Rundungen modellieren Teil 1 Editmode

Um ein Mesh mit Rundungen zu versehen gibt es in Blender mehrere Wege, der markanteste Unterschied ist ob man dabei das Mesh direkt im Editmode verändert, oder Rundungen mittels eines Modifiers erzeugt, welcher ja zunächst das Mesh unversehrt lässt.

Wege im Edit mode:

- Bevel -> Tastenkürzel Strg+b rundet alle ausgewählten edges ab. Über das Mausrad wird die Anzahl der Segmente variiert und über die Position der Maus die "Tiefe" der Rundung
- Extrudieren mit Rundung -> mittels Alt+r lässt sich eine Rundung extrudieren. Standardmäßig ist dabei der 3d Cursor der Rotationspunkt und line of view Rotationsachse. Lässt sich aber im Menü auch abändern
- verschieben von Edges/Faces mit proportional Editing -> mit g lassen sich faces/edges/vertices im Raum verschieben, proportional editing erlaubt es benachbarte f.e.v. mit zu verschieben, je nach eingestellter Form ergibt sich ein anderes Bild. Der Bereich um den ausgewählten f.e.v. wird durch das scrollrad manipuliert.