento che B è già occupata dalla selezione Border, che insieme a Select All e a Circle Select costituisce letteralmente l'ABC degli strumenti di selezione in Blender, scelgo di impostare la combinazione CTRL B per questo strumento.

Premendo adesso CTRL B quando un oggetto mesh è selezionato, aggiungeremo al volo un modificatore Bevel a tale oggetto.

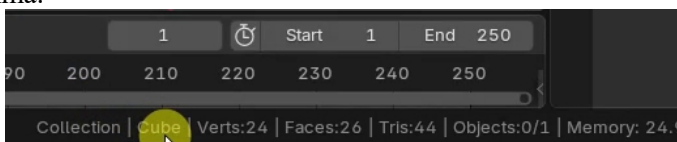
Se il salvataggio automatico delle preferenze nella scheda Preferences è attivo, ritroveremo questo shortcut così impostato anche ai prossimi avvii di Blender.

A questo punto alcuni di voi avranno pensato che CTRL B è già assegnato di default ad un altro strumento, ossia a Render Region, che consente di renderizzare solo una porzione della vista 3D. Scegliendo questo strumento dalla toolbox notiamo che, in effetti, il suo shortcut è ancora lì, per cui Blender non ha rimpiazzato il vecchio shortcut in questo editor.



Se però deseleggiamo l'oggetto al quale abbiamo applicato il modificatore Bevel e premiamo CTRL B, lo strumento Border Region non appare.

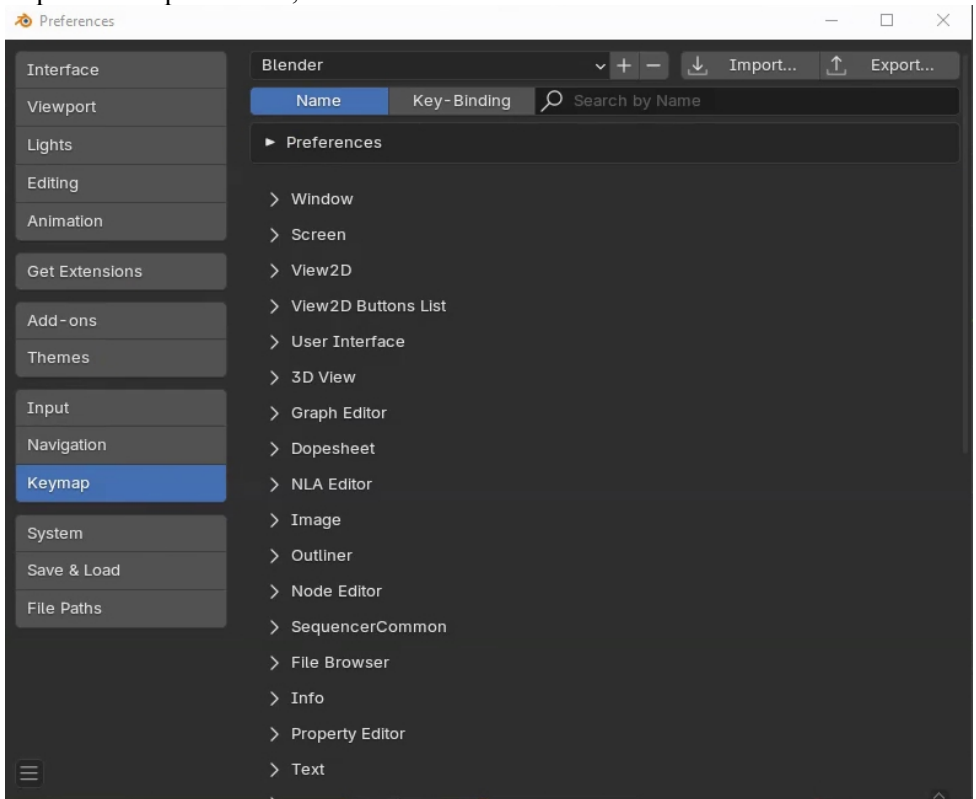
Il fatto è che abbiamo sì deselezionato tutto, ma in realtà il cubo è rimasto come selezione fantasma in Blender, come si può notare dalla scritta nella barra di stato del programma.



