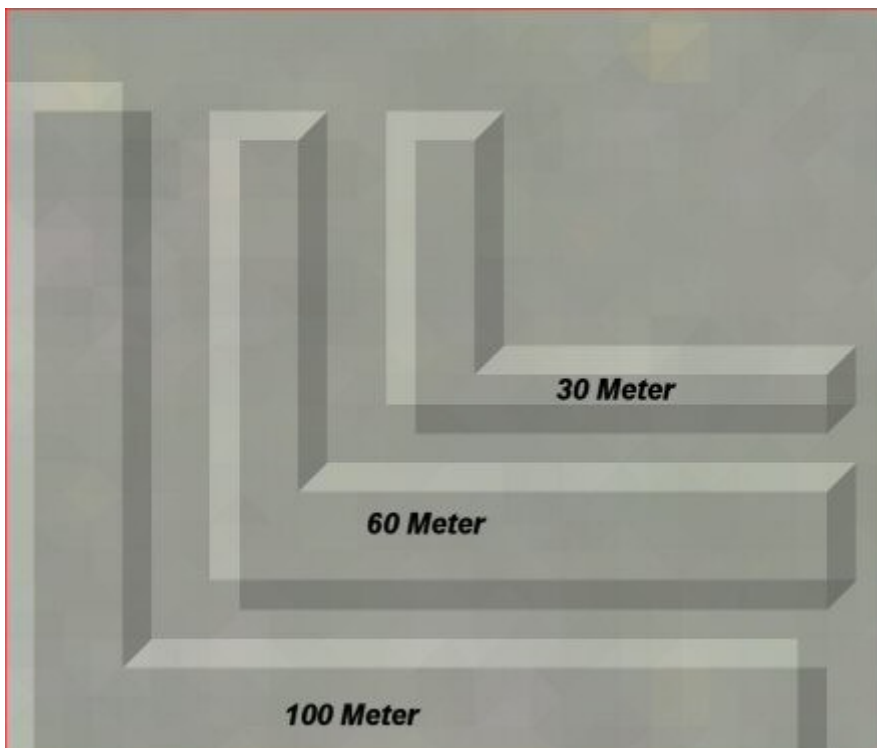


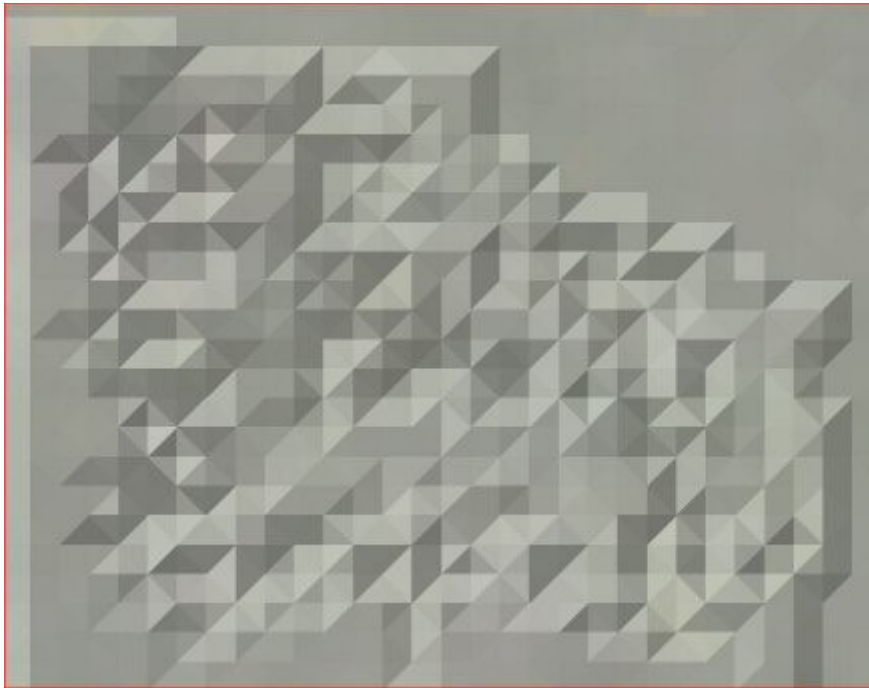
Thema: 9.1 Wo die Welt zu Ende ist...Teil 2

Wie wir im Teil 1 gesehen haben, geht es ziemlich schnell und einfach, den Anlagenrand zu kaschieren. Eine weitere, weitaus schwierigere Möglichkeit, ist das "Verkleiden" des Randes mit einem Gebirge. Das ist sehr viel platzraubender, als eine schmale "Wand" aus Bäumen und deshalb für kleinere Anlagen eher ungeeignet. Zudem besteht die Gefahr, daß wenn wir an allen 4 Seiten ein Gebirge plazieren, die Anlage dann wie in einem Kessel wirkt. Deshalb macht es Sinn, verschiedene Methoden anzuwenden. Wenn man es geschickt anordnet, kann sich an einem Gebirge durchaus eine Nadelbaumreihe anschließen, ohne das es unrealistisch wirkt.

