

Blenderショートカット一覧(モデリングでの利用頻度順)

blender2.49b動作確認済み Win向け 2.5は2.5-alpha0で確認

	ショートカット	一般(オブジェクトモード)	編集モード	2.5での変更(未実装あり) ※カスタム可	
基本マウス操作	RMB(マウス右)クリック	選択+Shiftで選択追加/除外	Alt+でループ選択		
	LMB(マウス左)クリック	3Dカーソルの移動 Alt+で3D空間の回転	+Ctrlでクリックポイント間で頂点・エッジの作成		
		Ctrl+で投げ縄選択(マウスで囲った範囲を選択) Shift+Ctrl+LBBで非選択			
	MMB(マウス中ボタン)	押したままで3D空間の回転Ctrl+でズームShift+でパン移動			
	MMBスクロール	3D空間のズーム(テンキー+,)+Shiftで縦パン+Ctrlで横パン			
マウスジェスチャー	LMBを押した状態で直線を描く動作=移動 円を描く動作=回転 Vを描く動作=スケール			—	
ビュー切り替え	テンキー1/3/7/5	正面(フロント)/側面(レフト)/上面(トップ)でのビューの切り替えCtrl+でそれぞれ反対からのビュー			
	テンキー5/4・6/2・8	平行投影・透視投影(パース)の切り替え/ビューの横回転/ビューの縦回転			
	テンキー0	カメラビュー・Ctrl+で選択したカメラに切り替え又は選択したオブジェクトをカメラビューに利用・Ctrl+Alt+で現在の視点にアクティブカメラを移動			
	テンキー.(ピリオド)	選択物の全体表示		Ctrl+で3Dカーソルを中心	
	Home	全体を表示(すべてのパネルで有効)			
基本ショートカット	Ctrl+Z	操作の取り消し Ctrl+Shift+Z(Ctrl+Alt+Z /Ctrl+Y)やり直し			
	スペースバー・Shift+A	追加メニューの表示 LMB・RMBの長押しでも同じ		スペースバーは検索	
	Tab・Alt+E	編集モードに切り替え	編集モードを抜ける	Tabでのみ	
	G/S/R	選択物の移動/スケールリング/回転・Ctrlを押したままでスナップ Shiftを押したままで微量調整 LMBで確定 RMBでキャンセル 移動・スケール・回転などでの軸制限 XYZ(オブジェクトモードのみ 2回押しでローカル座標)でそれぞれの軸制限 Shift+で押した軸を省いた軸制限			
	X・Delete	削除	要素別削除メニュー		
	A	全選択/選択解除(レンダリングウィンドウ(F12)でアルファ表示の切り替え)		レンダリング後のアルファ切り替えはボタンに変更	
	B	ボックス選択(囲った範囲を選択) +AltかMMBで除外	2回押しで円選択に切り替え+AltかMMBで除外	円選択はCに変更	
	F12	レンダリング実行 Ctrl+でアニメーションのレンダリング			
	F11	レンダリングイメージの再表示 Ctrl+でアニメーションプレビュー			
	Z	描画モードソリッド/ワイヤーフレーム表示の切り替え Shift+でシェイデッド/ワイヤーフレーム Ctrl+でシェイデッド/テクスチャー レンダリングウィンドウ上で200%拡大(MMBスクロールでも拡大可)			
	E	—	押し出し		
		タイムラインエディターでエンドマーカーに設定 スタートマーカーはS			
		UVエディターでUV自動展開/IPOエディター上で補間切り替えメニュー			
F	—	選択した辺・頂点に対して辺/面の作成			
W	ブーリアンメニューの表示	スペシャルメニュー	ブーリアン現状なし		

