

Tastenkürzel V2.6



Modi	Edit- ←→ Objekt-Modus	Tab-Taste
	Posen-Modus	Ctrl + Tab-Taste
Dateimanagement	Datei öffnen	Ctrl + O
	Datei speichern	Ctrl + S
	Datei speichern unter	Shift + Ctrl + S
Menüs	Quick-Menü (inkl. Suche)	Leertaste
	Special-Menü	W
	Tool Shelf (links)	T
	Properties (rechts)	N
	UV-Mapping	U
	Vertices-Menü	Ctrl-V
	Edges-Menü	Ctrl-E
	Faces-Menü	Ctrl-F
	Snapping-Menü	Shift + S
Ansichten	NumBlock: □ Frontansicht: 1 □ Seitenansicht: 3 □ Aufsicht: 7 □ Kameransicht: 0 □ ortho / Perspektive: 5 □ Rotation: 4,6,2,8	 <p>Ctrl + [1, 3, 7] → gegenüberliegende S.</p>
	Zoom	MMB drehen
	Verschieben rechts-links	Ctrl-MMB
	Verschieben oben-unten	Shift-MMB
	Ansicht rotieren	MMB gedrückt halten
	Ansicht schieben	Shift + MMB
	Zoom ganzes Objekt	Home
	Perspektive / Orthogonal	NumBlock 5
	Flächen / Gitter	Z
	Markiertes Objekt zoomen	NumBlock .
	nur markiertes Objekt sichtbar	NumBlock / [on off]
	Aktives Fenster einzeln ein/aus	Ctrl + ↓
	Quad-View ein/aus	Ctrl-Alt-Q
Editmodus	Extrudieren	E, Abschluss mit LMB
	Neues Objekt einfügen	Shift + A
	Objekte duplizieren	Shift + D
	Objekte instanzieren	Alt + D
	3D-Cursor setzen	Linksklick
	3D-Cursor in Ursprung setzen	Shift + C
	Aktion abbrechen	Esc
	Aktion bestätigen	LMB
	Schritt rückgängig machen	Ctrl-Z
	Schritt wieder herstellen	Shift + Ctrl + Z
	Modifying Widget ein/aus	Ctrl + Leertaste
Auswahl	Einzelnes Element	RMB
	Mehrfachauswahl	Shift + RMB
	Bereich	B
	Alles / Nichts auswählen	A

	Kreisauswahl	C, mit MMB Radius auswählen, Elemente mit LMB übermalen und mit Enter bestätigen. MMB drücken um Auswahl zu reduzieren
	Lasso-Auswahl	Ctrl + LMB halten und fahren
	Modus wählen: Vertices, Edges, Faces	Ctrl + Tab-Taste
	Alle verbunden Elemente	Ctrl + L
	Loop-Auswahl	Alt + RMB auf Vertice, Edge od. Face
Transformationen	Skalieren	S (ev. kombiniert mit Shift oder Ctrl)
	Rotieren	R (dito.)
	Verschieben	G (dito)
	Kombination d. Widgets	Shift + LMB
	Achse für Transformat. fixieren	X, Y oder Z
	2 Achsen f. Transform. fixieren	Shift + 3. Achse (X, Y oder Z)
	Exaktes Justieren	Pfeiltasten ← ↑ ↓ →
Organisation	Eltern (Parent) fixieren	Mehrfachselektion mit Elternobjekt zum Schluss und Ctrl + P
	Elternbeziehung lösen	Alt + P
	auf andere Ebene verschieben	M
	ausgewählte Objekte vereinigen	Ctrl + J
	Auswahl ausblenden	H
	nur Auswahl einblenden	Shift + H
	alles einblenden	Alt + H
	Auswahl invertieren	Ctrl + I
Zeichnen	Vertices (Punkte)	Ctrl-Linksklick
	Edges (Kanten)	Mehrmals Ctrl-Linksklick
	Edge erzeugen	2 Punkte auswählen und Taste F
	Faces erzeugen	3+ Punkte auswählen und Taste F
	Kurve rotieren	Alt + R
Modellieren	Loop Cut	Ctrl + R
	Subdivide	W → Subdivide / Subdivide smooth
	Proportionales verändern (PET)	O, bzw. Typ mit Shift + O auswählen
Rendern	Kamerasicht rendern	F12
	gerendertes Bild speichern	F3
	letzte 8 Bilder vergleichen	J
	Animation rendern	Ctrl + F12
Animieren	Keyframe festlegen	I
	Keyframe löschen	Alt + I
	ein Bild vor , ein Bild zurück	←, →
	10 Bilder vor, 10 Bilder zurück	Shift + ↑, Shift + ↓

LMB = Left-Mouse-Button, RMB = Right-Mouse-Button, MMB = Middle-Mouse-Button, Ctrl = Strg, Shift = Umschalttaste

Tipps:

- Pivot-Point (Zentrum auf das sich die Transformationen beziehen) in der Fussleiste nach Wunsch einstellen: z.B. 3D-Cursor oder Bounding Box Center
- Die Flächen eines Objekts rundherum zwei teilen: Loop-Cut mit Ctrl + R
- **Blender Mantra Edit-Mode:**
 - alles auswählen: A | W → remove Doubles | Ctrl + N (Normalen recalc)
- **Blender Mantra Object-Modus:**
 - Ctrl + A (Objektachsen an Weltkoordinaten ausrichten)
 - Shift + Ctrl + Alt + C → Origin to Geometry (Schwerpunkte ins Objektzentrum)