

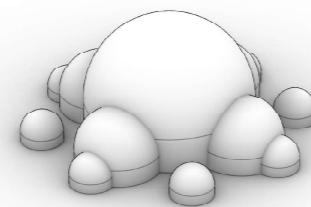
1. Schritt: Erzeugung der Kuppeln

Die Kuppel der Moscheen in der islamischen Architektur haben die Dominanz des Bautes. Die Maße der restlichen Teile hängen fast zur Gänze mit der Größe des Kuppels zusammen. Daher sind die restlichen Objekte in diesem Projekt vom Radius abhängig.

Die Kuppeln sind erstellt worden, in dem zuerst die Form mit AddArc3Pt gezeichnet wurde. Danach wurde diese mit dem Revolve-Befehl zu einer Hohlkugel.

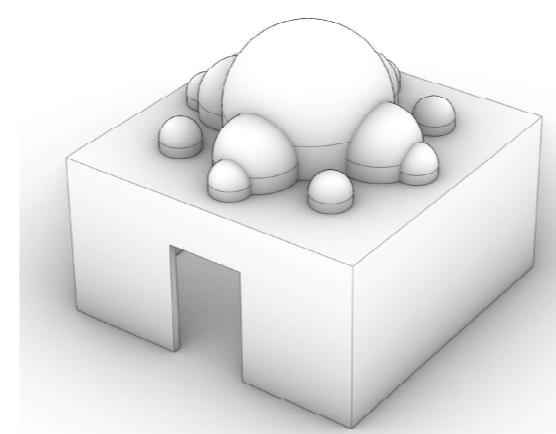
Befehle, die verwendet worden sind:

1. rs. AddBox für den Raum
2. rs.AddArc3Pt und rs.AddRevSrf für die Kuppel
3. rs.AddCylinder für die Minaretten und Zylinder unter den Kuppel
4. rs.AddCone für alle Kegeln



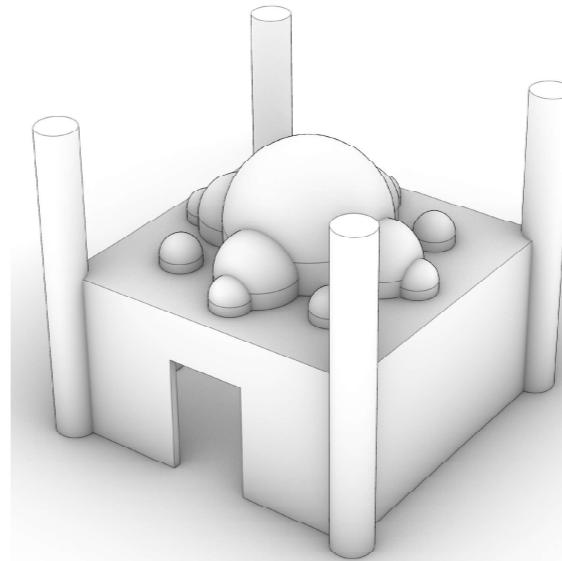
2. Schritt: Ergänzung der Kuppel durch Zylinder

Da die Kuppeln in Realität nicht direkt über dem Raum liegen und als Verbindung zum Raum bzw. zur Grundstruktur auf Zylinder liegen, wurden unterhalb der Kuppeln Zylinder hinzugefügt. Da die Kuppel je nach Größe abgesetzt sind (je kleiner die Kuppel, desto weiter unten), sind diese Zylinder unterschiedlich hoch, damit eine direkte Verbindung mit dem Raum erzielt werden kann.



