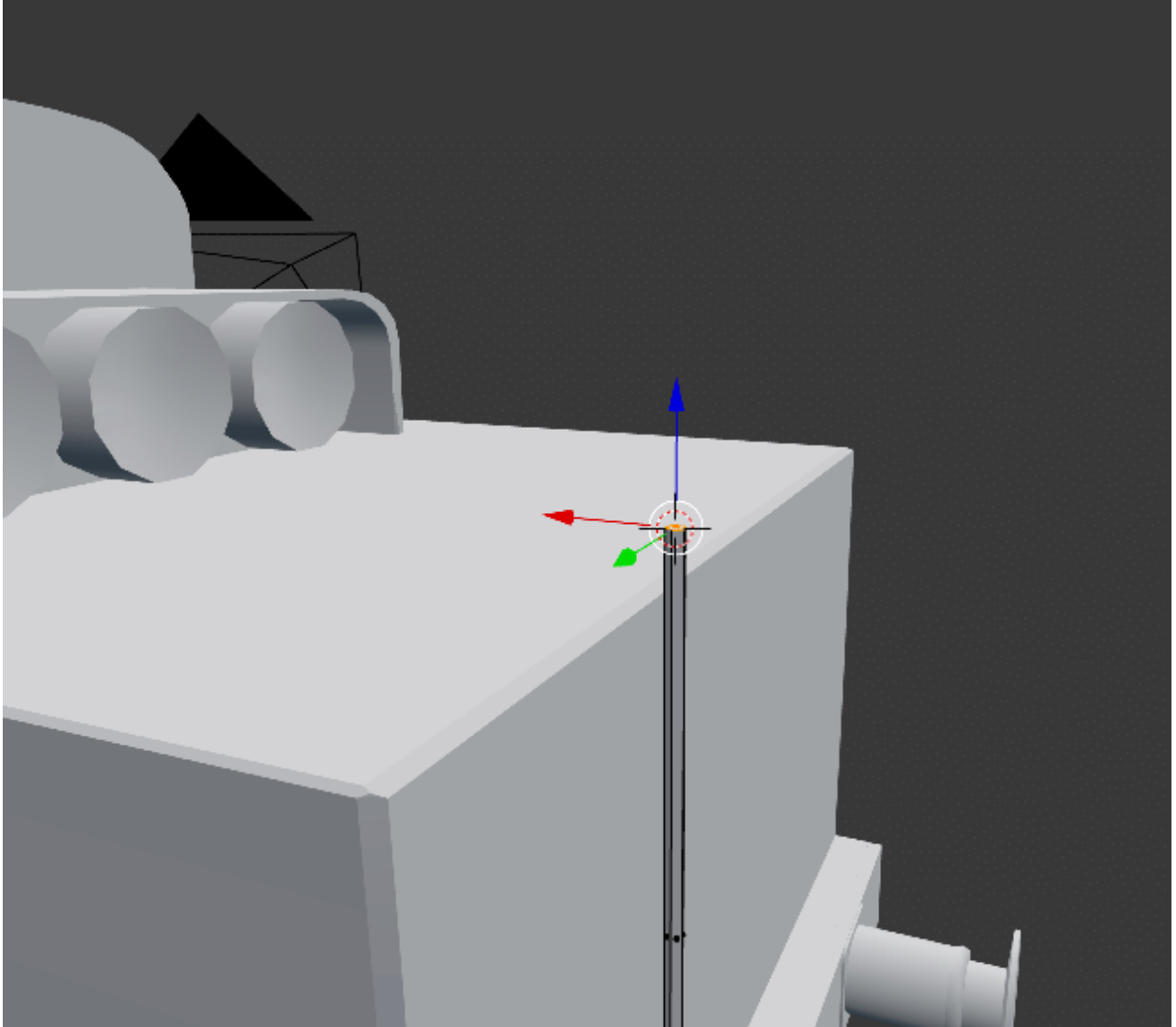
