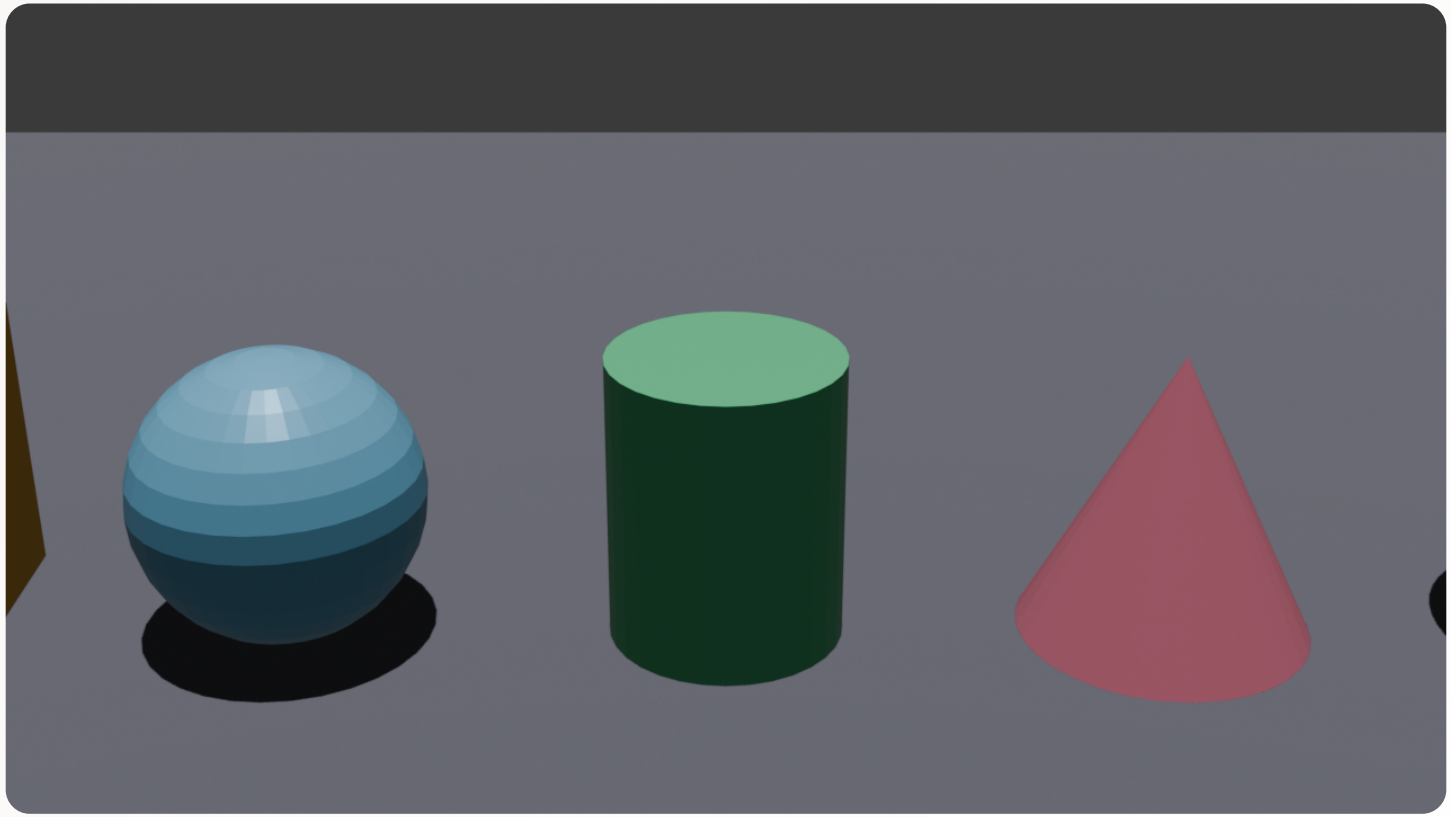
Objekte & Grundkörper

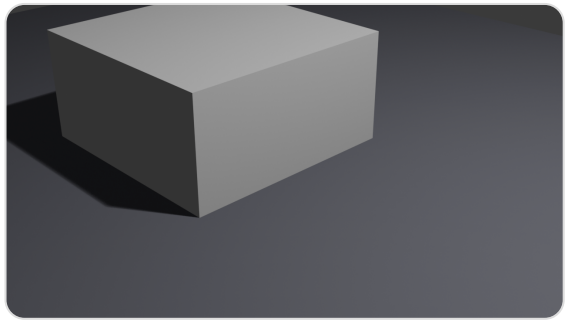
Grundlagen · 30 Minuten · Blender 5.1



Was du lernst

- Objekte auswählen, hinzufügen und löschen
- Grundkörper kennenlernen (Cube, Sphere, Cylinder, ...)
- Objekte duplizieren
- Den 3D-Cursor verstehen

Objekte auswählen



AKTION	EINGABE
Objekt auswählen	Linksklick
Zur Auswahl hinzufügen	Shift + Linksklick
Alles auswählen	A
Auswahl aufheben	Alt + A
Box-Auswahl	B, dann Bereich aufziehen

Ein ausgewähltes Objekt hat einen **orangenen Umriss**.