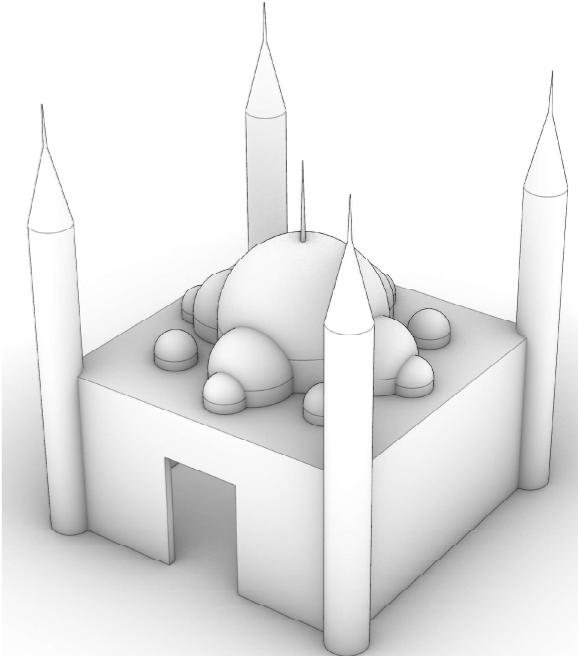
3. Schritt: Erstellung eines Raumes

Der Fokus liegt in diesem Projekt zwar auf den Kuppeln, aber um eine kleinere Version einer Moschee zu erstellen, wird der Raum benötigt, die die gesamte Kuppelstruktur trägt. Dieser wurde als eine Box gescriptet, die als ein Raum erkennbar und mittels einer Türöffnung betretbar ist.



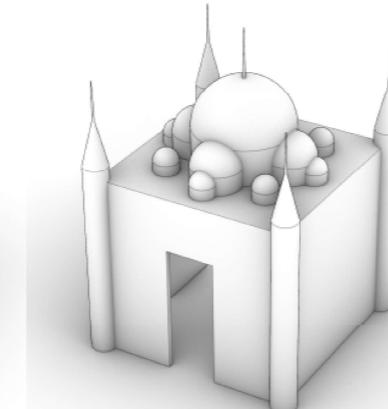
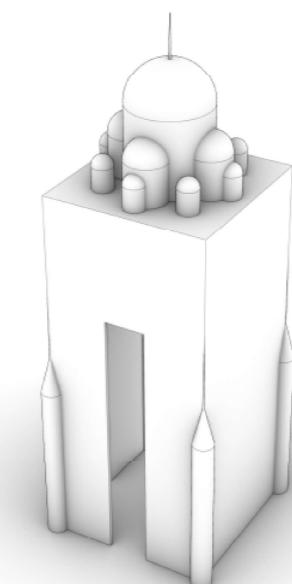
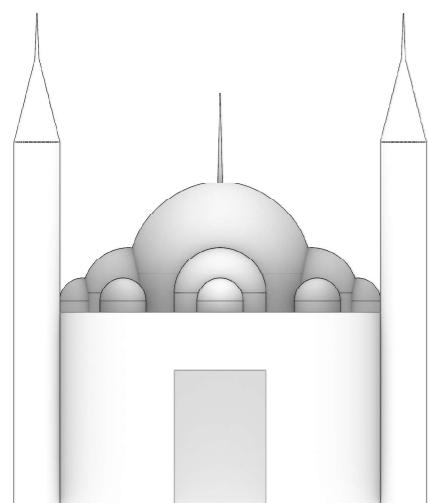
4. Schritt: Erstellung der Minaretten

Noch ein wichtiger Bauteil einer Moschee ist die Minarette. Hier wurden mittels Zylinder vier Minaretten an den Eckpunkten der Box aufgesetzt.

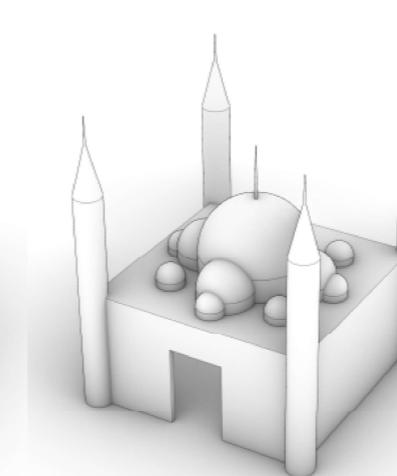


5. Schritt: Fertigstellung durch Kegel

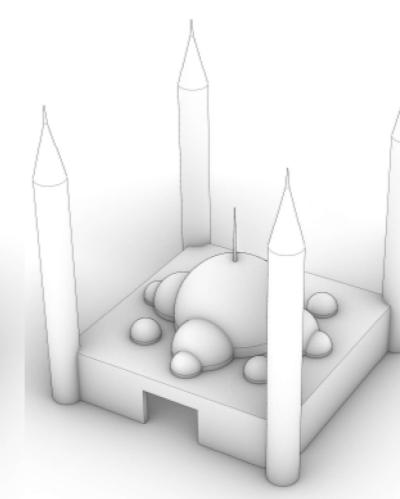
Zuletzt wurden die Kegel auf den Minaretten erzeugt. Danach wurden weitere Kegeln, die Spitz sind, auf die Hauptkuppel und auf die Kegel der Minaretten gesetzt.



Radius=13,5



Radius=53,5
(Originalzustand)



Radius=93,5