		UV エディター上で連結・整列メニュー		
	K	—	カットメニュー	K 押した状態でマウスを動かしてカットに変更
	Ctrl+R	—	ループカット(S でスムーズのオンオフ)	
	Ctrl+V/Ctrl+E/Ctrl+F	— / — / sort faces メニュー	頂点/辺/面メニュー	
	Alt+M	—	頂点結合メニュー	
	Shift+D	選択物の複製		
	Alt+D	リンク複製(メッシュ、マテリアル、IPO のリンク)		
	N	プロパティパネルの表示/非表示(位置情報)		
	L	—	つながったメッシュの一括選択(重なりあったメッシュの選択)	
	U	リンク物のシングル化	UV メニュー	
		バーテックス・ウェイト取り消し		
	P	ゲームモードの実行 Esc キーで終了	選択部分を別オブジェクトに分離	
		UV エディター上で選択頂点のピン止め Alt+で解除		
	Ctrl+N	—	法線(面)を外向きに再計算 Ctrl+Shift+N で反転(内向き)	
	Ctrl+P	親子設定(複数選択し、最後に選択したオブジェクトが親)Alt+P で解除	—	
	H	選択オブジェクトを非表示 Shift+で選択以外を非表示 Alt+で解除		
		アクションエディター上でハンドルタイプ切り替え Skift+でハンドルタイプオート		
	Alt+B	困った範囲のみをマスク表示 同キーで解除		
	Shift+B	選択範囲にズーム カメラビューではポーターレンダリング(選択範囲をレンダリング。解除はレンダリングメニューのポーター)		
	Ctrl+I	選択反転		
	C	3D カーソルを中心にセンター表示		円選択に変更(Ctrl+. (テンキーピリオド)が同機能に)
レイヤ	1~9・0	1~10 の対応レイヤに切り替え Alt+で 11~20 Shift+で複数表示		
	`(@キー)	全レイヤ表示		
	M	選択物のレイヤー移動	選択をミラー XYZ で軸指定	
		NLA/アクション/IPO/タイムラインエディター上でマーカーの追加		
アニメーション	I	アニメーションキーの設定メニュー Alt+で削除		
	Alt+A	アニメーションの再生 Esc で停止 (Shift+Alt+A すべてのウィンドウで再生)		
	→/←	1 フレーム進む/戻る		
	↑/↓	10 フレーム進む/戻る		
	Shift+ ↑ Shift+ ↓	最終/先頭フレームにジャンプ		
	Ctrl+PageUP/Down	次のキー/前のキーにジャンプ		
	PageUP/PageDown	IPO・タイムラインエディター上で次のマーカー/前のマーカーに移動		
	Ctrl+Shift+D	IPO・NLA・アクションエディター上でマーカーの複製		

ファイル	Ctrl+W	保存		
	Ctrl+S	保存	Ctrl+S 刈り込み変形	保存に統一
	Ctrl+U	初期設定の保存		
	Ctrl+Q	Blender の終了		
	Ctrl+X	リセット		
ファンクション	F1/F2	ファイルを開く/名前をつけて保存 (Shift+F1 ライブラリ Ctrl+F1 イメージライブラリ)		ライブラリは開くに統一イメージライブラリはボタンに変更
	F3	レンダリング画像の保存 Ctrl+でアクティブ画面のスクリーンショット保存 Shift+Ctrl+で全画面のスクリーンショット保存		ヒストリー表示に変更
	F4/F5/F6/F7/F8/F9/F10	ロジック/シェーディング/テクスチャ/オブジェクト/編集/シーンのパネル切り替え Shift+ウィンドウタイプ変更(F11,F12 も含む NLA のみ Shift+Ctrl+F12)		—
応用操作	Alt+U	作業ヒストリーの表示		F3に変更
	Shift+P	プレビューウィンドウの表示/非表示 (レンダリングに近い状態でプレビュー)	引き離し 押し込み(選択を等間隔に拡大縮小)Alt+S も類義機能	—
	Shift+S	スナップツール(オブジェクト/3D カーソルの位置合わせ)		
	Shift+C	3D カーソルをリセット		
	J	レンダリングウィンドウ上でひとつ前のレンダリング画像と比較		
	Ctrl+J	オブジェクトの結合(最後に選んだオブジェクトが基点になる)	— IPO エディター上でジョイントメニュー	
	Ctrl+T	トラッキングメニュー 解除・設定はオブジェクトパネルから	四角面を三角に Alt+J で三角面を四角に(四角になる三角面を2つ以上選んだ状態で)	
	Ctrl+C	コピーメニュー		
	Ctrl+L	リンクメニュー	L キーと同じ	
	Ctrl+G	グループメニュー	頂点グループメニュー	
	Shift+G	関係選択メニュー	共通選択モード(それぞれ頂点・辺・面選択モードによってメニュー内容変化)	
	Shift+L	リンク選択メニュー	—	
	Shift+F	フライングカメラモード カメラビューではカメラが移動 MMB スクロール(+,-)で速度変更/LMB 決定/RMB キャンセル/MMB パン/Shift ブレーキ/Z・X 軸制限		
	Shift+E	—	選択部分に対してサブサーフモディファイアのウェイト変更	—
	Shift+V	—	視点メニュー(選択メッシュに対して視点を合わせる)	—
	Alt+C	オブジェクトタイプ変換		
	Ctrl+A	オブジェクト適用メニュー(回転・スケールの適用)	—	テキストエディターでは全選択
	Alt+G/Alt+S/Alt+R	移動/スケール/回転のリセット	—/太らせる、やせさせる/—	
	Ctrl+M	ミラー(X/Y/Z を押してミラー軸の指定)		
	Ctrl+→ Ctrl+←	画面分割タイプ切替		
Ctrl+↑ Ctrl+↓	画面最大化・戻す			
Ctrl+Alt+C	コンストレイントの追加	—	—	
Ctrl+Shift+S	—	選択を球化	名前を付けて保存に統一	

