



# Blender-Tastatur- und Mausbefehle

BT | Zahntechnik | Blender 4/5 | M. Lensing | 17. Mai 2026

## Basic

Auswählen	Linje Maustaste
Zoomen	Mausrad
Ansicht drehen	Mittlere Maustaste/-rad
Löschen	x
Eine Funktion suchen	Leertaste
Passende Funktionen	Rechte Maustaste
Einstellungen	n
Rückgängig	Ctrl + z
Wiederherstellen	Ctrl + Shift + z
Duplizieren	Shift + D
Wechsel Objekt-/Editiermodus	Tab
Ansicht schneiden	Alt + b

## Bearbeiten

Verschieben in Bildschirmenebene	g
Drehen um Blickasche	r
Skalieren in alle Richtungen	s
Verschieben in globaler x,y,z-Richtung	gx, gy, gz
Drehen in globaler x-y-z-Richtung	rx,ry,rz
Skalieren in globaler x-y-z-Richtung	sx, sy, sz
Verschieben in lokaler x,y,z-Richtung	gxx, gyy, gzz
Drehen in lokaler x-y-z-Richtung	rxx,ryy,rzz
Skalieren in lokaler x-y-z-Richtung	sxx, syy, szz
Genauer bearbeiten	Shift gedrückt halten
Schneller bearbeiten	Ctrl gedrückt halten
Extrudieren	e

## Auswählen

Objekt auswählen	Linke Maustaste
Mehrere Objekte auswählen	Shift + Linke Maustaste
Alles auswählen	a
Alles abwählen	aa
Box-Auswahl	b
Kreisauswahl	c

## Anzeige

Wechsel perspektivisch/orthogonal	Nummernblock 5
Drehen um Z-Achse	Nummernblock 4/6
Drehen um Y-Achse	Nummernblock 2/8
Zoomen	Nummernblock +/-
Ausgewähltes Objekt in die Mitte	Nummernblock SHIFT + ,
Tools/Werkzeuge anzeigen	t
Eingeschaften /Porperties anzeigen	n
3D-Viewport ohne Linien	SHIFT+ALT+Z
Alle Menus verschwinden	Ctrl+Leertaste

## Bildschirmfoto Ubuntu Linux

Mit Software  
Mit Software Rahmen wählen  
Direkt in Zwischenablage  
Direkt in Zwischenablage Rahmen wählen

Druck  
Shift + Druck  
STRG + Druck  
STRG +Shift + Druck

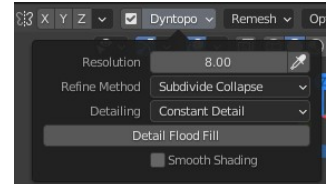
## Bildschirmfoto Windows

Mit Software der Software Snipping Tool bzw. mit der Druck-Taste der Tastatur

## Pinsel im Skulpturmodus

### Allgemein

- Symmetrie zur X-Achse ausschalten
- **Dyntopo** einschalten, passende Auflösung einstellen, **Constant Detail** einstellen
- Mit **STRG-Taste** umschalten zwischen **hinzufügen** und **wegnehmen**
- **F-Taste** zum Anpassen der **Pinsel-Größe**
- **SHIFT-F** zum Anpassen der **Pinsel-Stärke**



### Draw

- Auftragen /Abtragen



### Smooth

- Glätten
- Mit Shift-Taste auch aus jeden Werkzeug direkt erreichbar!



### Crease Polish

- Zum „Ritzen“ von glatten Fissuren und Kanten



### Elastic Grab

- Oberfläche verzerren bzw. Teile verschieben (verzerrt das Netz)



### Density (Remesh)

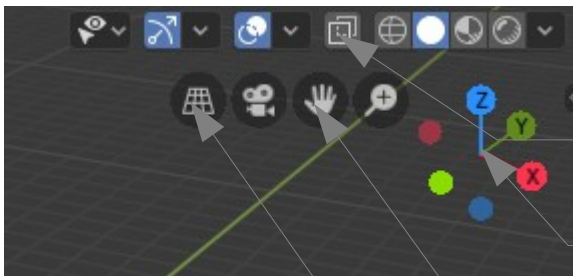
- Auflösung anpassen
- Oberfläche zu gleich großen Flächen anpassen - ergibt eine schönere Oberfläche. Kann zwischen durch immer wieder verwendet werden!



