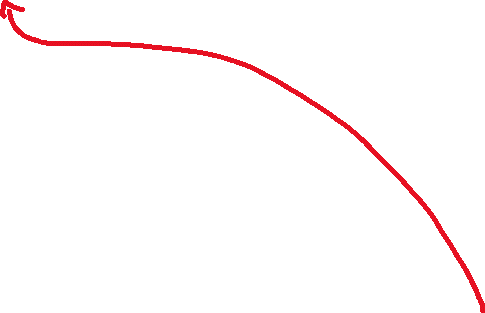
Einführung in Blender 4.0

Um das Erstellen eines Modells in Blender zu verstehen, übe an folgenden Beispielen.

**Startansicht:** Öffnest du Blender zum ersten Mal und möchtest mit dem Modellieren beginnen, klickst du zunächst auf und es öffnet sich folgende Ansicht:

Ein Bild, das Screenshot, Text, Multimedia-Software, Grafiksoftware enthält.

Automatisch generierte Beschreibung



Der Würfel auf der Arbeitsfläche lässt sich mit den folgenden Funktionen im *Object Mode* verändern:



Funktionen Object Mode:s

**Skalieren (Scale):** **Taste S**

Ein Bild, das Monitor, Computer, Elektronik, Laptop enthält.

Automatisch generierte BeschreibungEin Bild, das Monitor, Computer, Laptop, Elektronik enthält.

Automatisch generierte BeschreibungDrückst du auf der Tastatur die Taste S und bewegst danach die Maus, verändert sich die Größe des ausgewählten Objekts. Drückt man eine der Tasten X, Y, Z, lässt sich das Objekt nur in die X, Y, oder Z-Richtung vergrößern bzw. verkleinern.

**Nehmen/bewegen der Auswahl („Grab“): Taste G**

Ein Bild, das Monitor, Computer, Elektronik, Laptop enthält.

Automatisch generierte BeschreibungDrückst du auf der Tastatur die Taste G und bewegst danach die Maus, verändert sich die Position des ausgewählten Objekts. Drückt man eine der Tasten X, Y, Z, lässt sich das Objekt nur in die X, Y, oder Z-Richtung bewegen.

**Verdoppeln („duplicate“): Taste SHIFT + D**

Drückst du auf der Tastatur die Tasten SHIFT + D wird das ausgewählte Objekt verdoppelt. Mit den Tasten X, Y, Z kannst du festlegen auf welcher Achse (in welche Richtung) du das Objekt bewegen möchtest.

Ein Bild, das Monitor, Computer, Laptop, Elektronik enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

**Ansicht ändern:** Wenn du das Mausrad gedrückt hältst und die Maus bewegst, kannst du die Ansicht drehen. Wenn du die Taste SHIFT und das Mausrad gedrückt hältst, kannst du dich nach oben bzw. nach unten bewegen.

**Drehen („rotate“): Taste R**

Ein Bild, das Monitor, Elektronik, Screenshot, Computer enthält.

Automatisch generierte BeschreibungDrückst du auf der Tastatur die Taste R und bewegst danach die Maus, verändert sich die Position des ausgewählten Objekts. Mit den Tasten X, Y, Z, legst du fest, um welche Achse sich das Objekt drehen soll.

**Weitere Befehle:**

|  |  |
| --- | --- |
| Objekt löschen | X |
| Rückgängig | Strg + Z |
| Alles auswählen | A |

Der Object Mode wird verwendet, um neue Objekte zu erstellen und diese in die ungefähre Größe und Position zu bringen, in der man sie haben möchte.

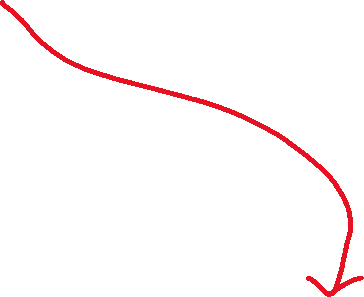
Möchte man ein Objekt noch weiter bearbeiten („editieren“), das heißt die Grundform maßgeblich verändern, so wechselt man mit der Taste TAB in den Edit Mode.

ACHTUNG:

Duplizieren oder neue Objekte einfügen AUSSCHLIESSLICH im OBJECT MODE!

Ein Bild, das Elektronik, Monitor, Computer, Laptop enthält.

Automatisch generierte BeschreibungFunktionen im Edit Mode:







Punkte auswählen Kanten auswählen Flächen auswählen

Veränderbar sind Kanten, Punkte und Flächen mit den zuvor gelernten Funktionen:

**Grab-Funktion** **(Taste G)**

Ein Bild, das Monitor, Computer, Elektronik, Laptop enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

**Ein Bild, das Computer, Monitor, Elektronik, drinnen enthält.

Automatisch generierte BeschreibungScale-Funktion: (Taste S)**

**Viewport Einstellungen:**

Oben rechts lässt sich der Zustand („State“) des Objektes ändern. Somit können wir ein Objekt zum Beispiel durchsichtig werden lassen, um auch Punkte und Kanten von der Rückseite auswählen zu können, ohne die Ansicht zu wechseln.



****



**Ein Bild, das Computer, Elektronik, Monitor, Laptop enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**

