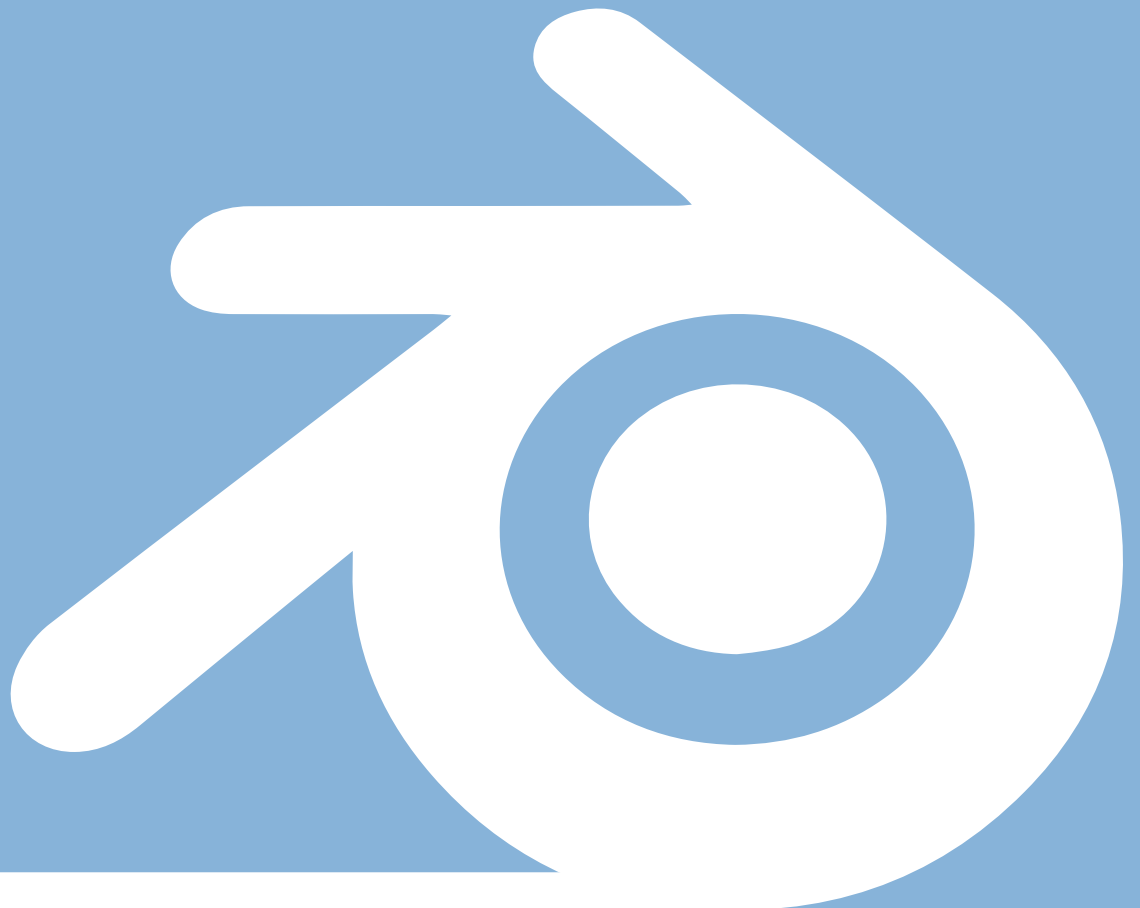


BLENDER

Digezz FS24
Nicole Schenk - MMP 22c2

101

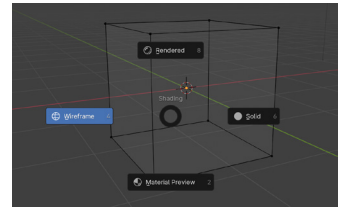
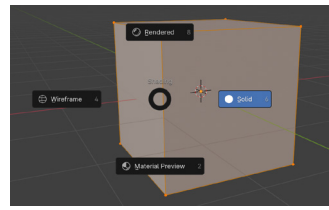
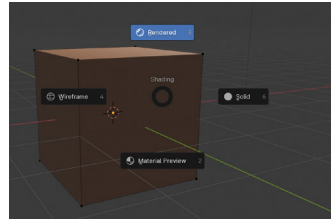
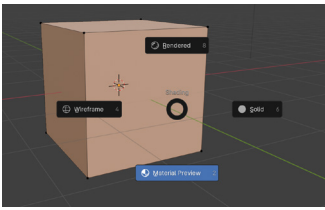