Das zuletzt ausgewählte Objekt ist das **aktive Objekt** (hellerer Rand).

Objekte hinzufügen

Über das Menü

Add → Mesh → (Grundkörper wählen)

Per Shortcut

Shift + A öffnet das Add-Menü direkt.

Verfügbare Grundkörper (Mesh)

OBJEKT	BESCHREIBUNG	TYPISCHE VERWENDUNG
Plane	Flache Ebene	Boden, Wände, Tischplatten
Cube	Würfel	Gebäude, Möbel, Kisten

OBJEKT	BESCHREIBUNG	TYPISCHE VERWENDUNG
Circle	Kreis (nur Kanten)	Basis für Rohre, Räder
UV Sphere	Kugel	Planeten, Bälle, Köpfe
Ico Sphere	Kugel aus Dreiecken	Low-Poly Stile, Geodätische Formen
Cylinder	Zylinder	Säulen, Rohre, Beine
Cone	Kegel	Dächer, Spitzen, Trichter
Torus	Donut-Form	Ringe, Reifen, Donuts

Das Anpassungsfenster (F9)

Direkt nach dem Hinzufügen erscheint unten links ein kleines Fenster.

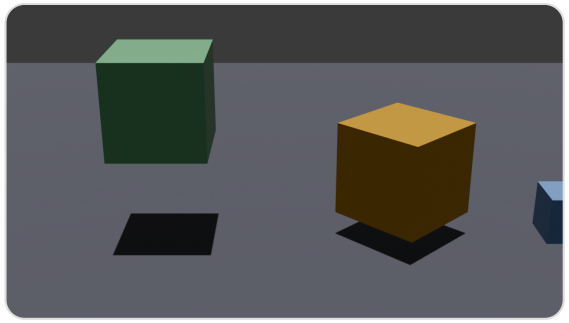
Hier können Sie das Objekt noch anpassen:

- **Segments/Vertices:** Wie rund soll die Kugel sein?
- **Radius/Size:** Wie groß?
- **Location:** Wo genau?

Wichtig: Sobald Sie etwas anderes tun, verschwindet dieses Fenster!

Danach können die Erstellungsparameter nicht mehr geändert werden.

Objekte duplizieren und löschen



AKTION	SHORTCUT
Duplizieren	Shift + D (danach direkt bewegen)
Löschen	X oder Delete → Bestätigen
Rückgängig	Strg + Z
Wiederherstellen	Strg + Shift + Z

Linked Duplicate

Alt + D erstellt eine verknüpfte Kopie. Änderungen an einem Objekt

wirken sich auf alle verknüpften Kopien aus — spart Speicher und Arbeit.

Der 3D-Cursor

Das rote-weiße Fadenkreuz in der Szene ist der **3D-Cursor**.

Neue Objekte werden an seiner Position erstellt.

AKTION	EINGABE
3D-Cursor setzen	Shift + Rechtsklick
Cursor zum Ursprung	Shift + S → Cursor to World Origin
Cursor zu Auswahl	Shift + S → Cursor to Selected

> **Tipp:** Wenn neue Objekte an seltsamen Stellen erscheinen,

> setzen Sie den Cursor mit **Shift+S → Cursor to World Origin** zurück.

Übung: Erste Szene aus Grundkörpern

Erstellen Sie eine kleine Stadtszene:

Schritt 1: Boden

1. Standardwürfel löschen (X)
2. **Shift+A → Mesh → Plane** hinzufügen
3. **S, 10, Enter** — groß skalieren

Schritt 2: Gebäude

1. **Shift+A → Mesh → Cube**

2. **S, Z, 3, Enter** — in die Höhe strecken
3. **G, Z, 3, Enter** — nach oben setzen (damit er auf dem Boden steht)
4. **Shift+D** — duplizieren und daneben setzen
5. Zweites Gebäude anders skalieren (**S, Z, 2** oder **S, X, 1.5**)
6. Wiederholen für 3–5 Gebäude

Schritt 3: Details

1. **Shift+A → Mesh → Cylinder** — Turm/Schornstein
2. **Shift+A → Mesh → Cone** — Dach auf ein Gebäude
3. **Shift+A → Mesh → UV Sphere** — Baum-Krone
4. Kleinen Zylinder als Baumstamm

Schritt 4: Speichern

1. **Strg+S** → Dateiname: `meine_erste_szene.blend`

Blender 5.0 | Modul: Objekte & Grundkörper | 2026