

Anleitung zum Tunnelbau



Realistischer ist nur das Original



Die Demo - Strecke mit Tunnel finden Sie unter:

LokSim3d/Strecken/Begatalbahn/Demo - Strecke mit Tunnel

Danke

An dieser Stelle möchte ich mich bei folgenden Personen, die mich unterstützt haben herzlich bedanken:

Ulrich Peters
Patrick R. & Team
Testern bei loksimulatoren.de

Interner Test, Anregungen
Betreuung im Bereich Begleitenden Bauen
Durchführung des Tests im Bereich Begleitendes Bauen

Peter Neise

Bereitstellung der Anleitung auf sepelonedata.de

Viel Spaß beim buddeln wünscht

Olaf T., 17. November 2016

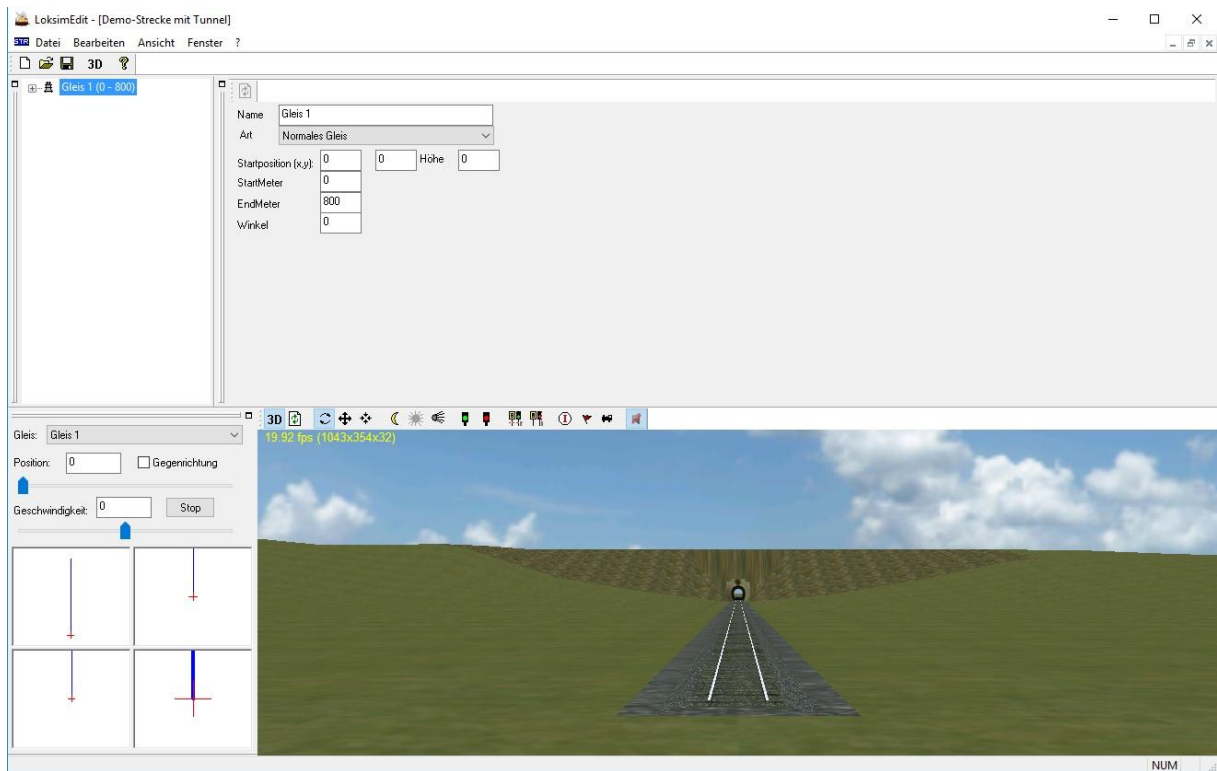
Die Texte wurden aus der Online Dokumentation von Frieder Cramer weitestgehend übernommen.

Die Fotos und die Beispielstrecke stammen von OlafT.

