

Die Aedes Vestae in Rom aus der Kaiserzeit (Wiederbau nach Entzündung von 64 n. Chr., Tempelarchitektur von 2. Jh. n. Chr.):

Ich werde die Hypothese für eine Rekonstruktion von dem Buch von Francesca Caprioli "Vesta Aeterna. L'Aedes Vestae e la sua decorazione architettonica" verwenden.

Allgemeine Informationen über die Aedes Vestae:

Korinthisches Gebäude mit kreisförmigem Grundriss, peripteral, 14,80 m Durchmesser, mit einer äußeren Peristasis von 20 Säulen, einer hufeisenförmigen Zelle von 9 m Durchmesser mit 18 Säulen.

Äußeres:

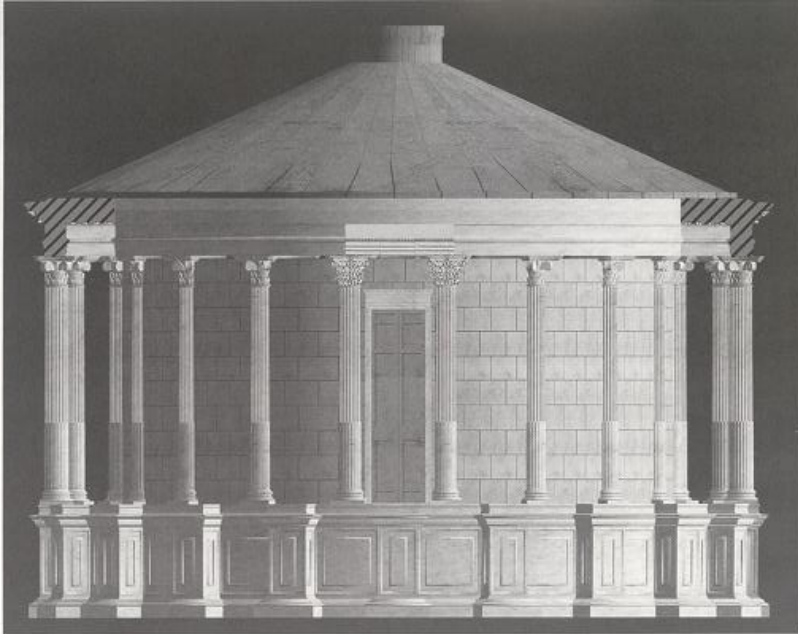
- 35 cm hohes Podium, auf dem abwechselnden Sockel und vertiefte Platten stehen.
- Die Sockel bestehen aus einer 20 cm hohen Basis, einem 134 cm hohen Schaft und einer 30 cm hohen Bekrönung. Der Schaft ist 135 cm hoch, 76 cm breit und 58 cm dick.
- Vorstehende Sockel wechseln sich mit vertieften Paneelen ab. Vertiefte Platten 107 cm breit und 134 cm hoch
- Podio unterbricht dieses Schema im Osten durch das Vorhandensein von Zugangstreppe. Die Zugangstreppe nimmt 3 Interkolumnien (342 cm) ein und besteht aus 9 Stufen, die bis zur Crepidine führen.
- Auf der Stylobathe steht die Peristasis von 20 rudentaten Säulen. Die Säulen ruhen auf einem Sockel und einem verzierten Sockel.
- Über den Podiumselementen befinden sich verzierte Sockel. Die Sockel sind 18 cm hoch und parallelepipedisch.
- Über dem verzierten Sockel befindet sich ein 22,5 cm hoher attischer Sockel
- Vorbauten mit 60 cm hohen Kapitellen (Blumendekoration, korinthischer Stil)
- Die Kapitelle tragen einen Architrav mit drei 34 cm hohen Bändern.
- Oberer Sturz mit Fries von 32 cm Höhe.
- Oberhalb des Frieses 50 cm hohes Gesims
- Dach des Gebäudes: viele Hypothesen, aber keine beweisbar: Plinius bezeugt ein doppelkegelförmiges Dach mit einem schornsteinförmigen Aufsatz (Bronze).
Dachdarstellung auf Münzen: kegelförmiges Dach.

Innenraum:

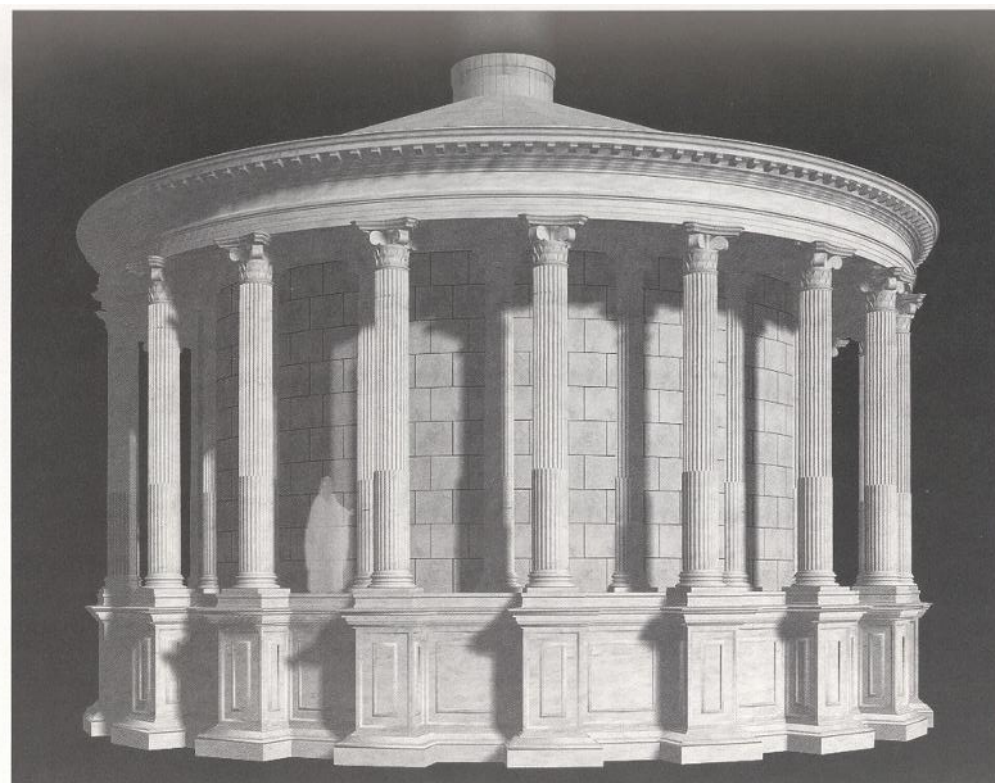
Die innere Zelle steht mit der äußeren Peristase über einen Peribolus in Verbindung, der mit einer Länge von 150 cm um den Umfang verläuft.

