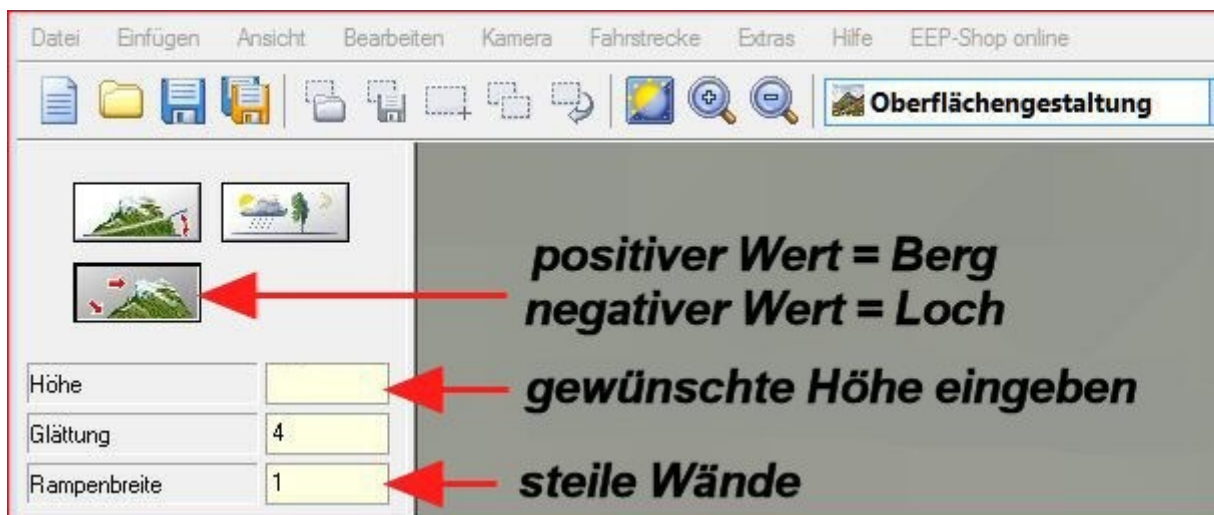


## Thema: 6. Der Eilzug hat Verspätung, dafür kommt der Gebirgszug

Wir haben uns vorhin mit einzelnen Bergen befaßt, nun soll der Bau eines Gebirgszuges unser Thema sein.

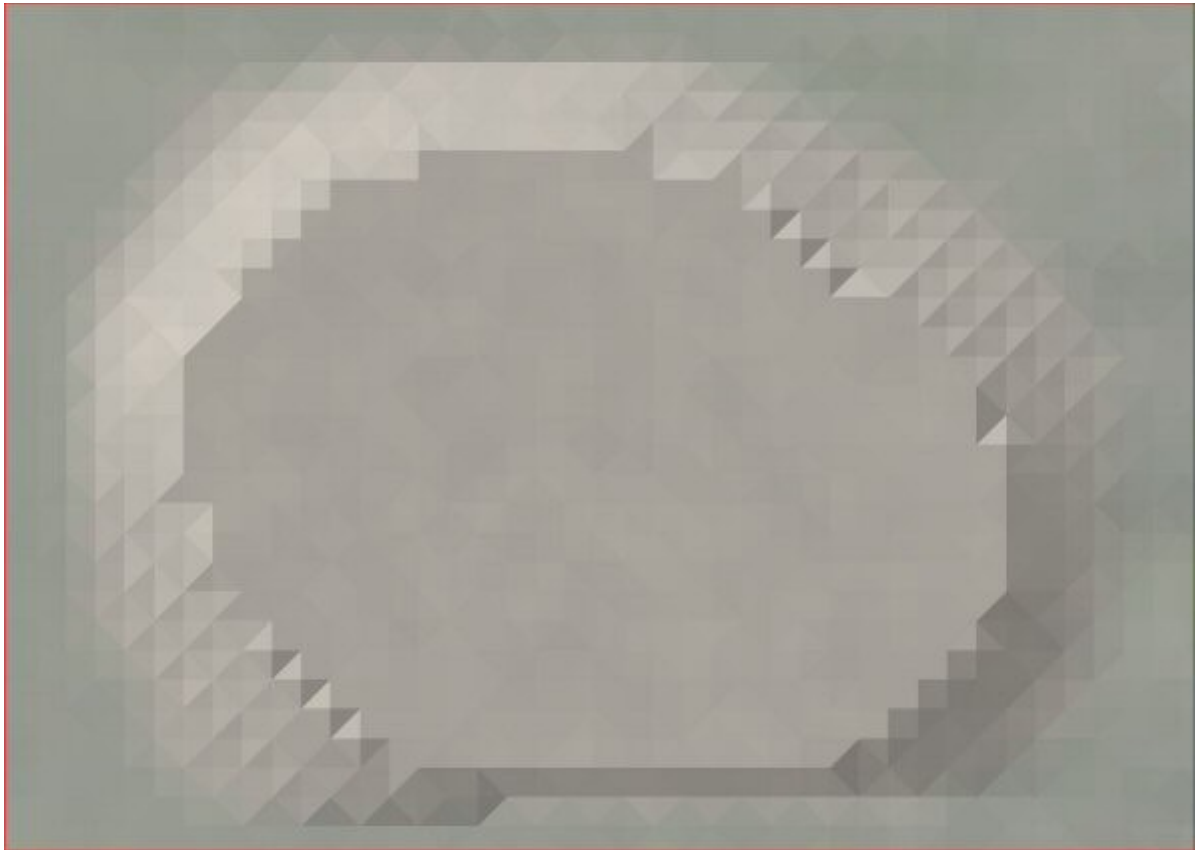
Gebirgszüge kan man prima in 3D, aber auch sehr gut in 2D bauen. Wir fangen an, ein Gebirge in 2D "hochzuziehen".