### Mask

- Teile der Oberfläche schwarz markieren, die nicht verändert werden sollen
- ALT-M um Maskierung zu löschen

## Schaltflächen im 3D Viewport



X-Ray (Röntgen) einstellen. Objekte sind dann durchsichtig (Shift+Z)

Blickrichtung aus Koordinaten-Achse einstellen (Numpad 1, 3, 7 bzw. 9)

Ansicht verschieben (3D-Viewport) (Shift+Mausrad)

Wechsel zwischen orthogonaler und perspektivischer Ansicht (Numpad 5)

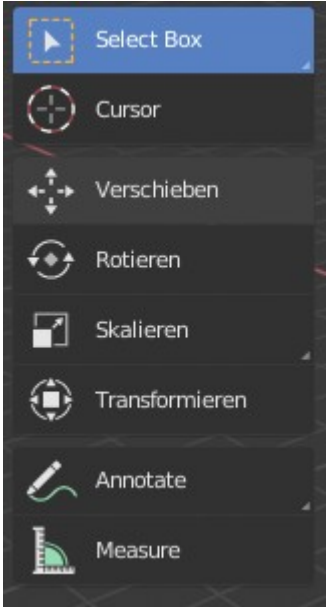
Fangen an Objekten, Flächen oder Punkten umschalten



Zwischen globalen und lokalen Achsen umschalten

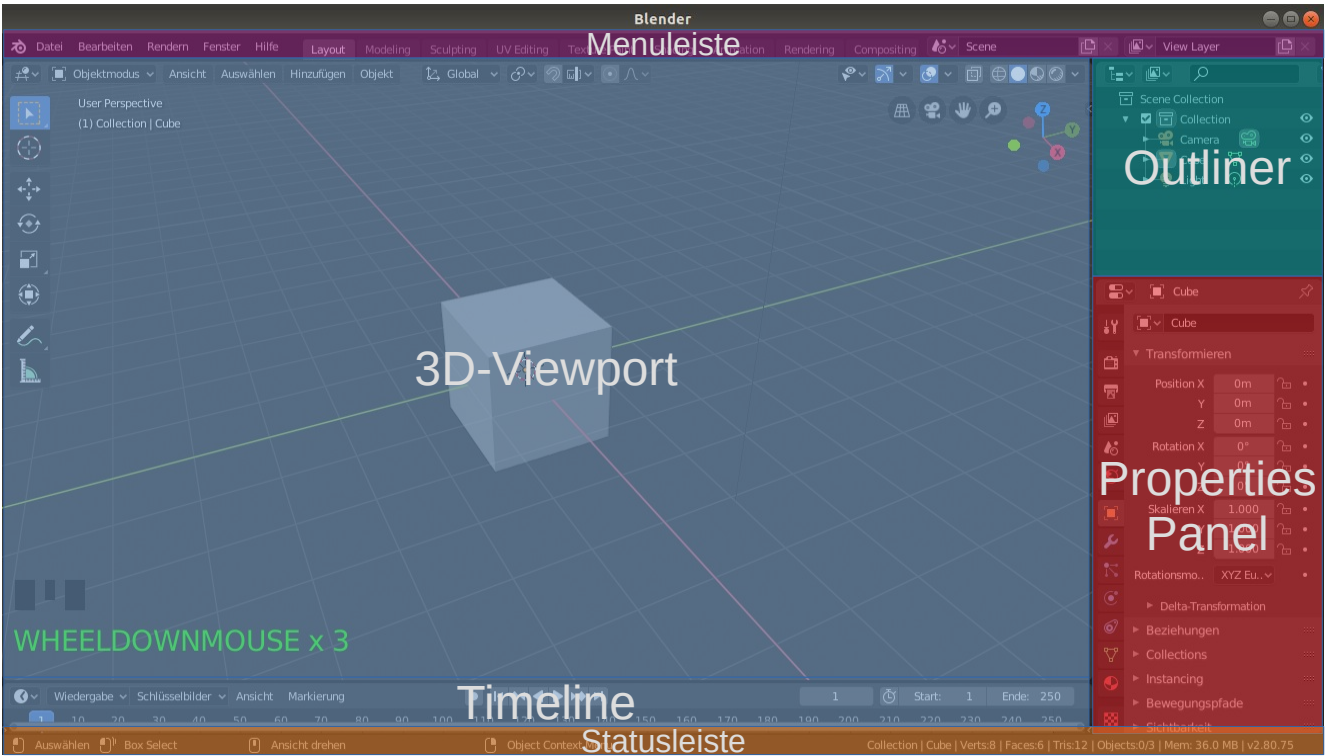
Proportionalitäts-modus umschalten. Benachbarte Vertices (Punkte) bewegen sich mit.