	D	描画モード切り替えメニュー			
	Ctrl+H	フックメニュー			
	Ctrl+1/2/3/4	サブサーフェスマディファイアのレベル変更		—	
	Ctrl+V	UV エディター上でストレッチの調整(MMB スクロールで調整)			
	Ctrl+Alt+B	テクスチャーベイクメニュー		—	
	T	テクスチャースペースメニュー	—	Tool パネルの表示非表示	
	V	頂点カラーペイントモード	選択メッシュの分離 Y も同様	メッシュ分離は Y のみ	
		カーブのハンドルタイプをベクトルに			
	Alt+F	—	面を最適化		
	O	—	プロポーショナル変形のオン/オフ(MMB スクロールで範囲変更)		
	Alt+O	オリジン(基点)をクリア	プロポーショナル変形のタイプ切り替え		
	Shift+O	サブサーフェスマディファイア作成 IPO エディター上でスムーズ化	—	—	
	Shift+Tab	スナップ機能のオン/オフ(Ctrl を押して選択をターゲットに吸着)			
	Ctrl+Tab	ウェイトペイントモードに切り替え(アマチュア選択時はポーズモード)			
	Alt+スペース	座標系の切り替えメニュー			
	Ctrl+スペース	マニピュレー切り替えメニュー		—	
	.(コンマ)	パウドボックスの中心(ピポット切り替え)Shift+で中心		Shift 効かず	
	.(ピリオド)	3D カーソル(ピポット切り替え)Ctrl+でそれぞれの原点 Alt+でアクティブオブジェクト		Ctrl 効かず	
	Ctrl+Alt+A	整列メニュー		—	
スカルプモード	D	ドロー	T	平面化	F 関係以外 Tool ウィンドウに移動
	S	スムーズ	V	シェイプ追加/減算切り替え	
	P	つまむ	A	エアブラシ	
	I	膨らます	F	ブラシサイズの変更	
	G	引っ張る	Shift+F	ブラシの濃度変更	
	L	レイヤー	Ctrl+F	ブラシの角度変更	
2.5 の 新 シ ョ ー ト カ ッ ト ※ カ ス タ ム 可		一般	編集モード		
	Ctrl+Alt+U	環境設定ウィンドウ表示			
	Ctrl+5	—	辺の回転	以前は Ctrl+E のメニュー	
	Ctrl+6	—	ループを領域に		
	Alt+6	—	領域をループに		
	Ctrl+7	—	UV の回転(面ごと)		
	Alt+7	—	UV のミラー反転(面ごと)		
	Ctrl+8	—	頂点カラーの回転(面ごと)		
	Alt+8	—	頂点カラーのミラー反転(面ごと)		
	多くの機能は Tool パネル等からアクセス可(ショートカット T)				

確認出来る範囲でほぼすべてのショートカットをカバーしていると思います。(テキストエディターを除く)
右クリック選択にどうしても慣れない場合環境設定で左クリック選択に変更出来ます。

初心者の方はマウス操作、ビューの切り替え、基本操作、(アニメーション)のショートカットを覚えると操作が一段と早くなると思います。

※グレー網掛けは利用頻度は低い又はマウス操作(ボタン操作)の方が早いと思われるショートカット。

多くのショートカットはモードごとのメニューからアクセス、確認が可
2.49bを日本語化状態で使用したときに確認しやすい表現にしています。

2.5 について…

2.5alpha0 でデフォルトでの動作を確認した上での現状です。

2.5 ではショートカットのカスタマイズ出来るためこれに限りません。

2.5 はテストバージョンです。2.5 ではいくつかの機能が統合されたり、まだ未実装の機能があります。

安定版は 2010 年半ばにリリース予定のバージョン 2.6 です

変更再配布自由です。