



Top Ortho

Front Ortho

Front Ortho

Right Ortho

Front Ortho

Right Ortho

Camera Ortho

Left Ortho

Right Ortho

Right Ortho

Right Ortho

User Persp

User Persp

CTRL+R

CTRL+I.  
X > Verts löschen.  
Cylinder Shrinkwrap - Mod  
zuweisen.

Move Cyl entlang lokaler Z-Achse  
bis sich Oberfläche Cone angepasst.  
Apply Shrinkwrap (Cyl).

CTRL+R an gezeigten Positionen.

Snapping - Vertex aktiv.  
Verts "innerhalb Cyl" wie  
gezeigt auf "Verts Cyl" verteilen.

Snapping - Edges aktiv.  
Verts "innerhalb Cyl" wie  
gezeigt auf "Edges Cyl" verteilen.

Der fummelige Teil.  
Unter Zuhilfenahme Mirror + Subsurf  
und K (Knife) sowie X > Dissolve ...  
Quads sicherstellen und Verts so  
richten, daß es halbwegs rund wirkt.  
Immer abhängig der jeweiligen  
Bedingungen ( Winkel Cyl zu Cone,  
Unterteilungen Mesh usw.).

Wenn's soweit ist, Edges extrudieren (E)  
und nach Bedarf weiter bearbeiten.

Falls gewünscht den gezeigten Bereich  
Extrudieren, z.B. um Darstellung  
von Schweißnähten "geometrisch"  
zu unterstützen.