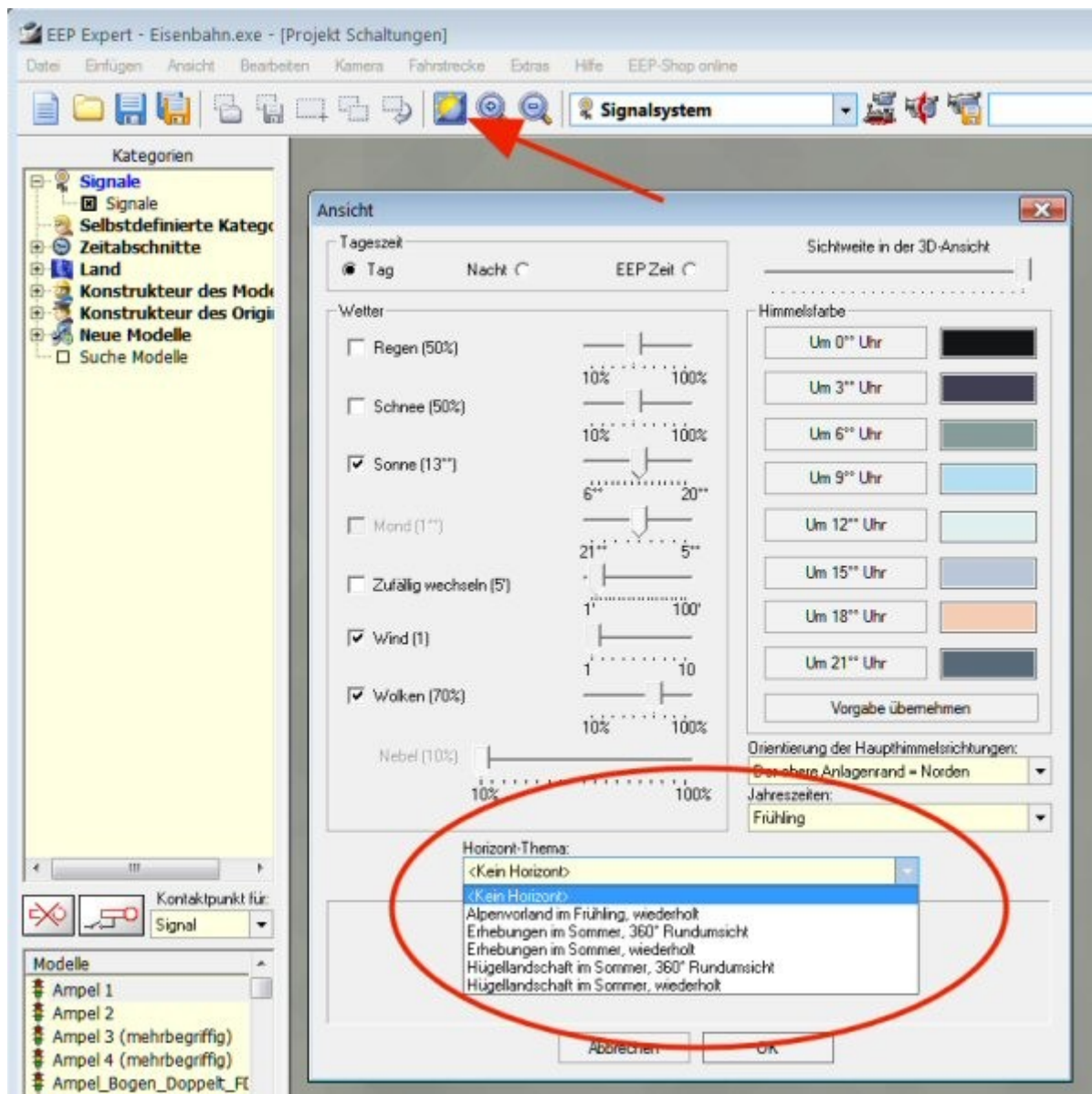


Thema: 9. Wo die Welt zu Ende ist... Teil 1

Jede EEP-Anlage, und sei sie noch so groß, hat einen Anlagenrand. **WARNUNG für unsere neuen EEP-Fans: Dort besteht akute Absturzgefahr !**

Nun kann man zwar in EEP einen Horizont einstellen, der eine weit entfernte Landschaft "vorgaukelt",