- Die Zelle besteht aus 18 hufeisenförmigen Säulen.
- Zwischen den Säulen befindet sich eine dünne Wand.

3D Rekonstruktion (aus dem Buch von Francesca Caprioli “Vesta Aeterna. L’Aedes Vestae e la sua decorazione architettonica”):



1. Sezione verticale, prospetto della cella dell’*Aedes Vestae* a cura dell’arch. R. Mariani su elaborazione dell’autrice.



3. Ricostruzione tridimensionale dell’*Aedes Vestae* a cura dell’arch. R. Mariani su elaborazione dell’autrice.

Mein 3D Model von der Aedes Vestae:

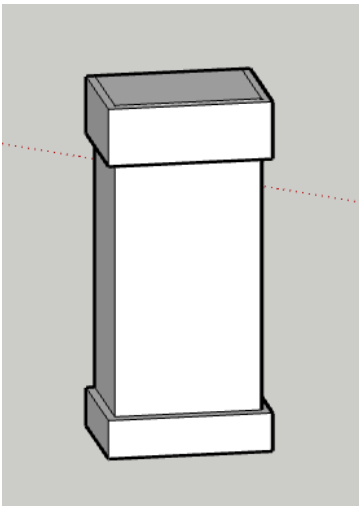
Ich habe Sketch-Up als Programm verwendet, um meine 3D Modell zu erstellen, und ich habe Blender 4.3.2 verwendet, um die Textur hinzuzufügen. Da das originelle Gebäude meines Modells nicht mehr existiert, kann ich nur die Farbe des Marmors als Textur verwenden, weil man zu wenige Informationen hat, um den Fries und die Verzierungen rekonstruieren zu können.

Informationen, die ich nicht hatte:

- Höhe der Säulen: ich habe eine Höhe von 3 Meter aufgrund der Zeichnungen für die Säulenkörper vermutet.
- Form des Dachs: ich habe eine konische Form gewählt.
- Höhe des Dachs: Ich habe eine Höhe von 3 Meter gewählt.
- Genaue Messungen für die Treppe: Länge von 4.65 m, Höhe von 2.19 m. Die Breite war bekannt.

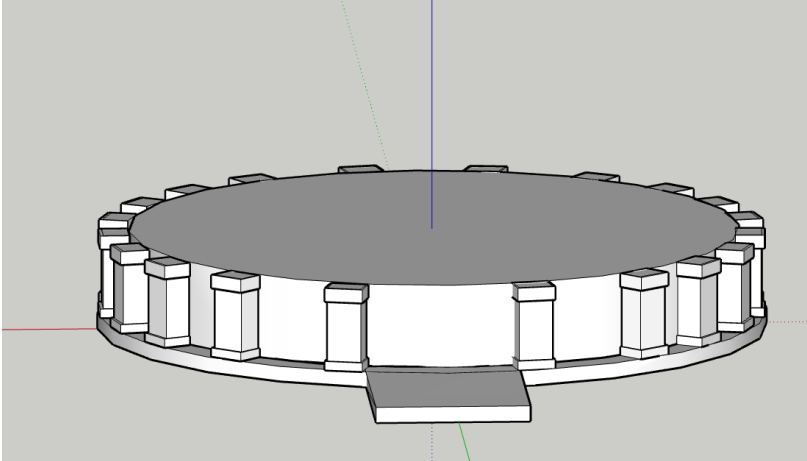
Vorgehen meines 3D Modelles:

- **Sockel:**
Rechteck (R) > Drücken/Ziehen (P) > Rechteck (R)
Rechteck (R) > Drücken/Ziehen (P) > Rechteck (R)
Rechteck (R) > Drücken/Ziehen (P) > Rechteck (R)



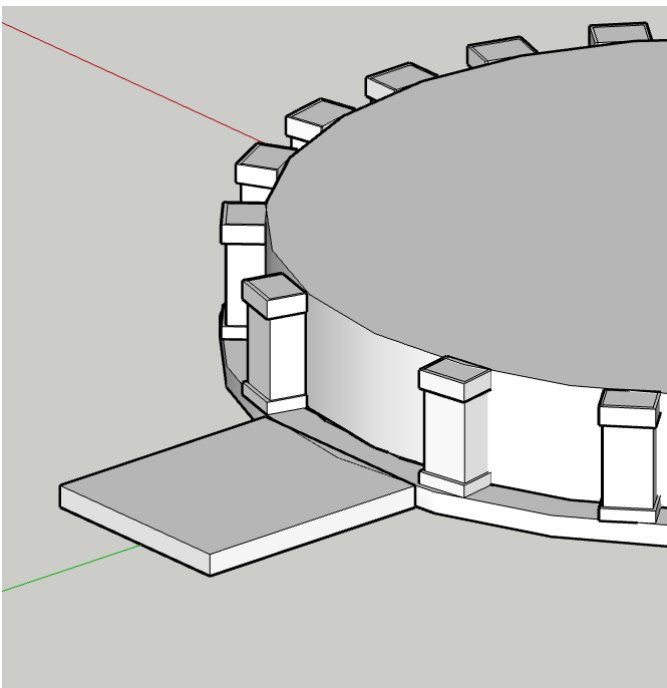
- **Basis und Positionierung der Sockel:**
Ich zeichne einen Kreis mit $r = 14,8$ m und gebe die Dreidimensionalität mit einer Höhe von 50 cm an.
Ich zeichne einen Kreis mit $r = 9$ m auf die obere Zylinderfläche und gebe die Dreidimensionalität mit einer Höhe von 184 cm an.
Ich konstruiere einen Quader mit der gleichen Höhe wie der erste Zylinder und der Breite der Treppe und befestige ihn an dem Zylinder.
Ich positioniere die Sockel in gleichem Abstand voneinander auf der zwischen den beiden Zylindern gebildeten Stufe, wobei ich den Quader als Bezugspunkt für die ersten beiden

