

# Cinema 4D – Modeling-Shortcuts

Werksvorgaben · alle Kürzel sind frei editierbar (Voreinstellungen → Befehle / Command-Manager) · Fokus: Modeling für 3D-Druck

## Wichtig zu Cinema 4D:

Die meisten Modeling-Werkzeuge (Extrude, Bevel, Messer, Brücke, Weld ...) haben WERKSEITIG KEINE Taste — sie liegen im Menü, M bzw. im Rechtsklick-Kontextmenü. Profi-Tipp: leg dir dafür eigene Tasten fest — das beschleunigt das Modellieren enorm.

### Komponenten & Objekt

Grundobjekt → Polygon (editierbar) **C**

Komponenten-Modus umschalten **selbst belegen**

### Selektion

Live-Selektion **9**

Rechteck-Selektion **0**

Lasso-/Freihand-Selektion **8**

Alles selektieren **Strg+A**

Selektion aufheben **Strg+Umsch+A**

Zur Selektion hinzufügen **Umsch+Klick**

Von Selektion abziehen **Strg+Klick**

### Transformieren

Verschieben **E**

Skalieren **T**

Drehen **R**

Zum Werkzeug zurück **Leertaste**

### Allgemein

Rückgängig **Strg+Z**

Wiederherstellen **Strg+Y**

Kopieren **Strg+C**

Einfügen **Strg+V**

Duplizieren (ziehen) **Strg+Ziehen**

### Modeling-Werkzeuge — kein Standard-Kürzel (selbst belegen!)

Extrudieren **selbst belegen**

Innen Extrudieren **selbst belegen**

Abschrägen (Bevel) **selbst belegen**

Messer / Loop Cut **selbst belegen**

Slide (Kante gleiten) **selbst belegen**

Brücke (Bridge) **selbst belegen**

Verschweißen (Weld) **selbst belegen**

Optimieren (doppelte Punkte) **selbst belegen**