Dazu gehen wir wieder in den Layer "Oberflächengestaltung" und klicken den Button zum Bergebauen an.

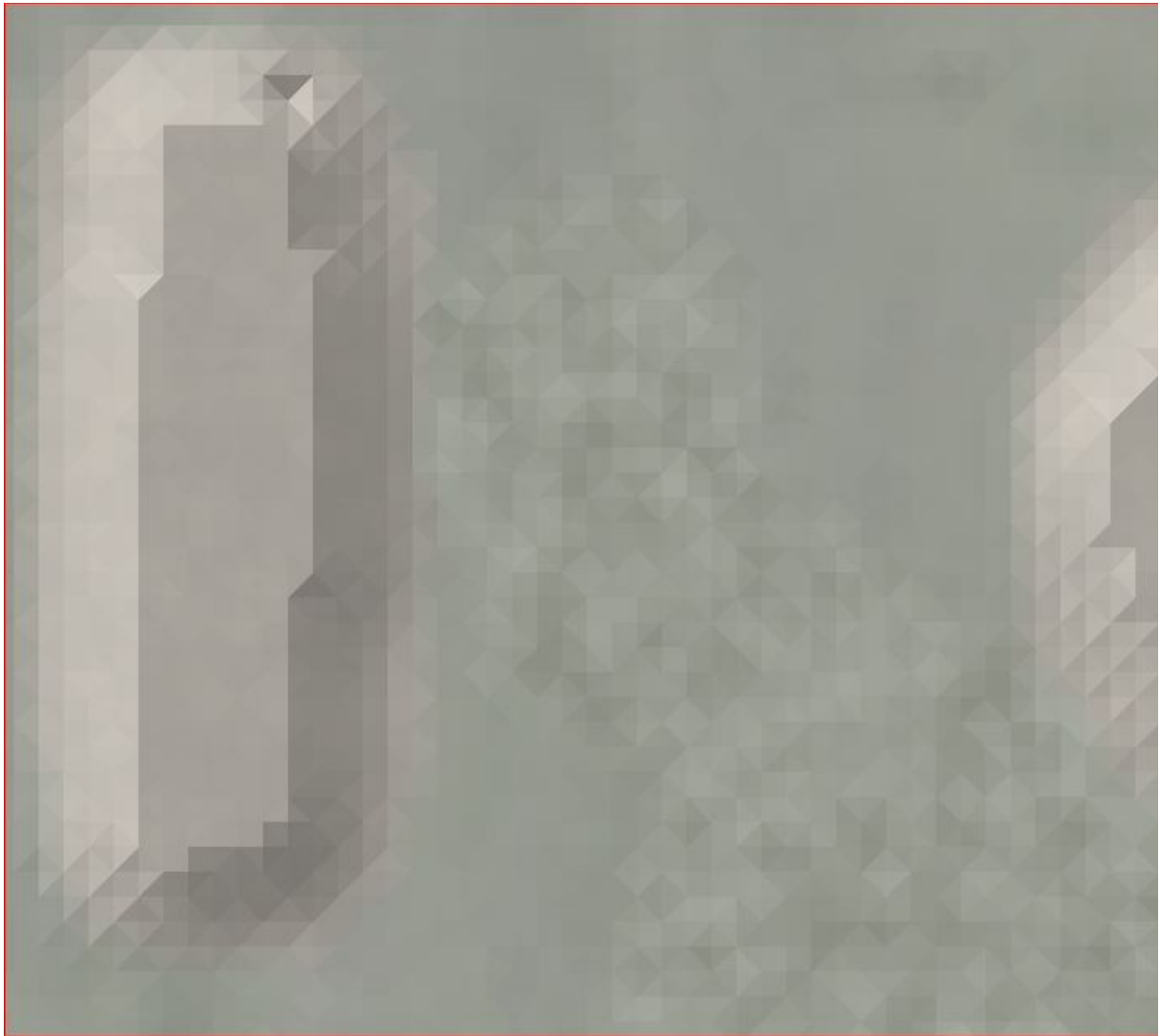


In das Feld "Höhe" geben wir einen positiven Wert für unsere Berghöhe an, sagen wir mal 60 Meter, und erzeugen erstmal einen einzelnen großen Berg.

