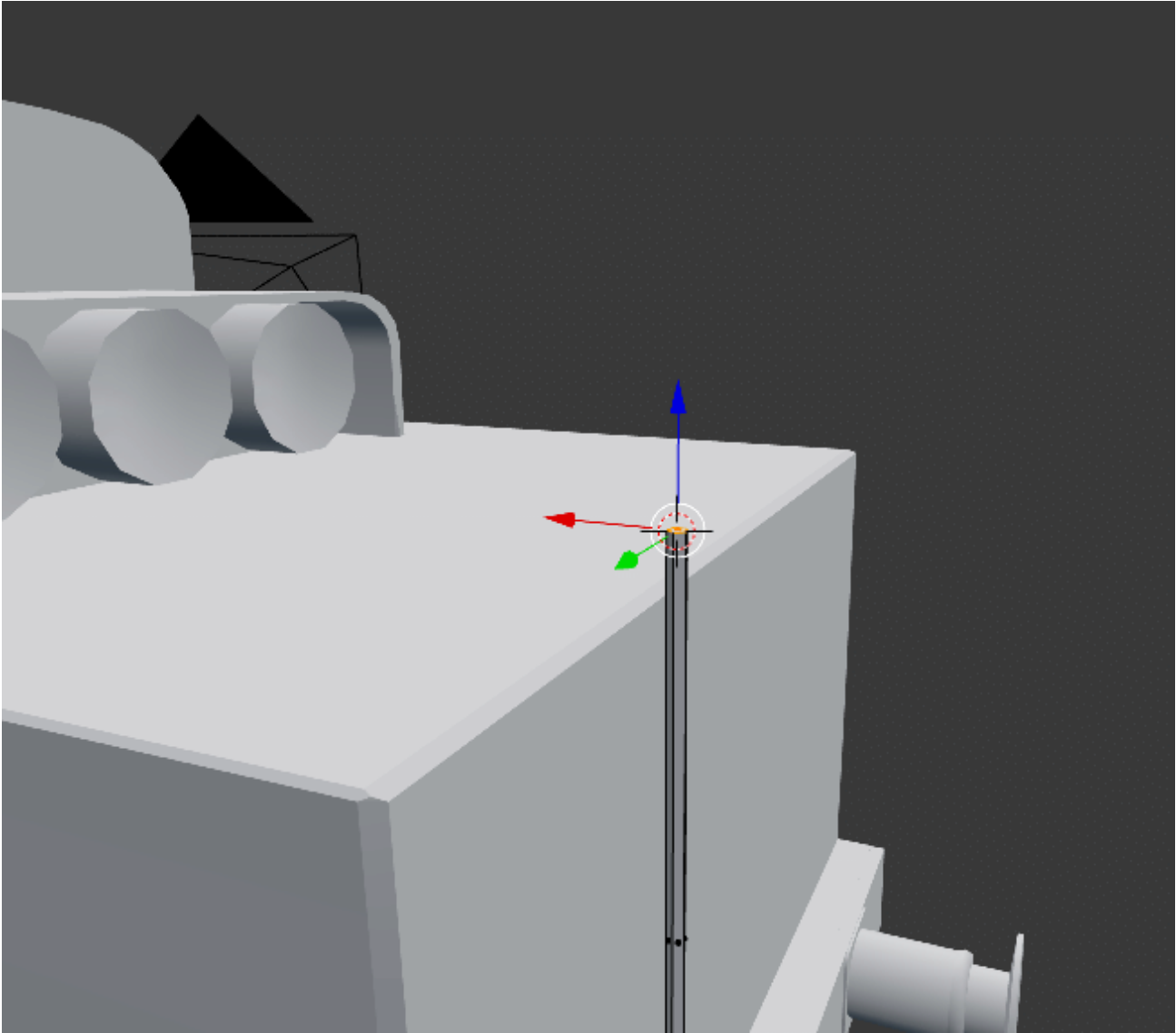