PIE MENU SHORTCUTS

Z: Ansichten der Modelage

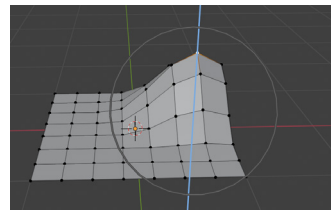
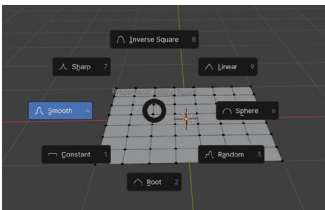
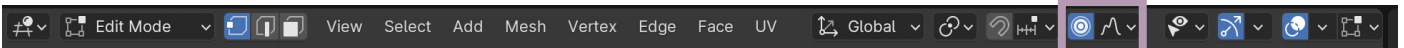
Material Preview:
 Rendered:
 Solid:
 Wireframe:

Ansicht des zugeordneten Materials
 Schlussendliches Render Preview
 Grau Ansicht ohne Material
 «Durchsichtige» Ansicht

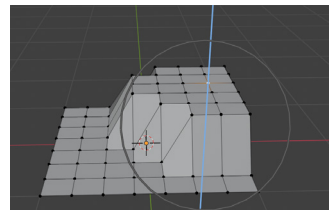


Shift + O: Proportional Editing = Verhaltenweise der Veränderung

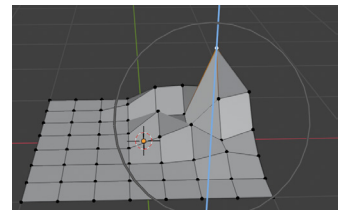
Je nach Modus verändern sich das Mesh gemäss dem Graf / In Menuleiste aktivieren



Smooth

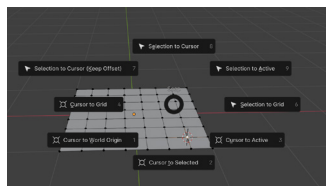


Constant



Random

Shift + S: Cursor Snap



Selection to Cursor:
 Selection to Active:

Bringt die angewählten Vertices direkt zum 3D Cursor
 Bringt bei mehrfachauswahlen die zuerst angewählten Vertices zu den zweit angewählten Vertices

Selection to Grid:
 Cursor to Active:

Bringt die Auswahl zum nächstgelegenen Gridpunkt
 Setzt den 3D-Cursor in die Mitte der Auswahl oder beim zuletzt bearbeiteten Objekt (aufVertice oder Flächen-/Edgemitte)

Cursor to Selected:

Setzt den 3D-Cursor in die Mitte der Auswahl (aufVertice oder Flächen-/Edgemitte)

Cursor to World Origin:
 Cursor to Grid:

Setzt den 3D-Cursor zurück an den Treffpunkt der Achsen
 Bewegt 3D-Cursor auf nächsten Gridfeld, hilfreich für Objekte mit präzisen Abständen platzieren oder eine gleichmäßige Ausrichtung

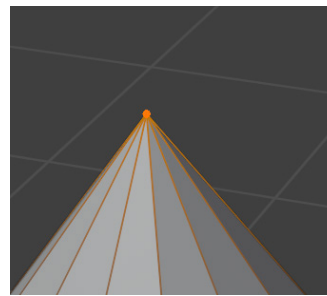
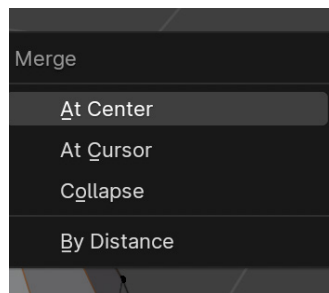
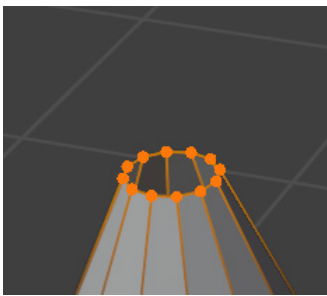
Selection to Cursor (Keep Offset):

