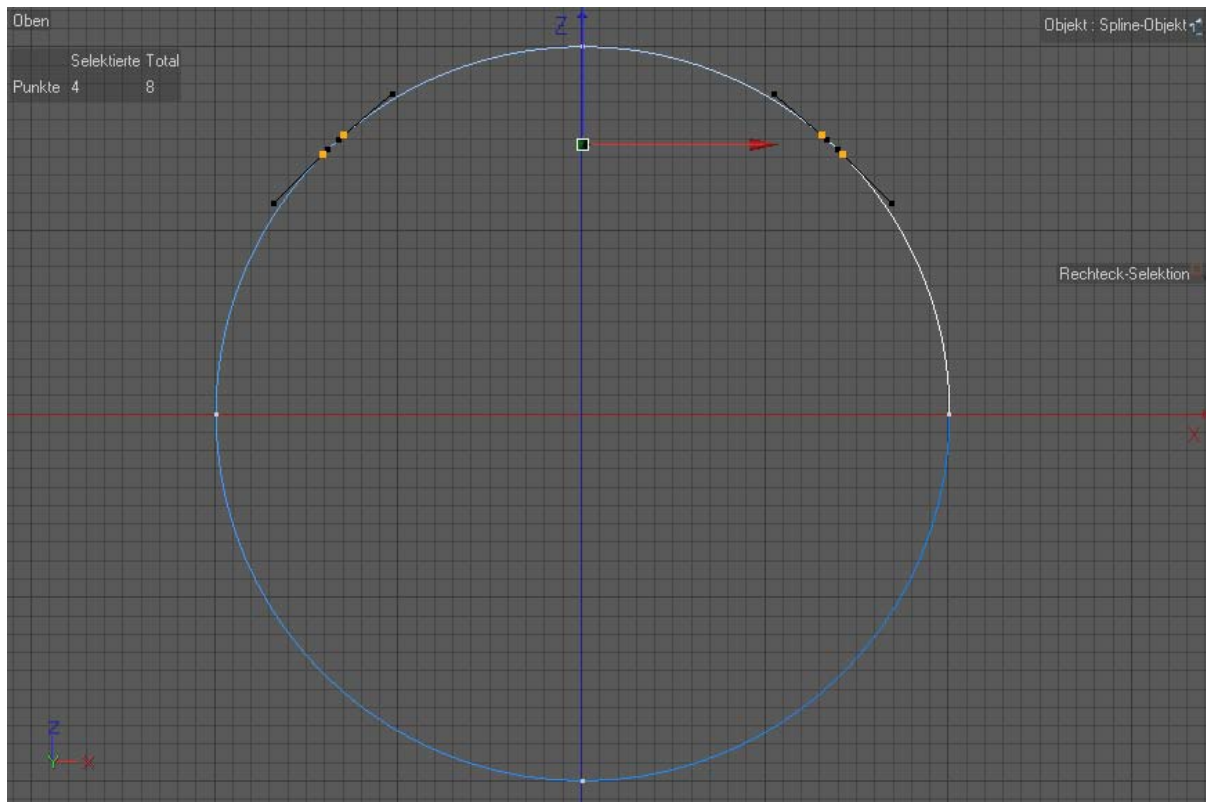
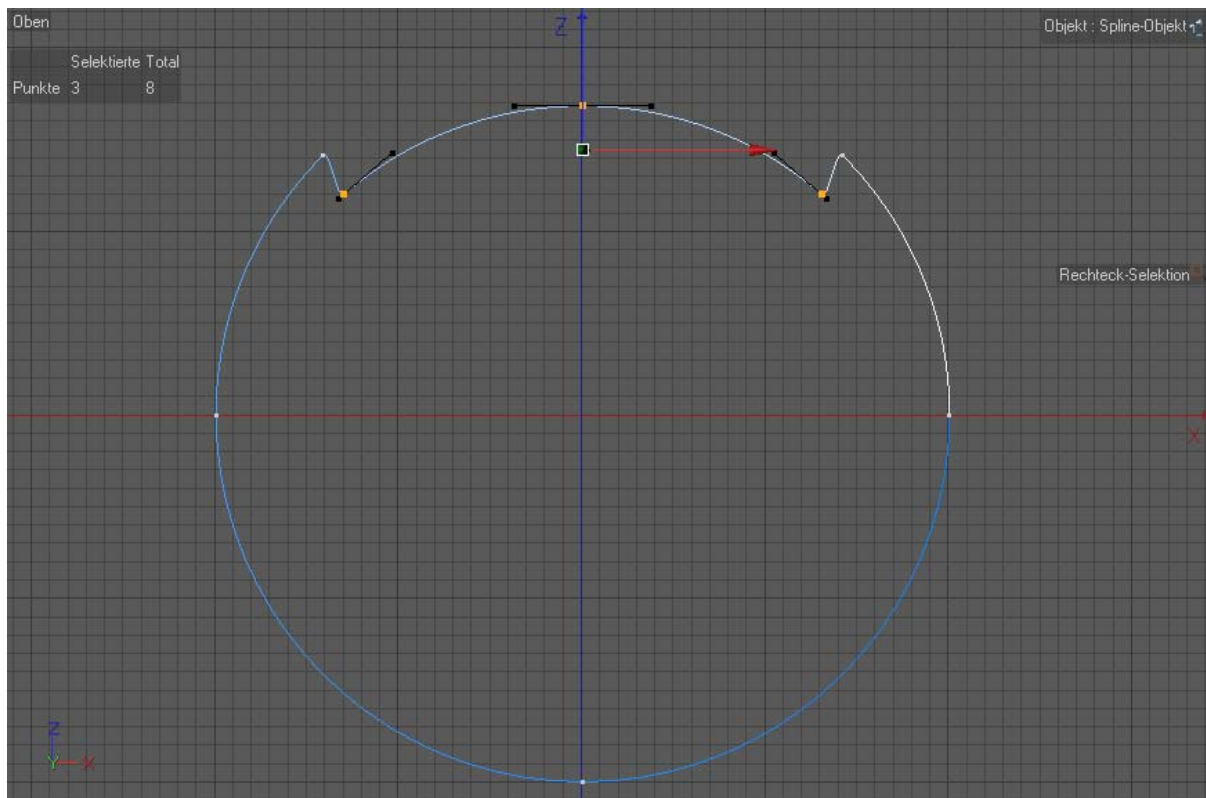


