

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. deselektieren
	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. Polygon loop 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	aktuelles Schlüsselbild löschen
	ALT + a	Animation abspielen

Rendering

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