

Tastenkürzel-Übersicht für Blender 5.2

Die folgende tabellarische Übersicht fasst die wichtigsten und am häufigsten benötigten Tastenkürzel (Shortcuts) in Blender 5.2 zusammen. Sie ist nach Arbeitsbereichen unterteilt und beschreibt die Funktionen detailliert.

1. Allgemeine Navigation & Ansicht

Tastenkürzel	Kategorie	Ausführliche Bedeutung & Funktion
Mausrad drücken + ziehen	Navigation	Orbit: Dreht die 3D-Ansicht frei um den aktuellen Drehpunkt im Raum.
Shift + Mausrad drücken	Navigation	Pan (Verschieben): Verschiebt den Ausschnitt des 3D-Viewports parallel zur Bildelebene.
Mausrad scrollen	Navigation	Zoom: Vergrößert oder verkleinert den Betrachtungsmaßstab im Viewport.
Numpad 7 / 3 / 1	Ansicht	Wechselt die Perspektive in die Draufsicht (Top, 7), Seitenansicht (Right, 3) bzw. Vorderansicht (Front, 1). Mit gedrückter Strg -Taste erfolgt der Blick aus der entgegengesetzten Richtung.
Numpad 5	Ansicht	Schaltet zwischen orthografischer und perspektivischer Ansicht um.
Numpad 0	Ansicht	Schaltet in die Kameraansicht um (zeigt den Ausschnitt der aktiven Renderkamera).
Numpad . (Punkt)	Ansicht	Frame Selected: Zentriert den Viewport automatisch auf das aktuell ausgewählte Objekt oder die aktuelle Komponentenauswahl.
Slash (/) (Numpad)	Ansicht	Local View (Isolierungsmodus): Blendet alle Objekte bis auf das selektierte aus, um ungestört an Details zu arbeiten. Erneutes Drücken hebt die Isolierung auf.
Alt + Z	Ansicht	Schaltet den X-Ray-Modus im Viewport ein und aus, wodurch verdeckte Kanten und Flächen transparent und durchklickbar werden.

2. Transformationen (Object & Edit Mode)

Tastenkürzel	Kategorie	Ausführliche Bedeutung & Funktion
G (Grab / Move)	Transformat ion	Verschieben: Bewegt das ausgewählte Objekt oder Geometrieelemente frei im Raum. Durch sofortiges Drücken von X, Y oder Z wird die Bewegung auf die jeweilige Weltachse eingeschränkt (z. B. G gefolgt von Z für Bewegung nur in der Höhe).
R (Rotate)	Transformat ion	Rotieren: Dreht die Selektion um den aktiven Pivotpunkt. Ein zweiter Druck auf R aktiviert den Trackball-Modus für freie 3D-Rotationen.
S (Scale)	Transformat ion	Skalieren: Vergrößert oder verkleinert das Objekt/die Geometrie. Auch hier ist eine Achsenbegrenzung via X, Y oder Z direkt möglich.
Shift + Tab	Steuerung	Schaltet das Snapping (Einrasten an Raster, Vertices, Flächen etc.) ein und aus.
Alt + G / R / S	Transformat ion	Setzt die jeweiligen Transformationswerte (Location, Rotation, Scale) auf den Standard zurück (Position auf 0,0,0; Rotation auf 0°; Skalierung auf 1,0).

3. Modus-Auswahl & Mesh-Modellierung (Edit Mode)

Tastenkürzel	Kategorie	Ausführliche Bedeutung & Funktion
Tab	Modus	Schaltet global zwischen dem Object Mode (Objekt-Modus) und dem Edit Mode (Bearbeitungsmodus) um.
Nummerische 1, 2, 3	Mesh-Modus	Schaltet im Edit-Modus die Auswahllebene um: 1 = Vertex-Auswahl (Punkte), 2 = Edge-Auswahl (Kanten), 3 = Face-Auswahl (Flächen).
E (Extrude)	Modellierung	Extrudieren: Zieht neue Geometrie (Punkte, Kanten, Flächen) aus der bestehenden Selektion heraus, um Volumen aufzubauen.
I (Inset Faces)	Modellierung	Inset: Erzeugt einen inneren Versatz von ausgewählten Flächen, ideal für Paneele, Rahmen oder Vertiefungen.
Ctrl + R (Loop Cut)	Modellierung	Kantenschleife einfügen: Platziert einen edgewise verlaufenden Schnitt durch ein Mesh. Das Mausrad steuert die Anzahl der Segmente.