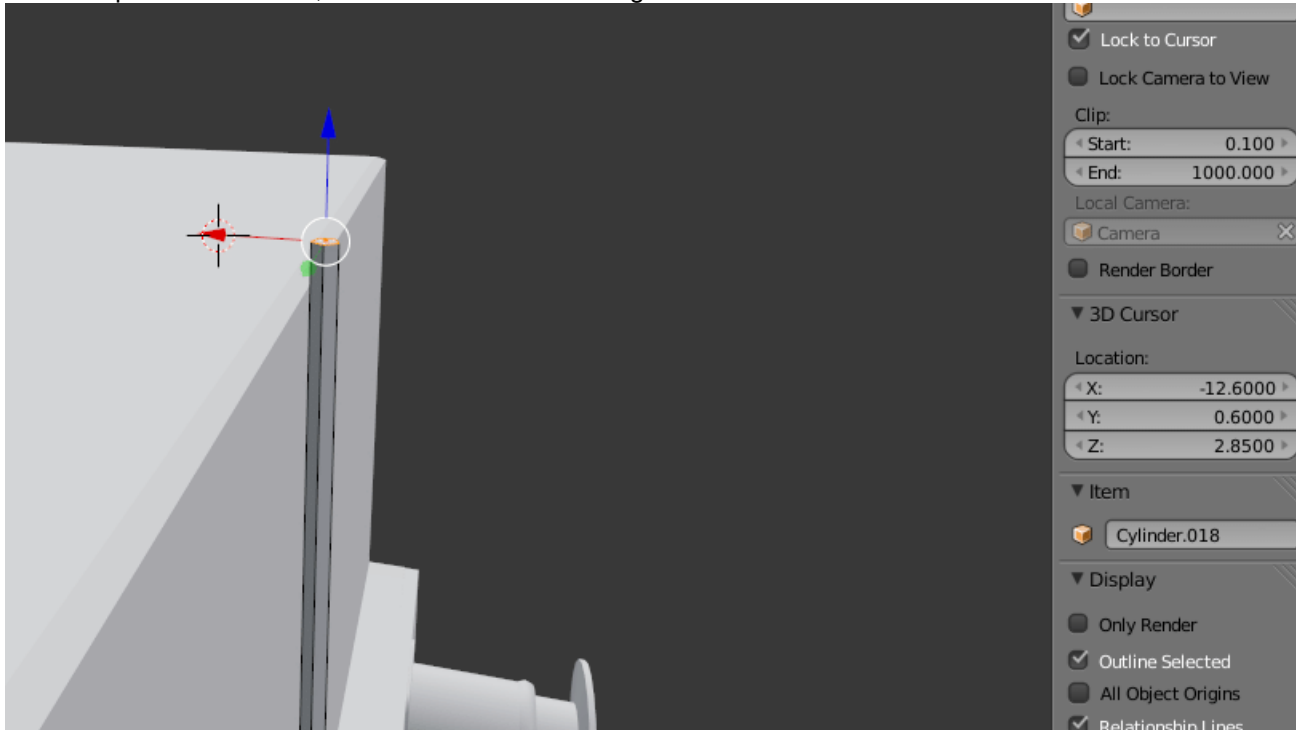