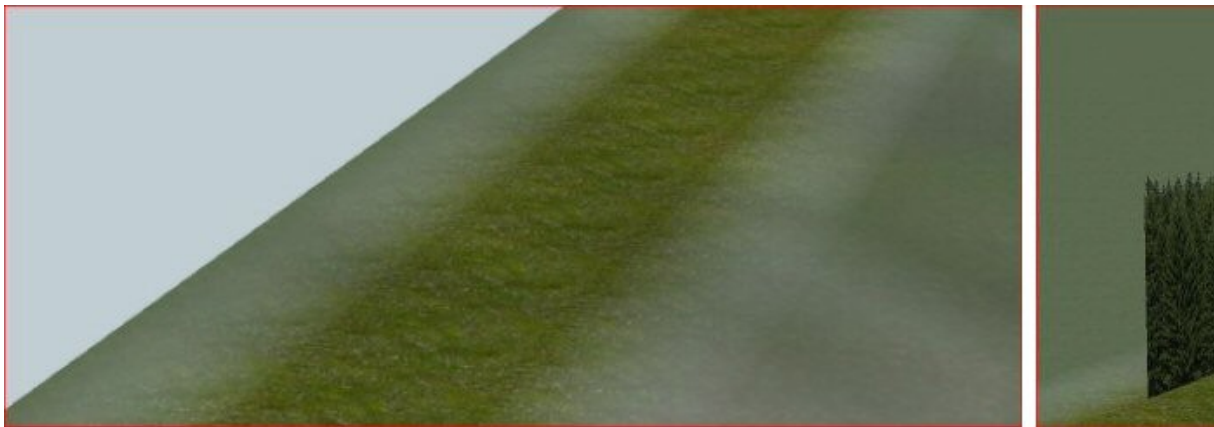


aber vielen Anlagenbauern ist es wichtig, daß es direkt am Anlagenrand einen Abschluß gibt, der sich harmonisch in das Gesamtbild der Anlage einfügt. Er soll den Eindruck vermitteln, daß die Anlage dort ebend **nicht** zu Ende ist. Dazu gibt es verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten: Waldkulissen, Bergkulissen, ganze Gebirge - meist auch mit Zugang zum Schattenbahnhof usw.

Vieles davon ist, wie alles im Leben, reine Geschmackssache und hängt auch wesentlich von der Struktur der Anlage ab. Auf Grund der Vielzahl von Möglichkeiten, die es für eine Anlagenrandgestaltung gibt, wird es mir nicht gelingen, **alle** zu beschreiben. Aber vielleicht die gängigsten Varianten.

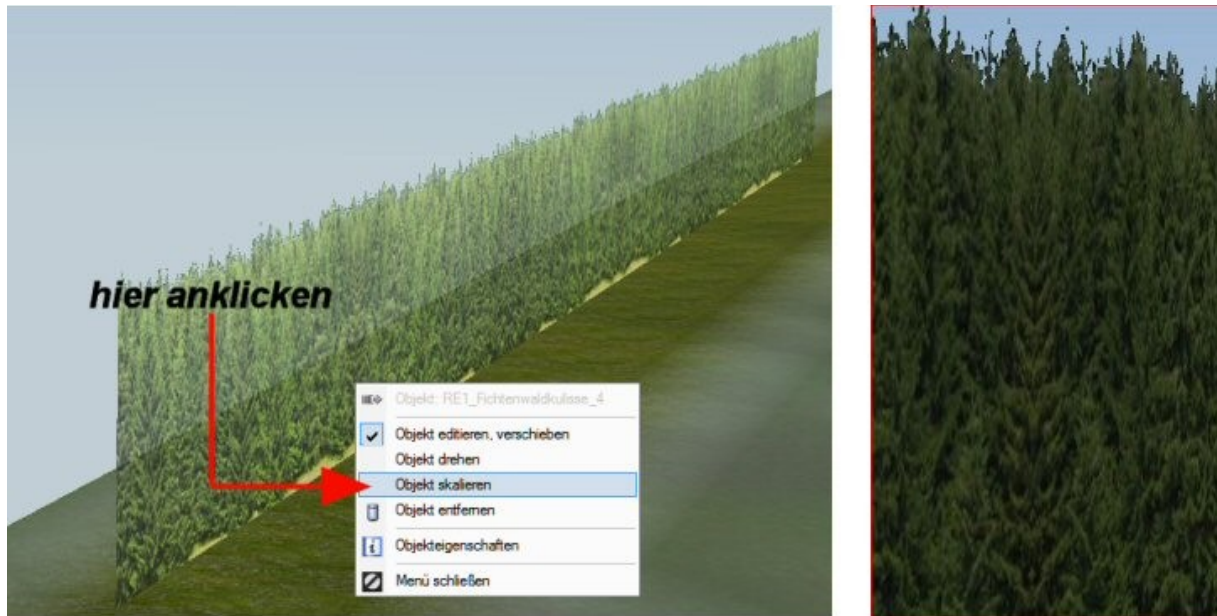
Eine einfache und schnelle Art der Schlußdekoration ist das Positionieren von Kulissen. Diese finden wir im Layer "Landschaftselemente". Es gibt dort Waldkulissen, Herbstbaumkulissen, Laubbaumkulissen und noch einige andere. Was sind Kulissen? Im Grunde das Gleiche, was wir auch aus dem Theater kennen: Ein Hintergrundbild. Mehr nicht. Es ist ein Modell, welches nicht 3D-mäßig dargestellt wird, sondern in 2D, also wie eine schmale Wand.