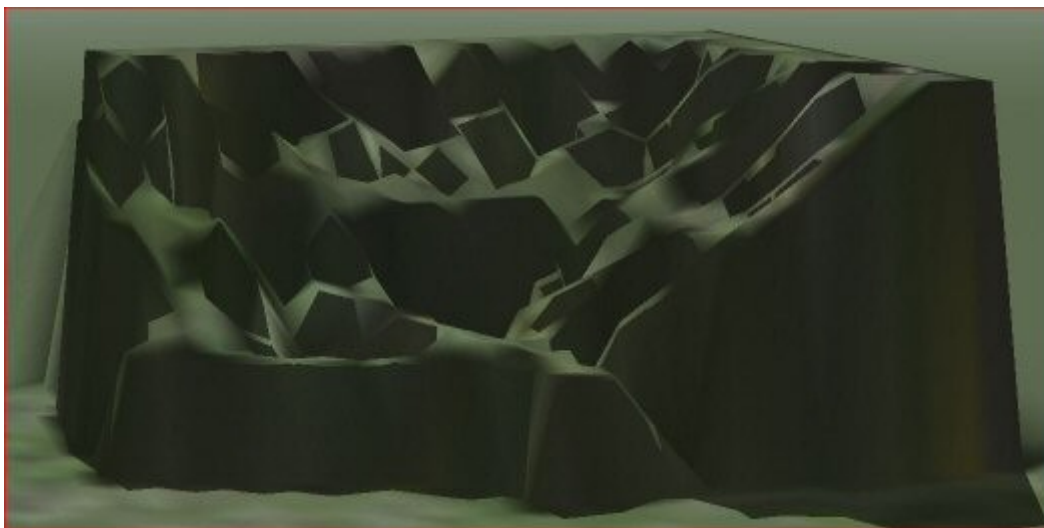
Beginnen wir an einer Anlagenecke mit einer Gebirgsstruktur, die zwar relativ hoch, aber nicht so weit in die Anlage reichen soll. Zu diesem Zweck habe ich 3 Plateaus angelegt mit abwärts sinkenden Höhen. Am schnellsten läßt sich sowas im 2D-Editor bauen.



Nun verbinde ich völlig wahllos die einzelnen Plateaus mit Rampen. Das wird anschließend bei jedem anders aussehen, auch ich weiß momentan nicht, wie das Ergebnis hier ausgeht.



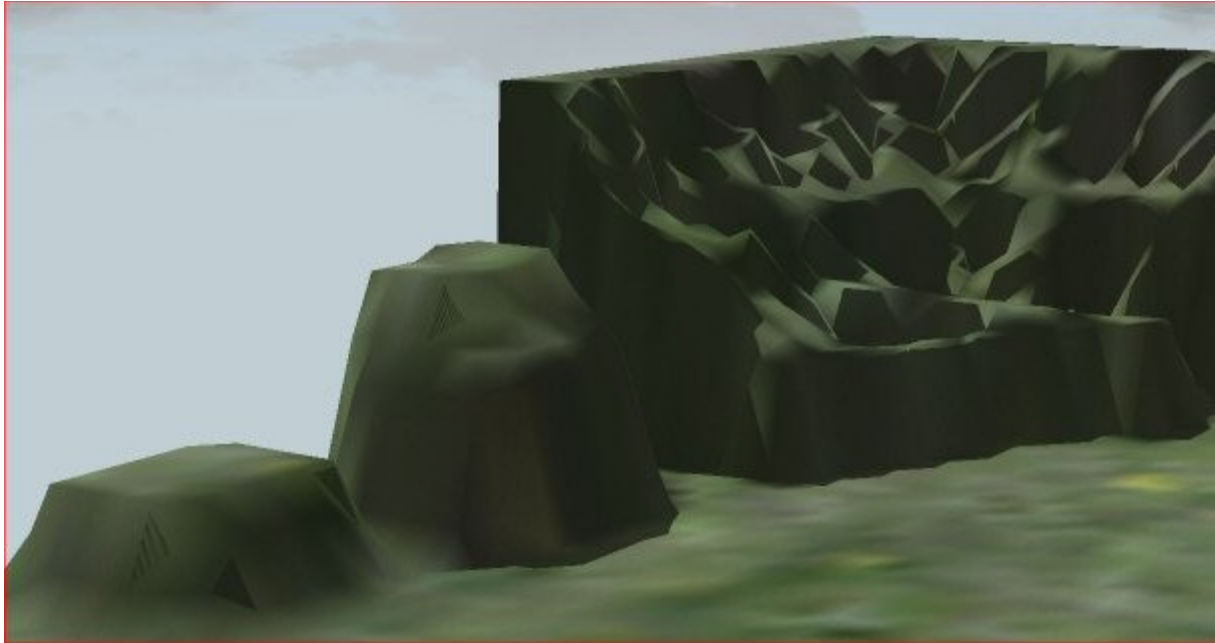
Nun gucken wir uns das Zwischenergebnis in 3D an.