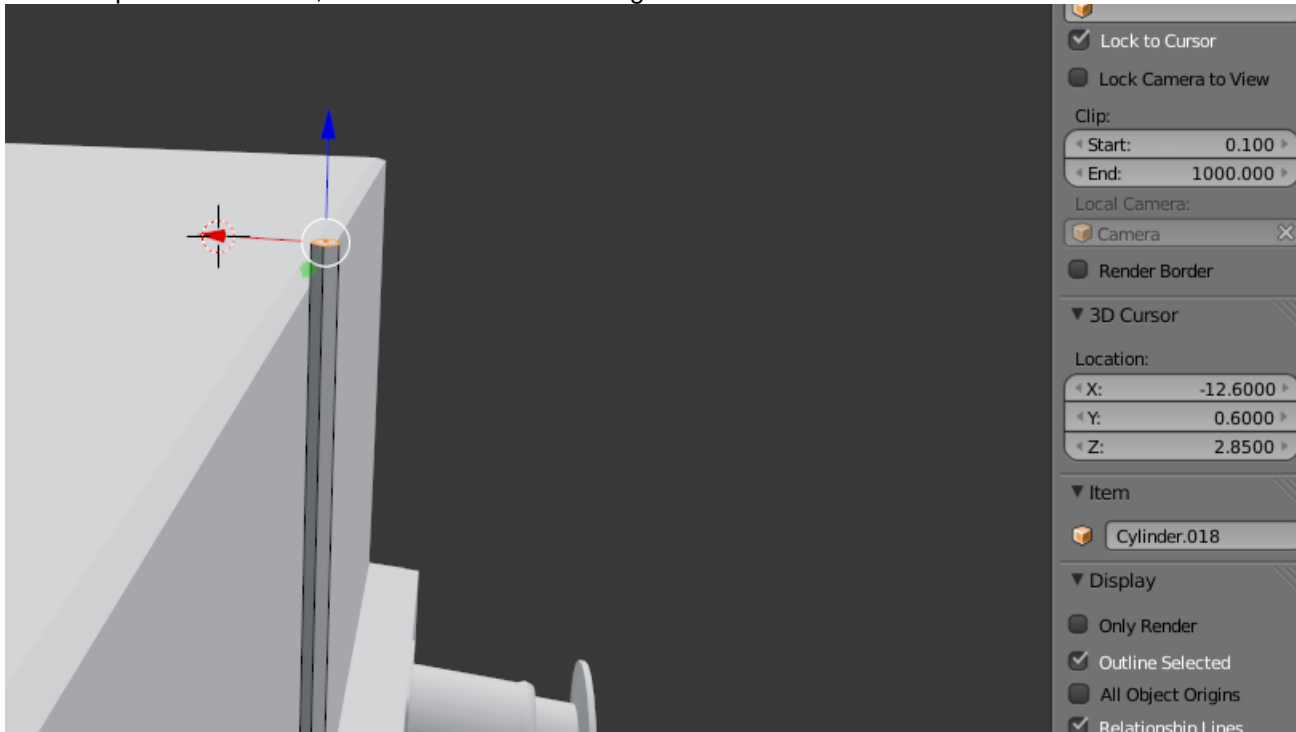


