



Blender-Tastatur- und Mausbefehle

📖 | Zahntechnik | Blender 2.9 | M. Lensing | 21. Oktober 2020

Basic

Auswählen	Linke Maustaste
Zoomen	Mausrad
Ansicht drehen	Mittlere Maustaste/-rad
Löschen	x
Eine Funktion suchen	Leertaste
Passende Funktionen	Rechte Maustaste
Einstellungen	n
Rückgängig	Ctrl + z
Wiederherstellen	Ctrl + Shift + z
Duplizieren	Shift + D
Wechsel Objekt-/Editiermodus	Tab
Ansicht schneiden	Alt + b

Bearbeiten

Verschieben in Bildebene	g
Drehen um Blickasche	r
Skalieren in alle Richtungen	s
Verschieben in globaler x,y,z-Richtung	gx, gy, gz
Drehen in globaler x-y-z-Richtung	rx,ry,rz
Skalieren in globaler x-y-z-Richtung	sx, sy, sz
Verschieben in lokaler x,y,z-Richtung	gxx, gyy, gzz
Drehen in lokaler x-y-z-Richtung	rxx,ryy,rzz
Skalieren in lokaler x-y-z-Richtung	sxx, syy, szz
Genauer bearbeiten	Shift gedrückt halten
Schneller bearbeiten	Ctrl gedrückt halten
Extrudieren	e

Auswählen

Objekt auswählen	Linke Maustaste
Mehrere Objekte auswählen	Shift + Linke Maustaste
Alles auswählen	a
Alles abwählen	aa
Box-Auswahl	b
Kreisauswahl	c

Anzeige

Wechsel perspektivisch/orthogonal	Nummernblock 5
Drehen um Z-Achse	Nummernblock 4/6
Drehen um Y-Achse	Nummernblock 2/8
Zoomen	Nummernblock +/-
Ausgewähltes Objekt in die Mitte	Nummernblock SHIFT + ,
Tools/Werkzeuge anzeigen	t
Eingeschafte /Properties anzeigen	n
3D-Viewport ohne Linien	SHIFT+ALT+Z
Alle Menüs verschwinden	Ctrl+Leertaste

Bildschirmfoto Ubuntu Linux

Mit Software

Mit Software Rahmen wählen

Direkt in Zwischenablage

Direkt in Zwischenablage Rahmen wählen

Druck

Shift + Druck

STRG + Druck

STRG + Shift + Druck

Bildschirmfoto Windows

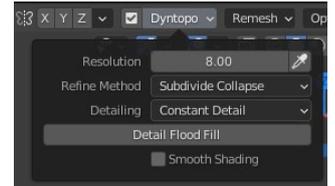
Mit Software

Snipping Tool

Pinsel im Skulpturmodus

Allgemein

- Symmetrie zur X-Achse ausschalten
- Dyntopo einschalten, passende Auflösung einstellen, Constant Detail einstellen
- Mit STRG-Taste umschalten zwischen hinzufügen und wegnehmen
- F-Taste zum Anpassen der Pinsel-Größe
- SHIFT-F zum Anpassen der Pinsel-Stärke



Draw

- Auftragen /Abtragen



Smooth

- Glätten
- Mit Shift-Taste auch aus jeden Werkzeug direkt erreichbar!



Crease

- Zum „Ritzen“ von Fissuren und scharfen Kanten



Grab

- Oberfläche verzerren bzw. Teile verschieben (verzerrt das Netz)



Snak Hook

- Oberfläche aufbauen bzw. abbauen mit neuen Flächen durch Ziehen- erzeugt bei größeren Anpassungen eine bessere Oberfläche als Grab



Simplify

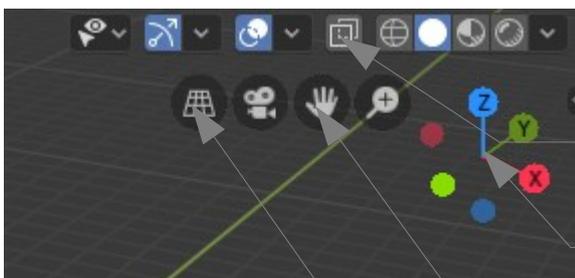
- Auflösung anpassen
- Oberfläche zu gleich großen Flächen anpassen - ergibt eine schönere Oberfläche



Mask

- Teile der Oberfläche schwarz markieren, die nicht verändert werden sollen
- ALT-M um Maskierung zu löschen

Schaltflächen im 3D Viewport



X-Ray (Röntgen) einstellen. Objekte sind dann durchsichtig (Shift+Z)

Blickrichtung aus Koordinaten-Achse einstellen (Numpad 1, 3, 7 bzw. 9)

Ansicht verschieben (3D-Viewport) (Shift+Mausrad)

Wechsel zwischen orthogonaler und perspektivischer Ansicht (Numpad 5)

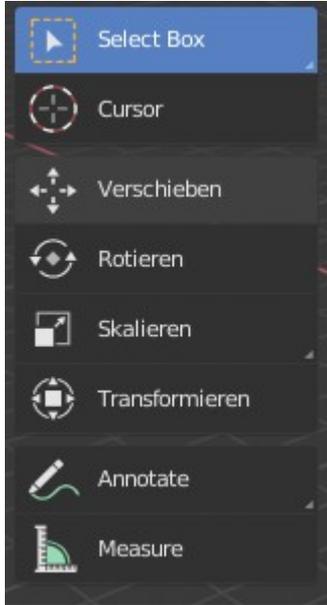
Fangen an Objekten, Flächen oder Punkten umschalten



Zwischen globalen und lokalen Achsen umschalten

Proportionalitätsmodus umschalten. Benachbarte Vertices (Punkte) bewegen sich mit.