## KURZTUTORIAL ABTROPFSIEB

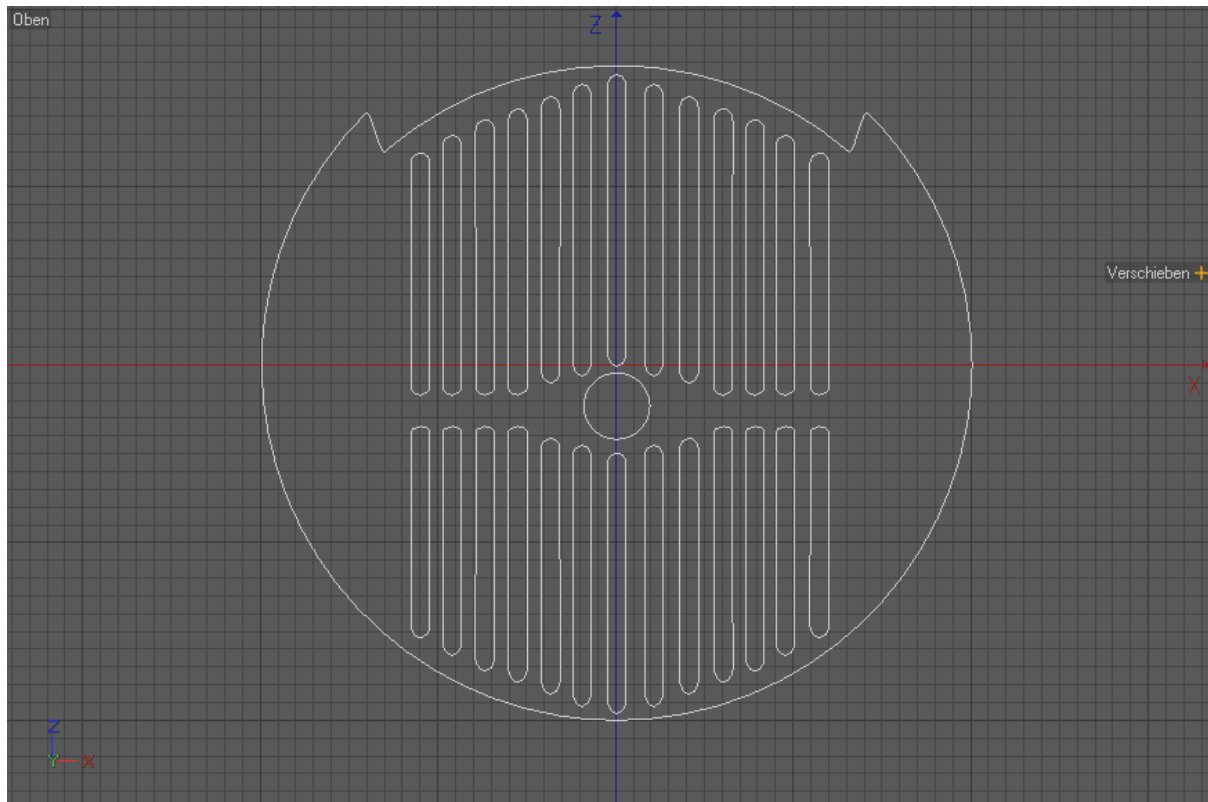
Wir beginnen mit der Grundform, dafür nehme ich ein Kreisspline. Dies mache ich mit C editierbar und füge wo nötig im Punktemodus noch Punkte hinzu.