Ausgewählten Objekte werden relativ zum 3D-Cursor verschoben, wobei der ursprüngliche Abstand zwischen den Objekten erhalten bleibt

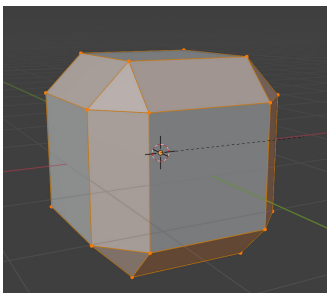
NÜTZLICHE SHORTCUTS

M

Verbindet offene Vertices im Zentrum und bildet eine Spitze

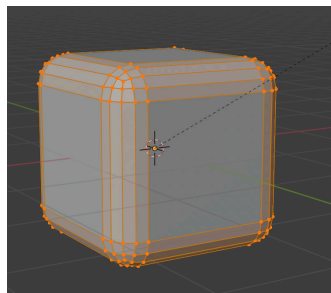


cmd + b



Bevel

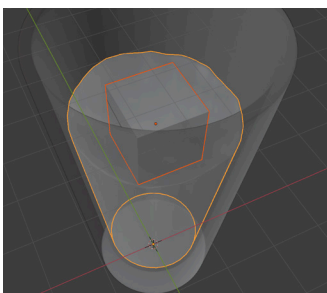
Bevel an allen Kanten mit
1 Subdivision



Mauspad wischen

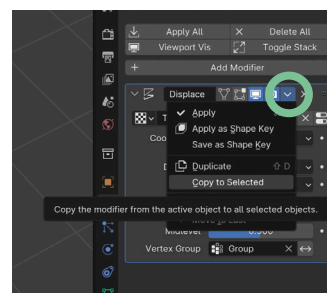
Reguliert Anzahl
Subdivisions

Modifizier übernehmen



- 1) Meche auswählen, welches aussehen sollte wie etwas das bereits modifiziert ist
- 2) Mit Shift modifiziertes Meche anwählen

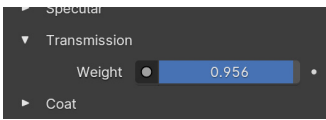
Das, welches die veränderung bekommen sollte denn dunkleren Rahmen



Copy to Selected
Übernimmt alle Modifizier

MATERIALS

Glas



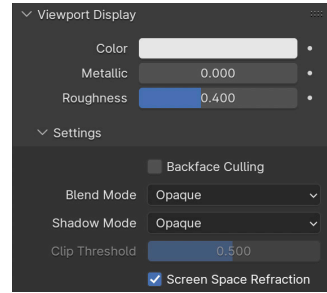
Transmission

Fähigkeit eines Materials, Licht durchzulassen (statt zu reflektieren)



IOR

Parameter um Verhalten von Licht beim Durchgang durch Materialien zu simulieren

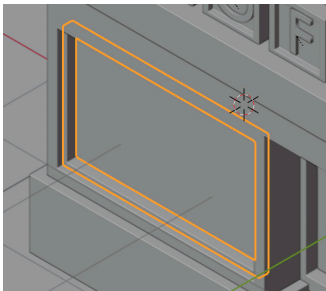


SSP

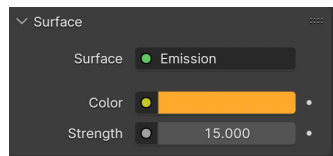
Um das Brechungsverhalten von Licht durch transparente Materialien zu simulieren



Licht in Fenster



Betroffene Felder auswählen



Emission

Farbe nach Ambiente passend wählen



Glossy Look



Base Color

Grundfarbe des Objekts



Roughness

Definiert die Oberflächenbeschaffenheit (tiefe Zahl = «Glossy»)

