





PROYECTO DE IMPRESIÓN IGLESIA DE STAVROPOLEOS



La iglesia de Stavropoleos es considerada uno de los monumentos más importantes de la ciudad de Bucarest, capital de Rumanía.

Esta iglesia fue inicialmente una posada y un monasterio creados por el Abad Ioenichie, quién se convertiría en Arzobispo de Stavropoleos, la cual sirvió de pilar económico para la posterior creación y desarrollo de la edificación, que concluyó finalmente en el año 1724.

Aunque debido a una serie de factores, su estado se deterioró hasta tal punto que, de las construcciones iniciales, solo se mantenía la Iglesia, para la que se planificaba su demolición. Dicha acción no se llevó a cabo y a principios del siglo XX, el famoso arquitecto rumano Ion Mincu se encargó de su restauración, dándole la imagen que tiene a día de hoy.

Cabe destacar que esta iglesia tiene una amplia colección de iconografía religiosa, entre la que se encuentran sus famosos frescos, lo que hace que sea la iglesia más visitada de la ciudad.

Objetivos

- Manejar el plano de trabajo para facilitar el modelaje con diferentes perspectivas
- Replicar un modelo de la forma más fielmente posible
- Dominar el uso y modificación de formas básicas.
- Controlar el uso de formas huecas para crear vacíos







Modelo de referencia diseñado en Tinkercad



Vista Frontal

Vistas Laterales

 Vista Trasera





Características del Modelo

Este modelo ha sido diseñado utilizando únicamente formas básicas que nos ofrece Tinkercad, pudiendo utilizarse en la parte final otro tipo de objetos 3D que encontremos en el programa.

El proyecto se divide en 4 partes:

- Estructura central
- Tejados
- Torre central
- Detalles de la fachada/Arcos

<u>Estructura</u>

Objeto 3D	Tamaño	Imagen
Cubo	90mm ancho x 56mm largo x 40mm alto	
Polígono x3	10 lados x 48mm ancho x 45mm largo x 40mm alto	







Agruparemos estos objetos de esta forma para crear nuestra base de la iglesia:



Tras esto, vamos a ir creando los sobretechos. Para ello tendremos que duplicar la figura anterior, ampliarla un poco y repetir la acción 4 veces:



Ahora vamos a comenzar con la creación de los tejados:

<u>Tejados</u>

Objeto 3D lamano Imagen	Objeto 3D	Tamaño	Imagen
-------------------------	-----------	--------	--------







Cono	4 x lado / Radio superior: 2.87mm 60.70mm ancho x 97.40mm largo x 8.70mm alto	
Paraboloide x3	10 pasos x 52.40mm ancho x50mm largo x 5.50mm alto	

Torre central

Objeto 3D	Tamaño	Imagen
Cubo	30mm ancho x 40mm largo x 20mm alto x 41.80 altura	
Cubo	32.05mm ancho x 42.70mm largo x 1mm alto	

Duplicar 4 veces el cubo anterior para que se guarde la proporción de tamaño de esta forma (los cambiaremos a color rojo):





Objeto 3D	Tamaño	Imagen
Pirámide	44.8mm ancho x 34.1mm largo x 5.8mm alto	
Polígono	8 lados. 25mm ancho x 25mm largo x 26mm alto	

Duplicamos la figura anterior estableciéndole un alto de 1mm y lo ampliamos un poco, como hemos hecho en ocasiones anteriores. Una vez tengamos la primera copia, duplicaremos tres veces más, habiendo quedado guardada la proporción anterior, obteniendo este resultado:









Objeto 3D	Tamaño	Imagen
Paraboloide	8 pasos. 28.80mm ancho x 28.80mm largo x 7mm alto	
Media esfera	20mm ancho x 20mm largo x 11.40mm alto x 88.20 altura	

Detalles de la fachada/ Arcos

Objeto 3D	Tamaño	Imagen
Cubo	10mm ancho x 1.50mm largo x 20mm alto	







Techo curvo	5.50mm ancho x 1.50mm largo x 2.40mm alto	
Techo curvo	10mm ancho x 1.5mm largo x 2.40mm alto x 21.30mm altura	
Unión Cubo y Techos Curvos	Agruparlos y convertirlos en huecos	

Con estos arcos es hora de crear los huecos de la fachada delantera. Los colocaremos de esta manera y lo ampliaremos a **10.80mm ancho x 75.30mm largo x 30.8mm alto:**



Tras esto vamos a modificar el tamaño de los arcos para hacer los últimos huecos frontales. En este caso tendrán unas dimensiones de: **11.8mm ancho x 12.7mm largo x 23.9mm alto**



Ahora es vuestro turno para decorar y diseñar los alrededores o detallar más aun la iglesia a vuestro gusto. En nuestro caso, hemos decidido incluir la plaza que tiene al lado para embellecer un poco más el diseño.















