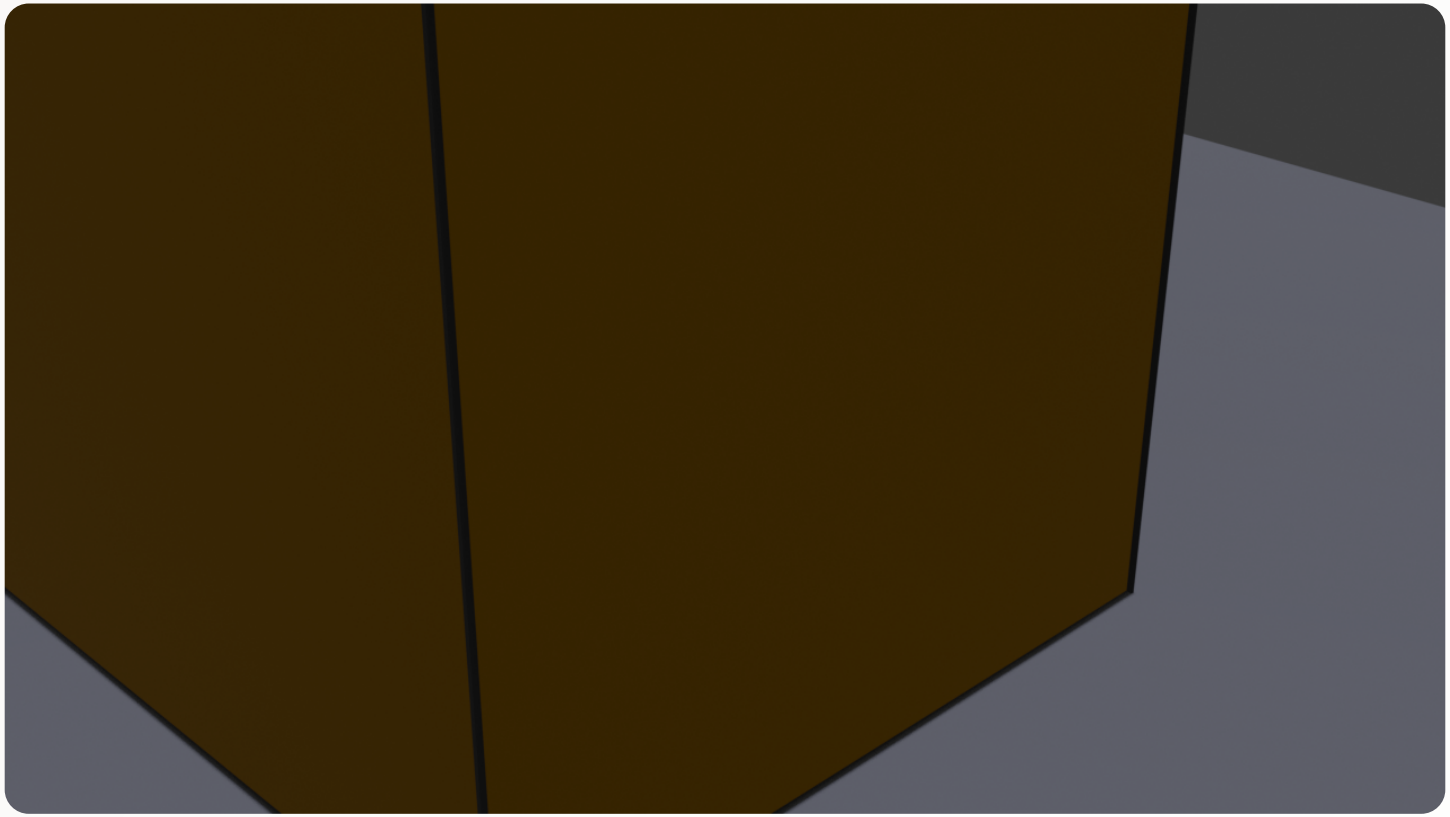
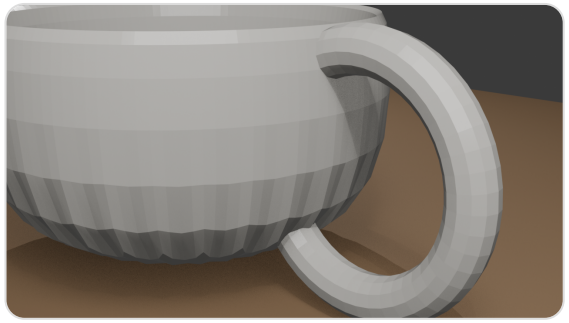
Edit Mode Grundlagen

