

Shortcuts - Im Object Mode					
	Animation	Menüs	Ansicht	Objekt bearbeiten	Blender Programm
<b>TASTE + TASTE</b>		<b>+ Shift</b>	<b>+ Alt</b>	<b>+STRG</b>	<b>+Alt Gr</b>
<b>A</b>	selektiert alles/nichts	"Add" Menü	startet Animation	"Apply Object" Menü	"Align" Menü
<b>B</b>	Auswahlwerkzeug	Ansicht Vergrößern/Render Ausschnitt verkleinern			"Bake Selected Meshes" Menü
<b>C</b>	Zoom auf Cursor	Ansicht auf gesamte Szene	"Convert to" Menü	"Copy Attributes" Menü	"Add Constraint to new Empty Object" Menü
<b>D</b>	"Draw Mode" Menü	Objekt kopieren	Objekt duplizieren	-----	-----
<b>E</b>	-----	-----	"Edit Mode"	-----	-----
<b>F</b>	bis 2.46 UV Face Select	Fly Modus	-----	"Sort Faces" Menü	-----
<b>G</b>	Objekt Bewegen	"Select Grouped" Menü	Objekt zum Koordinaten Ursprung	"Groups" Menü - Objekte Gruppieren	"3D Transform Manipulators " Anfasser Bewegung
<b>H</b>	Objekt ausblenden	nicht selektierte Objekte ausblenden	-----	"Modify Hooks for Selected" Menü	Objekt ausblenden
<b>I</b>	"Insert Key" Menü	-----	-----	Auswahl umkehren	-----
<b>J</b>	-----	-----	-----	"Join select Meshes" Objekte zusammenfügen	-----
<b>K</b>	-----	zeigt alle Keyframes im Raum	-----	-----	-----
<b>L</b>	"Make Local" Menü	"Select Linked" Menü	-----	"Make Links" Menü	-----
<b>M</b>	Objekt in Layer (1-20) verschieben	Objekt in Layer (1-20) verschieben	-----	Spiegeln (+mittlere Maustaste)	Spiegeln (+mittlere Maustaste)
<b>N</b>	"Transform Properties"	-----	-----	-----	-----
<b>O</b>	-----	"Subsurf Modifire" auf Objekt	"Clear Origin" ???	"Clear Origin" ???	-----
<b>P</b>	Startet Spiel	Preview Fenster	"Clar Parent" Menü	make Parant	-----
<b>Q</b>	-----	-----	-----	Blender Beenden	-----
<b>R</b>	Objekt rotieren	-----	Rotation löschen	-----	"3D Transform Manipulators " Anfasser Rotation
<b>S</b>	Objekt skalieren	"Snap" Menü	Skalierung löschen	Speichern	"3D Transform Manipulators " Anfasser Skalierung
<b>T</b>	"Texture Space" Menü	-----	"Clear Track" Menü	"Make Track" Menü	"10 Timer" Menü
<b>U</b>	"Make Single User" Menü	-----	globale Rückgängig Liste "Global Undo History"	Benutzereinstellungen speichern	-----
<b>V</b>	" Vertex Mode "	-----	-----	-----	-----
<b>W</b>	"Boolean Tools" Menü	"Warp Tool"	-----	Speichern	-----
<b>X</b>	Objekt löschen	Objekt löschen	-----	Alles Löschen	Objekt löschen
<b>Y</b>	-----	-----	-----	Aktion vorwärts "Redo"	-----
<b>Z</b>	Wireframe/Solid	Shaded/Wireframe	Textured/Solid	Rückgängig "Undo"	Shaded/Wireframe
<b>Ä</b>	-----	-----	-----	-----	-----
<b>Ö</b>	Alle Layers sichtbar	Alle/ein Layer sichtbar	Alle Layers sichtbar	Sichert Layer für Rendervorgang	Sichert Layer für Rendervorgang
<b>Ü</b>	-----	-----	-----	-----	-----
<b>1-0</b>	Layer 1-10	+Layer x hinzufügen	Layer 11-20	(1-4) Subsurf Modifier Level 1-4	Layer 11-20
<b>Pfeiltaste Hoch</b>	zehn Frames nach vorn	Ende der Animation	-----	Aktives Fenster in Vollbildansicht	Aktives Fenster in Vollbildansicht
<b>Pfeiltaste Runter</b>	zehn Frames nach hinten	Anfang der Animation	-----	Aktives Fenster in Vollbildansicht	Aktives Fenster in Vollbildansicht
<b>Pfeiltaste Rechts</b>	ein Frame nach vorn	Ende der Animation	-----	Wechsel zwischen verschieden Programoberflächen	Wechsel zwischen verschieden Programoberflächen
<b>Pfeiltaste Links</b>	ein Frame nach hinten	Anfang der Animation	-----	Wechsel zwischen verschieden Programoberflächen	Wechsel zwischen verschieden Programoberflächen
<b>Ziffernblock</b>					
<b>1</b>	Frontansicht	-----	Frontansicht	Heckansicht	Heckansicht
<b>3</b>	Seitenansicht Rechts	-----	Seitenansicht Rechts	Seitenansicht Links	Seitenansicht Links
<b>5</b>	Orthogonal/Perspekiv Anischt	-----	Orthogonal/Perspekiv Anischt	-----	-----
<b>7</b>	Aufsicht	Ansicht auf gesamte Szene	Aufsicht	Ansicht von unten	Ansicht von unten
<b>2,4,6,8</b>	Ansicht Rotieren	Frame wechsel entsprechend den Pfeiltasten	Ansicht Rotieren	Ansicht verschieben	Ansicht verschieben
<b>9</b>	-----	-----	-----	-----	-----
<b>0</b>	Kameraperspektive	-----	-----	Objekt als Kamera	Objekt als Kamera
<b>Komma</b>	Zoom auf Objekt	Löschen	-----	-----	-----
<b>Enter</b>	???	???	-----	-----	-----
<b>Plus</b>	Zoom rein	Zoom rein	Zoom rein	Zoom rein	Zoom rein
<b>Minus</b>	Zoom raus	Zoom raus	Zoom raus	Zoom raus	Zoom raus
<b>Malzeichen</b>	???	???	-----	-----	-----
<b>Geteiltzeichen</b>	Lokalansicht vom Objekt	-----	-----	-----	-----
<b>F1</b>	Datei öffnen	in Libary importieren	-----	in Libary importieren (Image Browser)	-----
<b>F2</b>	Datei Speichern	Expotr DXF	-----	Export VRML 1.0	-----
<b>F3</b>	Bild Speichern	Node Editor	-----	Screenshot Aktives Fenster	Screenshot gesamter Bildschirm
<b>F4</b>	Logic Buttons	Objekt Auswahlliste	-----	Objekt Auswahlliste (Image Browser)	-----
<b>F5</b>	Shading Buttons	-----	-----	-----	-----
<b>F6</b>	Texture Buttons	"IPO Curve Editor"	-----	-----	-----
<b>F7</b>	Object Buttons	"Buttons Window"	-----	-----	-----
<b>F8</b>	World Buttons	"Video Sequenze Editor"	-----	-----	-----
<b>F9</b>	Editing Buttons	"Outliner"	-----	-----	-----
<b>F10</b>	Scene Buttons	"UV Image Editor"	-----	-----	-----
<b>F11</b>	-----	"Text Editor"	-----	Abspielen der gerenderten Animation	-----
<b>F12</b>	Rendern	"Action Editor"	Rendern	Render Animation	Rendern
<b>Tabulator</b>	Wechsel in Edit Mode	"Snap or Grid" Tool	-----	"Weight Paint Mode"	-----