Bevor wir mit dem Verstecken der Kante beginnen, tragen wir eine Textur auf. Somit sehen wir die Kante besser und haben gleich einen geeigneten Übergang zur Kulisse. Wie man sieht, bleibt der ganz äußere Rand ohne Textur. Das läßt sich nicht ändern, das ist programmbedingt. Deshalb setzen wir das Kulissenmodell parallel an den Texturrand. Im Bild kann man das sehen.



Nun ist die Höhe der Kulisse nicht gerade gewinnbringend, die gewollte Wirkung will sich noch nicht so recht einstellen. Deshalb skalieren wir es. **Nein! Nicht skalieren!! Richtig lesen! SKALIEREN !!** Skalieren bedeutet, daß man ein Modell in dessen Ausmaße bei Beibehaltung der Seitenverhältnisse vergrößert oder verkleinert.

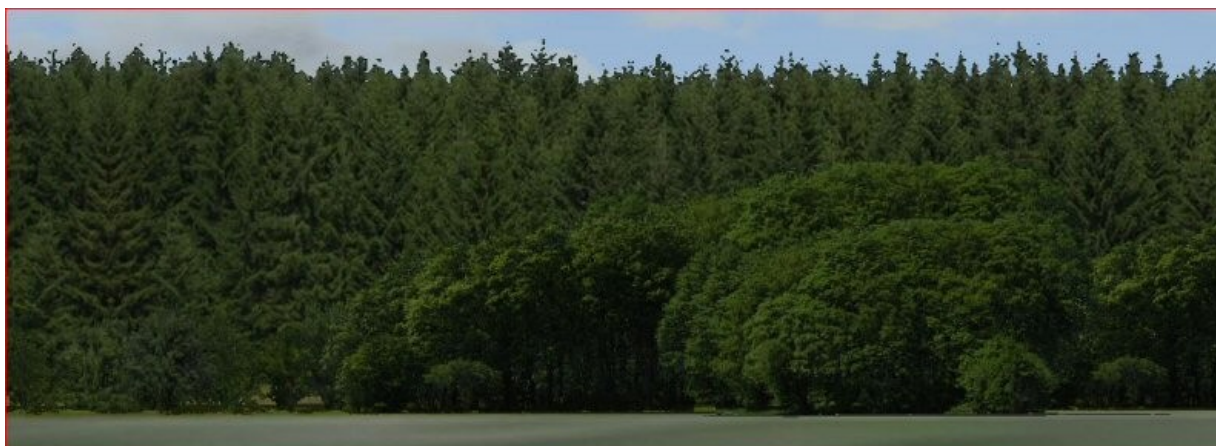
Wenn wir unser Kulissenmodell also um den Faktor "2" skalieren, verdoppeln wir Breite als auch Höhe. Sieht dann so aus:



Schon besser. Beim Skalieren gerade von Vegetationsmodellen solltet ihr Augenmaß behalten, da es bei zu großer Skalierung unnatürlich wirkt. Am Besten ihr probiert euch die passende Größe aus.

Da ich nun ein Kulissenmodell an richtiger Stelle platziert habe (in der Regel beginnt man mit dem ersten Modell in einer Anlagenecke, wir sind hier mittendrin), kann ich weitere gleichgroß skalierte Modelle anschließen. Wer es ganz genau machen möchte, holt sich per <Rechtsklick auf Objekteigenschaften> die Koordinaten (entweder x oder y - beide zusammen funktioniert nicht, dann lägen die Modelle exakt übereinander) und überträgt sie auf das neue Modell.

Habe ich eine gesamte Front so verkleidet, ist die Anlagenkante verdeckt und ich sehe im Hintergrund das gewählte Horizontthema. Nun kann ich daran gehen, vor unserer Waldkulisse vielleicht noch einzelne Nadelbäume, Büsche oder Sträucher zu "pflanzen". Das ergibt dann eine gewisse Tiefe, es wirkt plastischer.



Fortsetzung folgt...

tycoon