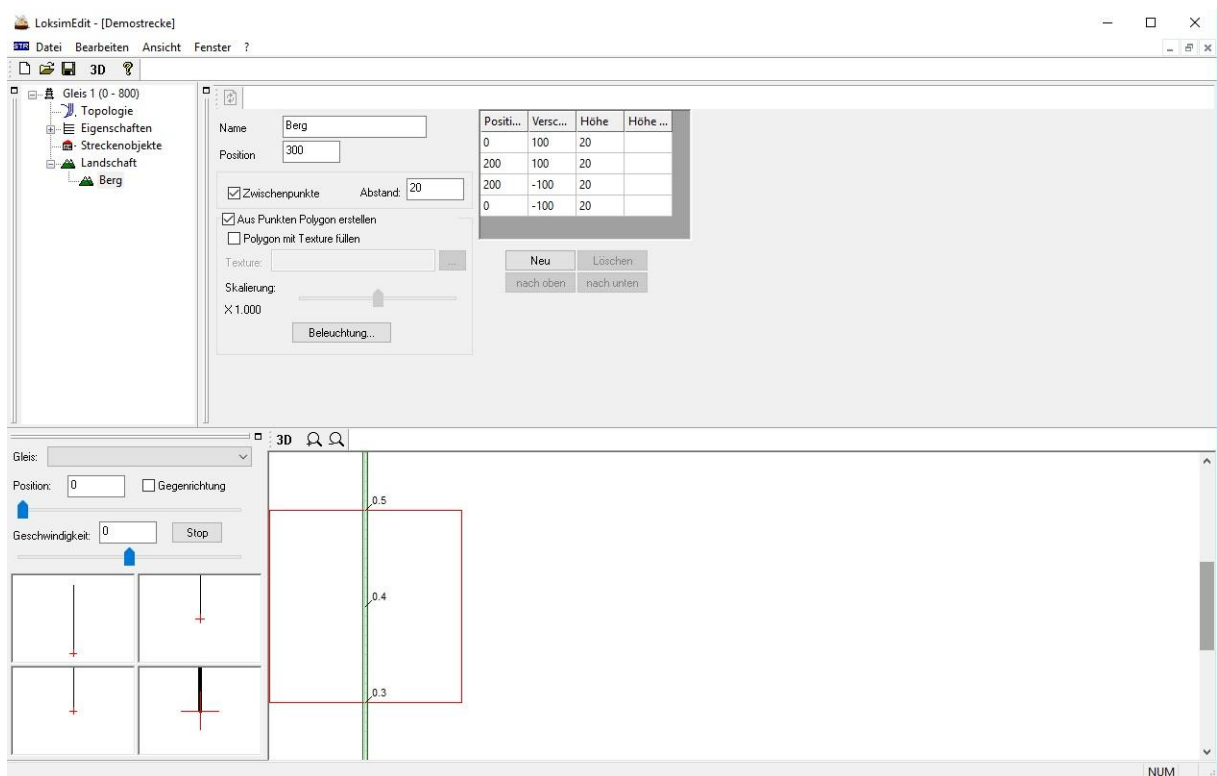
17. November 2016

Vorbereitungen

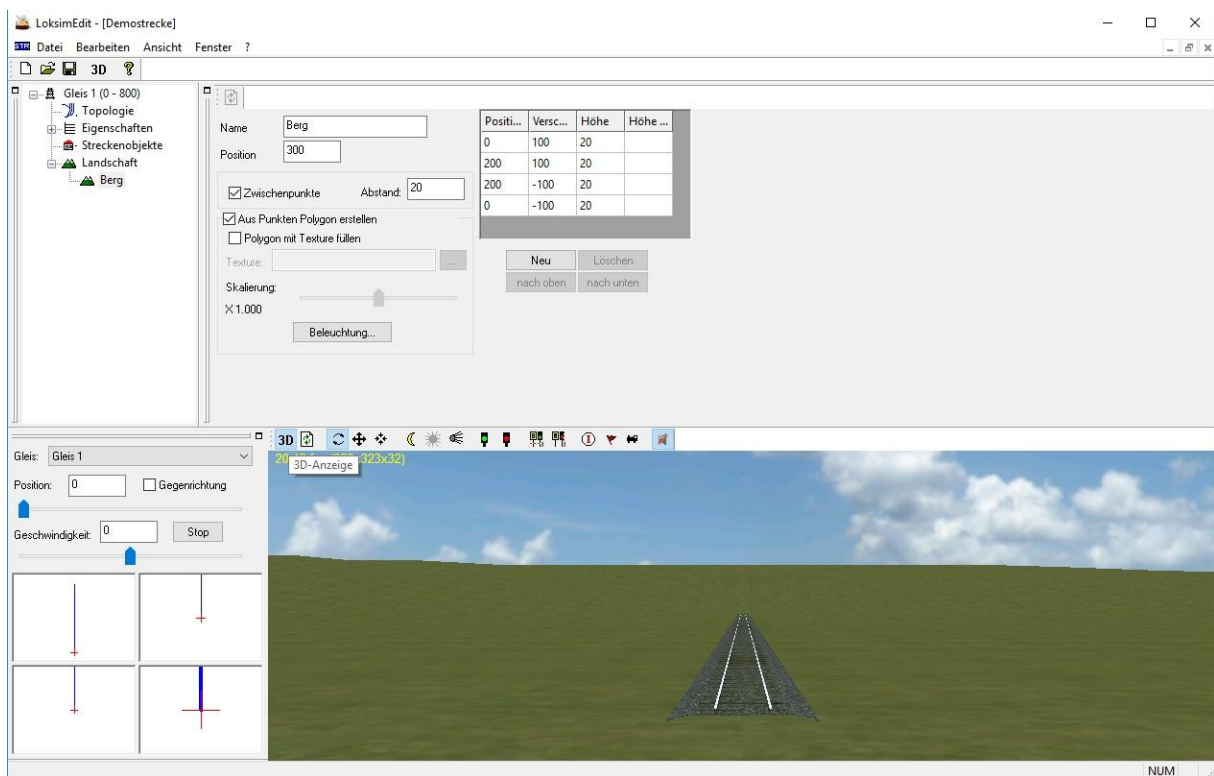
1 .Gleis anlegen (hier sind es 1000m).



