

Blender Kurzreferenz

von Christoph Maciejewski

Objekte Bearbeiten

Alle Objekte lassen sich mit der rechten Maustaste markieren und mit folgenden Tasten bearbeiten:

Taste "g" – Objekt verschieben

Taste "r" – Objekt um den Rotationspunkt rotieren

Taste "Tab" – Bearbeitungsmodus ein/aus

Taste "a" – ein MESH-Objekt komplett selektieren

Taste "s" – Größe skalieren

Menüs



Diese Button-Reihe zeigt die Eigenschaften des gerade markierten Objektes an (Edit Button ist gerade aktiv)

Text einfügen

1.) Drücken Sie in dem Hauptfenster die **SPACE** -> **ADD** -> **TEXT**



2.) Mit **BACKSPACE** den vorgegebenen Text löschen und eigenen einfügen

3.) Text-Eigenschaften:

Width – Schriftstärke

Ext2 – Kantenschräge (Grat)

Spacing – Buchstaben-Abstand

X/Y-Offset – Verschiebung relativ zum Rotationspunkt

Ext1 – Tiefe des Textblocks

Bev Resol – Kantenrundung

Shear – Neigung der Schrift (Kursiv)

Bezierkurven

SPACE->**ADD**->**Curve**->**Bezier Curve**

Scharfe Ecken: **RMB**->**Taste "v"**

Neue Segmente: **Strg+LMB**

In MESH umwandeln: **Alt+Taste "c"**

Animation

Punkt setzen: **Taste "i"** (Festlegen der darauf folgenden Bewegungsart: Rotation/Bewegung/Rotation+Bewegung)

Anzahl der Frames bestimmen: **Cursor-Taste "→"**

Wieder ein Punkt setzen usw.

Mit **ANIM** den Rendervorgang starten (Sta und End zuvor festlegen, passend zur Anzahl der Frames)

Rotationskörper

MESH-Objekt erstellen und mit **TAB** in den edit-Mode wechseln

Cursor setzen (Drehpunkt)

Alles selektieren (**Taste "a"**)

Edit Button anklicken (siehe oben, „Menüs“)



In die Draufsicht umschalten (**NUM 7**)

SPIN anklicken um den Roationskörper zu erstellen

Copy-Paste

Objekt Markieren -> **ADD**->**MESH**->**Duplicate** (bzw. **Shift+D**)

Gruppieren

OBJECT->**Join**