Hier kann man schon eine grobe Struktur erkennen. Nicht mehr zu sehen sind unsere Ausgangsplateaus.

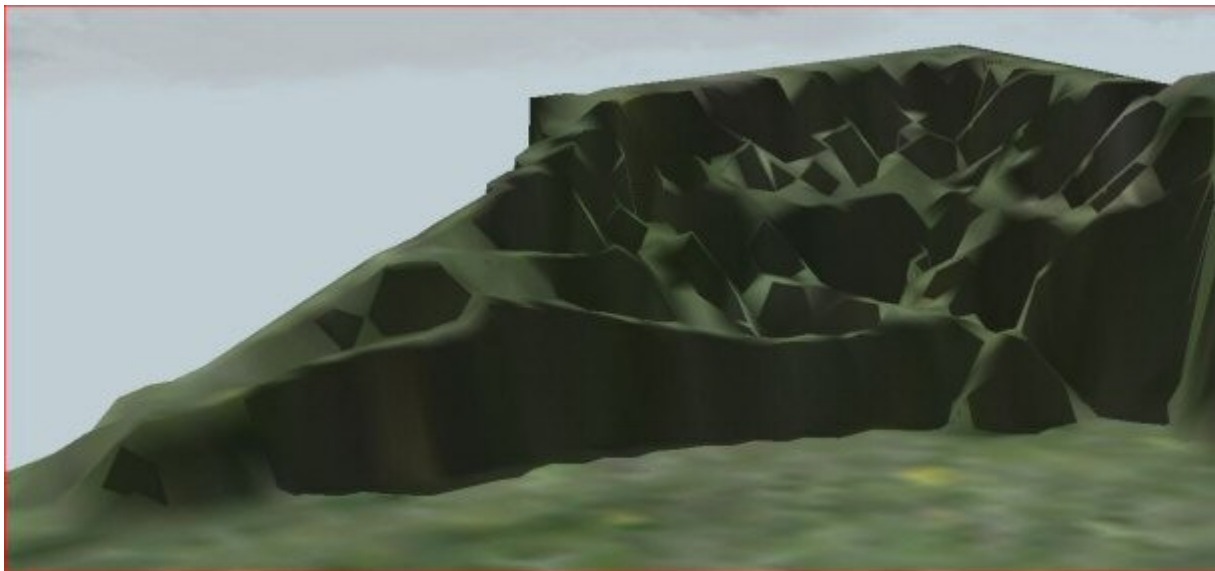
Wir bleiben im 3D-Editor und wechseln in den Layer "Oberflächengestaltung". Dort finden wir unsere bereits bekannten Werkzeuge zum Bergebauen wieder vor.

Zuerst müssen wir uns um die noch recht hohen abrupt endenden Seitenwände kümmern. Deshalb setze ich mit dem Plateau-Werkzeug 2 kleinere Berge als Abstufung vor die steile Wand...




Tip: Bei gleichzeitigem Drücken der <CTRL>-Taste mit der Mause Taste entsteht der umgekehrte Effekt, wir erhöhen das Gelände nicht, sondern verringern dessen Höhe.

...und verbinde sie jeweils in Richtung Anlagenecke.



Jetzt ahnen wir schon, wie es mal enden könnte. Nun müssen wir uns entscheiden, ob wir ein durchklüftetes Gebirgsmassiv haben wollen, oder eher etwas mit sanften Rundungen. Gut, ich bin auch für Rundungen. **Nein, die meine ich jetzt gerade nicht ! Könnt ihr nur immer an das Eine denken ??**

Also wählen wir uns ein geeignetes Werkzeug. Der "Kantenglätter"  ist genau das, was wir jetzt brauchen. Damit streiche ich behutsam über die eckigen Kanten. Solange, bis ich das von mir gewünschte Ergebnis erzielt habe. Aber **ACHTUNG:** nicht zu viel von dem Berg abtragen, sonst verliert er an Höhe. Die soll ja weitgehendst erhalten bleiben. Und nicht vergessen: bei einem Fehlversuch gibt's den <zurück>-Pfeil



Nachdem ich also alle Kanten geglättet habe, präsentiert sich unser Gebirgsmassiv schon recht ordentlich. Der nächste Schritt wäre jetzt, die Textur aufzubringen. Da es so viele gibt und die Geschmäcker dann doch zu unterschiedlich sind, überlasse ich das "bemalen" aber euch.

Tip: Weniger ist hier mehr. Beschränkt euch auf 3 bis 4 unterschiedliche Texturen. Kein Berg ist kunterbunt und viele Texturen belasten die Performance eures Rechners.