

BLENDER SHORTCUTS 1

Taste	Funktion im Objekt-Modus	Funktion im Edit-Modus
linke Maustaste (LMB)	Befehl bestätigen	Befehl bestätigen
mittlere Maustaste (MMB)	Ansicht drehen bzw. bewegen (je nach Voreinstellung)	Ansicht drehen bzw. bewegen (je nach Voreinstellung)
Shift-MMB	Ansicht drehen bzw. bewegen (je nach Voreinstellung)	Ansicht drehen bzw. bewegen (je nach Voreinstellung)
rechte Maustaste (RMB)	Objekt auswählen; Befehl abbrechen	Objekt auswählen; Befehl abbrechen
Shift-RMB	Auswahl aufheben	Auswahl aufheben
Scrollrad	Größe der Ansicht verändern	Größe der Ansicht verändern
A	Alle Objekte/keine Objekte auswählen	Alle Vertices/keine Vertices auswählen
B	Bereich auswählen	Bereich auswählen
B-B	Auswahlstempel	Auswahlstempel
C	Ansicht auf Cursorposition zentrieren	Ansicht auf Cursorposition zentrieren
Shift-C	Zentriert Cursor und Ansicht	Zentriert Cursor und Ansicht
Alt-D	Link des markierten Objekts erstellen	-
Shift-D	Kopie der markierten Objekte erstellen	Kopie der markierten Vertices erstellen
E	-	Extrudieren der markierten Vertices
G	Bewegen von ausgewählten Objekten	Bewegen von ausgewählten Vertices
GX (bzw. GY oder GZ)	Verschieben der ausgewählten Objekte entlang der X- (bzw. Y- oder Z-) Achse	Verschieben der ausgewählten Vertices entlang der X- (bzw. Y- oder Z-) Achse
Strg-J	Ausgewählte Objekte verbinden	-
Shift-K	-	Messer (zum Erzeugen neuer Vertices zwischen ausgewählten Vertices)

Taste	Funktion im Objekt-Modus	Funktion im Edit-Modus
M	Ausgewählte Objekte auf andere Ebene verschieben	Ausgewählte Vertices um Achse spiegeln
N	Numerische Eingabe von Name, Parent, Ort, Rotation und Größe des ausgewählten Objekts	Numerische Eingabe von Name, Parent und Mittelpunkt der ausgewählten Vertices
Q	Blender beenden (gibt keine Warnung, falls nicht abgespeichert wurde)	Blender beenden (gibt keine Warnung, falls nicht abgespeichert wurde)
R	Rotieren der ausgewählten Objekte	Rotieren der ausgewählten Vertices
R(Winkel) z. B. R45	Rotieren der ausgewählten Objekte im angegebenen Ausmaß (z. B. 45°)	Rotieren der ausgewählten Vertices im angegebenen Ausmaß (z. B. 45°)
RX (bzw. RY oder RZ)	Rotieren der ausgewählten Objekte um die X- (bzw. Y- oder Z-) Achse	Rotieren der ausgewählten Vertices um die X- (bzw. Y- oder Z-) Achse
RX(Winkel) (bzw. RY(Winkel) oder RZ(Winkel))	Rotieren der ausgewählten Objekte um die X- (bzw. Y- oder Z-) Achse im angegebenen Ausmaß	Rotieren der ausgewählten Vertices um die X- (bzw. Y- oder Z-) Achse im angegebenen Ausmaß
S	Skalieren der ausgewählten Objekte (gedrückte MMB bewirkt Skalieren um lokale Achse)	Skalieren der ausgewählten Vertices (gedrückte MMB bewirkt Skalieren um lokale Achse)
S(Faktor) z. B. S1.5	Skalieren der ausgewählten Objekte um den angegebenen Faktor (z. B. um 1,5 = 150%)	Skalieren der ausgewählten Vertices um den angegebenen Faktor (z. B. um 1,5 = 150%)
SX (bzw. SY oder SZ)	Skalieren der ausgewählten Objekte um die X- (bzw. Y- oder Z-) Achse	Skalieren der ausgewählten Vertices um die X- (bzw. Y- oder Z-) Achse
SX(Faktor) (bzw. SY(Faktor) oder SZ(Faktor))	Skalieren der ausgewählten Objekte entlang der X- (bzw. Y- oder Z-) Achse um den angegebenen Faktor	Skalieren der ausgewählten Vertices entlang der X- (bzw. Y- oder Z-) Achse um den angegebenen Faktor
U	Make Single User	Undo
Shift-U	-	Redo
W	Boolean-Menü (Intersect/Union/Difference)	Specials-Menü (Subdivide/Merge/Smooth/... einblenden)

BLENDER SHORTCUTS 2

Taste	Funktion im Objekt-Modus	Funktion im Edit-Modus
Ctrl-W	Datei speichern	Datei speichern
X	Ausgewählte Objekte löschen	Erase-Menü einblenden (ausgewählte Vertices, Edges oder Faces löschen)
Strg-X	Alles löschen und Default-File öffnen	Alles löschen und Default-File öffnen
Leertaste	Toolbox aufrufen	Toolbox aufrufen
Tabulator-taste	Umschalten auf Edit-Modus	Umschalten auf Objekt-Modus
Eingabetaste	Bestätigen von Befehlen	Bestätigen von Befehlen
Escape-Taste	Abbrechen von Befehlen	Abbrechen von Befehlen
Pfeiltasten	Exaktes Justieren in Transformationsbefehlen (G, R, S,);	Exaktes Justieren in Transformationsbefehlen (G, R, S,);
Strg-Pfeil nach oben oder Strg-Pfeil nach unten	Umschalten zwischen Fenster- und Vollbildmodus	Umschalten zwischen Fenster- und Vollbildmodus
1 ... 9, 0 (alphanum. Tastatur)	Umschalten auf Ebene 1-10	Umschalten auf Ebene 1-10
Alt-1 ... Alt-9, Alt-0 (alphanum. Tastatur)	Umschalten auf Ebene 11-20	Umschalten auf Ebene 11-20

Taste auf Nummernblock	Funktion
0	Kamerasicht
Strg-0	Ausgewählte Kamera aktivieren
1	Vorderansicht
Shift-1	Hinteransicht
3	Ansicht von rechts
Shift-3	Ansicht von links
5	Umschalten zwischen orthografischer und perspektivischer Ansicht
7	Draufsicht
Shift-7	Untersicht
/	Umschalten zwischen Local- und Global-View
+	Stufenweises Vergrößern der Ansicht
-	Stufenweises Verkleinern der Ansicht

Funktions-tasten	Funktion
F1	Datei öffnen
Shift-F1	Library laden (Importieren aus anderen Blender-Dateien)
F2	Datei speichern
F3	Gerendertes Bild speichern
F4	Realtime-Buttons (bis Version 2.28: Licht-Buttons)
Shift-F4	Objekte auswählen
F5	Material-Buttons
F6	Textur-Buttons
F8	World-Buttons
F9	Edit-Buttons
F10	Render-Buttons
F12	Szene rendern