

Blender:

Orientierung:

grün (y) -> Fahrtrichtung

Ansicht:

View: Umstellen zwischen ‚Ortho‘ und ‚Persp‘ möglich

Arbeitsbefehle:

Shift + D	->	duplizieren
Alt + D	->	duplizieren mit Eigenschaften
F	->	Faces/Vertexe verbinden (zu einer Fläche)
E	->	extrude -> Fläche heraus oder hinein schieben (auch mit x, y, z)
Strg + B	->	‚Bevel‘-Modus (Kanten abrunden)
Strg + J	->	Verbinden
P	->	Objekt separieren (zu eigenem Objekt)
Strg + R	->	cut (Teilen)
Strg + M	->	spiegeln um (x,y oder z)
Shift + S	->	Cursor to selected (-> 3D-Cursor an ‚face‘) (Pivot-Punkt plazieren)
Strg + Z	->	undo

Menue aufrufen:

W	->	z.B. für ‚Flip Normals‘, oder ‚Remove Doubles‘
U	->	für UV-Mapping

Einblenden/Ausbilden

Shift +H	->	nicht markierten Körper ausblenden
H	->	markierte Faces ausblenden
Alt + H	->	einblenden
B	->	Box selected (Objekte in Box werden ausgewählt)

Objekt biegen:

E für extrude, dann R für rotate und Achse eingeben, anschließend Winkel eingeben

UV-Mapping (Arbeitsfläche):

G	->	verschieben (mit Maus oder Richtungstasten)
S	->	skalieren (für Richtung x bzw y anhängen)
L	->	‚Face‘ aktivieren

R -> ,rotate'
C -> Kreis zum Auswählen

Shift-Taste und Punkt anklicken -> Vertex aktivieren

Vorhandenes Objekt laden:

Object-mode

File -> Append

Blender-Objekt laden (darauf achten, dass das Object auch ausgewählt ist)

Objekt markieren

Vertex-Gruppe anlegen:

Strg + G -> eine Gruppe anlegen

Baum erstellen:

Shift+A -> dann unter „curve“

Links im Menü-Feld unter „Sapling Add Tree“ unter „Geometry“ Haken bei „Bevel“ setzen

Abschluss-Arbeiten:

Strg + A -> Rotation & Scale

Object-Tools -> Origin Geometry

Ambient Occlusion:

- 1: Edit Mode -> mit ‚A‘ alles Auswählen (‚UV/Image Editor‘)
- 2: Im ‚UV/Image Editor‘ unten auf Button ‚X‘ klicken -> damit alte Auswahl entfernen
- 3: Im ‚UV/Image Editor‘ unten auf Button ‚new‘ klicken, neue Textur in Größe der Original-Textur anlegen
- 4: Bei ‚Properties‘ (oben rechts) den Button ‚World‘ anklicken
- 5: Dann darunter im Kasten „Ambient Occlusion“ einen Haken setzen
- 6: Folgende Einstellungen kontrollieren:
Factor -> 0.4
Energy -> 1.2
Distance -> 0.4 (für 400 Meter)
- 7: Button „Kamera“ anklicken
Weiter unten „Bake“