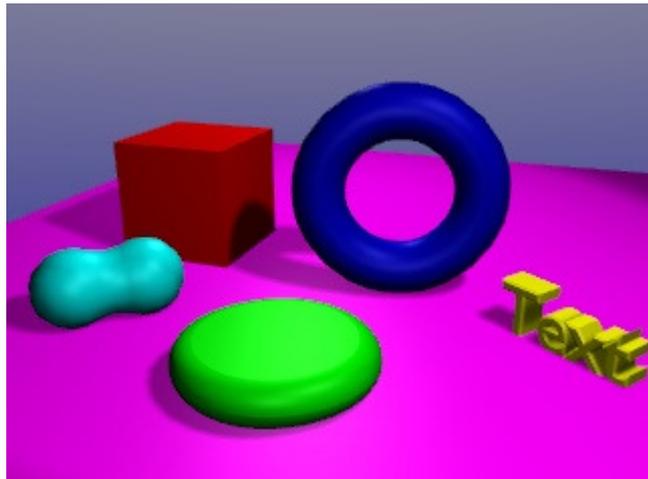


Einführung

Wenn ihr schon eine Weile geblendert habt, habt ihr vielleicht auch schon folgendes Problem gehabt: ihr arbeitet an dieser coolen Animation, würdet aber gerne das Modell verwenden, das ihr vor drei Wochen gebastelt habt. Ihr habt ein ganzes Wochenende damit verbracht, es genau richtig hinzubekommen, und jetzt wollt ihr es verwenden, ohne es wieder ganz neu zu modellieren. Hier ist eine kleine Anleitung zum **Anhängen aus anderen .blend Dateien**.

Um diese Funktion zu nutzen, braucht ihr natürlich mindestens zwei .blend Dateien: eine, an die ihr anhängen wollt und eine von der ihr anhängen wollt 😊. Ladet meine Beispieldatei runter, startet Blender und ladet die Datei mit **F1**. Ihr werdet ein paar Objekte verschiedenen Typs sehen: mesh, Kurve, Oberfläche, Text und Metaball, alle mit verschiedenen Materialien.

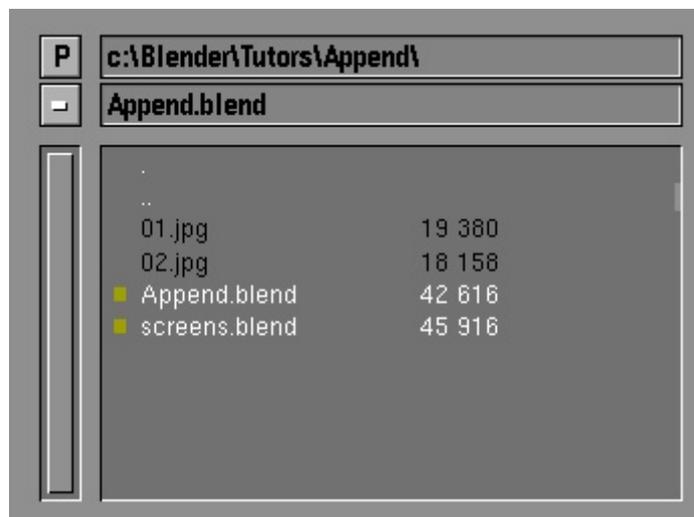
Download: [Append.zip](#)



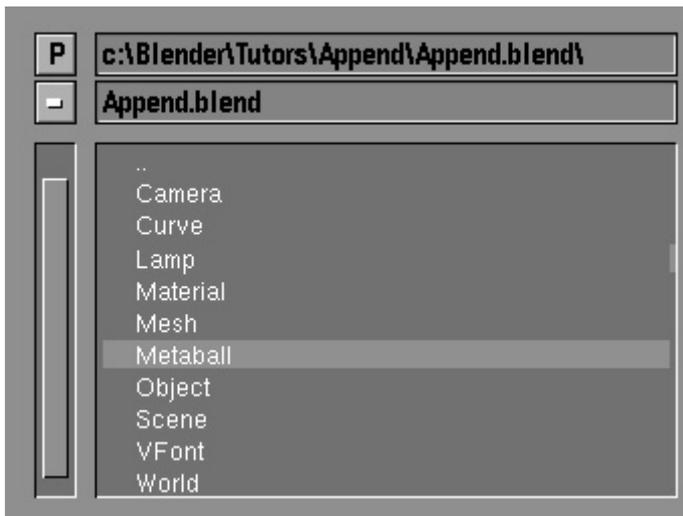
Mehrere fröhlich bunte Objekte!

Importiert es!

Das ist die Datei, aus der wir etwas übernehmen. Jetzt drückt **Ctrl X** und bestätigt, um Blender zurückzusetzen und löscht dann die Standardfläche. Von dieser Szene gehen wir aus. Ok! Legen wir los. Drückt **Shift F1** und navigiert zur Beispieldatei. Ihr werdet sehen, dass alle .blend Dateien in weiß angezeigt werden.



.blend Dateien sind jetzt weiß



in einer .blend Datei...

den EditButtons zuweisen ("Me:") und das Objekt kann verschoben werden. Der EditMode geht dann aber nicht.]

