

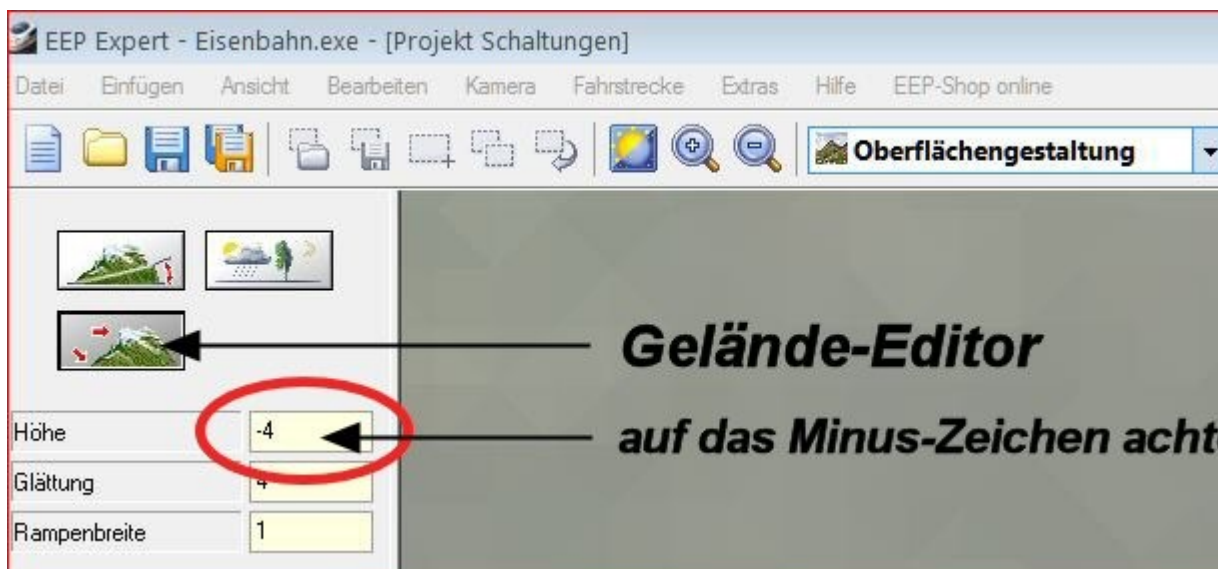
Thema: 10. alles fließt...

Einen besonderen Reiz auf Anlagen machen Tümpel, Teiche und Bäche aus. Auch ein kleiner Bach kann durchaus sehr reizvoll sein. Wir wollen uns aber mit Flüsse befassen. Sollen größere Schiffsmodelle zum Einsatz kommen, muß das Gewässer entsprechend tief und vor allem breit sein. Auch muß bei Biegungen berücksichtigt werden, daß die großen Pötte Platz brauchen für solches Manöver. Also die Flußbiegungen bitte nicht im 90°-Winkel. Zuerst betrachten wir uns unsere Anlage (am Besten im 2D-Editor) und legen fest, welchen Weg der Fluß nehmen soll.

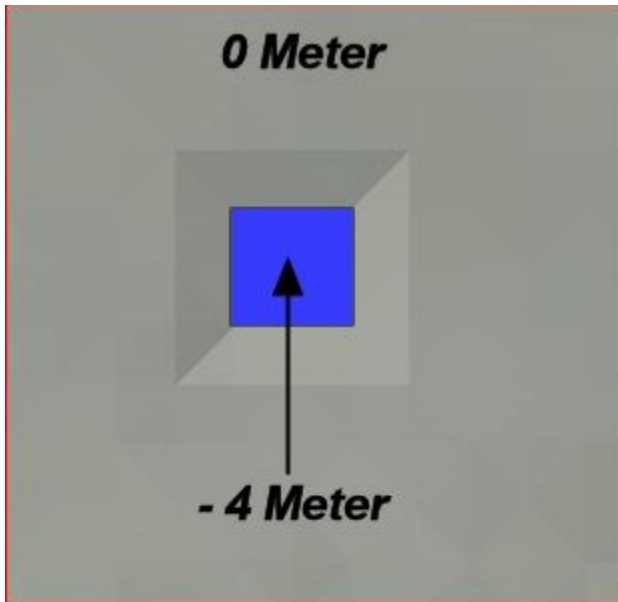
Tip: Berücksichtigt auch bei der Planung, daß ihr noch ausreichend Platz für eventuelle Brücken oder Tunnel laßt, für Gleise und Straßen, die später einmal über den Fluß geführt werden sollen.