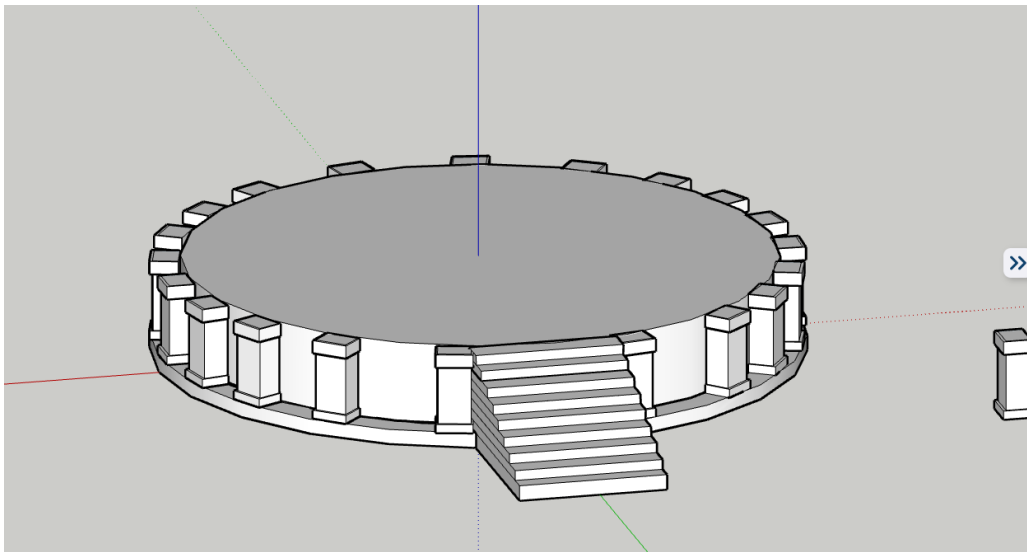
benutze, so dass ein freier Platz für die Treppe bleibt (die breiter ist als der Abstand zwischen zwei Sockeln).



- **Die Treppe:**

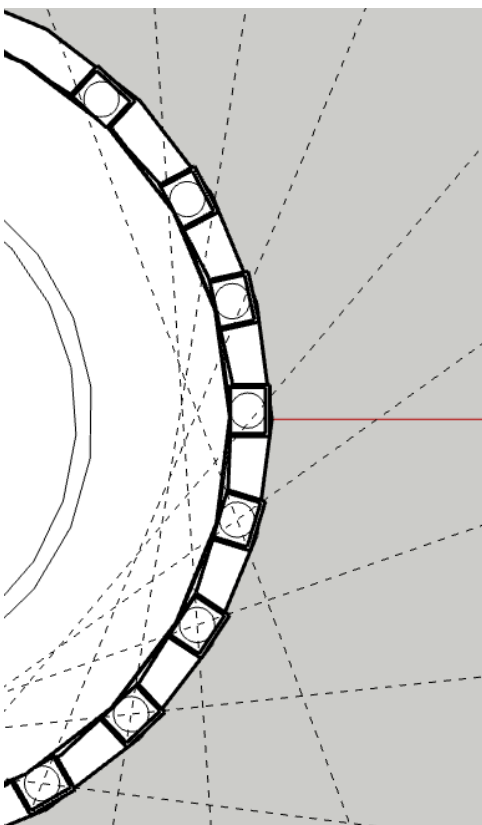
Rechteck (R) > Drücken/Ziehen (P) > Verschieben (M)





