

Blender 3D Tastenkürzel

Navigation

MMT drücken	Ansicht drehen
MMT drehen	Ansicht zoomen
SHIFT + MMT	Ansicht bewegen
Numpad 0	aktive Kameraansicht
Numpad 1 (+STRG)	Ansicht von vorne (hinten)
Numpad 3 (+STRG)	Ansicht von rechts (links)
Numpad 7 (+STRG)	Ansicht von oben (unten)
Numpad 5	Wechsel zwischen orthogonaler und perspektivischer Ansicht
Numpad 2, 4, 6, 8	Ansicht nach unten, links, rechts, oben drehen
Pos1	Ansicht auf alle Objekte zentrieren

Manipulation von Objekten, Punkten, Kanten und Polygonen

g	„ grab “ - bewegen
s	„ scale “ - skalieren
r	„ rotate “ - drehen
→ + x, y, z	entlang globaler x, y bzw. z Achse
→ + xx, yy, zz	entlang lokaler x, y bzw. z Achse
→ + Betrag	um einen bestimmten Betrag bewegen, skalieren oder rotieren
ALT + g, s, r	Position, Skalierung bzw. Rotation zurücksetzen
RMT	selektieren
a	alles selektieren bzw. deselektrieren
c	„ circle select “ - Auswahl malen
b	„ box select “ - Auswahlrechteck
STRG + j	Auswahl verschmelzen
ENTF, x	Auswahl löschen
h	„ hide “ - Auswahl verstecken
ALT + h	versteckte Objekte wieder sichtbar machen

3D Ansicht

SHIFT + a	Neues Objekt erstellen
SHIFT + s	3D Cursor neu setzen
SHIFT + d	Auswahl duplizieren
LEERTASTE	Suchleiste öffnen
SHIFT + f	„ fly mode “ - Flugsimulator-Steuerung der Kamera
STRG + z	„ undo “ - rückgängig
STRG + SHIFT + z	„ redo “ - wiederherstellen
t	„ tool panel “ - Werkzeugleiste mit häufig verwendeten Befehlen
n	„ properties panel “ - Eigenschaftenleiste der 3D Ansicht
STRG + PFEILHOCH	aktuelle Teilansicht ins Vollbild schalten
TAB	Zwischen Object- und Editmode wechseln

Im **Edit-Mode** (Wechsel mit **TAB**)

	f	„fill faces“ - Punkte zu Kante oder Polygon verbinden
	e	„extrude“ - Auswahl duplizieren und sofort verschieben
	STRG + r	„loop cut“ - Polygonring senkrecht zu gewählter Kante schneiden
L		„select linked“ - verbundene Punkte neben der Maus auswählen
STRG + L		„select linked“ - verbundene Punkte auswählen (unabh. von Maus)
STRG + TAB		Zwischen Punkte-, Kanten- und Polygon modus wechseln
	ALT + RMT	Punkt-, Kanten- bzw. Polygonloop auswählen
STRG + LMT		neuen Punkt erstellen , danach automatisch extrudieren
STRG + V		„vertices“ - Befehlsliste zur Manipulation von Punkten
STRG + E		„edges“ - Befehlsliste zur Manipulation von Kanten
STRG + F		„faces“ - Befehlsliste zur Manipulation von Polygonen
w		„special“ - Befehlsliste mit besonderen Funktionen

Animation

i	„insert keyframe“ - Schlüsselbild zum aktuellen Zeitpunkt setzen
ALT + i	aktuelleres Schlüsselbild löschen
ALT + a	Animation abspielen

Rendering

F12	„render image“ - Standbild aus aktiver Kamera rendern
STRG + F12	„render animation“ - Animation aus aktiver Kamera rendern

Wichtig!!!

Regel #1: Selektieren mit der **rechten** Maustaste!
Regel #2: Oft **speichern!**

LMT = linke Maustaste
RMT = rechte Maustaste
MMT = mittlere Maustaste