Haben wir uns auf einen Flußlauf festgelegt, beginnen wir im 2D-Editor mit dem Bau des Flußbettes. Dazu buddeln wir zuerst ein Loch mit der Tiefe, die der Fluß haben soll. Sagen wir 4 Meter. Das ist ausreichend.

Tip: Soll die große Eisenbahnfähre "Vogelfluglinie" den Fluß entlangschippern, macht sich eine größere Tiefe von Vorteil, damit eventuelle Eisenbahnbrücken nicht so unrealistisch hoch gebaut werden müssen.



Wie ihr seht, haben wir bei "Höhe" bereits den Tiefenwert < -4 > eingegeben. Immer dran denken: wollt ihr unter die Anlagenoberfläche = negativer Wert, Berge = positiver Wert. So sieht nun unser Loch im 2D-Editor aus:



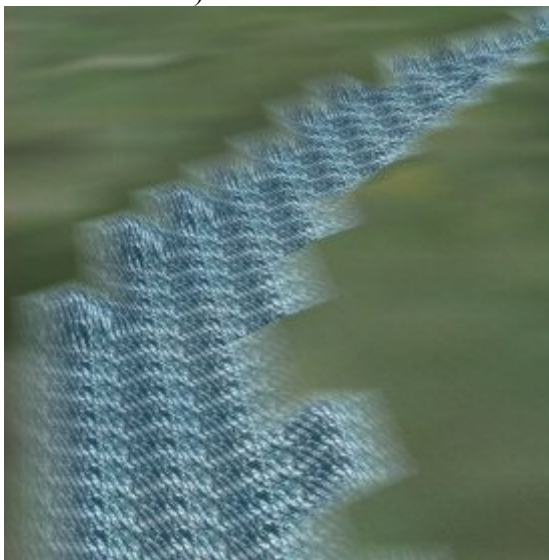
(Den Grund habe ich mal blau eingefärbt, damit man was sieht.)

Seit EEP 7 ist es nun einfacher, im 3D-Editor den Flußlauf anzulegen. Dazu gehen wir auf den Layer "Oberflächengestaltung", und wählen uns das Werkzeug zum Höhenniveau-