- **Die Basis der Säule und ihre Positionierung über den Sockeln:**

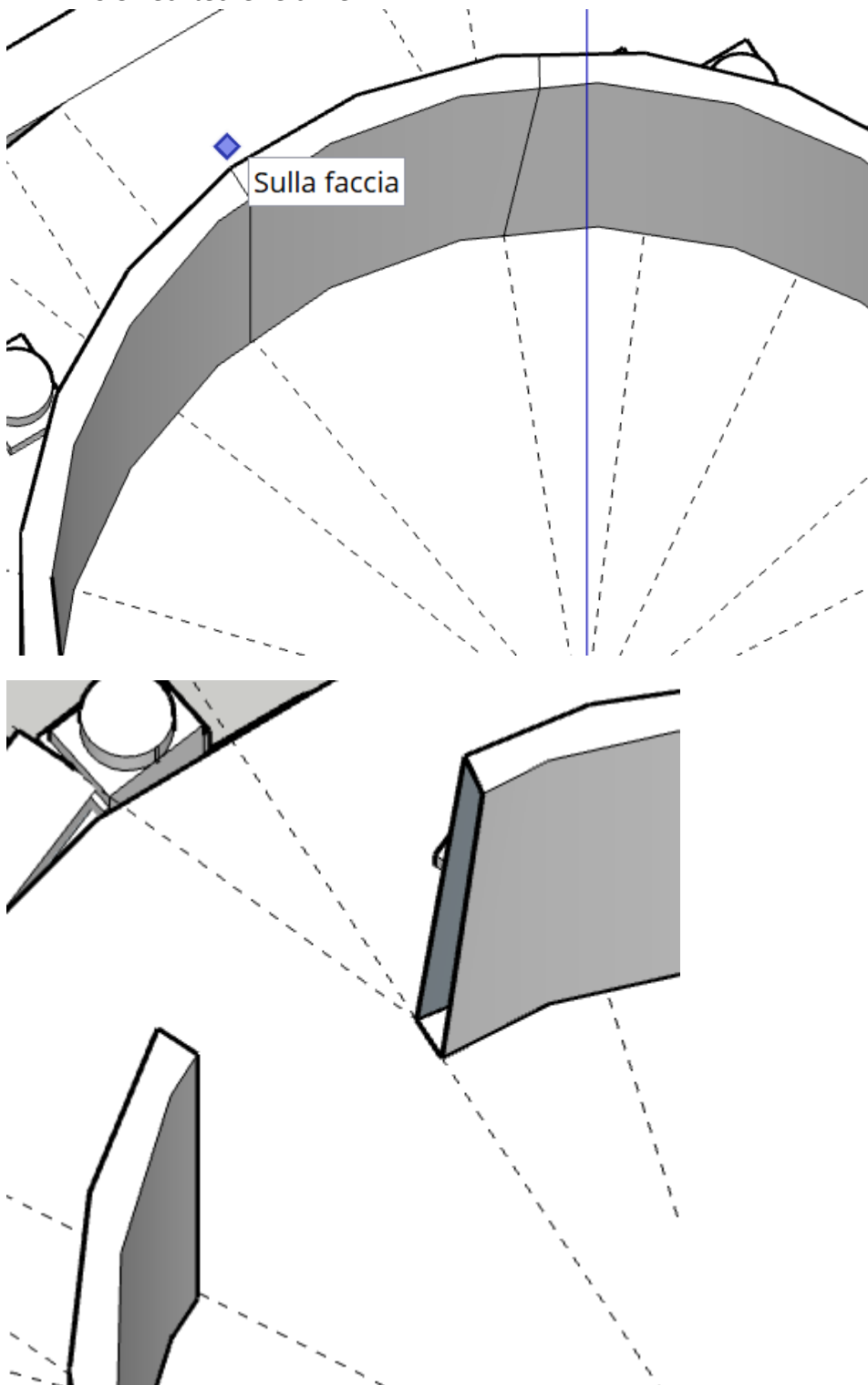
Ansicht von oben > Rechteck (R) > Drücken/Ziehen (P) > Kreis (C) > Drücken/Ziehen (P) > Verschieben (M)

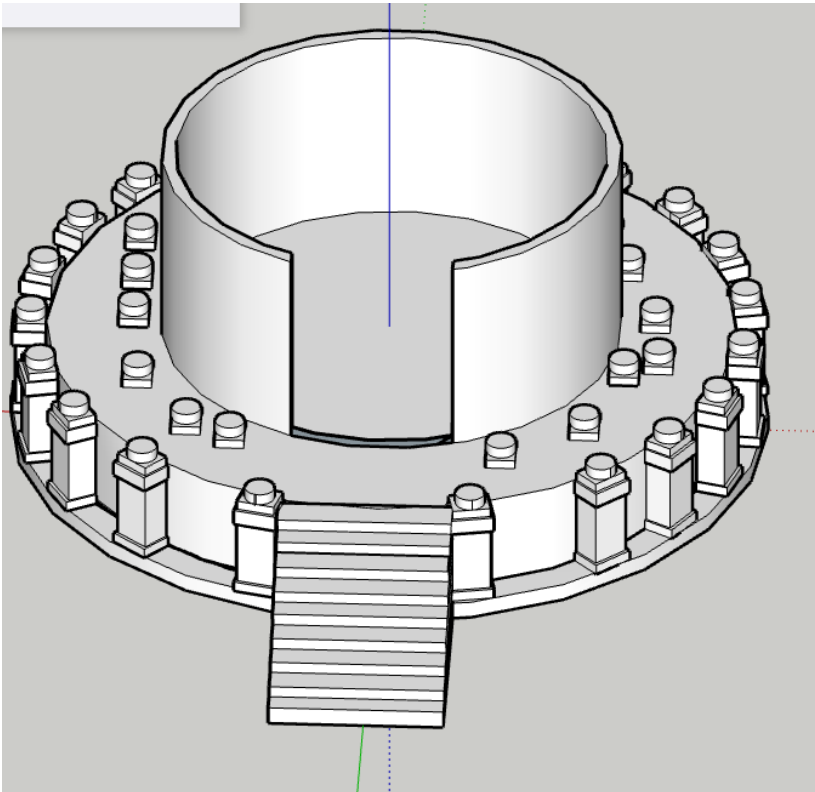


- **Die innere Mauer und der Eingang (und die Positionierung der Säulenbasis um die Mauer):**

Zeichnen Sie zwei konzentrische Kreise auf den zweiten Basiszylinder und geben Sie ihm Dreidimensionalität, um einen durchbrochenen Zylinder zu erhalten.

Linien parallel zueinander und senkrecht zur Treppenkante mit der gleichen Treppenbreite.
Zeichnen Sie mit der Linie (L) die Schnitte in den Zylinder ein, die gemacht werden sollen.
Löschen Sie, was Sie mit Linie (L) gezeichnet haben, mit Löschen (E).
Rekonstruieren Sie die Innenseiten des durchbrochenen Zylinders mit dem Bleistift, indem Sie Rechtecke zeichnen.