## Rundungen modellieren Teil 1.2 Editmode

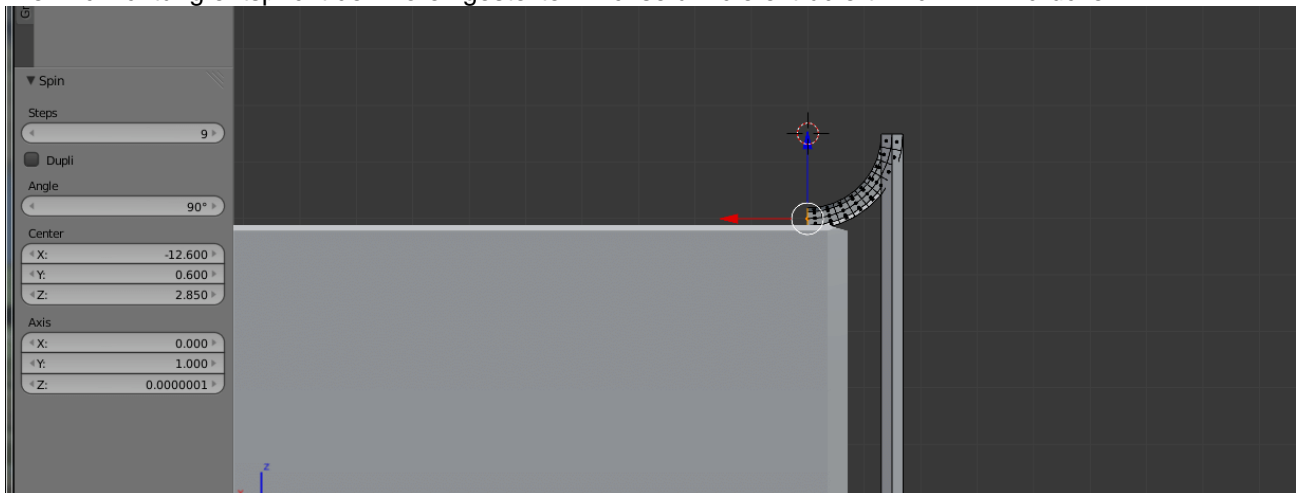
•  
Selektieren des Face das extrudiert werden soll.



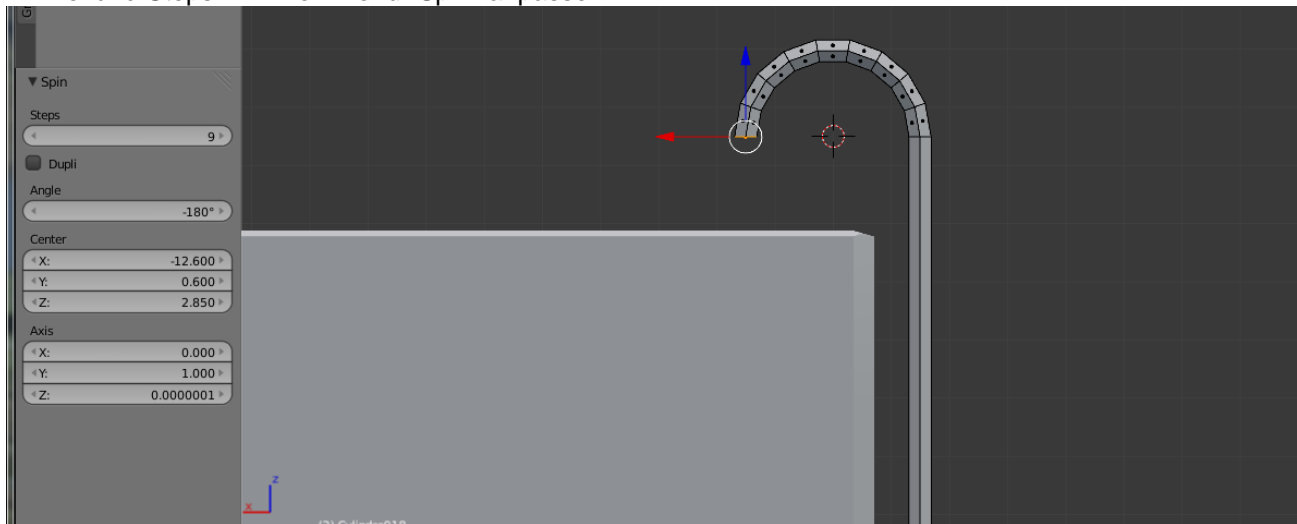
den Drehpunkt auswählen, dazu den 3d Cursor verlagern.



Die Blickrichtung entspricht der "voreingestellten" Achse um die extrudiert wird. ALT+r drücken



Winkel und Steps im linken Menü "Spin" anpasse.



•