Modellieren · 30 Minuten · Blender 5.1

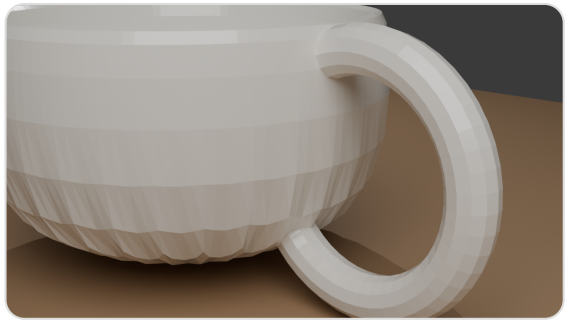


Was du lernst



- Zwischen Object Mode und Edit Mode wechseln
- Vertices, Edges und Faces verstehen
- Elemente im Edit Mode auswählen

Object Mode vs. Edit Mode



Bisher haben wir im **Object Mode** gearbeitet — ganze Objekte verschoben, gedreht und skaliert. Um die Form eines Objekts zu verändern, brauchen wir den **Edit Mode**.

MODUS	WAS SIE TUN KÖNNEN
Object Mode	Ganze Objekte bewegen, drehen, skalieren
Edit Mode	Die Geometrie eines Objekts verändern (Punkte, Kanten, Flächen)

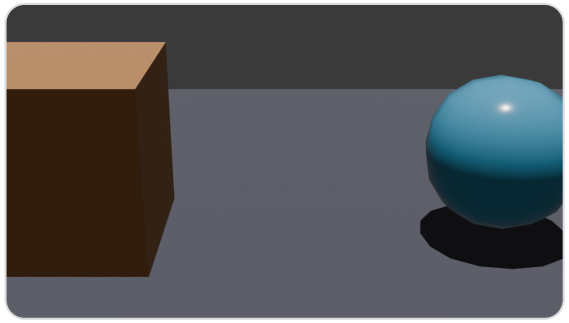
Umschalten

EINGABE	AKTION
Tab	Zwischen Object Mode und Edit Mode wechseln
Strg+Tab	Modus-Menü öffnen (Object, Edit, Sculpt...)

Wichtig: Im Edit Mode bearbeiten Sie nur das ausgewählte Objekt.

Um ein anderes Objekt zu bearbeiten, wechseln Sie zurück in den Object Mode.

Die drei Auswahlmodi



Im Edit Mode können Sie drei verschiedene Elemente auswählen:

MODUS	SHORTCUT	BESCHREIBUNG
Vertex (Punkt)	1	Einzelne Eckpunkte
Edge (Kante)	2	Verbindungen zwischen Punkten
Face (Fläche)	3	Ausgefüllte Flächen

Umschalten: Die Buttons **1, 2, 3** oben links im Header (oder Zahlentasten).

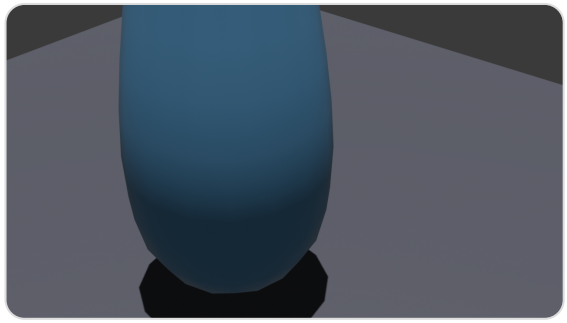
Auswahl im Edit Mode

AKTION	EINGABE
Element auswählen	Linksklick
Zur Auswahl hinzufügen	Shift + Linksklick
Alles auswählen	A
Auswahl aufheben	Alt + A
Verknüpfte Elemente	Strg + L (alles was zusammenhängt)
Loop-Auswahl	Alt + Linksklick auf eine Kante
Ring-Auswahl	Strg + Alt + Linksklick

Loop-Auswahl ist extrem nützlich: Alt+Klick auf eine horizontale Kante

wählt den ganzen Ring aus. Probieren Sie es an einem Zylinder!

Übung: Edit Mode erkunden



1. Cube auswählen → **Tab** → Edit Mode
2. Zwischen Vertex (1), Edge (2) und Face (3) wechseln
3. Einzelne Elemente anklicken und beobachten
4. **Alt+Klick** auf eine Kante → Loop-Auswahl testen
5. **A** → alles auswählen, **Alt+A** → Auswahl aufheben

6 Zurück in Object Mode: **Tab**