### Toolbar (t)



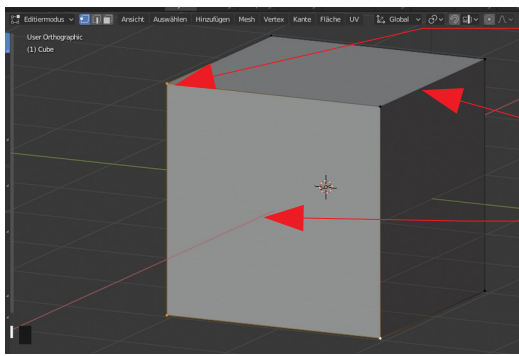
- Objekte auswählen
- Cursor positionieren
- Objekte verschieben
- Objekte drehen
- Objekte skalieren
- Verschieben, drehen und skalieren
- Wachstift/Malen
- Längen und Winkel Messen

### Die Blender-Oberfläche



- Menuleiste** | Speichern, Importieren, 3D-Viewport umschalten usw.
- 3D-Viewport** | Bearbeitungs- und Ansichtsfenster
- Timeline** | Animationsleiste
- Properties Panel** | Eigenschaften
- Outliner** | Objekte sortieren, benennen, ausblenden usw.

## Edit-Mode

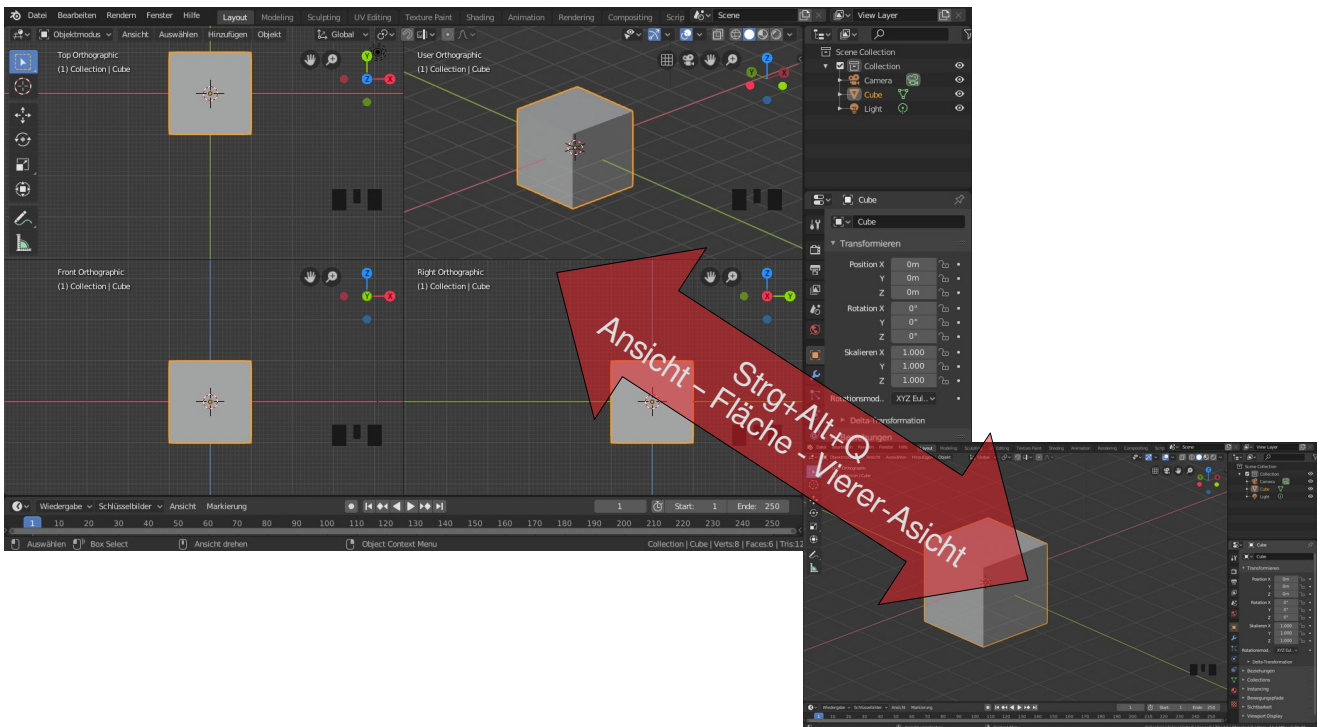


Punkt / Vertex

Kante / Edge

Fläche / Face

## Vierer-Ansicht / Quad-View



Strg+Alt+Q  
Ansicht - Fläche - Vierer-Ansicht