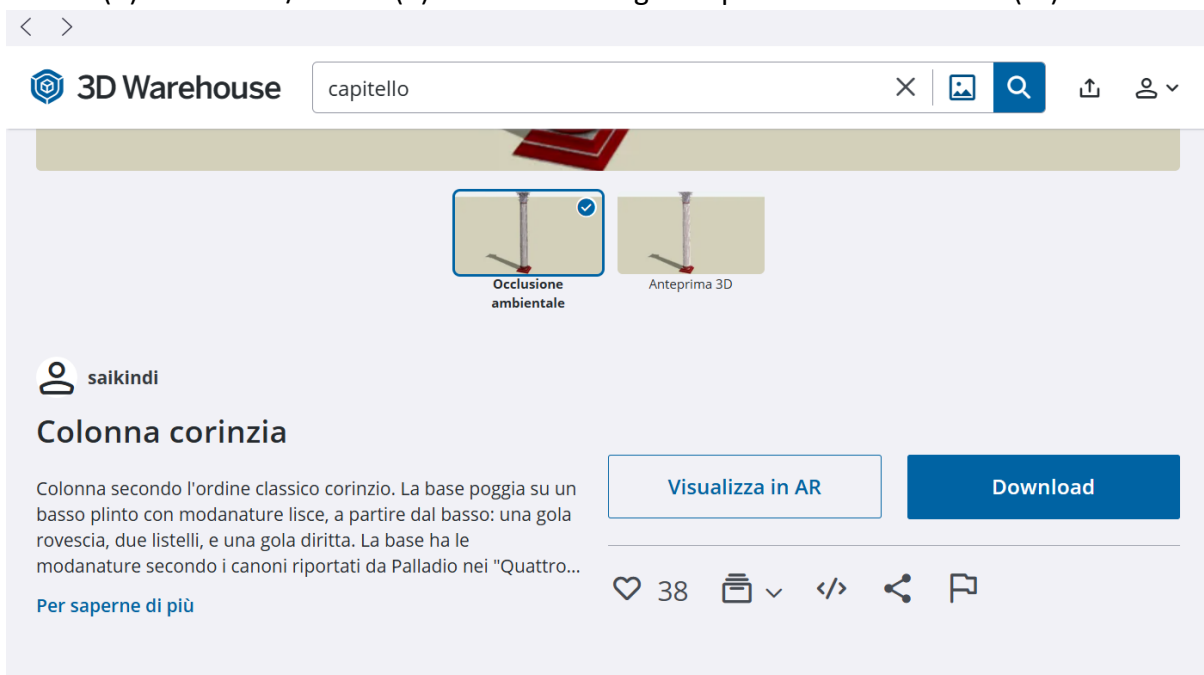


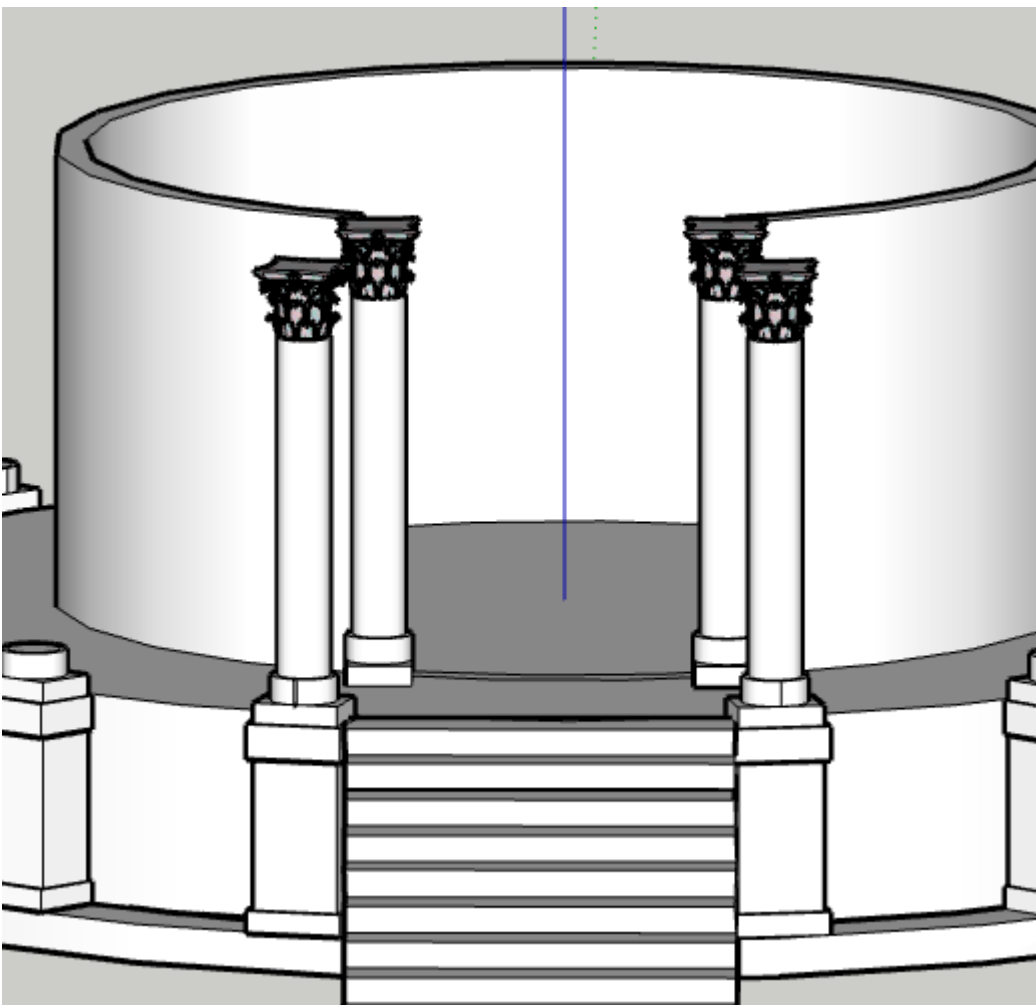
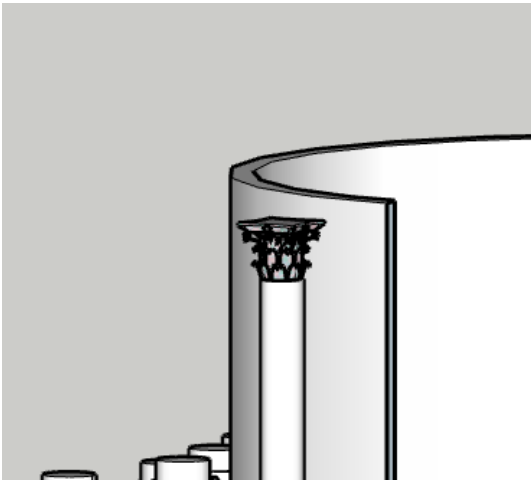
- **Der Körper und der Capitellus der Säule:**