Tastenkürzel	Kategorie	Ausführliche Bedeutung & Funktion
Ctrl + B (Bevel)	Modellierung	Fase / Abrunden: Bricht scharfe Kanten kontrolliert auf und erzeugt durch das Mausrad steuerbare Abrundungen oder Abschrägungen.
F (Make Face / Edge)	Modellierung	Verbindet ausgewählte Vertices oder Kanten direkt miteinander und schließt offene Bereiche oder erstellt neue Faces.
M (Merge)	Modellierung	Öffnet im Edit-Modus das Menü zum Verschmelzen von Vertices (z. B. At Center, At Cursor oder By Distance zum Bereinigen von Doppelpunkten).
Alt + E	Modellierung	Öffnet das erweiterte Extrude-Menü für komplexe Extrusionsarten (z. B. Extrude Faces Along Normals).
P (Separate)	Modellierung	Trennt im Edit-Modus markierte Geometrie ab und wandelt sie in ein eigenständiges, neues Objekt um.

4. Objekt-Verwaltung & Organisation

Tastenkürzel	Kategorie	Ausführliche Bedeutung & Funktion
Shift + A	Hinzufügen	Öffnet das Add-Menü zum Erstellen neuer Objekte in der Szene (Meshes, Kurven, Lampen, Kameras, Volume-Grids etc.).
Shift + S	Navigati on	Öffnet das Snap-Menü (Cursor to Selected, Selection to Cursor, Cursor to World Origin etc.).
X oder Delete	Verwal tung	Löschen: Öffnet das Kontextmenü zum Entfernen von Objekten oder spezifischen Geometriedaten (Vertices, Edges, Faces).
Shift + D	Verwal tung	Duplizieren: Erstellt eine direkte Kopie der ausgewählten Elemente, die sofort verschoben werden kann.
Alt + D	Verwal tung	Linked Duplicate: Erstellt eine verlinkte Instanz. Änderungen am Original wirken sich direkt auf alle verlinkten Kopien aus.
H / Alt + H	Sichtbar keit	Hide / Unhide: Blendet markierte Objekte/Geometrien temporär aus (H) oder macht alle ausgeblendeten Elemente wieder sichtbar (Alt + H).
M (Object Mode)	Verwal tung	Verschiebt das ausgewählte Objekt in eine andere oder eine neue Collection (Sammlung).
Ctrl + J	Verwal tung	Join: Verbindet mehrere im Object Mode selektierte Mesh-

Tastenkürzel	Kategorie	Ausführliche Bedeutung & Funktion
	ng	Objekte zu einem einzigen gemeinsamen Objekt.

5. Animation & Zeitleiste

Tastenkürzel	Kategorie	Ausführliche Bedeutung & Funktion
Leertaste	Animation	Startet und stoppt standardmäßig die Wiedergabe in der Timeline (kann in den Einstellungen auch auf Werkzeugsuche gestellt werden).
I (Insert Keyframe)	Animation	Öffnet das Menü zum Einfügen eines Keyframes für die aktuell markierten Eigenschaften (z. B. Location, Rotation, Scale).
Alt + I	Animation	Delete Keyframe: Entfernt vorhandene Keyframes von den selektierten Kanälen.
Shift + Rechtsklick	Animation	Verschiebt den zeitlichen Abspielkopf (Timeline-Cursor) direkt an eine bestimmte Frame-Position.