

Gestaltung des Geländes

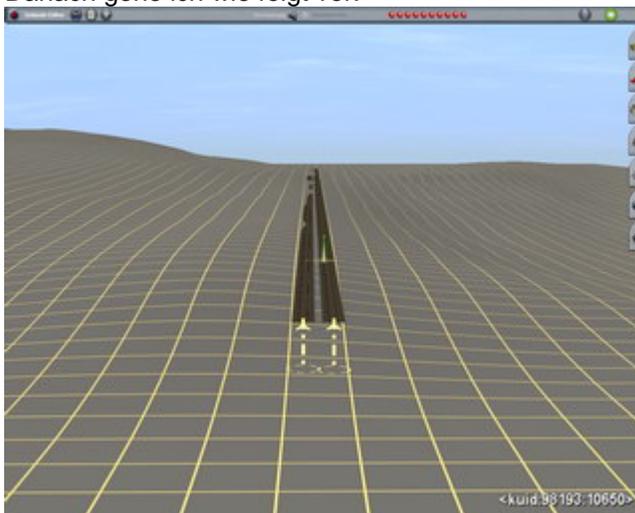
Anleitung zum Erstellen eines Geländes ohne Drittsoftware - frei Hand

Leider sind nicht mehr alle Bilder und angehängten Dateien in diesem Beitrag verfügbar.

Dieses Tutorial, befasst sich mit dem Thema Streckenbau. Auf anschauliche Weise wird in diesem Teil eine Möglichkeit zur Gestaltung des Geländes behandelt (inkl. Beispiel-Anlage zum Herunterladen). Dies ist keine neue Anleitung, sondern jene aus früheren Jahren, sie ist aber heute noch anwendbar.

Den Anlagenbau (hier das Gelände) kann man sicherlich in verschiedenen Methoden bewerkstelligen, man kann auch eigentlich kaum sagen ?so? oder ?so? ist es am besten. Ich zeige hier nun auf, wie ich häufig das Gelände auf meinen Anlagen und Modulen erstelle. Vorweg sage ich, dass ich alle Gleisarbeiten auf dem ?flachen Boden? mache und erst später das Gelände forme. Also Gleise begradigen, Weichen bauen, Radlenker setzen, Bahnsteige und Bahnübergänge kommen zuerst.

Danach gehe ich wie folgt vor:



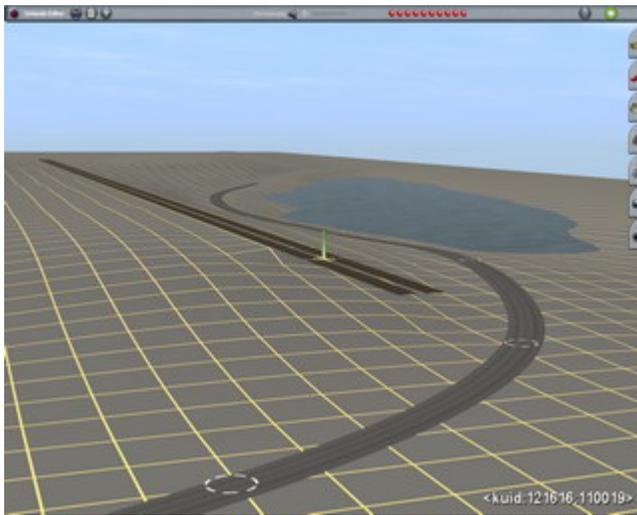
Ich hebe die Gleise an, dafür nutze ich die Funktion mit der ich Gleisspline-Kreise auf Höhe x versetzen kann. Danach beeinflusst der Boden (besonders wenn er nicht eben ist) den Verlauf der Gleise nicht mehr. In meinem Beispiel setze ich das Gleispaar auf 10 Meter Höhe, vorne und hinten. Danach verforme ich die Landschaft, hier mein Lieblingsmotiv: Eine Seite Berg, die andere Seite Tal. Ich überschütte absichtlich die Gleise leicht. Dies hilft mir zu erkennen wo ich wie genau den Boden an den Gleisen schon hoch oder tief genug geformt habe ? in der Regel baue ich nicht nur ein Baseboard sondern lieber eine ganze Reihe mehr. Wichtig ist ? so finde ich ? dass man sowieso lieber vorne und hinten ein leeres Baseboard anfügt, damit die Berge die man formt, nicht eine Abschnittkante bekommen.