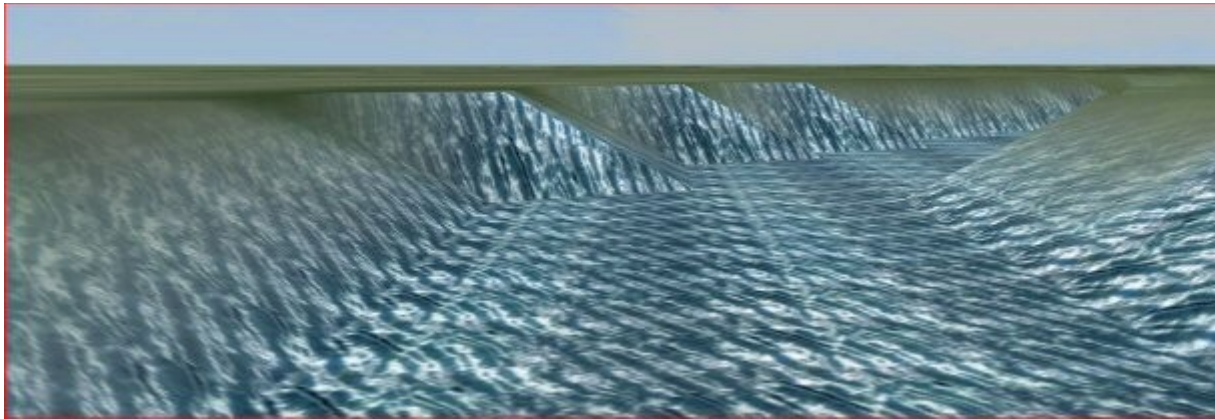


kopieren.

Während wir die <CTRL>-Taste gedrückt halten (es erscheint ein einzelnes grünes Viereck), führen wir es zu unserem "Loch" und lassen die <CTRL>-Taste erst los, wenn das grüne Viereck auf der von uns gewünschten Höhe liegt. Hier muss ein Linksklick erfolgen, damit die Höhe übernommen wird. Also am tiefsten Punkt bei -4 Meter. Nun lassen wir die Taste los, es erscheinen mehrere weiße Vierecke - unsere Bearbeitungsfläche. Mit gedrückter linker Maustaste führen wir die Maus nun entlang unserem gewünschten Flußlauf und sehen, daß sich das Gelände unter den Vierecken absenkt. Und zwar auf -4 Meter. Haben wir das geschafft, sollte es dann ungefähr so aussehen (die Wassertextur ist jetzt nur zur besseren Sichtbarkeit da):

