

Einbaubeschreibung: Fluss-Splines

Mit diesem Set können Flüsse unterschiedlicher Breite und Länge mit und ohne Gefälle gebaut werden. Neben Splines für das Flusswasser gibt es ein Set von kombinierbaren Uferböschungen und eine Ufermauer.

1. BESTANDTEILE DES SETS

Das Set Fluss-Splines besteht aus

- Splines:
 - Flusswasser 30m breit: 261_Flusslauf30-HB1.def
 - Flusswasser 50m breit: 262_Flusslauf50-HB1.def
 - Flusswasser 100m breit: 263_Flusslauf100-HB1.def
 - Uferböschung mit Gras: 298_Flussufer_Gras-HB1.def
 - Uferböschung mit Steinblöcken: 299_Flussufer_Steine-HB1.def
 - Ufermauer aus Stein: 300_Flussufer_Mauer-HB1.def
- Gleisobjekte als Splineendstücke
 - Böschungsende, braune Mauer
Name in EEP: Flussufer_BoeschEnde1_HB1.gsb
Flussufer_Endmauer_br
 - Böschungsende, graue Mauer
Name in EEP: Flussufer_BoeschEnde2_HB1.gsb
Flussufer_Endmauer_gr
 - Böschungsende, braune Mauer
Name in EEP: Flussufer_BoeschEnde3_HB1.gsb
(passend zur Ufermauer) Flussufer_Endmauer_br2
 - Ufermauerende:
Name in EEP: Flussufer_MauerEnde_HB1.gsb
Flussufer_Mauerende
- Bodentextur:
 - Grastextur: flussufer_gras_HB1.bmp
flussufer_gras_HB1.dds
 - Grastextur fein: flussufer_gras2_HB1.bmp
flussufer_gras2_HB1.dds
 - Wassertextur: flusswasser_HB1.bmp
flusswasser_HB1.dds

Diese 3 Sprühtexturen wurden unter der Standardlicheinstellung von EEP soweit möglich an die Grastextur der Böschungen bzw. an die Fluss-Splines angepasst

- Grastextur dunkel: flussufer_gras3_HB1.bmp
flussufer_gras3_HB1.dds
- Grastextur dunkel fein: flussufer_gras4_HB1.bmp
flussufer_gras4_HB1.dds

- Wassertextur1: flusswasser1_HB1.bmp
flusswasser1_HB1.dds

Diese 3 Boden-(Sprüh-)texturen passen farblich sehr gut zu den Grastexturen der Flussufersplines bzw. den Fluss-Splines. Voraussetzung ist allerdings, dass die Lichtfarben ambientes Licht und direktes Licht in EEP auf weiß (R/G/B = 0/0/0) gesetzt werden.

Die Standardeinstellung kann entweder mit dem Zusatzprogramm „tweak’n tool“ oder manuell zurückgestellt werden. Die Standardfarbcodes sind: ambientes Licht: R/G/B = 193/193/193 und direktes Licht: R/G/B = 127/127/127)

Die beiden Sprühtexturen für Wasser wurden aus den Texturen der Fluss-Splines abgeleitet.

- Wassertexturen für die Fluss-Splines:
 - Flusswassertextur: 0700.dds
alternative Farbvarianten: 0700_dunkel.dds
0700_grau.dds
0700_gruen.dds
0700_braun.dds

2. INSTALLATION:

Die Installation erfolgt, wie immer, mittels Programm Modelinstaller.exe. Da dieser Downloaddatei der neue Modelinstaller (Version 1.1) beige packt ist werden die Bodentexturen vollständig installiert, d.h. inklusive Eintrag in den Bodentextur.txt! Ein manueller Eintrag in die Datei Bodentextur.txt ist daher **nicht** nötig.

2.1 Speicherorte:

Flusswasser: Ressourcen\Gleisstile\Sonstiges

Ufer-Splines: Ressourcen\Gleisstile\Sonstiges

Splineenden: Ressourcen\Gleisobjekte\Sonstiges

2.2 Besonderheiten der Installation:

- Alternative Flusswassertexturen: im Standard wird für die Flusswassersplines die Textur 0700.dds installiert. Möchte man lieber eine der mitgelieferten Farbvarianten haben ist die entsprechende Datei (s.o.) in „0700.dds“ umzubenennen. Zuvor sollte allerdings die standardmäßig installierte Datei in (z.B.) „0700_std.dds“ benannt werden, um sie später wieder verwenden zu können.