Da ist er:



Sieht noch ein bißchen wie ein Tafelberg aus, das wird sich aber gleich ändern. Für ein Gebirge ist das natürlich noch ein wenig schwach, darum setzen wir in der Nähe unseres "Urberges" noch einen. 100 Meter hoch!  
Sieht dann so aus:

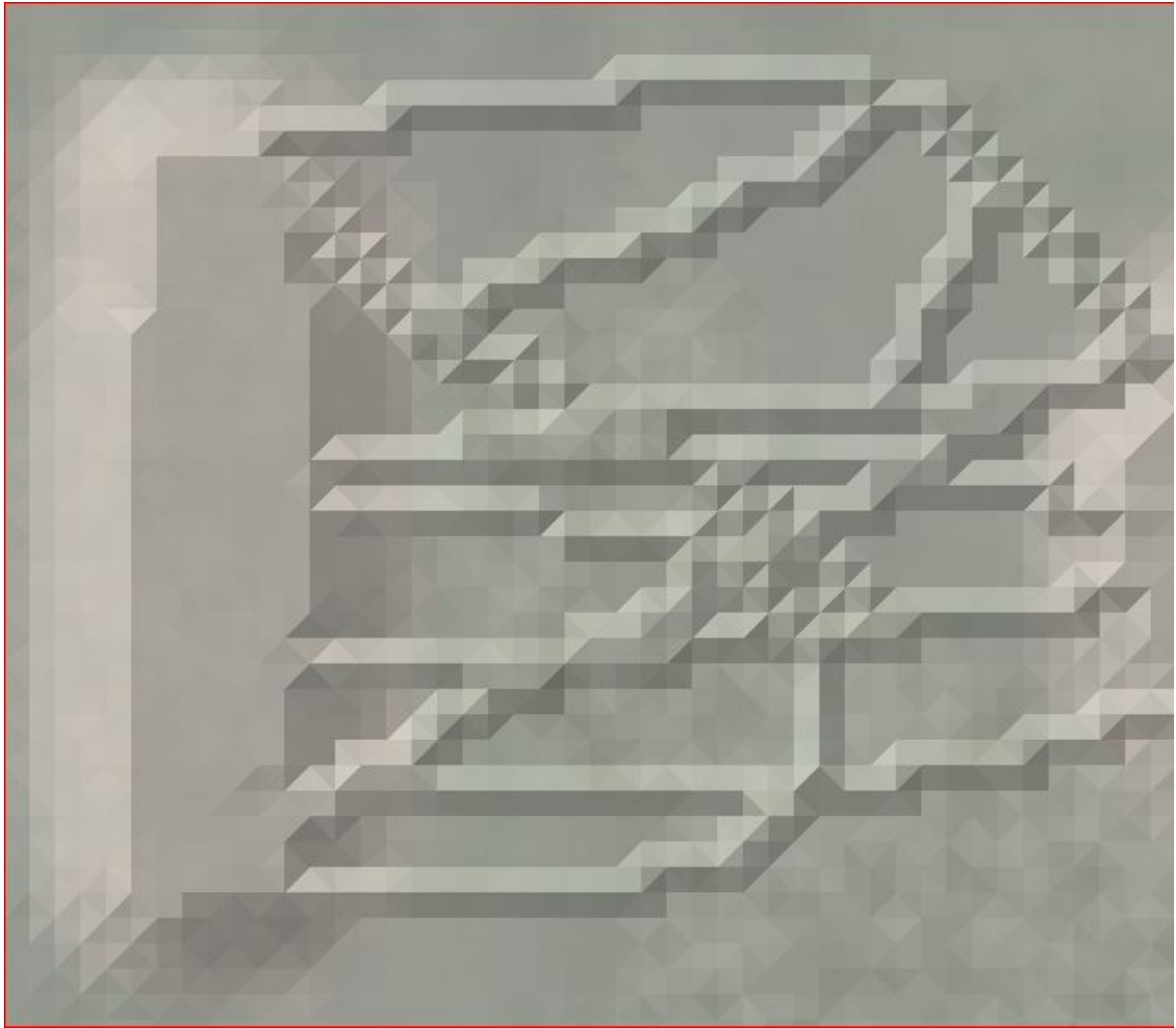


oder in 3D:



Nun nehmen wir uns das Rampenwerkzeug, welches wir ja gerade kennengelernt haben, zu Hilfe und verbinden die beiden Berge mit unterschiedlichen Rampen. Gerne können da auch


krumme Rampen dabei sein. Desto mehr Ecken und Kanten es dabei gibt, um so besser. Die werden später, wenn es denn gewünscht, geglättet. So könnte es zum Beispiel danach aussehen:






In 3D sieht unser Gebirgsgerüst noch etwas skuril aus, aber wartet es ab.

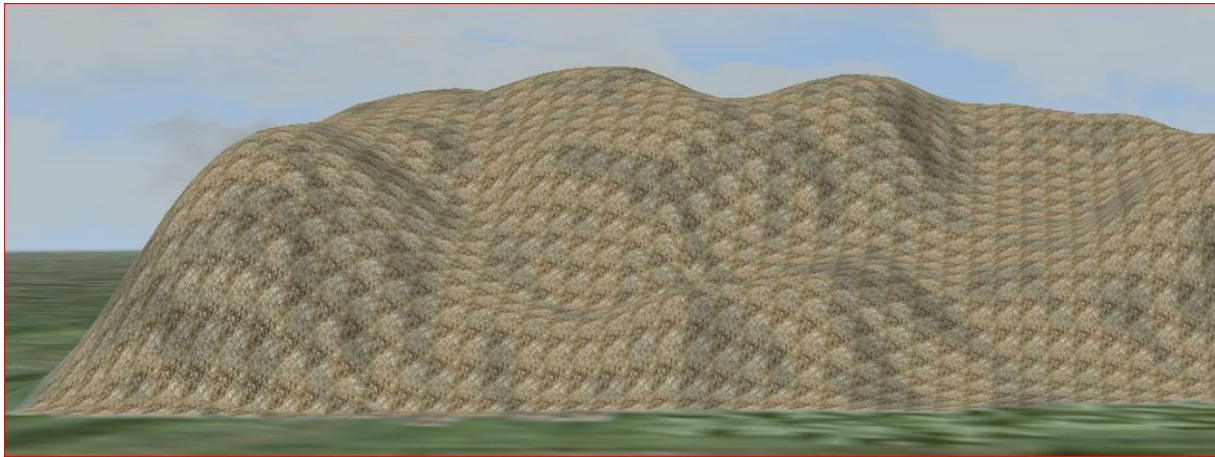


Zur weiteren Bearbeitung verlassen wir den 2D-Modus und begeben uns in den **3D-Modus**.

Dort wählen wir als nächstes Werkzeug den "Kantenglätter"  wählen mit Hilfe des Schiebereglers eine große Bearbeitungsfläche und lassen das Werkzeug dann ohne Hektik über die Rampen gleiten. Das tun wir mehrmals solange, bis alle Kanten weg sind. Nun sagt uns aber die so entstandene neue Gebirgsstruktur nicht wirklich zu: viel zu niedrig geworden. Woher kommt das? Nun, das Glättungswerkzeug bildet einen Mittelwert aus den unterschiedlichen Höhen innerhalb seiner Bearbeitungsfläche. Und darum entsteht dieser "Sattel". Das werden wir jetzt korrigieren, in dem wir diesen "Sattel" einfach anheben.

Und zwar mit diesen Werkzeugen:   . Ich habe für mein Gebirge hier den rechten Button benutzt und an verschiedenen Stellen kleine Berge auf den "Sattel" gesetzt. Dazu den Button anklicken, das Viereck, was zu sehen ist, auf gewünschter Stelle positionieren und so lange gedrückt halten, bis eine ansprechende Höhe erreicht wurde. Das wiederholen wir an verschiedenen Stellen und zum Schluß verlassen wir der so

entstandenen Struktur eine neue Glättung mit dem "Kantenglätter". Danach könnte euer Gebirge vielleicht so, oder so ähnlich aussehen:



Und auf diese Art kann man das Gebirge erweitern, erhöhen oder eine völlig andere Struktur verpassen. Auch nachträglich geht das noch. Und nie vergessen: wenn euch ein Arbeitsschritt nicht gefällt, dann mit dem "zurück"-Pfeil



zum vorigen Arbeitsschritt

zurückkehren.

Fortsetzung folgt...

tycoon