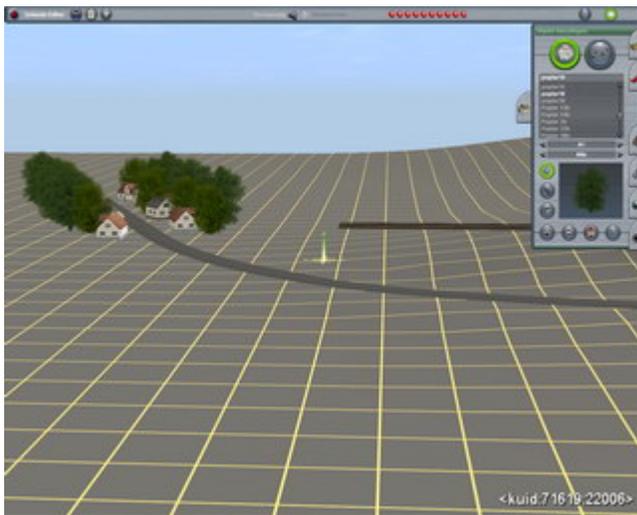
Wichtig ist auch, dass die Empfindlichkeit meines Werkzeuges stark herabgesetzt wird, sonst entstehen schnell hohe Berge. Gelegentlich auch mal den Radius verkleinern, zuerst aber mal mit Vollanschlag formen.



Wenn Berg und Tal vorhanden sind, dann die Höhe von 10 Meter festlegen und den ?Schutt? von den Gleisen nehmen. (10 Meter, die Höhe meiner Gleise)



Die Mulde fülle ich mit Wasser. Zuerst schaue ich wie tief der See ist und dann gebe ich 2-3 Meter höher den Wasserspiegel an und fülle das Wasser ein. Tiefere Seen sagen mir nicht zum, denn ich bin im TRS nicht zum Tauchen. Die Straße habe ich einfach willkürlich verlegt, danach den Boden unter ihr angeglichen (Werkzeug ist vorhanden).



Danach baue ich eine Ortschaft. Hier nehme ich nun 2 Häusertypen, mehr brauche ich nicht, da an dieser Stelle wohl nie ein Zug halten wird und ich die Ortschaft nur im Vorbeifahren sehen werde. Laternen und Bürgersteige lasse ich hier aus. Einige Bäume runden das Beispiel ab, zu den Bäumen komme ich jetzt.

[beispiel04kl.jpg](#) type unknown

dieses Bild ist nicht mehr auffindbar

Ich pflanze gerne die Bäume Poplar15* und 18 und Oak20 und 25. Auch Poplar30 (die hohen Pappeln) und zudem auch gerne eine Reihe von Tannen und Kiefern. Zuerst aber der kleinste Baum, den ich auch gerne als Busch einsetze. Poplar15 einmal rum um den See und zusätzlich da wo ein waldiges Stück entstehen soll. Zusätzlich auch vereinzelt auf der Böschung (dies versenke ich normalerweise in den Boden, sodass nur noch $\frac{1}{4}$ des Baumes herausguckt). (*ab TS2010 nutze ich die Speedtrees Tree Elm 01, Tree Elm 04, Tree Elm 10)



Weiter geht es mit Poplar18. Ich setze diesen Baumtyp einfach vorne und hinten vor die Kleineren und fülle größere Lücken.



Weiter geht es mit Oak20, dasselbe Spiel.



Und dann noch Oak25.



Malen, oder texturieren: Mit einem Klick auf "Raster füllen" fülle ich das ganze Baseboard mit der Textur. Dies mache ich aber erst dann wenn ich genau weiß, dass ich das Raster für weitere Schritte nicht mehr benötige. Genauso gut kann ich diesen Schritt auch erst am Schluss ausführen, um übriggebliebene Rasterreste zu kaschieren.



Danach greife ich mir zwei oder mehr dunklere Gräser* oder Waldbodentexturen und gebe dem Wald so seine Dichte und Tiefe. Die Texturen unterstützen die einzelnen Bäume oder Baumgruppen enorm. Auch ist es sehr häufig in der Natur so, dass im Wald unter den Bäumen keine Blümchenwiese sondern lockerer Boden oder Moos anzutreffen ist. Ich kann das auch ein bisschen großzügiger anstellen, ich halte mir dabei aber vor Augen, dass ich im nächsten Schritt mit einer weiteren Textur noch etwas ausgleichen werde.
(* ab TS12 nehme ich nur noch Texturen ab der Built-Version 2.9, danach filtere ich einfach. Viele alte Texturen sehen sonst verwaschen bzw. unscharf aus)

