

Blender 3.6 Shortcuts

Navigation

- MMT drücken Ansicht **drehen**
- Mausrad Ansicht **zoomen**
- STRG + SHIFT + MMT Maus **schieben** (durch Objekte „fahren“, Kameradolly)
- 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
- Pos 1 Ansicht auf alle Objekte zentrieren
- SHIFT + Leer Vollbild (nur Setting Blender 27x), für Blender >2.7 selbst festlegen

Manipulation

von Objekten, Punkten 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** (auch in Kombination + x,y,z)
 - s + SHIFT + x, y, z **Skalieren unter Ausschluss** einer Achse
 - ALT + g, s, r Position, Skalierung bzw. Rotation **zurücksetzen**
- gg Vertice (Eckpunkte) auf einer **Kante gleiten**
- RMT **Selektieren** (Setting Blender 27x)
- LMT **Selektieren** (Setting Blender)
- a **alles auswählen**, bzw. deselektieren (nur Setting Blender 27x)
- aa **alles deselektieren** (Setting Blender)
- c **circle select** („malen“)
- b **box select** (mit Rechteck auswählen)
- STRG + j „**join**“ Auswahl zusammenfügen (mehrere Objekte zu eines)
- ENTF, x Auswahl **löschen**
- h „**hide**“ Auswahl verstecken
- ALT + h versteckte Objekte **wieder anzeigen**
- STRG+a **Apply Manipulation** (Scale, Rotate, Location anwenden)

3D Ansicht

- SHIFT + a **Neues Objekt** erstellen
- LMT **3D Cursor** (Setting Blender 27x)
- SHIFT + RMT **3D Cursor** (Setting Blender)
- SHIFT + s **3D Cursor** neu setzen
- RMT **Kontextmenü** (Setting Blender)
- w **Kontextmenü** (Setting Blender 27x)
- F3 **Suchleiste** (Setting Blender)
- Leer **Suchleiste** (Setting Blender 27x)
- STRG + z **undo** Rückgängig

- STRG + SHIFT+ z **redo Wiederherstellen**
- t **tool panel**
- n **properties panel**
- TAB zwischen Object- und Editmode wechseln
- z **Wireframe / Materialansicht** wechseln (Pie in Setting Blender)
- SHIFT + z **Wireframe / Solid** wechseln (Setting Blender)
- SHIFT + d **Duplizieren**
- ALT + d **linked Duplizieren**
- / nur ausgewähltes Objekt anzeigen
- ALT + c **Curves in Mesh** umwandeln

Im Edit-Mode (Wechsel mit TAB)

- f „**fill faces**“ – Punkte zu Kante oder Polygone verbinden
 - e „**extrude**“ – Auswahl duplizieren und verschieben/strecken
 - STRG + r „**loop cut**“ – Polygonring senkrecht zur gewählten Kante schneiden
 - 1, 2, 3 (nicht numpad!) Umschalten Punkt, Kante oder Polygonauswahl (Setting Blender)
 - STRG + TAB Umschalten Punkt, Kante oder Polygonauswahl (Setting Blender 27x)
 - p Auswahl in ein neues **Objekt separieren**
 - STRG + a Stärke beim Skin Modifier verändern
 - STRG + b „**beveln**“
 - STRG + v **Special Vertice Menu** (Punktmenü)
 - STRG + e **Special Edge Menu** (Kantenmenü)
 - STRG + f **Special Face Menu** (Flächenmenü)
 - m „**merge**“ Punkte eines Objekts zu einem Punkt zusammenlegen
 - SHIFT + d **Duplizieren**
 - u **unwrap Menü** zum UV Mapping von Texturen Objekt aufwickeln
- Hinweis:** Duplikate (Punkte) entfernen über Befehl „**merge by distance**“ (in Suche eingeben)
- Hinweis:** Normale umdrehen „**flip normals**“ (in Suche eingeben)

Animation

- i „**insert keyframe**“ – Schlüsselbild zum aktuellen Zeitpunkt setzen
- Alt + i aktuelles Schlüsselbild **löschen**
- Leer Animation **abspielen** (Setting Blender)
- ALT + a Animation **abspielen** (Setting Blender 27x)

Rendering

- F12 „**render image**“ – Bild aus aktiver Kamera rendern
- STRG-F12 „**render animation**“ – Animation aus aktiver Kamera rendern