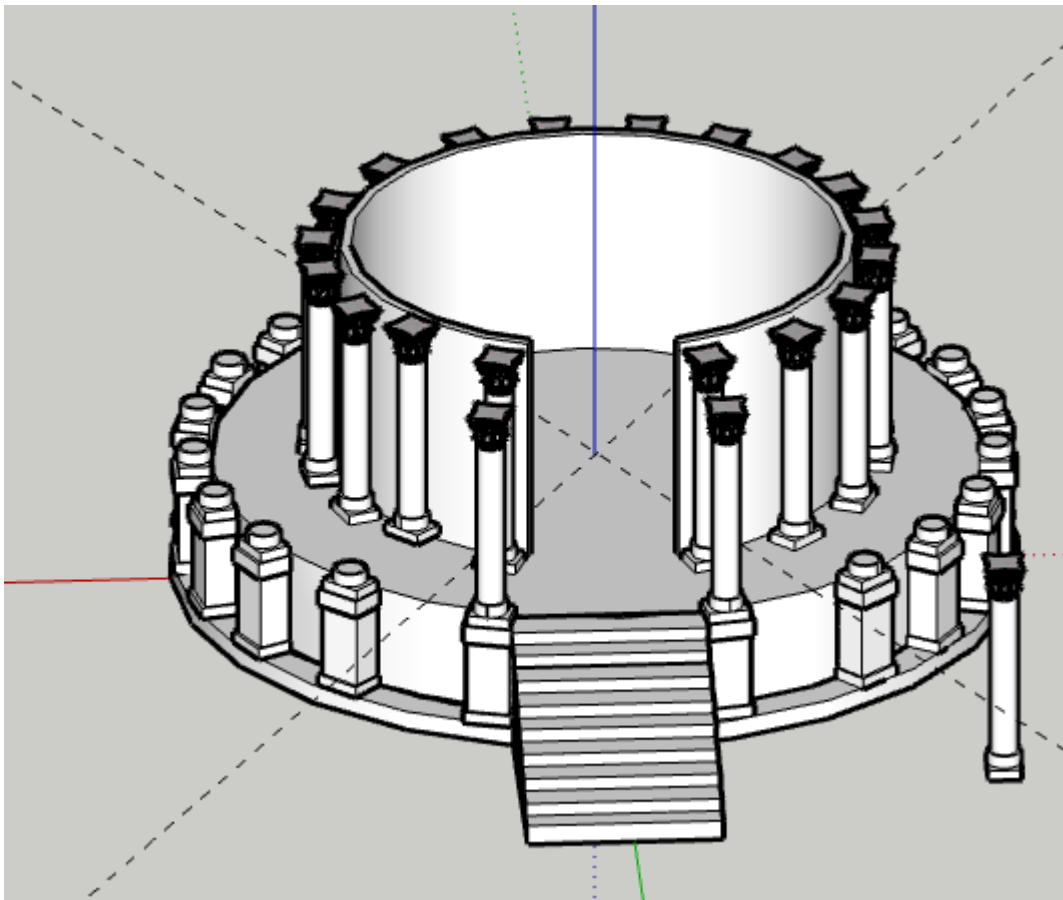
Ich habe den Capitellus nicht selbst gemacht: Download von Colonna Corinzia in Sketch Up.
Dann habe ich den Körper der Säule gelöscht.

Äussere Spalte: Kreis (C) > Drücken/Ziehen (P) und dann Capitellus einfügen

Innere Spalte: Rechteck (R) > Schieben/Ziehen (P) > Kreis (C) > Schieben/Ziehen (P) > Kreis (C) > Schieben/Ziehen (P) und dann einfügen Capitellus > Verschieben (M)