3. EINBAUANLEITUNG

3.1 Erstellung des Flussbetts

Das Flussbett wird gegenüber dem umgebenden Niveau abgesenkt. Das geschieht entweder, wie im Handbuch zu EEP5 auf Seite 46 beschrieben oder durch Verlegen eines Splines (Wasser, Gleis etc.) unter dem Geländeniveau und Angleichen des Geländes an den Spline, der anschließend gelöscht wird.

Entlang des Flussbetts wird ein Flusswasserspline entsprechender Breite so verlegt, dass er unter dem umgebenden Niveau liegt.

Zum Verlegen des Flusswassersplines wählt man in EEP den Editor: Wasserwege und wählt den Spline mit der gewünschten Breite aus.

Zum Unterschied zu den Wasserplatten (LSElemente\Terra\Gewässer) können die Splines auch dann verwendet werden wenn der Fluss ein Gefälle hat.

Auf die Flusswassersplines können Schiffe oder Boote gesetzt werden, die dann den fluß entlang fahren können.

3.2 Bau des Flussufers:

Dazu wird einer der Ufersplines so entlang dem Flussufer verlegt, und zwar so, dass die Grenze zwischen dem Wasserspline und dem Gelände abgedeckt wird. Damit verschwinden die hässlichen Uferecken, die bei EEP durch den Punktraster entstehen.

Zum Verlegen der Ufersplines wählt man (wie beim Wasser) den Editor: Wasserwege und wählt den gewünschten Spline aus.

Die Ufersplines werden auf die relative Höhe 0 gesetzt. Ihre Oberseite liegt damit automatisch auf einer relativen Höhe von 10cm. Durch Eintragen der Höhenparameter werden sie auf die gewünschte Ebene gehoben.

Auf der Wasserseite haben die Splines mit Grasböschung und Steinböschung einen Böschungswinkel von 45%, der Spline mit der Ufermauer fällt fast senkrecht zum Wasser ab.

Auf der Landseite senken sich die Splines langsam unter das umgebende Niveau ab. Um die

Grenze zwischen dem Spline und dem Umgebungsniveau zu verwischen können hier Büsche usw. eingesetzt werden oder man verwendet die Bodentextur „flussufer_gras_HB1“, die in der Farbe an die Textur der Spline angepasst wurde. Die Darstellung der Farbe in EEP ist aber von der Farbe des Bodenbilds der Anlage abhängig.

Zum Abschluss der Ufersplines werden die entsprechenden Endstücke mit Mauerdarstellung verwendet. Die Endstücke sind Gleisobjekte, für ihre Verlegung wird der Uferspline ausgewählt den sie abschließen sollen. D.h. hat man eine Uferböschung mit Steinen verlegt wählt man für das Gleisobjekt des Böschungsendes ebenfalls den Uferspline mit Steinen u.s.w.

Diese gsb-Dateien schnappen am Spline-Ende ein und können daher exakt verlegt werden.

Will man an eine Böschung (Gras oder Stein) den Uferspline mit der Ufermauer anschließen muss der angrenzende Böschungsspline mit einem Endstück abgeschlossen werden da sonst eine Lücke durch die unterschiedlichen Böschungswinkel entsteht.

Auf die Ufersplines können beliebige Fahrwege/Strassen gelegt werden. Z.B. kann damit ein Feldweg, eine Strasse oder auch ein Gleis (z.B. einer Feldbahn) am Fluss entlang geführt werden. In Kombination mit Schiffen kann damit auch eine Hafensituation nachbildet werden.

Die Ufersplines sind natürlich nicht nur für Flüsse zu verwenden sondern können natürlich auch ein Seeufer bilden an dem auch eine Promenade entlang führen kann.

Ein paar Bilder, um das System anschaulicher zu machen:

Ufermauer:



Uferböschungen mit einer Steinen und aufgelegtem Feldweg:



Rechts Uferböschung mit anschließender Ufermauer, links Uferböschung mit Gras



Haymo Bogg / 1.3.2007, Update 24.3.2007