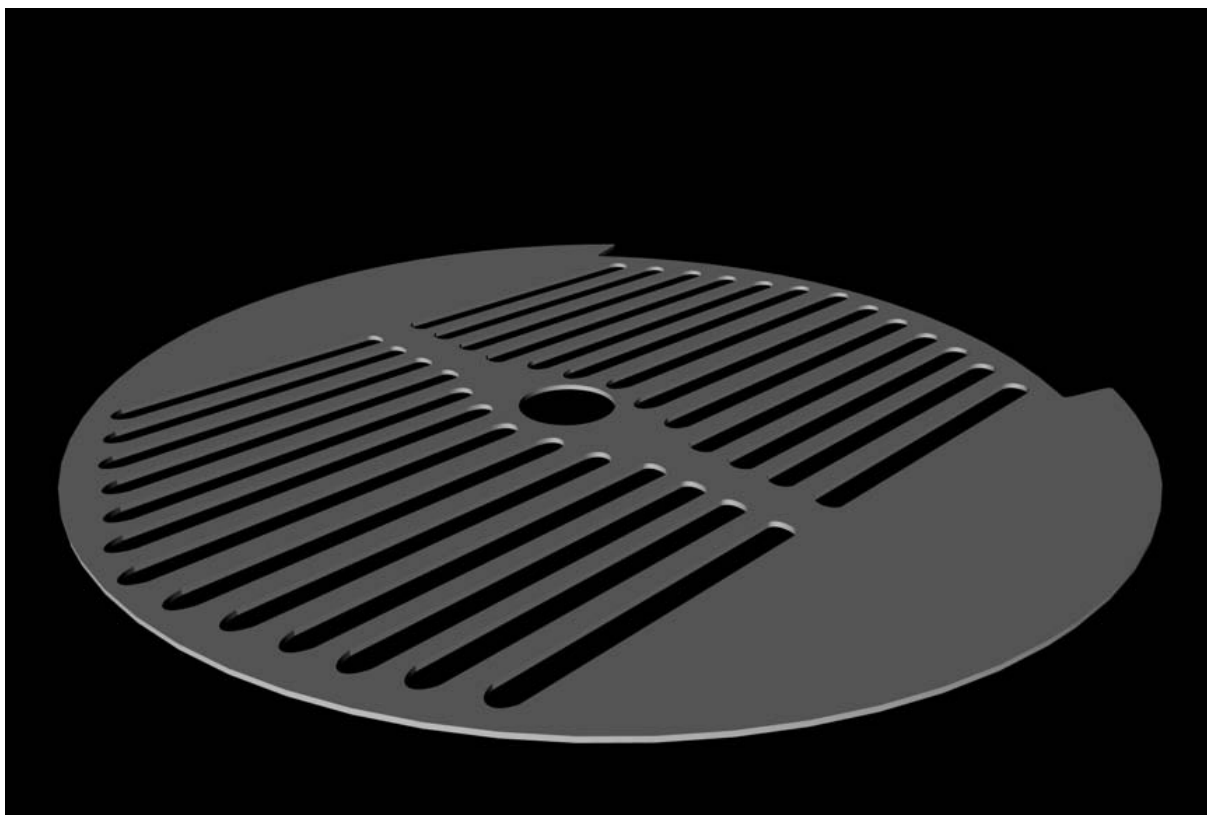
Diese ziehe ich nun in die richtige Position und habe die Grundform des Siebes.



Mit weiteren Splines mache ich die Löcher



Nun alle Splines zu einem einzigen verbinden, die einzelnen Splines wegwerfen und das verbundene Spline in ein Extrude – Nurbs werfen. Dann bekommen wir so etwas:



Nun das Extrude – Nurbs in ein Polygonobjekt umwandeln, und die 3 resultierenden Objekte zu einem einzigen verbinden, den Rest wegwerfen.

Jetzt im Kanten – Modus mit Loop – Selektion die untere Kante markieren und nach unten ziehen – fertig!

Zentralperspektive

Objekt : Extrude-NURBS