2. Einen Berg bauen. Dieser beginnt bei 300m, ist 200m lang, 100m breit und 20m hoch. Variationen sind möglich.

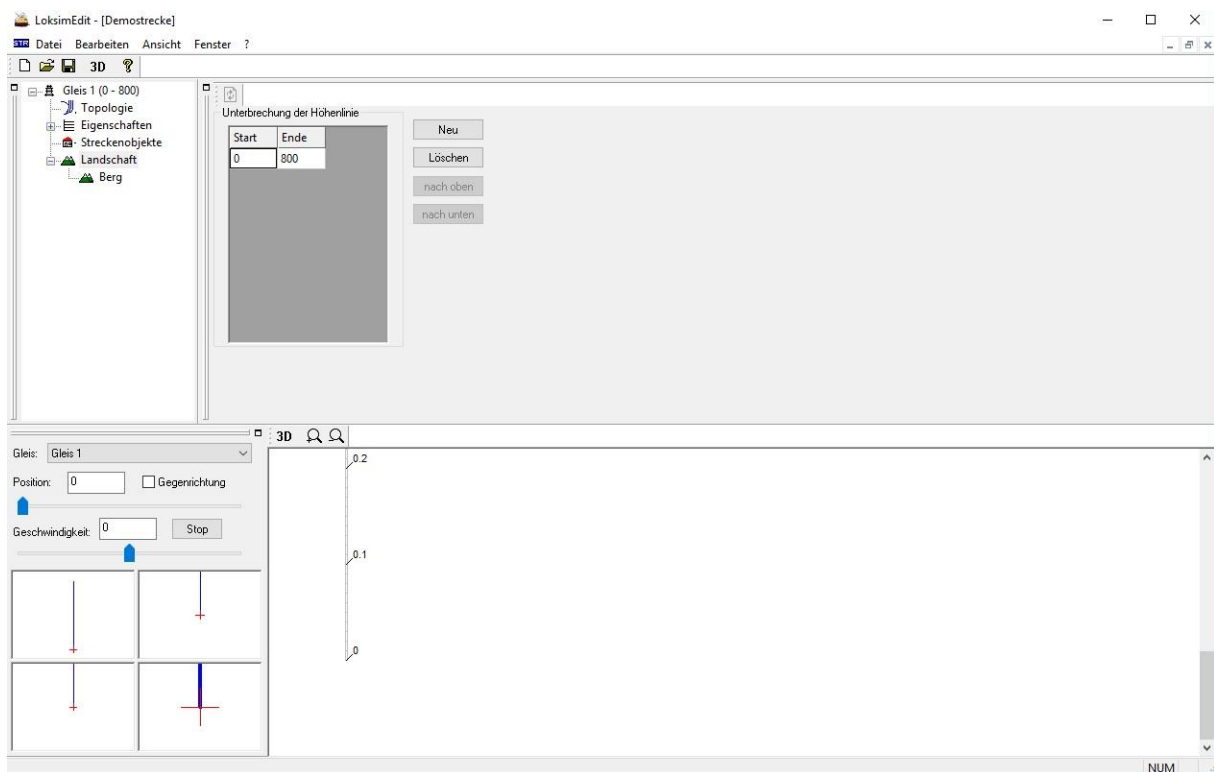


