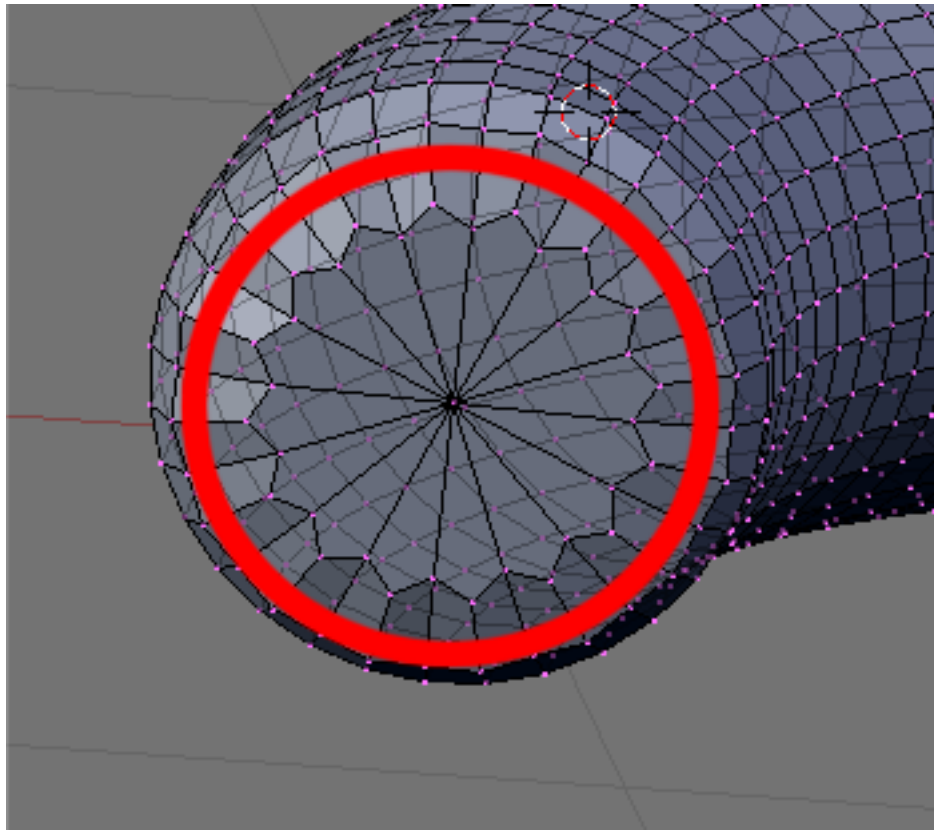
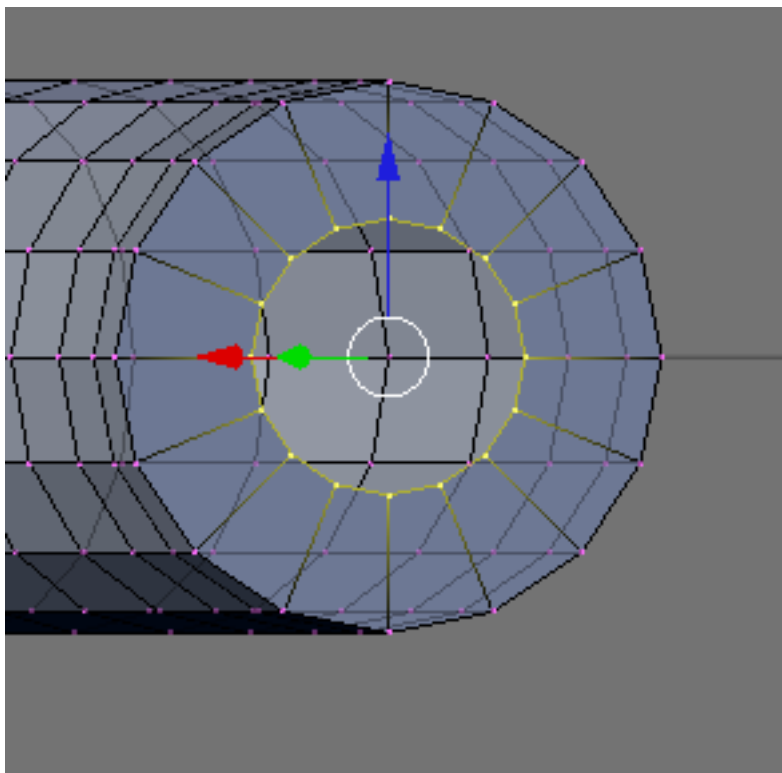


Catmull-Clark ist trianguliert ein Mesh beim Shoothing und verzerrt dadurch Kreisflächen zu so etwas:



Verhindern kann man das nur, wenn man eine Cap mit mindestens 2 Segmenten macht:

Also Extrude->Region->->Enter, Dann S->0.5->Enter  
Das sieht dann so aus:



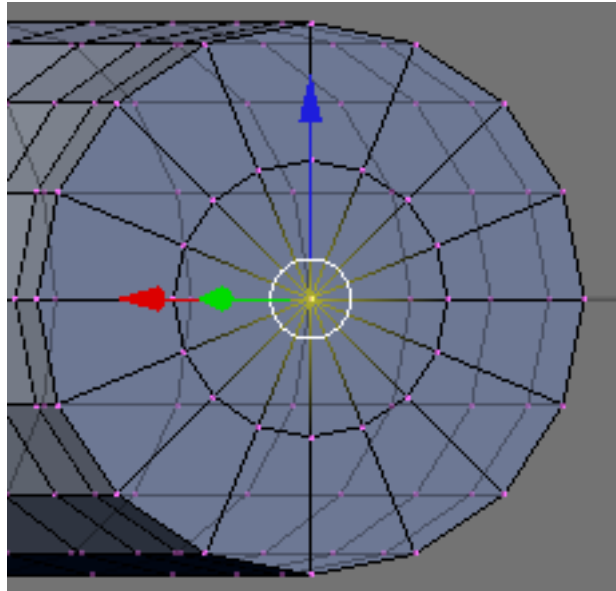
Danach Nochmal:

Extrude->Region->Enter

Dann : Alt+M → At Center → Enter

Das Alt+M entfernt gleich die 31 überflüssigen Vertices ;)

Das sieht dann so aus:



Jetzt kannst Du Dein Multires ohne Kronkorken hinzufügen ;)