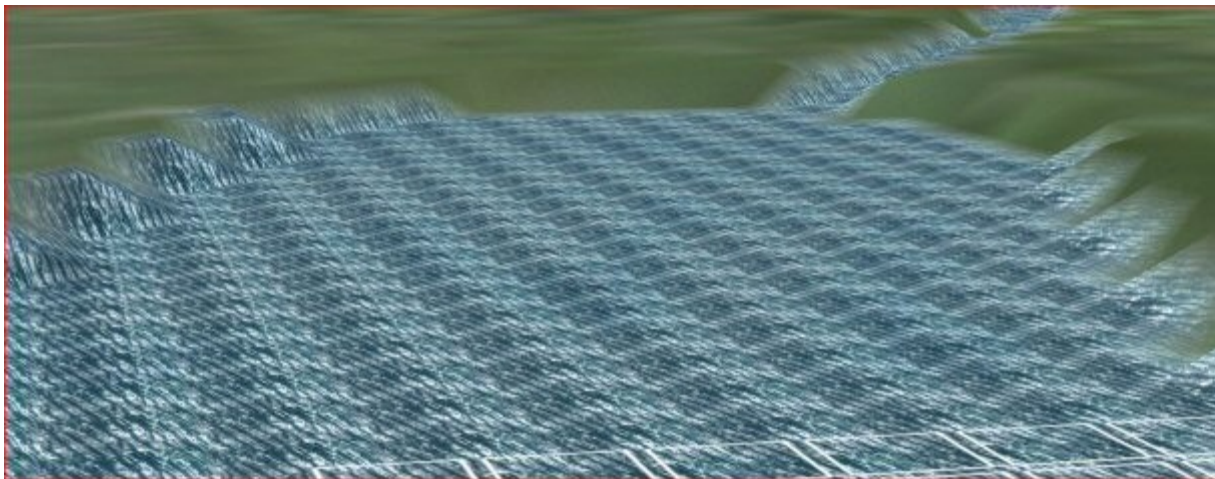


so sieht es von oben aus




und so in Augenhöhe

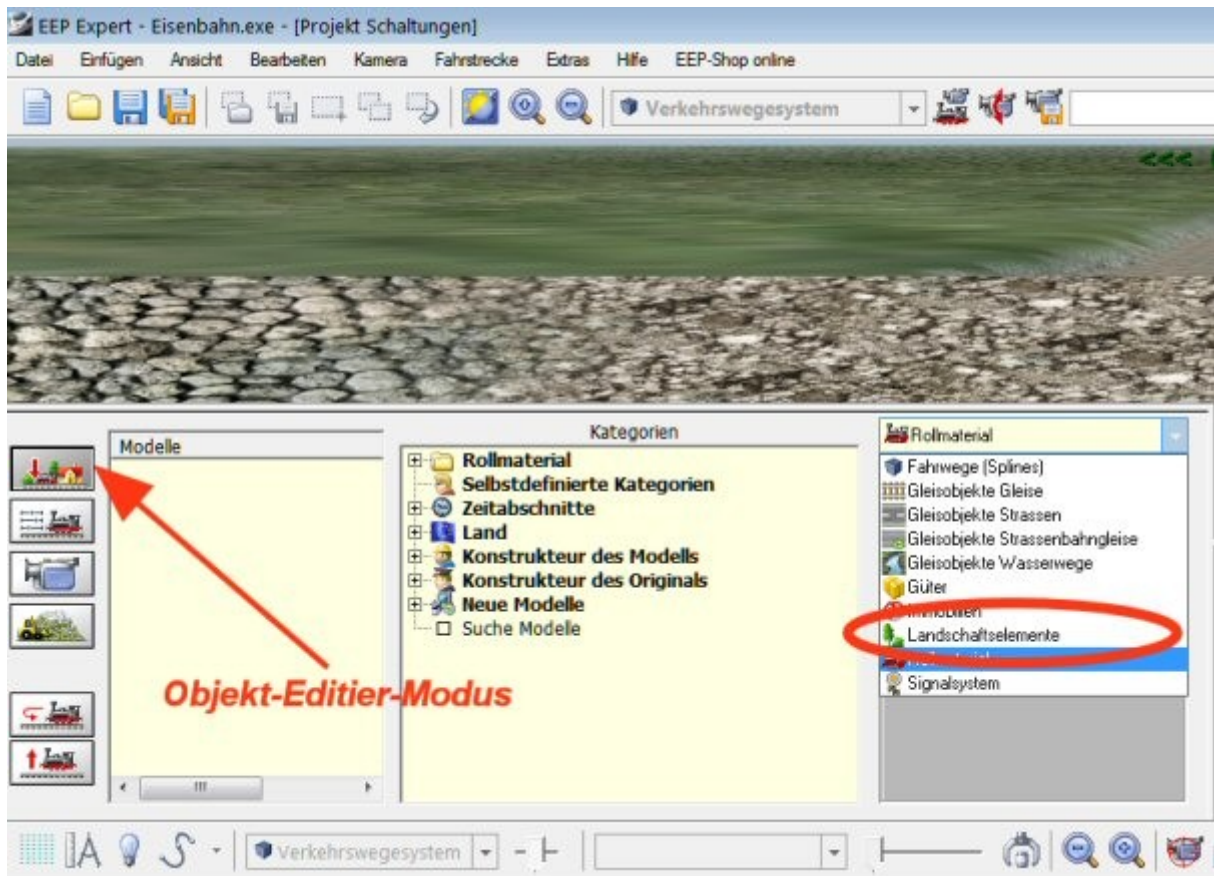
Jetzt verbreitern wir unseren Fluß. Das ist ganz einfach. Wir bewegen den Schieberegler nach rechts bis ca. 10 (die Bearbeitungsfläche hat sich vergrößert), und ziehen nun das Werkzeug den Flußlauf entlang. Hier bin ich gerade dabei:



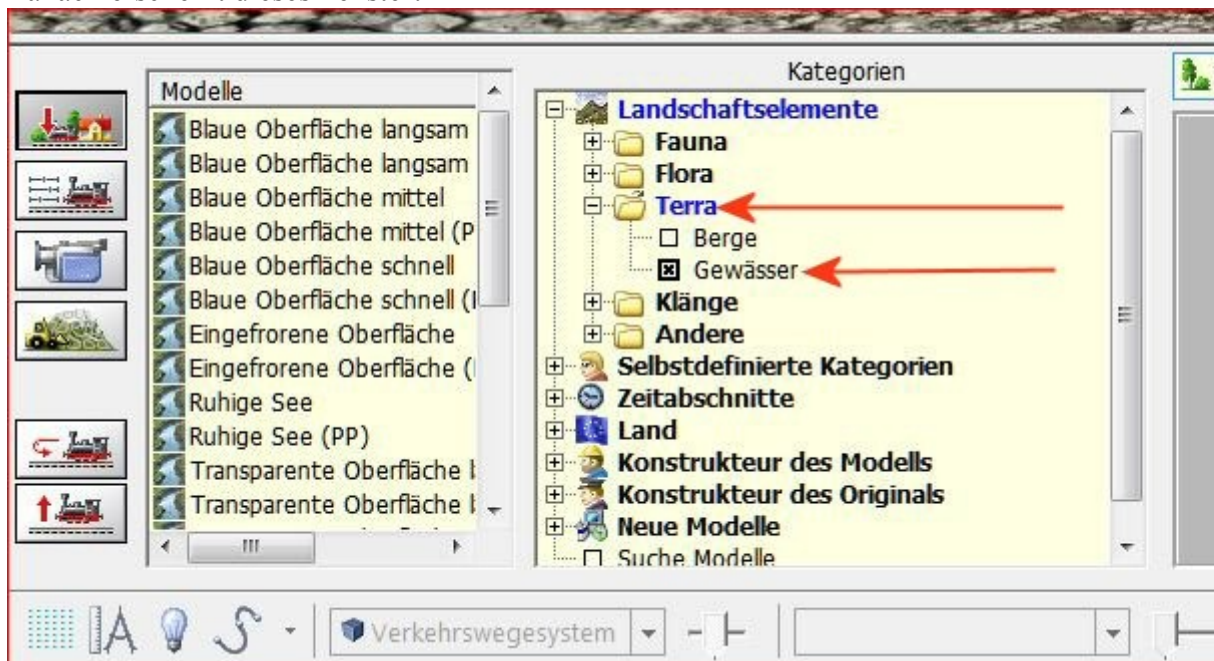
Sind wir mit dem Verbreitern fertig, folgt der nächste Schritt: ich lege eine passende Textur auf den Flußboden. Da sucht ihr euch bitte selber eine aus, ich habe hier zwei Texturen

"Steine" verwendet. Danach mit dem "Kantenglätter"  noch die Uferzone abrunden. Wenn ihr ganz langsam drübergleitet, bekommt ihr eine sanfte Böschung, geht ihr schnell drüber bleibt sie etwas kantig, aber steiler.

Was jetzt noch fehlt, ist das Wasser. Dazu wechseln wir in den "Objekt-Editier-Modus" und wählen den Layer "Landschaftselemente".



