

45. Steter Tropfen höhlt den Stein (Bau eines Wasserfalls)

In vielen Anlagen sorgt ein Wasserfall für das richtige Ambiente. Mit einem passenden Sound versehen ein richtiger Hingucker. Leider gibt es noch kein entsprechendes Modell, also müssen wir uns gewünschten Sprudel selbst zusammenbasteln.

Das Ergebnis könnte dann so aussehen:



Bevor wir mit dem Bau des Wasserfalls beginnen, solltet ihr das Häkchen bei "Objekt an Untergrundhöhe anpassen" herausnehmen. Zu finden unter "Einfügen".

Als Wasseraustritt habe ich hier das Modell "ParkHotel_Harz_Teich" aus dem "Erweiterungsset zum Parkhotel "Harz" von SM2 (Trend-Shop, 2,49€) eingesetzt. Skaliert und gekippt sieht es sogar recht glaubwürdig aus.



Es folgte dann das Setzen und Einrichten des Spline "Blauer Bach (PP)".



Der Spline wird dabei so gebogen, daß er schon mal wie ein Wasserfall aussieht und recht nah am Felsen anliegt.

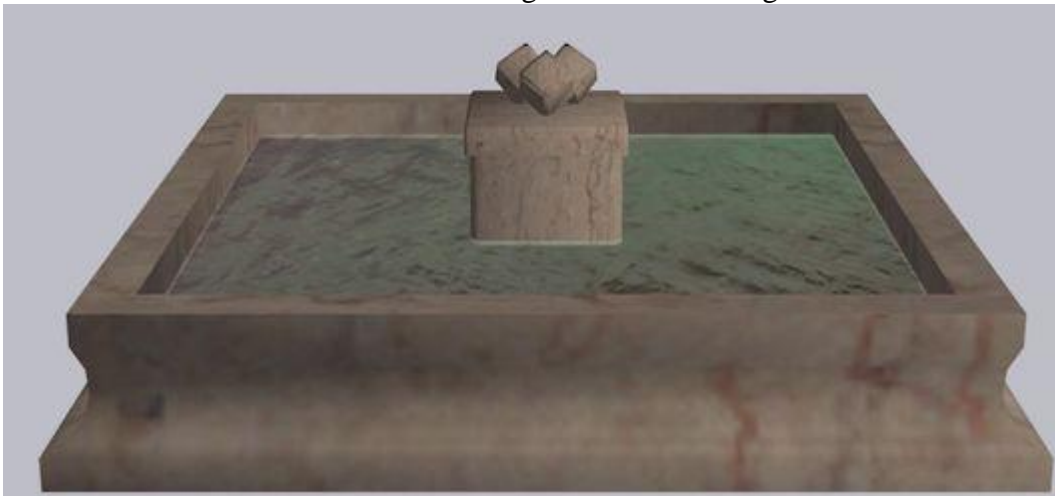
Nun müssen wir uns Gedanken machen, welche Wasserquelle wir als Gischt nutzen können. Also welche vorhandenen Modelle erzeugen über Achsensteuerung einen Wasserstrahl.

Da fällt einem natürlich zuerst die Feuerwehr ein. Die muß eh für alles herhalten.

Auch Brunnen scheinen einen geeigneten Quell herzugeben.

Bei der Feuerwehr erschien mir der austretende Wasserstrahl etwas zu dürrig, als man daraus einen Wasserfall hätte erschaffen können. Also habe ich mich für die Brunnen entschieden.

Als Immobilie mit der Modellbezeichnung "Brunnen_eckig_SM1".

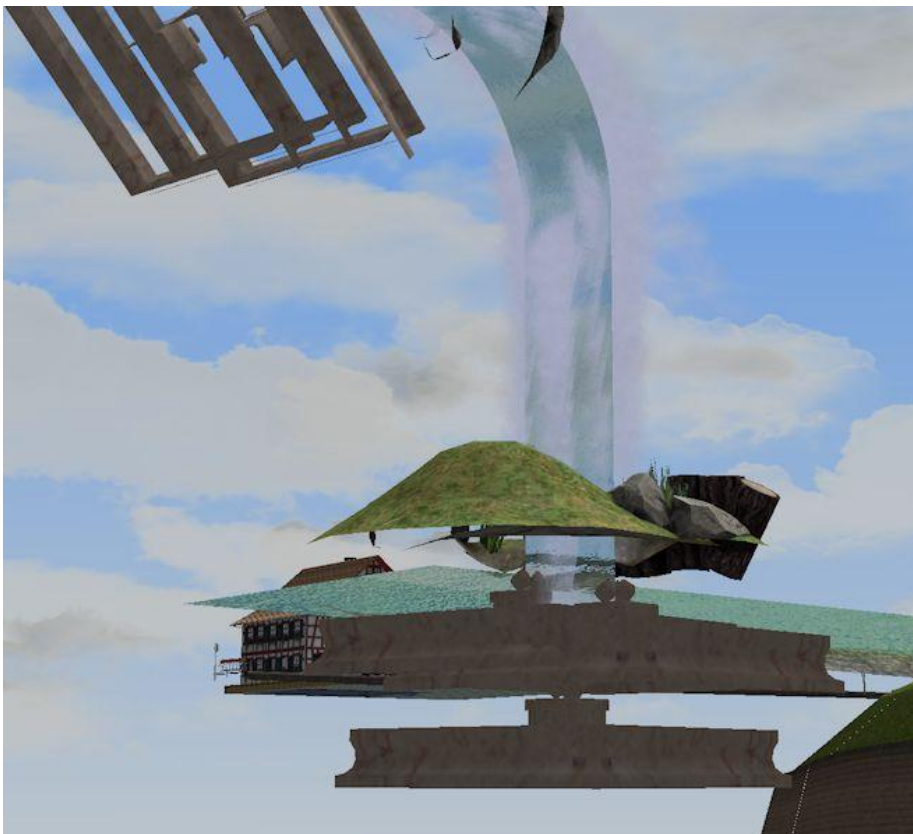


Hat sicherlich der ein oder andere im Bestand. Wenn nicht, rasch noch holen.

Nun sieht das blöd aus, wenn mitten im Gebirge Brunnen herumstehen und vor sich hin sprudeln. Deshalb müssen sie versteckt bzw. getarnt werden. Es geht besonders gut, wenn das Wasser aus einem Felsen heraustritt, den man entsprechend groß skalieren sollte, damit dort wenigstens 2 - 3 Brunnen Platz finden. Die Brunnen werden zuerst skaliert. Also vergrößert. Ich habe einen Wert von 2,37 genommen. So ist der Wasserstrahl dicht genug.



Über die X-Achse werden sie nun angekippt, so daß der Wasserstrahl die Ränder unseres Bach-Splines überdeckt. Dazu bewegt ihr die Brunnen langsam (!) an die gewünschte Stelle. Damit der Effekt der Gischt noch verstärkt wird, habe ich es auch von unten tüchtig Schäumen lassen. Die Ränder des Splines sind kaum noch zu sehen.



Auch bei einem Wasserfall, der eine größere Strecke fallen soll, kann man so vorgehen. Nur sollte man dann zwischendurch den Wasserstrahl mit weiteren Brunnen verstärken.

Als Sound schien mir die Sounddatei "Bach" (S64) am geeignetsten. Direkt unter dem Wasserfall plziert sorgt sie für die nötige Geräuschkulisse.

Nun viel Spaß beim Bauen.

tycoon