Das sieht jetzt so aus:

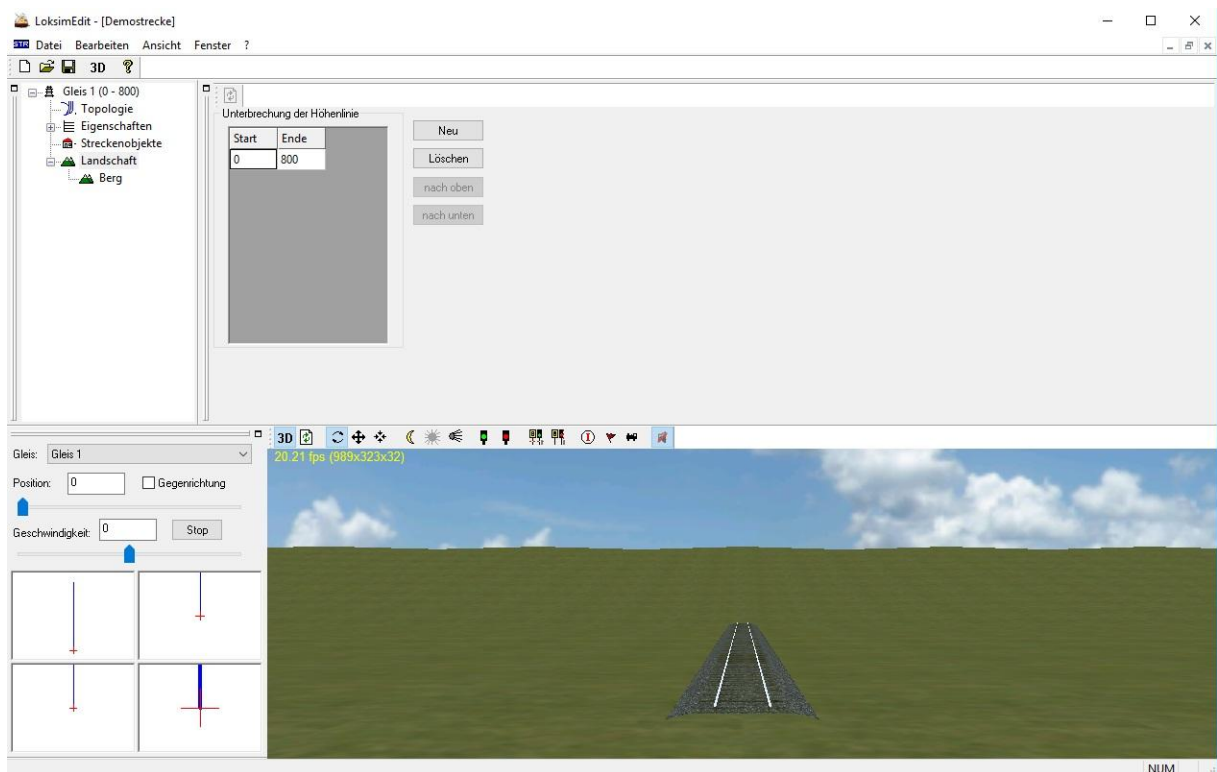


Das Gleis verschwindet jetzt also irgendwo kurz vor der Erhebung.