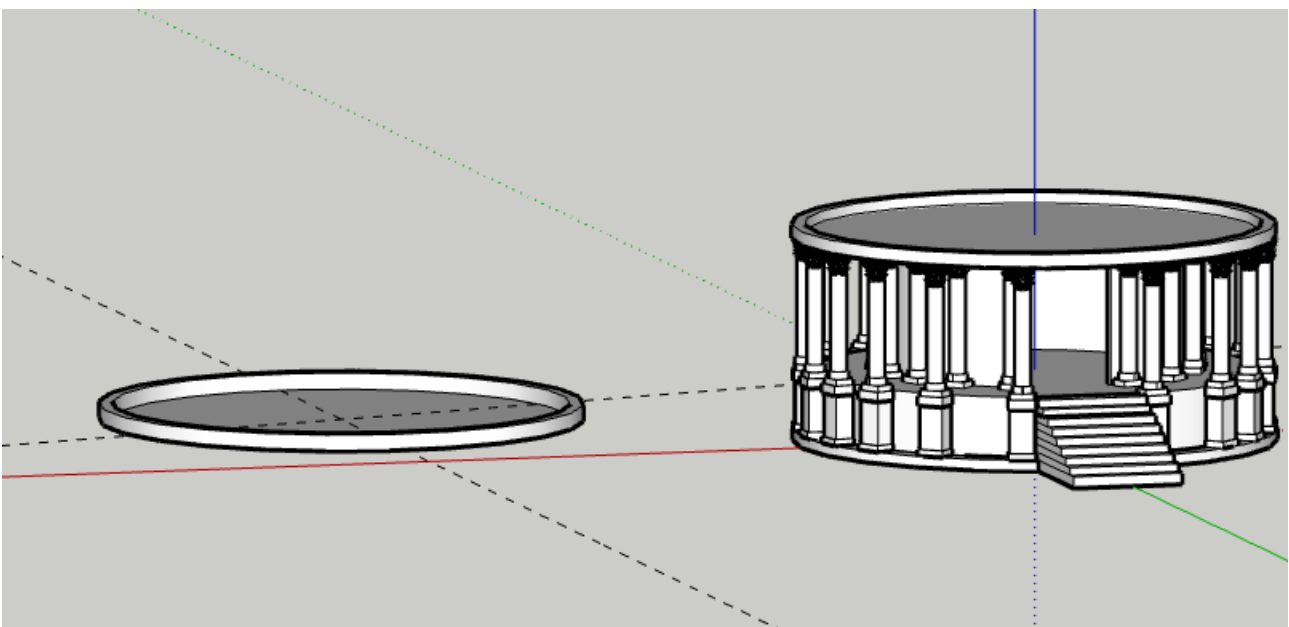
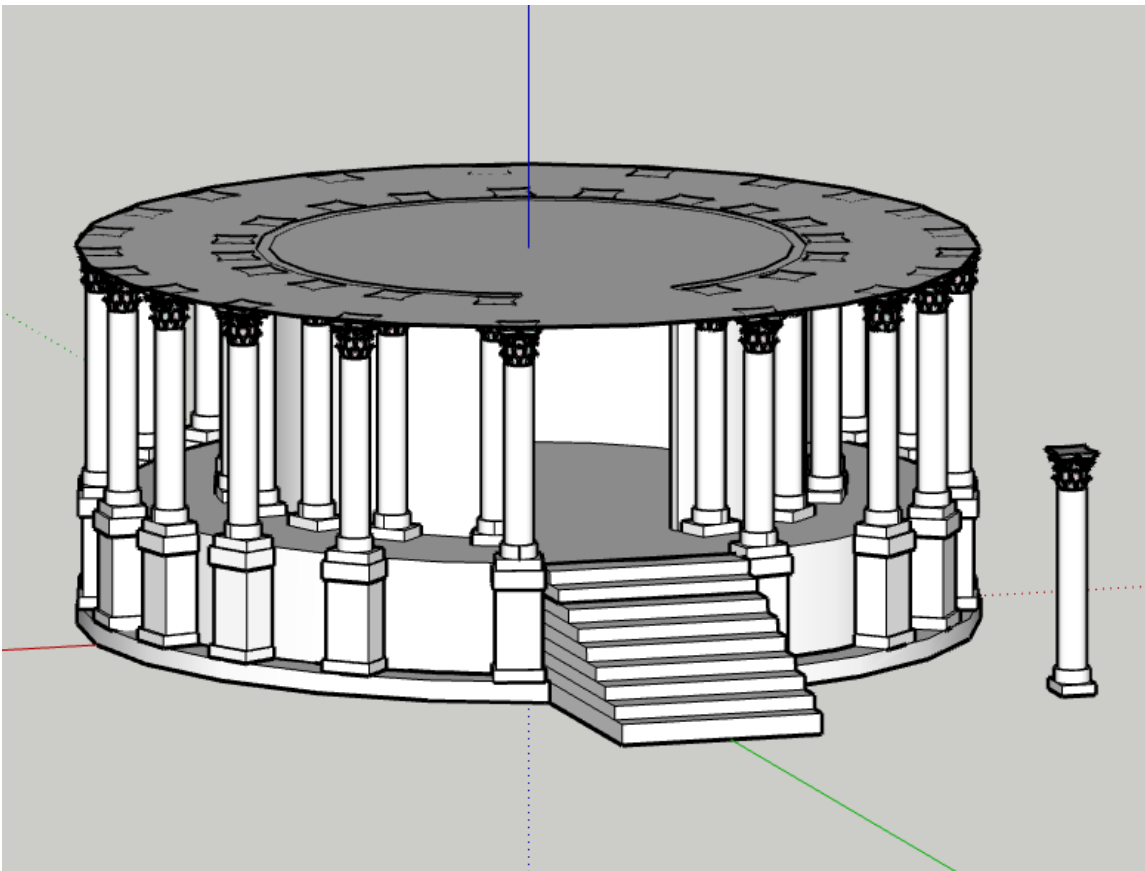


- **Der Fries (Fregium) über den Säulen:**

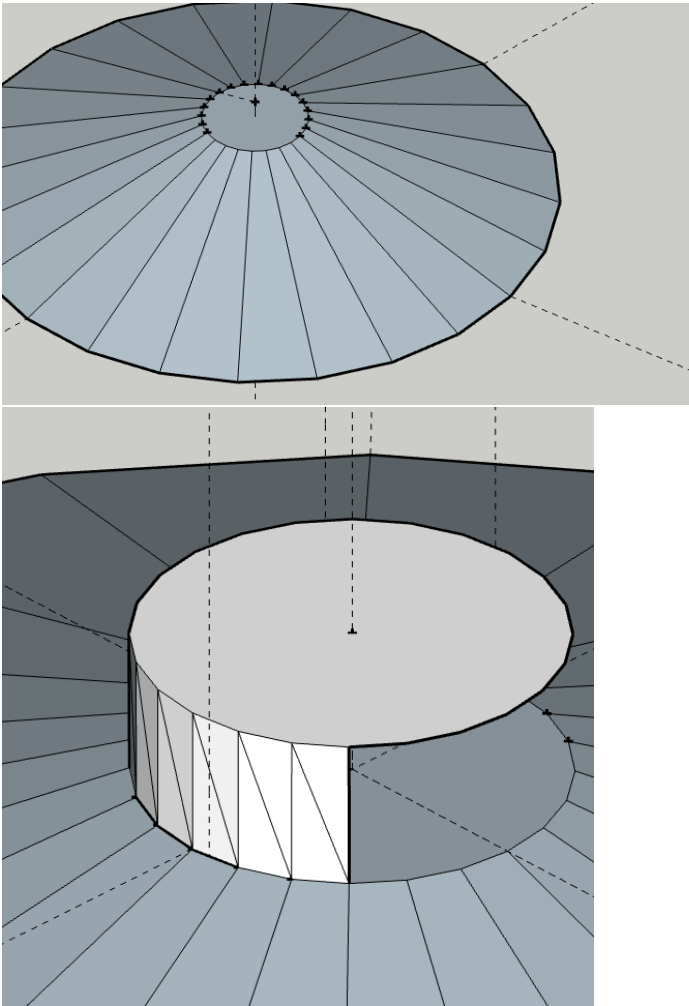
Kreis (C) > Bewegen (M)