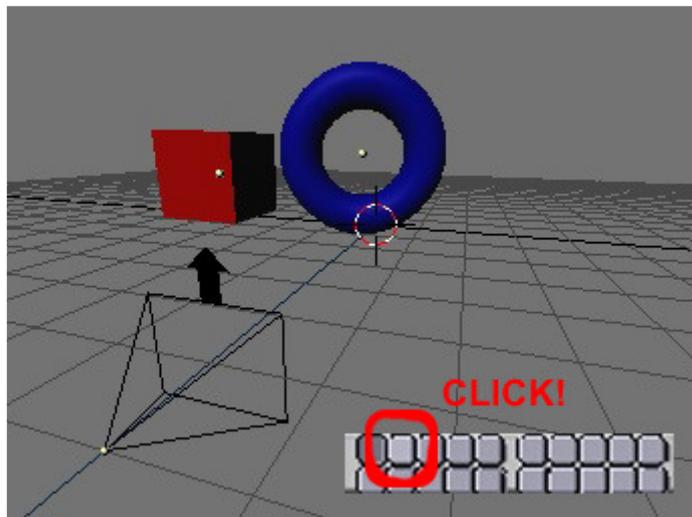
Wenn ihr die .blend Datei anklickt, werdet ihr sehen, dass ihr die Datei durchsuchen könnt, als wäre sie ein Verzeichnis. So könnt ihr die gesamte Dateistruktur sehen! Wenn ihr Modelle importieren wollt, müsst ihr unter "Object" schauen. Findet den Donut (er heißt "SurfDonut") und mittelnklickt darauf ...hey presto!

[Man kann am unteren Rand noch wählen zwischen "Append" und "Link", mit append wird das Objekt kopiert und ist unabhängig von der anderen Datei, mit link nur verknüpft, d.h. die andere Datei darf nicht verschoben werden. Allerdings kann man gelinkte Objekte nicht mal bewegen. Trick: einfach ein eigenes Objekt erzeugen und aus der Datei ein "Mesh" importieren, in

In komplexen .blend Dateien mit vielen Objekten ist es wichtig, euren Objekten sinnvolle Namen zu geben! Es ist unmöglich, ein Objekt zu finden, wenn alle eure Objekte Plane.001, Plane.002, ..., Plane.321 heißen 😊. Ihr könnt den Namen ändern mit einem klick auf den "Ob:" Button in den EditButtons .

Mehrere Objekte auf einmal

Ihr könnt auch mehr als ein Objekt auf einmal importieren, deshalb tun wir das jetzt. Drückt wieder **Shift F1**, ihr solltet noch im Objekt-"Verzeichnis" der Beispieldatei sein. Rechtsklickt jetzt auf "Cube" und "CurveCircle" (sie werden mit lila hervorgehoben) und drückt Enter. Ihr solltet den Würfel sehen, aber komischerweise nicht das "CurveCircle" Objekt...



Wo ist dieser CurveCircle??

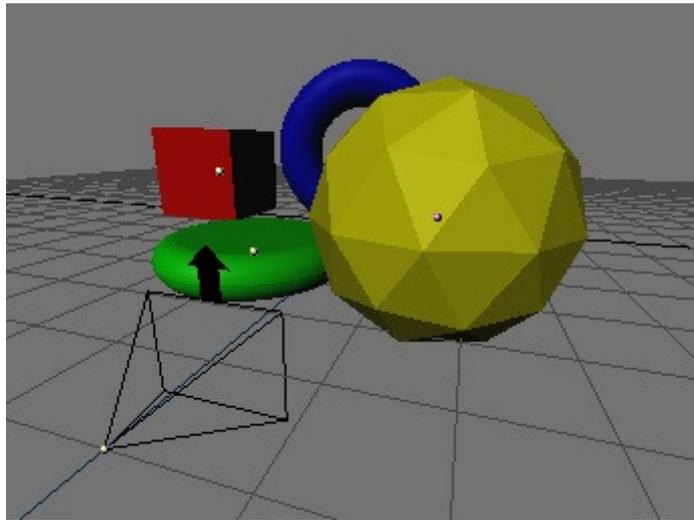
Es ist wichtig zu wissen, dass Blender alles von einem Objekt übernimmt, auch seine Position und auf welcher Ebene es ist. Wenn ihr die Beispieldatei genau angeschaut habt, habt ihr gemerkt, dass sich der "CurveCircle" auf Ebene 2 befindet! Drückt deshalb **Shift 2** oder klickt den Button für Ebene 2 in der Titelleiste des 3d Fensters, um diese Ebene zu aktivieren. Wie ihr sehen könnt, hat Blender den "CurveCircle" importiert!

Wenn ihr Objekte mit einer Parenting-Hierarchie importieren wollt, müsst ihr sie alle auf einmal importieren. Die child-parent Verwandtschaft geht verloren, wenn ihr sie einzeln importiert! [haben wir eigentlich schon gelernt, was parent ist?]

Materialien

Auf diese Art könnt ihr jedes Objekt aus einer anderen Datei importieren, aber ihr könnt auch Materialien und Texturen importieren! [und alles andere] Als letzte Übung werde ich euch zeigen, wie man ein Material importiert.

Erzeugt ein neues Objekt (Ich habe eine "Icosphere" genommen) und bewegt es irgendwohin, wo ihr es gut sehen könnt. Ich will, dass die Icosphere die gelbe Farbe von dem Text in der Beispieldatei hat. Drückt **Shift F1** und klickt auf '.' um in der Datenstruktur eine Ebene höher zu gelangen. Jetzt klickt "Material" und  klickt auf "yellow" (jetzt seid ihr froh, dass ich die Materialien benannt habe?). Nichts scheint sich geändert zu haben, aber drückt mal **F5** um zu den MaterialButtons  zu gehen, wählt die Icosphere, klickt den '-' Button an und wählt das "yellow"-Material, dass wir gerade importiert haben (es sollte eine 0 davor stehen, weil es noch nicht von einem Objekt verwendet wird).



Die Kugel ist gelb! Yay!

Das war alles. Jetzt wisst ihr, wie man Objekte oder Materialien aus alten Projekten importiert!

Ich hoffe, ihr werdet damit Spaß haben,

Zycho