Per poter deselezionare davvero tutto dobbiamo aggiungere un oggetto e rimuoverlo subito dopo. Fatto ciò, Blender non avrà alcun oggetto selezionato e potremo premere CTRL B per attivare Render Region.

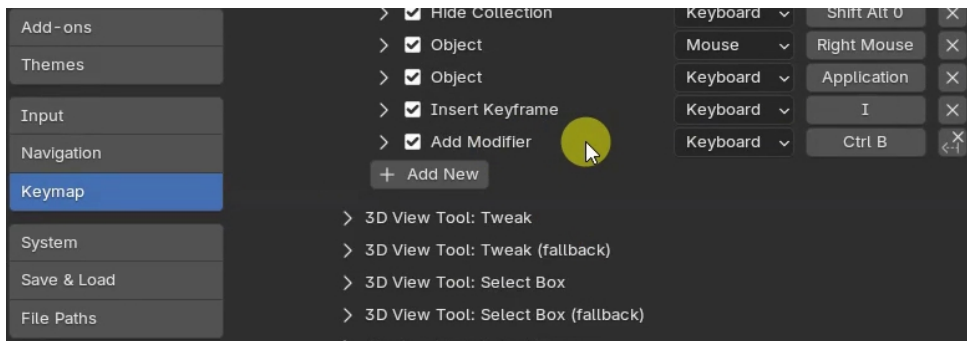
Abbiamo quindi uno shortcut associato a due diversi strumenti. Tra le altre cose, se facciamo click destro sul modificatore Bevel non esiste un'opzione per rimuovere lo shortcut per questo strumento.

Apriamo quindi la scheda Preferences di Blender e spostiamoci nella sezione Keymap. Gli strumenti presenti in questa sezione costituiscono il secondo metodo per assegnare gli shortcut e ci consentono anche di ritornare velocemente alle impostazioni predefinite, come vedremo.

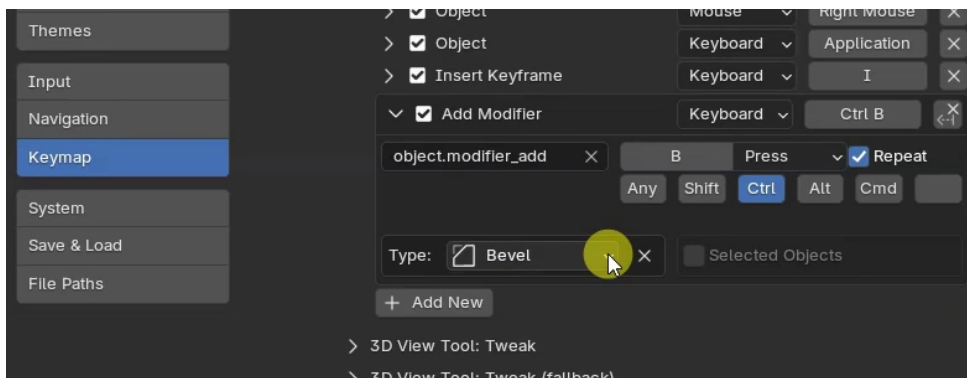


Se apriamo la sezione Object Mode, all'interno del menù 3D View, notiamo la presenza del pulsante Restore, che non è presente all'interno di altri menù.

Scorrendo fino alla fine dell'elenco di Object Mode Global troviamo un generico Add Modifier, con shortcut CTRL B e con un pulsante di rimozione dello shortcut che è diverso da tutti gli altri.