Toolbar (t)



Objekte auswählen

Cursor positionieren

Objekte verschieben

Objekte drehen

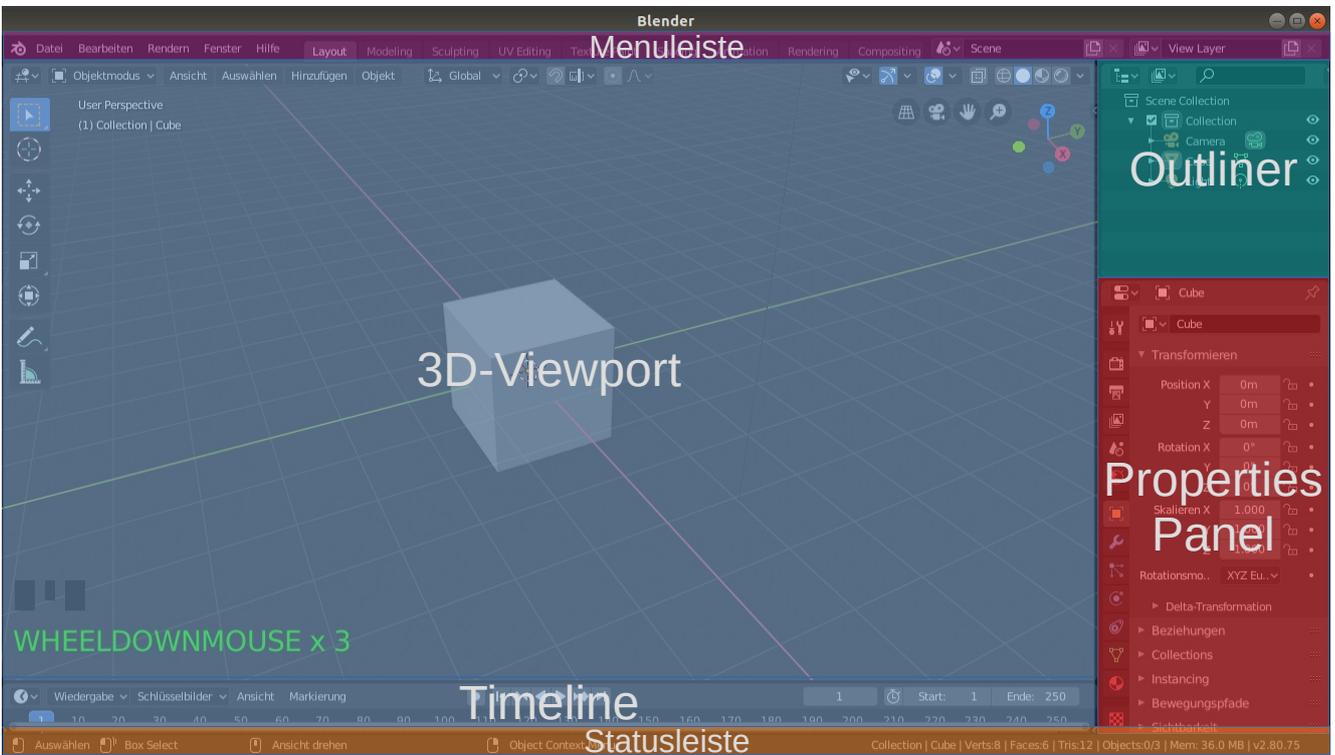
Objekte skalieren

Verschieben, drehen und skalieren

Wachstift/Malen

Längen und Winkel Messen

Die Blender-Oberfläche



Menuleiste | Speichern, Importieren, 3D-Viewport umschalten usw.

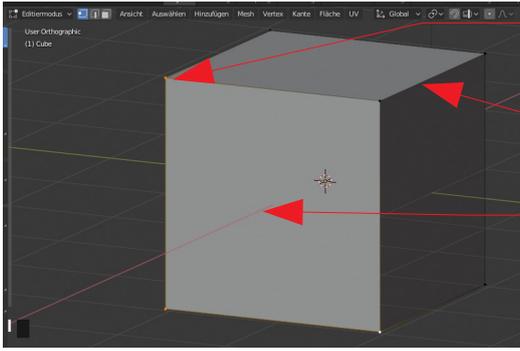
3D-Viewport | Bearbeitungs- und Ansichtsfenster

Timeline | Animationsleiste

Properties Panel | Eigenschaften

Outliner | Objekte sortieren, benennen, ausblenden usw.

Edit-Mode



Punkt / Vertex

Kante / Edge

Fläche / Face

Vierer-Ansicht / Quad-View