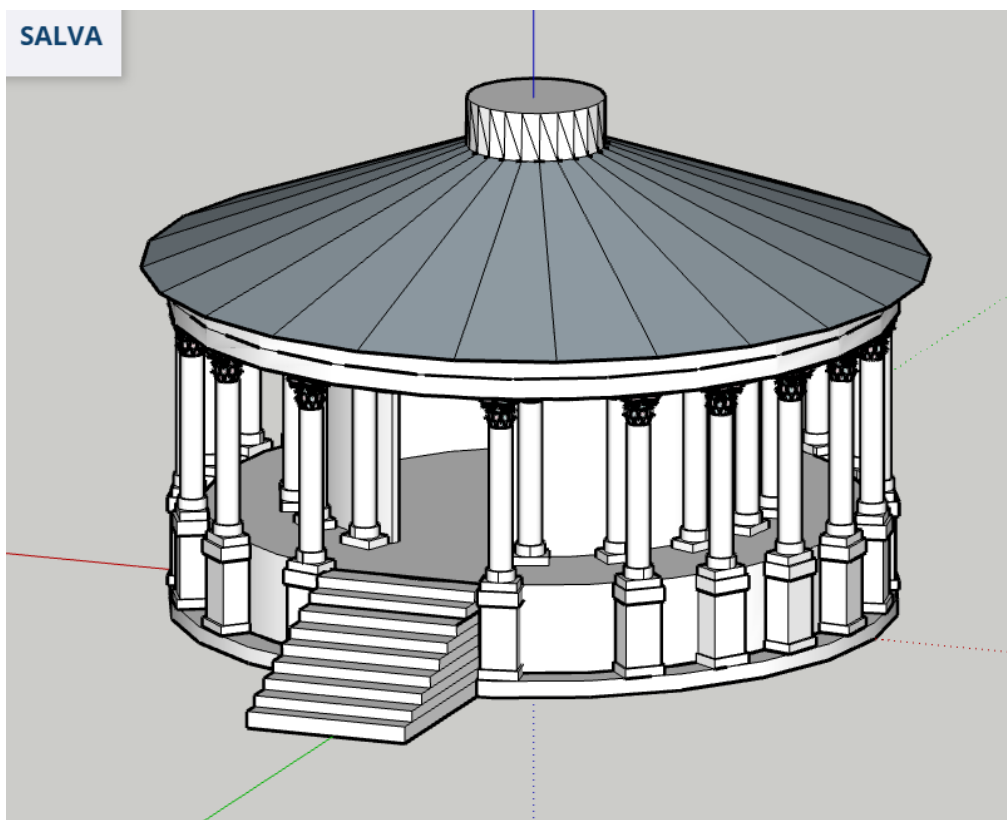
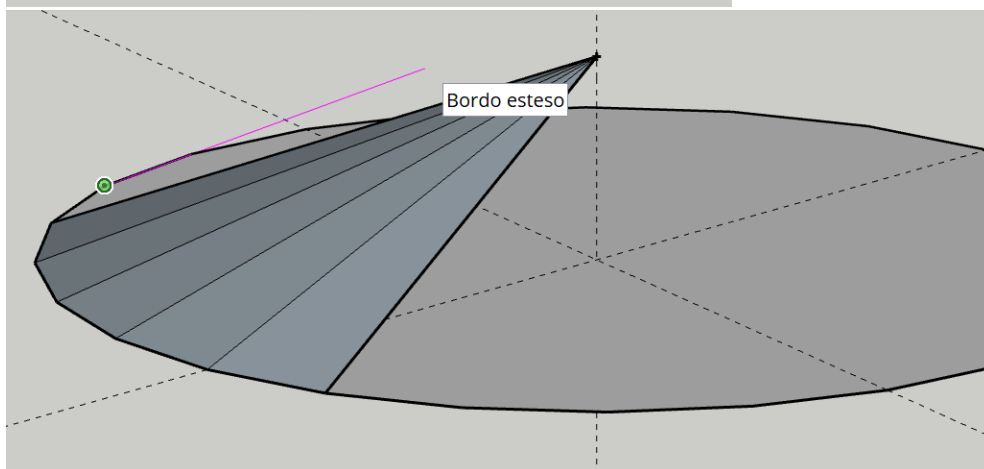
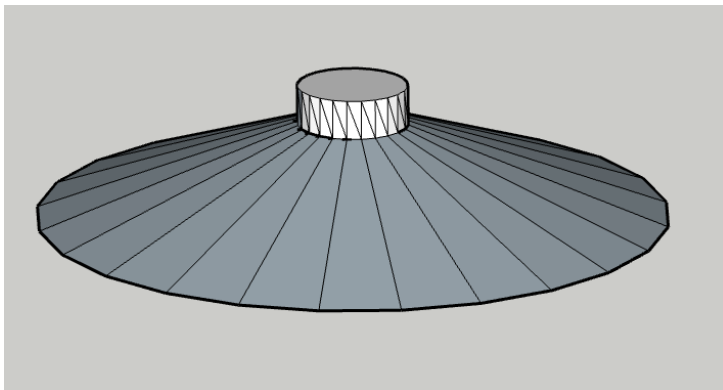
Kreis (C) > Kreis (C) > Bewegen (M)

Kreis (C) > Kreis (C) > Bewegen (M)



- **Das Dach (das unsichere Teil):**
Kreis (C) > Messen mit Maßband (T) (zum Zeichnen von Linien) > Linie (L) x24 > Linie (L) x24
> Löschen (E) x24 > Kreis (C) > Linie (L) x24 > Verschieben (M)





- **Import in Blender 4.3 und Textur:**

Blender 4.3.2 > File > Import > STL

Model auszuwählen > Edit Mode

Alles auszuwählen mit A

U > unwrap > Smart UV Project

Material Properties > New > Name für die Textur auswählen

Shader Editor > Shift + A

Knoten zu verbinden: Gelbpunkt neben Color von Image Textur mit dem Gelbpunkt neben Base Color von Principled BSDF

Knote Image Textur > Open > open the file with the foto for the textur

File > Export > Export as .glb



(Foto für die Textur)

- **Fertiges 3D Modell der Aedes Vestae:**



Literatur:

Caprioli, F. (2007) Vesta aeterna: L'Aedes Vestae e la sua decorazione architettonica, Staudia Archeologica, 154.