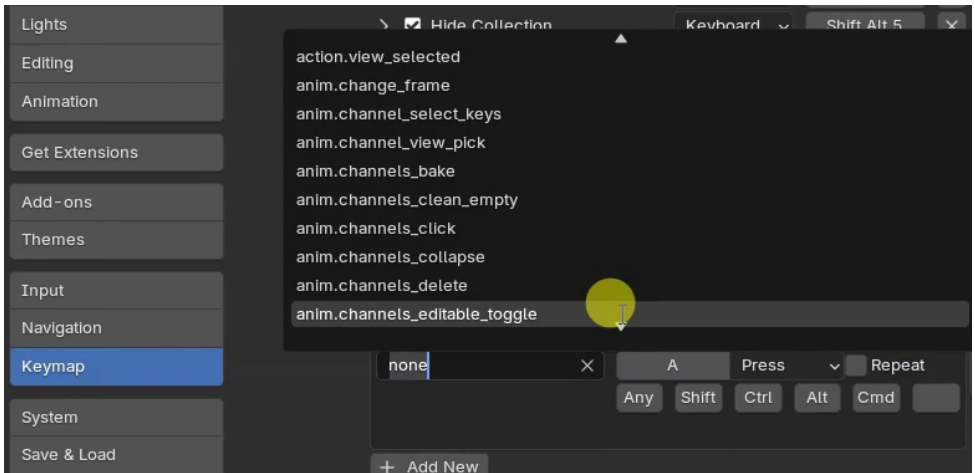


Aprendo il menù di Add Modifier abbiamo qualche informazione in più su questo shortcut, perché troviamo ad esempio il modificatore associato, che tra l'altro possiamo cambiare al volo dal menù, oppure la possibilità di modificare in questa sede la combinazione di tasti da premere.



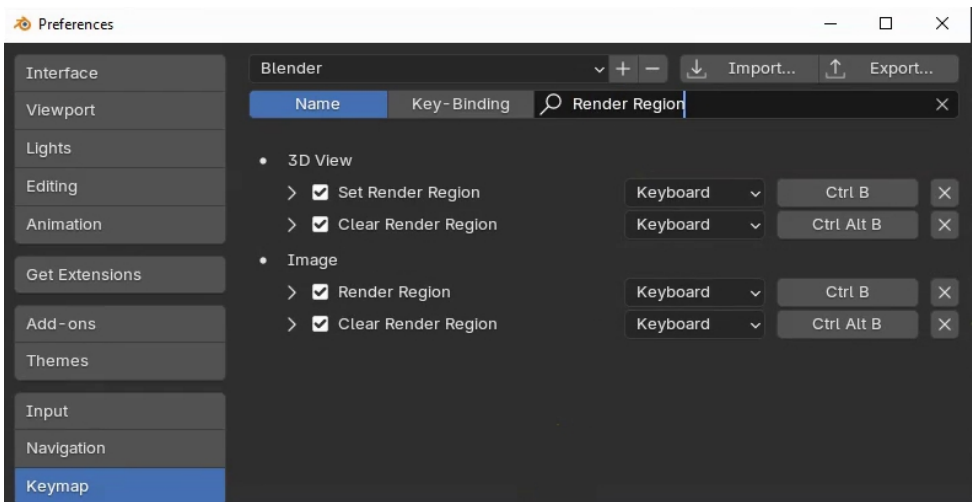
Per rimuovere questo shortcut possiamo cliccare sul pulsante con la X a destra oppure sul pulsante Restore, in cima al menù.

Per ciascuna sezione di questi menù è presente il tasto Add New, che consente di creare uno shortcut per uno degli strumenti disponibili nell'editor e nella modalità di lavoro corrispondente.