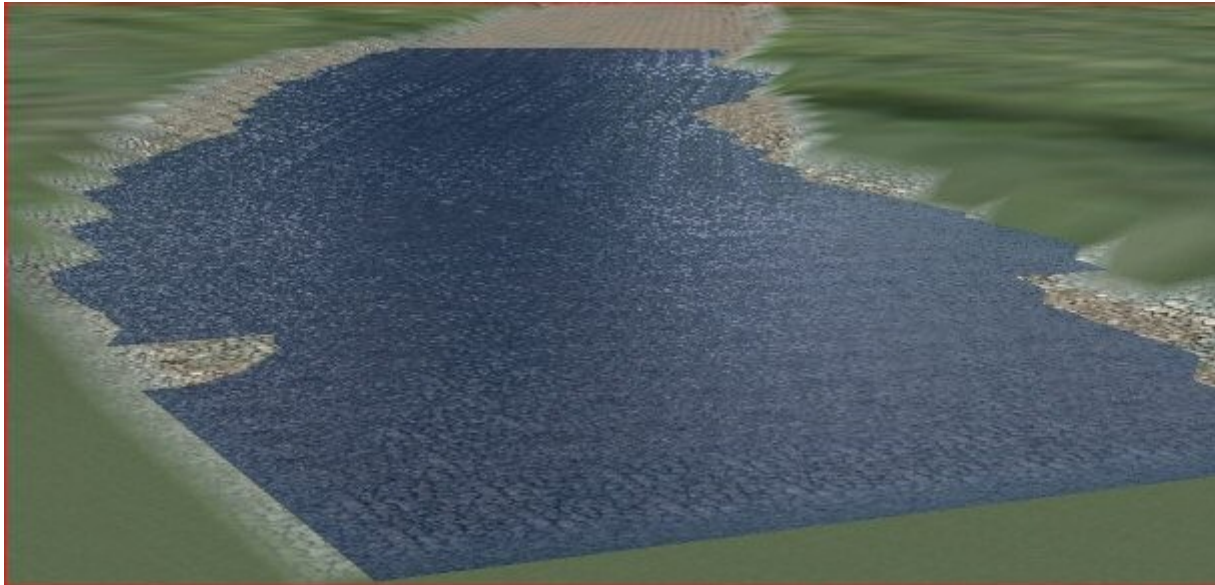
Danach erscheint dieses Fenster:



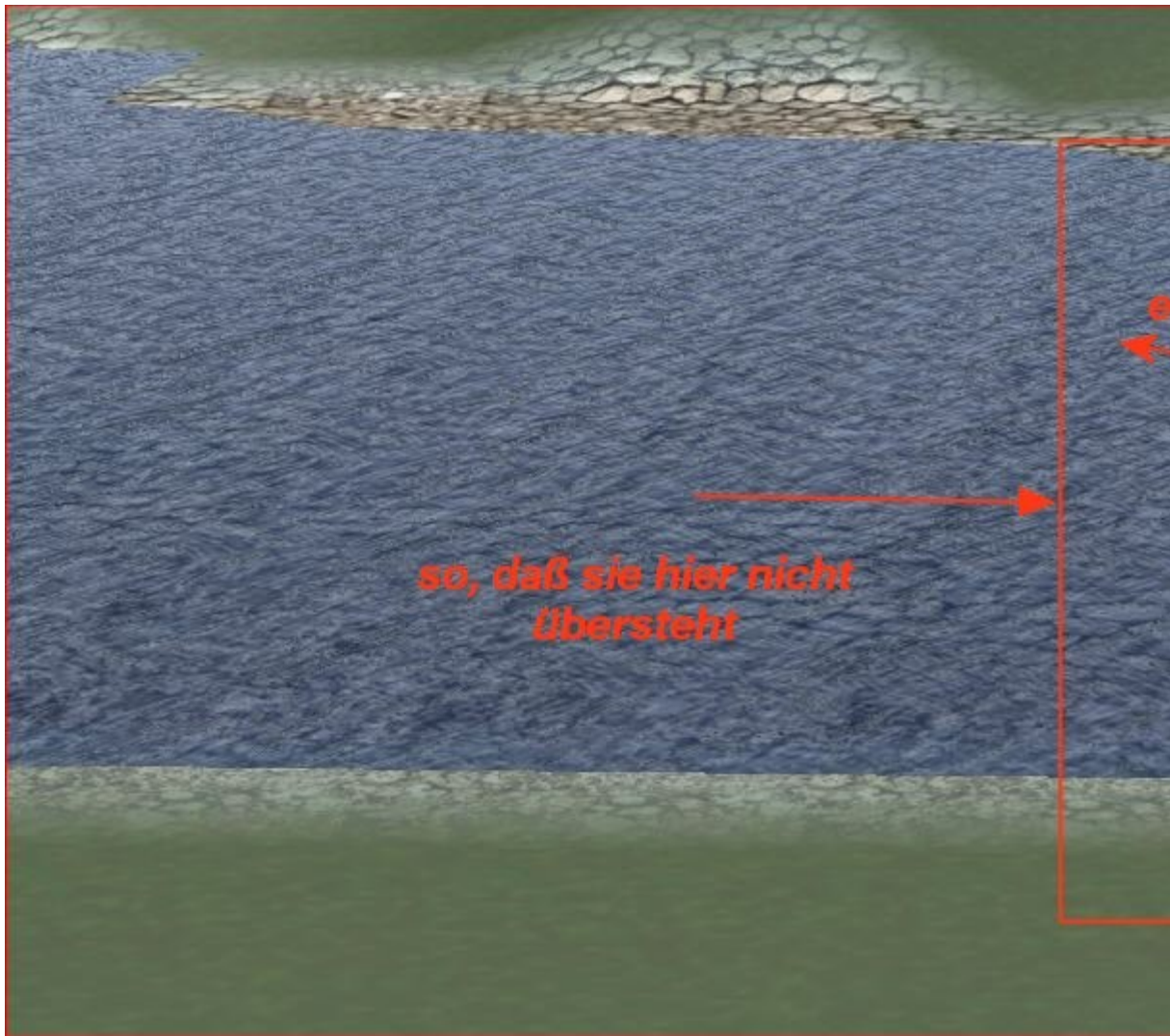
und wir wählen zuerst "Terra" aus und dann "Gewässer". Nun sehen wir auf der linken Seite eine Auswahl an verschiedenen Wasseroberflächen.
 Das (pp) hinter einigen Oberflächen bedeutet, daß diese durchsichtig sind und man den Grund des Gewässers sehen kann. Die anderen Oberflächen sind weitgehendst deckend.
 Haben wir uns für einer Wasseroberfläche entschieden und klicken sie an, können wir sie im

