




































































 + 	<i>new</i>	neues Dokument
 + 	<i>add object</i>	neues Objekt hinzufügen (zuerst zu Object-Mode zurück!)
<hr/>		
	<i>grab</i>	packen und bewegen → verschieben im Raster : mit gedrückter  → fein verschieben im Raster: mit gedrückter  + 
	<i>scale</i>	skalieren (in der Grösse verändern)
	<i>rotate</i>	rotieren (drehen)
<hr/>		
	<i>navigate</i>	Navigation aufrufen (rechte Seitenleiste) für Koordinaten
	<i>tools</i>	Werkzeuge aufrufen (linke Seitenleiste)
<hr/>		
	<i>delete</i>	löschen
	<i>Tabulator</i>	Modus wechseln zwischen Editiermodus und Objektmodus
 + 	<i>mesh-mode</i>	Editiermodus wählen: Punkte, Kanten, Flächen
<hr/>		
	<i>all</i>	alles auswählen / ganze Auswahl aufheben
	<i>box</i>	Box-Select (mit einem Auswahlrahmen etwas auswählen)
	<i>circle</i>	Circle-Select (mit einem kreisförmigen Pinsel etwas auswählen) → die Grösse lässt sich mit dem Scrollrad verändern
 + 	<i>invert</i>	Auswahl umkehren (invertieren)
	<i>line / loop</i>	von einem ausgewählten Punkt aus die ganze Linie (Loop) auswählen
 + 	<i>line / loop</i>	von einem ausgewählten Punkt aus die ganze Linie (Loop) auswählen
 + 	3D-Cursor	setzt den 3D-Cursor auf 0 (Null) zurück
 +  +  + 		den Ursprung eines Meshes (zurück-)setzen
<hr/>		
	Funktions-Menü	Funktions-Menü einblenden (für z.B. „unterteilen“)
	<i>extrude</i>	extrudieren (herausziehen)
 + 	<i>unterteilen</i>	unterteilen (mit Mausrad scrollen um die Anzahl der Unterteilungen einzustellen)
 + 	<i>duplicate</i>	duplizieren (ein ganzes Objekt verdoppeln im Object-Mode, funktioniert auch im Edit-Mode um Punkte oder Kanten zu duplizieren)
 + 	<i>duplicate</i>	duplizieren (ein ganzes Objekt wird abhängig vom Original verdoppelt)
 + 	<i>merge</i>	verbinden (vereinen)
	<i>face (Fläche)</i>	verbinden (zum Beispiel 2 Kanten → ergibt eine neue Fläche)
 + 	<i>face (Fläche)</i>	Zwischenraum zwischen mehreren Punkten zu Fläche verbinden
<hr/>		
 + 	<i>normals</i>	Normalen ausrichten (Senkrechten der Flächen) oder umdrehen
 + 	fly mode	Flug-Modus um sich mit der Kamera zu bewegen →  zoom in,  zoom out,  links schieben,  rechts schieben, →  oben schieben,  unten schieben
 +  + 	<i>kamera festlegen</i>	die Kamera wird neu gesetzt, so wie der Viewport im Moment steht
<hr/>		
 + 	<i>unterordnen (gruppieren)</i>	das oder die zuerst ausgewählten Objekte (children) werden unter das zuletzt ausgewählte Objekt (parent) eingeordnet.
 + 	<i>Pfad/Spline folgen</i>	Objekt animiert einer Kurve folgen lassen. Mit  1. Objekt, 2. Pfad auswählen.
 + 	<i>unterordnen aufheben</i>	die Unterordnung aufheben
	<i>ablösen</i>	Flächen oder Punkte von einem Objekt lösen und als neues Objekt auflisten (so können Elemente auch kopiert werden)
 + 	<i>join</i>	Mehrere Objekte zu 1 Objekt vereinen
 + 	<i>curve from mesh</i>	macht aus einem Gitternetz (mesh) ein Spline (curve)
 + 	<i>mesh from curve</i>	macht aus einer Kurve (curve) ein Gitternetz (mesh)

	UV abwickeln	UV-Mesh abwickeln
	<i>render</i>	Bild rendern
+	<i>repeat</i>	wiederholt die letzte Aktion
<hr/>		
	<i>move</i>	um etwas auf einen anderen Layer (eine Ebene) zu verschieben
	<i>hide</i>	um etwas auszublenden
+	einblenden	um etwas ausgeblendetes wieder einzublenden
<hr/>		
	keyframe	die aktuelle Position, Rotation oder Skalierung als Keyframe speichern
<hr/>		
	<i>knife</i>	Messer , welches im Editiermodus verwendet werden kann, um Kanten oder Flächen zu schneiden.
	verformen	Verformungswerkzeug im Editiermodus (z.B. Glockenförmig)
<hr/>		
+	subdivision	um einen Subdivision -Modifizierer (Mesh-Unterteilung) hinzuzufügen. Die Zahl kann bis sein. Hiermit wird die Stärke der Unterteilungen angegeben.
<hr/>		
	Bild speichern	gerendertes Bild abspeichern
<hr/>		
+	<i>snap</i>	öffnet ein Kontextmenü, in dem die verschiedenen Einrasten-Optionen ausgewählt werden können
<hr/>		
+	<i>apply</i>	um beispielsweise die Rotation des gesamten Objektes auf die Mesh-Daten anzuwenden (so dass Z wieder gegen oben gerichtet ist)

Maus-Gesten Blender — für MacBook Pro Trackpad:

+ 2 Finger		verschieben
2 Finger	auf und ab	drehen
+ 2 Finger		zoomen
2 Finger	pinch	zoomen

3-Tasten-Maus Blender:

Rechte Maustaste Klick	ein Objekt auswählen
Linke Maustaste Klick	Aktion bestätigen (es kann auch [Enter] verwendet werden)
Mittlere Maustaste Klick und bewegen	dreher in Welt

Während der Bearbeitung/Verschiebung/Skalierung von Punkten, Kanten oder Flächen:

	x-Achse	Bearbeitung auf x-Achse beschränken
	y-Achse	Bearbeitung auf y-Achse beschränken
	z-Achse	Bearbeitung auf x-Achse beschränken

Spezial-Menüs:

+	Vertex	Spezielles Menü für Vertex
+	Face	Spezielles Menü für Faces
+	Edge	Spezielles Menü für Edges
	„Spezial-Menü“	Spezielles Menü im Edit-Mode
	„Spezial-Menü“	Spezielles Menü im Edit-Mode um Bézier-Kurven zu bearbeiten