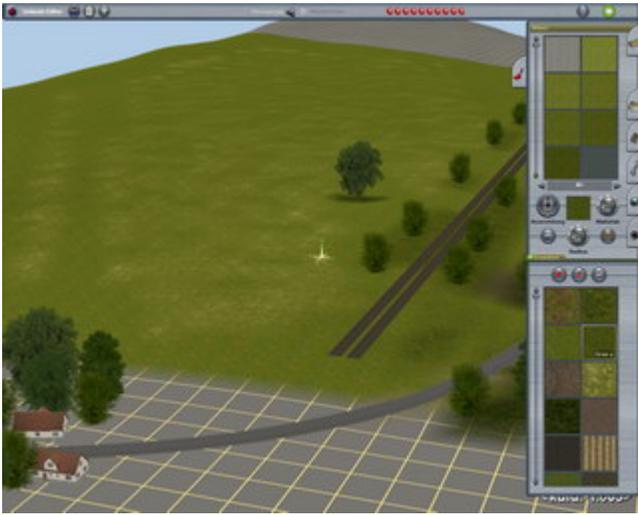


Nun kommt die Bergseite an die Reihe: Ich wähle ein helleres Gras oder was auch immer, Hauptsache es ist heller und in etwa in dem Grünton meiner Wiesen.



Ich ziehe mit mehr oder weniger raschen Bewegungen nebeneinander Linien mit dem Gras. Hier wegen dem Beispiel ganz links beabsichtigt deutlich zu sehen! Ich weiß dass es Leute gibt die mit willkürlichen Kreisbewegungen arbeiten. Ich halte die gleichmäßige Variante aber für berechenbarer. So entstehen helle Flecken und im nächsten Schritt mit dunklerem Gras dunklere Stellen auf der Wiese.

Dann wie gesagt dasselbe mit dunklerem Gras. Dies kann man gerne mit weiteren Texturen wiederholen. Blümchentexturen oder weitere Gräser.



Schlechte Stellen lassen sich ganz gut mit der (Grund)-Wiesentextur kaschieren. Ob man mit der Taste ?ß? die durchlaufende Drehung der Texturen benutzt oder nicht liegt an jedem selber. Ich mache das sehr gerne, es liegt aber an den Texturen die ich verwende, also wie deren Wiederholeffekt sich auswirkt.



Ein kleiner Bauernhof, ein Feld, ein Stacheldrahtzaun und ein Viadukt für den Weiterbau.

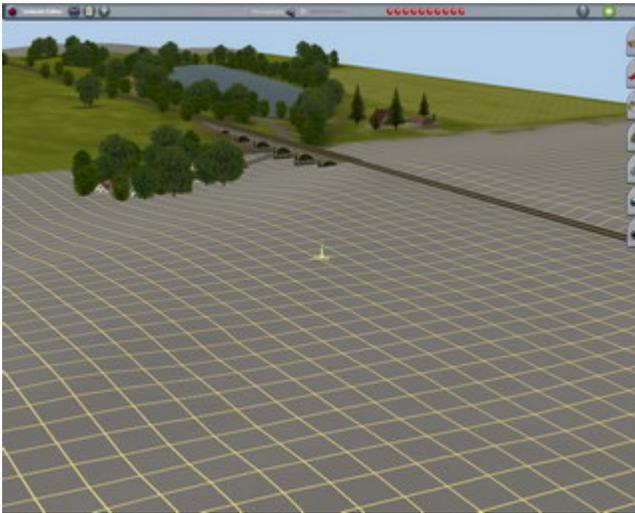


Auf der nun neuen Seite baue ich wieder Berge und/oder Täler, nehme aber wie hier das Absenken-Werkzeug um einen weicheren Einschnitt für die Trasse vorzuformen.

Nahe den Gleisen verwende ich am liebsten Texturen die ich in der niedrigsten Skalierung auftrage. Auch lieber eine dunklere, die dann Grasbüschel usw. auch noch mal verstärkt.

Wenn die hohe Skalierung verwendet wird, sieht es meiner Meinung nach solch riesen Brocken aus die unschön unter den Gleisen liegen.

Nun gäbe es noch viel zu tun wie Strommasten, Boote auf dem See und was es nicht alles gibt. Je nach Rechnerleistung bauen bauen bauen...



Wer sich diese Beispielanlage im TRS anschauen möchte, der kann sie sich herunterladen und importieren:

[Download der Beispielanlage](#)
(TRS2006/7)

diese Datei ist nicht mehr auffindbar

Die Map findet man unter dem Namen "Streckenbau so" im Gelände Editor.