

# Blender Cheat Sheet - Version 1

Jannes Höke

13. Januar 2015

## Maus

Linke Maustaste	Klicken: 3D-Cursor setzen Ziehen: Auswahl an den 3D-Griffen bewegen
Rechte Maustaste	Klicken: Objekt auswählen Ziehen: Objekt bewegen
Scrollen	Zoomen
Mittlere Maustaste	View rotieren
Shift+Mittlere Maustaste	View bewegen

## 3D-View

Leertaste	Menü anzeigen
Tab	Object Mode/Edit Mode
Esc	Eine Operation abbrechen
G	<b>G</b> rab = Auswahl bewegen
R	<b>R</b> otate = Auswahl rotieren
S	<b>S</b> cale = Auswahl skalieren
[G/R/S], [X/Y/Z]	Befehl auf die X-, Y- oder Z-Achse beschränken
A	Alles Auswählen/Nichts auswählen
Z	Wireframe-Ansicht umschalten
Shift+A	<b>A</b> dd = Objekt hinzufügen
X	Ausgewählte(s) Objekt(e) löschen
Alt+C	<b>C</b> onvert = Konvertieren zu...
M, [X/Y/Z]	<b>M</b> irror = An Achse spiegeln
Strg+P	<b>P</b> arent = Die ausgewählten Objekte werden zu Kindern des aktiven (weiß umrandeten) Objekts
Strg+Shift+Alt+C	Ursprung des Objektes neu setzen
Numpad 1	Frontalansicht
Numpad 3	Seitenansicht
Numpad 7	Draufsicht
Numpad 5	Orthographisch/Perspektivisch
Numpad 0	Kameraansicht