3. Die Höhenlinie des Gleises unterbrechen (hier auf der ganzen Länge).

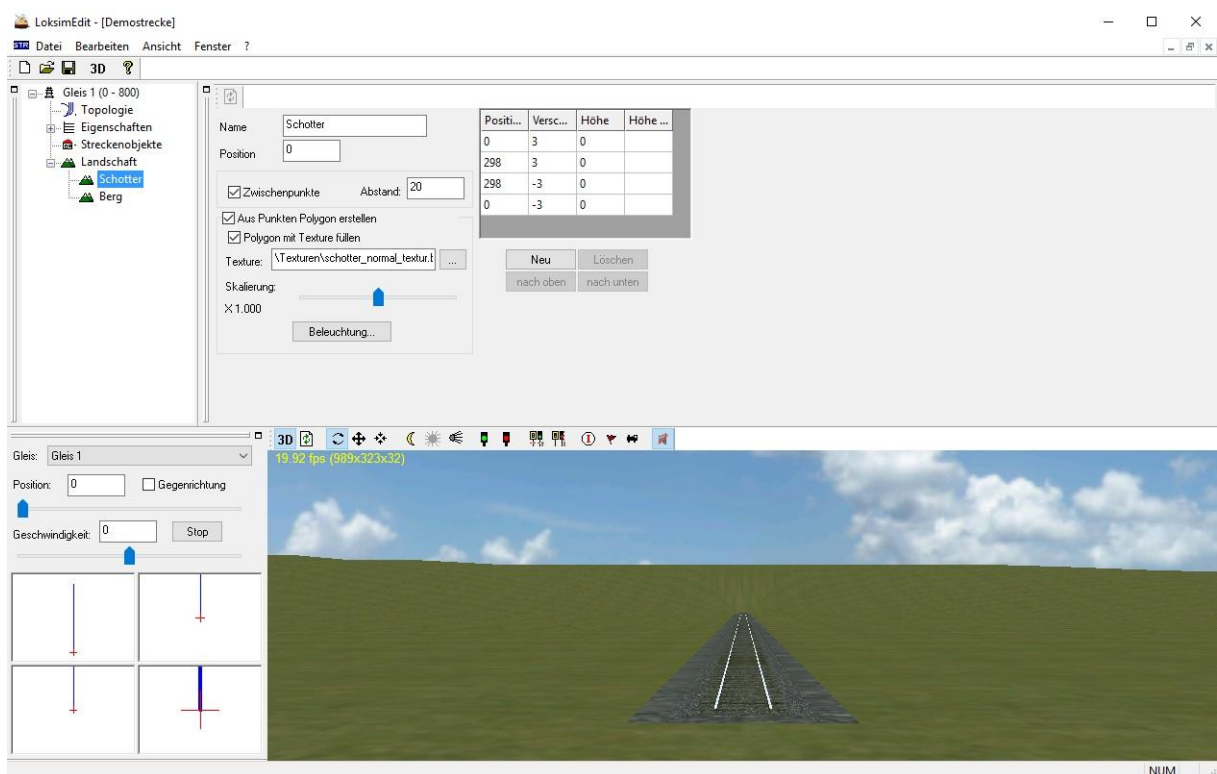


Ergebnis:

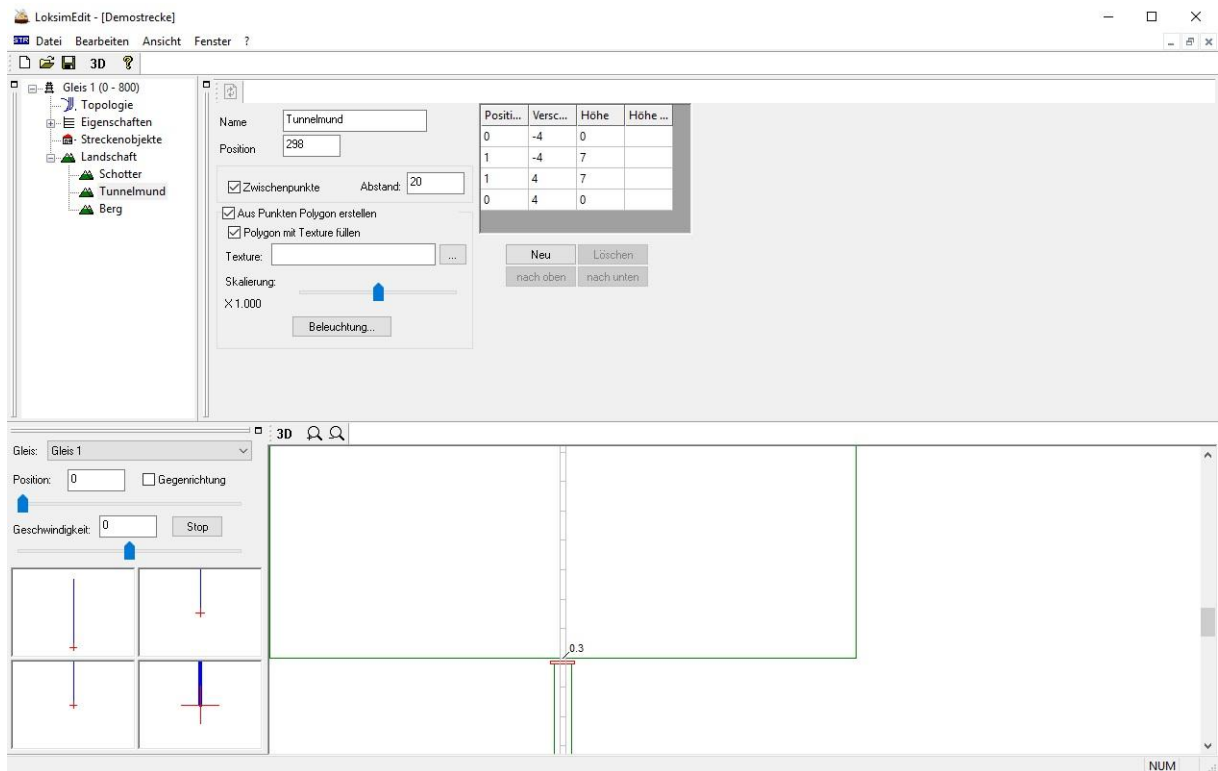


Das Gleis verschwindet zwar immer noch, aber die scharfen Kanten am Ende des sichtbaren Stücks sind nicht mehr da.

4. Eine Schottertextur für das vordere Stück Gleis anlegen. Dabei, je nach Höhe des Berges einige Meter vor dem Berg-Polygon aufhören lassen. Da muss man probieren, bis es passt.