Rundungen modellieren Teil 1.2 Editmode

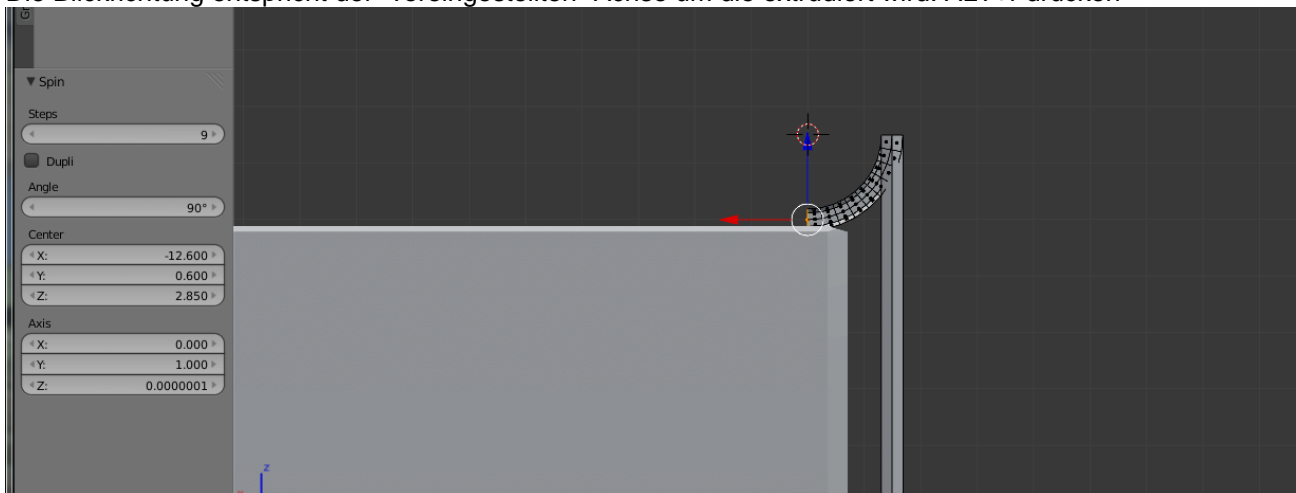
Selektieren des Face das extrudiert werden soll.



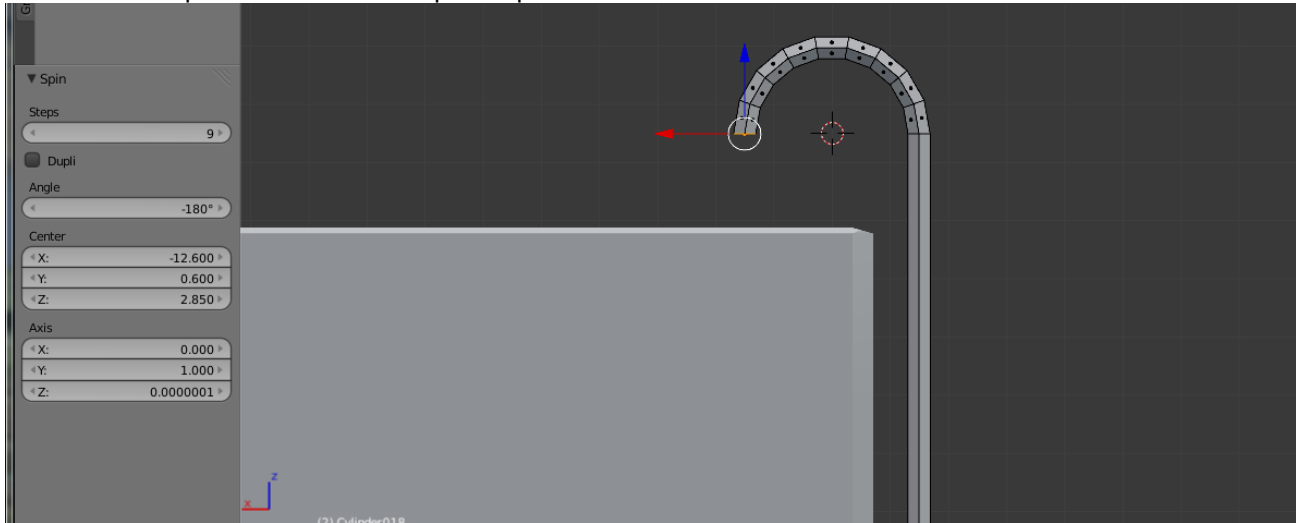
den Drehpunkt auswählen, dazu den 3d Cursor verlagern.



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



Winkel und Steps im linken Menü "Spin" anpasse.



•