3D-Editor frei bewegen. Ob ihr sie noch skalieren (vergrößern) möchtet, bleibt euch überlassen. Diese Fläche legen wir nun auf unseren Fluß und stellen die Höhe des Wasserspiegels ein.

Nun schaut es bereits schon recht gut aus:



Da unser Fluß ja irgendwo herkommen muß, lassen wir ihn von "außen" in unsere Anlage fließen. Das heißt, wir brauchen noch eine saubere Kante am Anlagenrand. Zu diesem Zweck lassen wir die letzte "Wasseroberflächenplatte" mit dem Anlagenrand abschließen und kippen sie ein klein wenig an, bis der Grund erreicht wird.



maxithing hat noch einen Tip: "Ich möchte noch erwähnen, dass bei Flüssen auch die Möglichkeit besteht, mit Splines unter "Wasserwege" zu arbeiten. Ich habe damit gute Erfahrungen gemacht. Vor allem weil die Wasserplatten bei "LS-Elemente" ja immer quadratisch sind. Wenn man dann anschließend andere LS-Modelle drauf setzen will (z.B. Bäume, Sträucher oder Angler), dann kann man im 2D-Editor sie nie direkt an den richtigen Platz setzen, sondern muss sie von "außen" an den Uferbereich heranziehen, weil deren Platzhalter immer unter der Wasserplatte liegen. Klickt man sie an, erwischt man immer die Wasseroberfläche. Darüber hinaus fließt bei den Wasserwegesplines das Wasser immer in die Flußrichtung. Bei den Platten durchaus auch mal quer. Die Splines kann man ja auch skalieren, damit sie die Breite des Flussbettes ausfüllen und durch seitliches Kopieren kann man sie bequem nebeneinander platzieren."

Unser Fluß ist nun fertig, man kann Büsche, Bäume und Sträucher in Ufernähe pflanzen und auch Schiffe schwimmen lassen.

Fortsetzung folgt...

Danksagung: Ein Dankeschön an **maxithing** für die Mitwirkung an diesem Beitrag.

tycoon