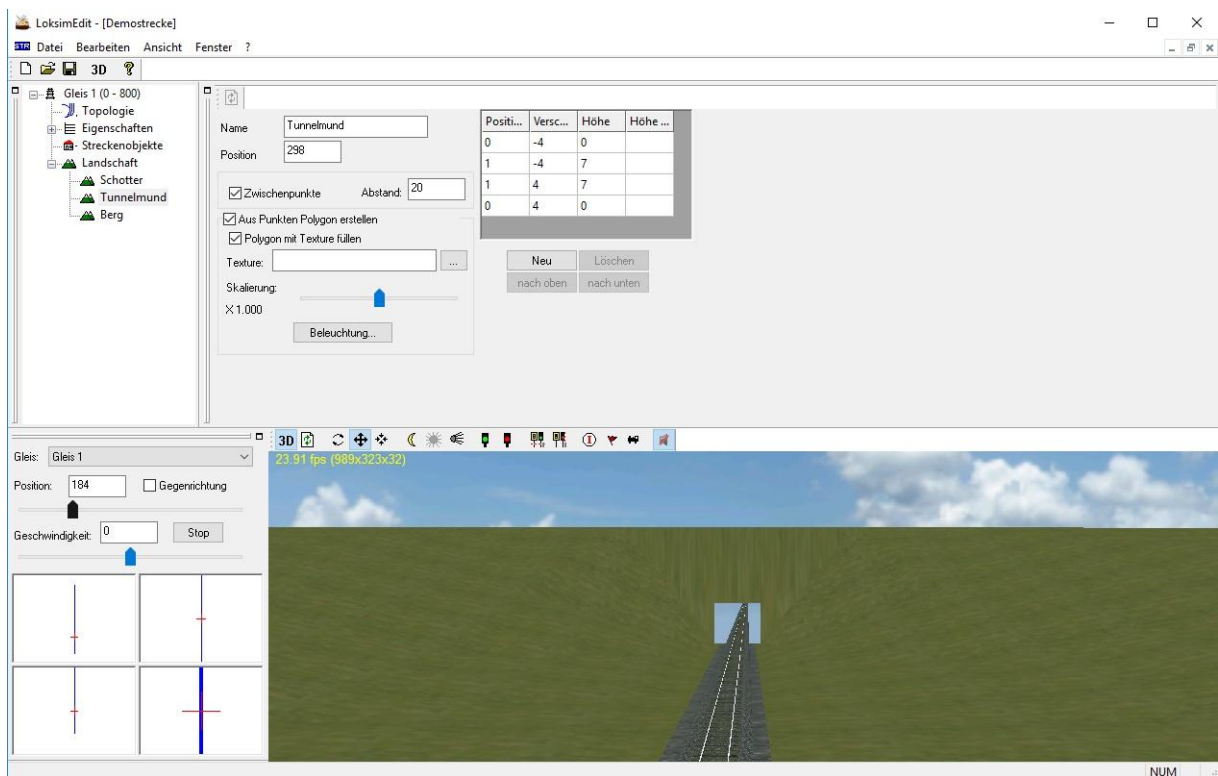


5. Am Ende der Schottertextur den Tunnelmund anlegen.



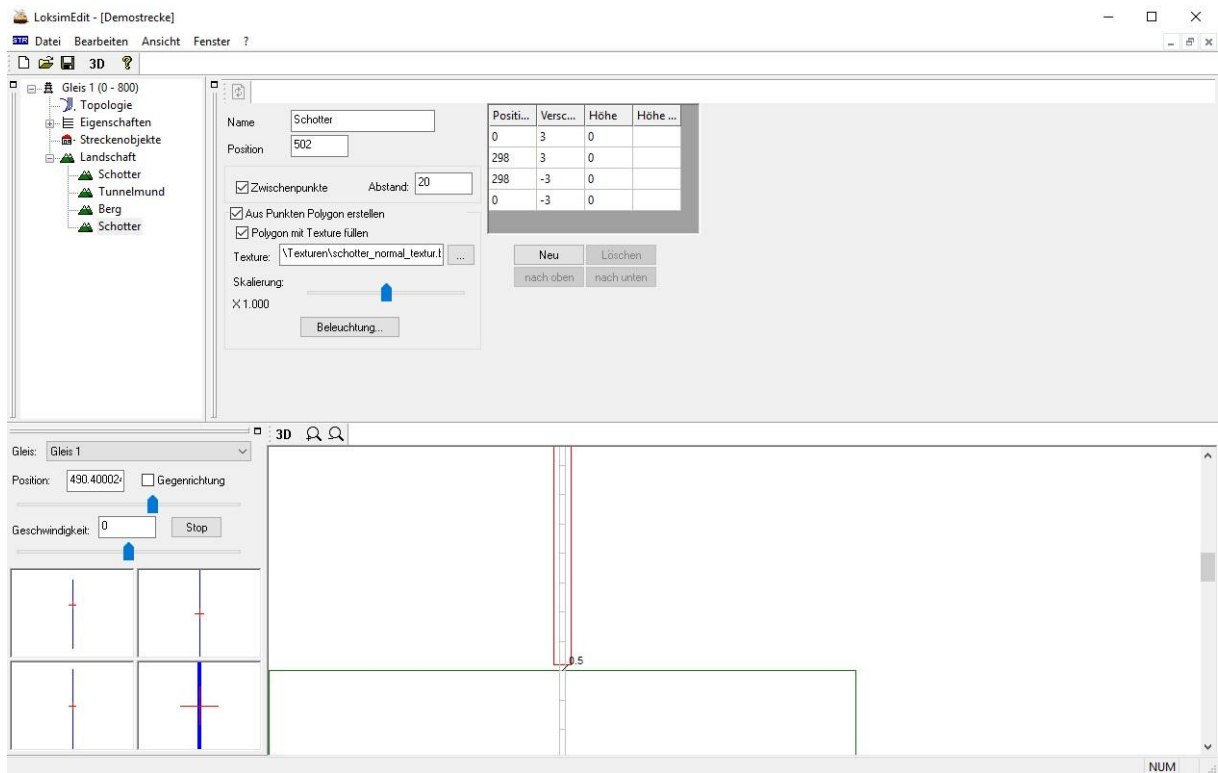
Im Tetxture-Fenster keinen (!) Eintrag vornehmen!

