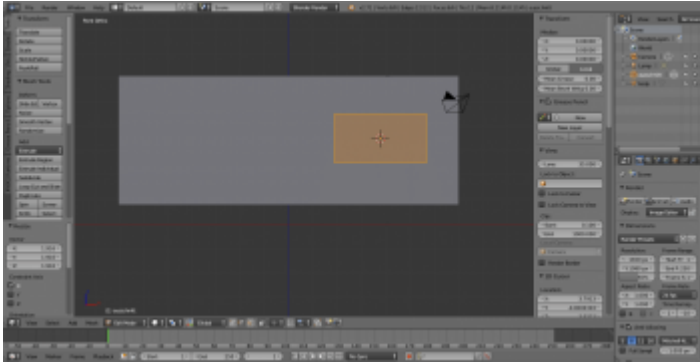
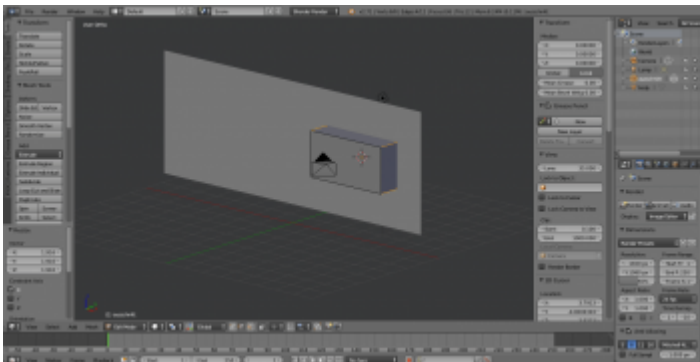


# Fenster ausschneiden

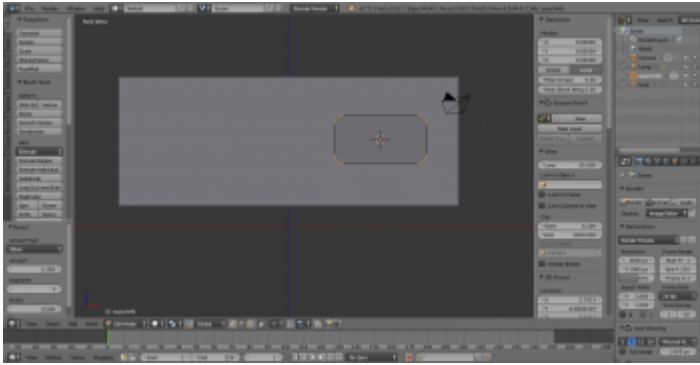
Am Anfang hat man z.B. eine Seitenwand. Dann fügt man als neue Objekt (obj.) einen Würfel hinzu und verformt diesen im edit-Modus zu einem Quader, welcher die Höhe und Breite des zukünftigen Fensters (laut z.B. technischer Zeichnung) aufweist.



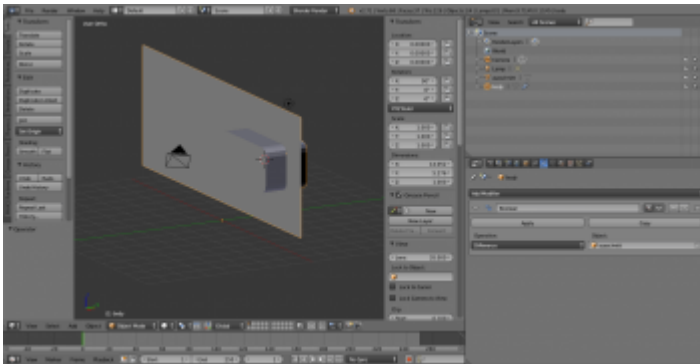
Dann markiert man die Kanten (edges) des Quaders, welcher abgerundet werden soll:



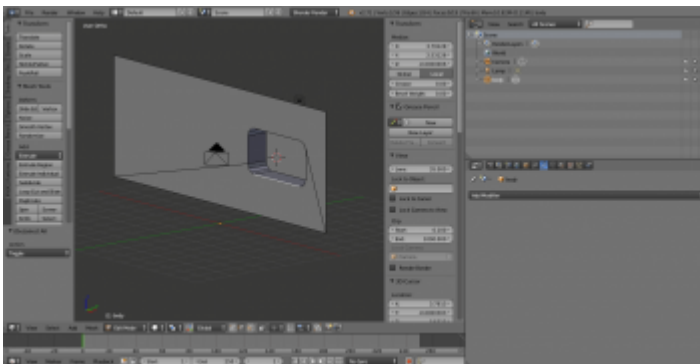
Dann Shortcut strb-b (bevel): mit dem Ziehen der Maus verändert ihr den Radius, mit dem Mousrad die Anzahl der Unterteilung.



Dann markiert man das Body-mesh, sucht den Boolean Modifier (Operation: Difference; Object: "Ausschnitt"; Apply) und wendet diesen an.



Fertig:



Jetzt hat man einen exakten Ausschnitt laut Vorlage!