

## Objekt & Edit Modus

- C** Auswahlkreis, mit Mausrad Größe
- Tab** Objekt und Vertex umschalten
- Strg** + **Tab** Vertex, Face, Edge

## Ansicht steuern

Mausrad = Zoomen

- SHIFT** + **+** Mausrad = rauf & runter
- Strg** + **+** Mausrad = links & rechts
- SHIFT** **C** Ansicht zentrieren; alle Objekte sichtbar

## Ansicht drehen

2,4,6,8 um alle Achsen drehen

- Alt** + linke Maustaste frei bewegen

## Vollbild einer Ansicht

- Strg** + **↑** ein bzw. ausschalten

## Ansichten einstellen

- 7** Grundriss
- 3** Kreuzriss
- 1** Aufriss

## Objekte transformieren

- N** Transformation Objekt
- S** Skalieren
- R** Rotieren
- G** Grab = Verschieben

z.B. S+X+2+Enter ... Skalieren nur in X - Richtung um Faktor 2

## Snapping, Fangmodus

- Strg** + **Transformation** Snap zu Grid/Objekt
- SHIFT** + **S** einstellen

## Snapping an Kanten

- Hufeisenmagnet
- das nächste Icon
- Snapping auf Kante (edge)
- Center



## Bool'sche operationen

**Modifier** zum Objekt anlegen und wenn alles fertig ist auf **Apply** drücken

## Importieren

**Append or Link** Importieren von Material/Objekten etc.  
Mehrfachauswahl mit **SHIFT** + RM

## Edit Mode

- W** Vertex Optionen
- E** Extrudieren (Region, Face, Vertex)

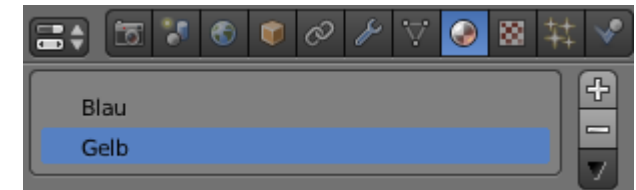
## Flächen einfärben

Flächen können nun in einer **VertexGroup** zusammengefasst werden und bekommen einen Namen.



In den Materials legen wir uns einige Farben an. Wenn die VertexGroup ausgewählt ist,

- Farbe auswählen
- **Select** zuweisen (der restliche Körper sollte hier schon eine Farbe haben).



## Pivot Punkt versetzen

1. Edit Modus einschalten
2. Vertex auswählen mit RM
3. **SHIFT** **+** **S** → Cursor to Selection  
(3D Cursor wird zentriert)
4. In der ToolBox Origin anklicken;  
Origin to 3D Cursor

## Arbeiten im Edit Modus

1. Bei ausgewählten Element mit **Strg** **+**  
die Auswahl erweitern (mit **-** umgekehrt)
2. Mit gedrückter **Alt** Taste  
Loop Selektion aktivieren
3. Taste **O** aktiviert den Proportional Modus

### Offene Flächen schließen

- Eckpunkte auswählen
- **F** schließt die Fläche

## Bild speichern

- F12** Bild rendern lassen
- F3** Abspeichern mit Extension

## UBUNTU

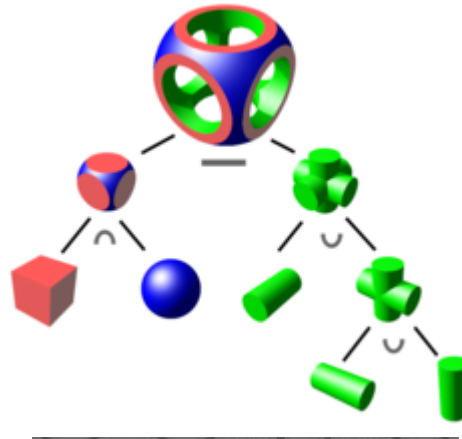
kein MAUS – Highlighting aktivieren (blaue Kreise um Cursor!!) kommt sich mit Snapping in die Quere

## Arbeitsplan

Asperl Buch kurz AS(eite)

1. Oberfläche lernen
2. Fenster umschalten
3. Würfelobjekte AS25 (3D Schulung, selber erstellen)
4. Materialien zuweisen
5. Ü1ff Würfelobjekte erstellen
6. AS27 Objekt
7. Meshes erstellen transformieren (Verzerren, Scheiben, Rotieren etc.)
8. Extrudieren
9. AS28 Boolsche
10. AS30 Räumliche Puzzels (Material)
11. Labyrinth Extrusion
12. Turm bauen (Pivot Punkt)
13. Leuchtturm

<http://www.blender.org/education-help/tutorials/>  
<http://www.terrafiction.de/tutorials/BlenderTutorial/BlenderTutorialText.html#Beispiel>  
<http://www.blenderuniverse.de/blendertutorial>



Append or Link Importieren von