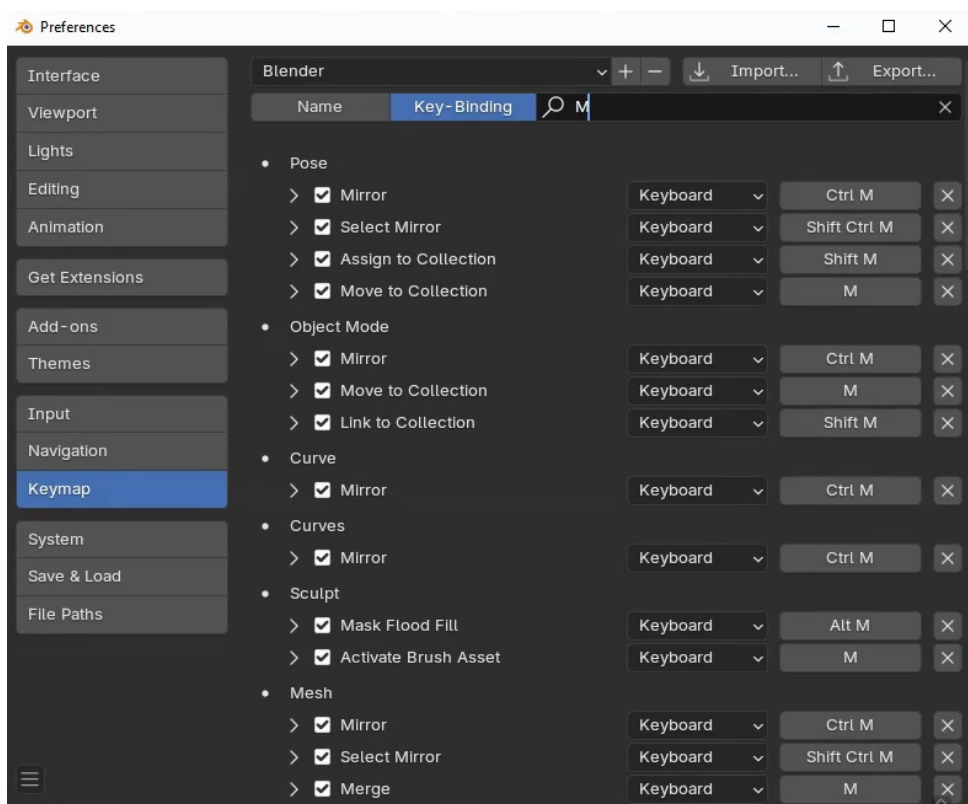
Per cercare velocemente uno strumento del quale vogliamo conoscere ed eventualmente modificare lo shortcut, non dobbiamo far altro che digitare il nome di questo strumento nella casella di ricerca presente in alto nella scheda Keymap, con la modalità Name selezionata.

Effettuando questa ricerca scopriamo che Render Region è attivo solo negli editor 3D View e Image e che in entrambi i casi ha come shortcut la combinazione CTRL B.



Come ben saprete, lo stesso shortcut può avere funzioni diverse a seconda dell'editor attivo nel momento in cui viene premuto, ossia a seconda di dove si trova il cursore del mouse in quel momento. Se utilizziamo l'opzione Key Binding anziché Name e digitiamo lo shortcut che ci interessa, scopriremo a quali funzioni è associato quello shortcut nei vari editor.

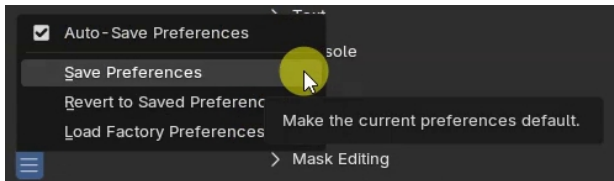
Ad esempio, digitando M scopriremo che in Object Mode la sua funzione è Move To Collection, mentre in modalità Edit per le Mesh la sua funzione è quella di richiamare il menù Merge.



Se in altri contesti non è presente il tasto M come shortcut, allora potremo impostarlo come shortcut personalizzato senza problemi.

Come impostare gli shortcut in Blender 4.3
www.francescomilane.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)
versione video: <https://youtu.be/7zCSVSuGd34>

Se non avete attivato l'opzione di auto salvataggio, dopo aver effettuato le modifiche ricordatevi di salvare le nuove preferenze prima di chiudere Blender, così da ritrovare le nuove impostazioni ai prossimi avvii di Blender.



Bene, per questo breve tutorial di base sull'interfaccia di Blender è tutto! Spero vi sia stato utile! A presto!