Ergebnis: Das Gleis geht in den Berg hinein

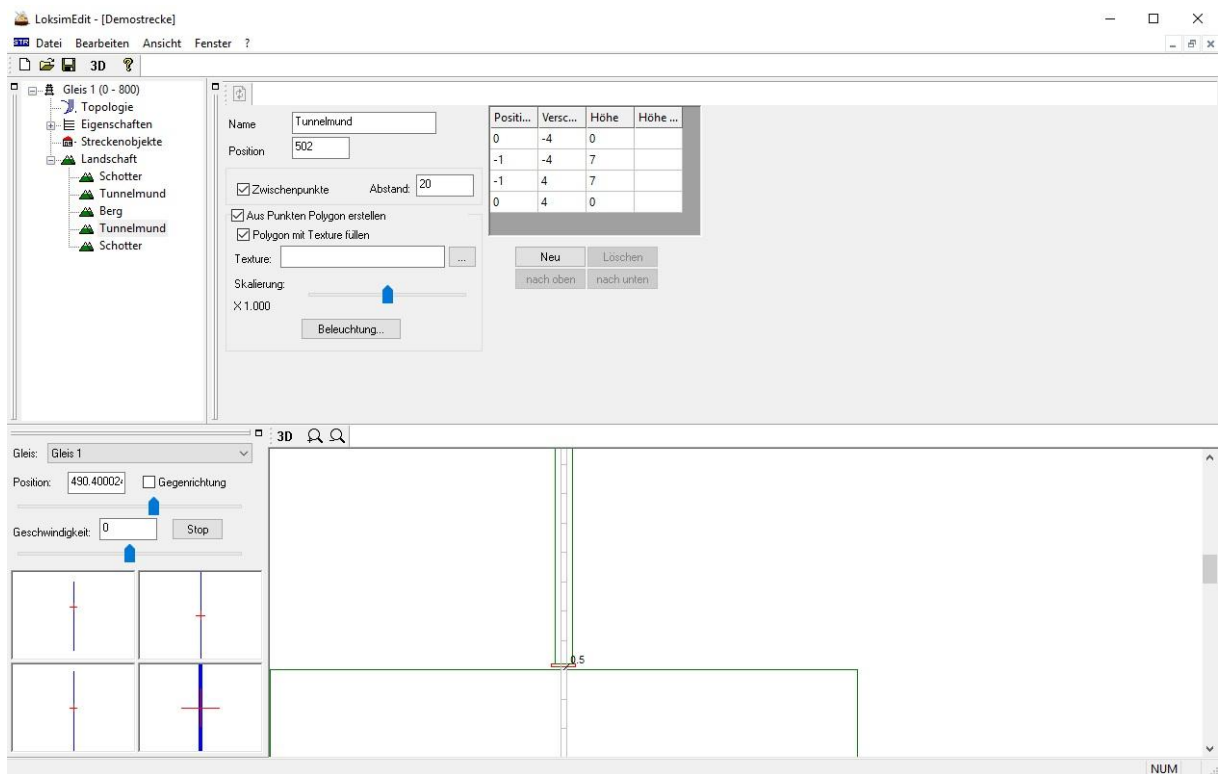


Das Blau, das wir hier am Gleis sehen, ist die Himmelstextur. Das Gleis "schwebt" also.

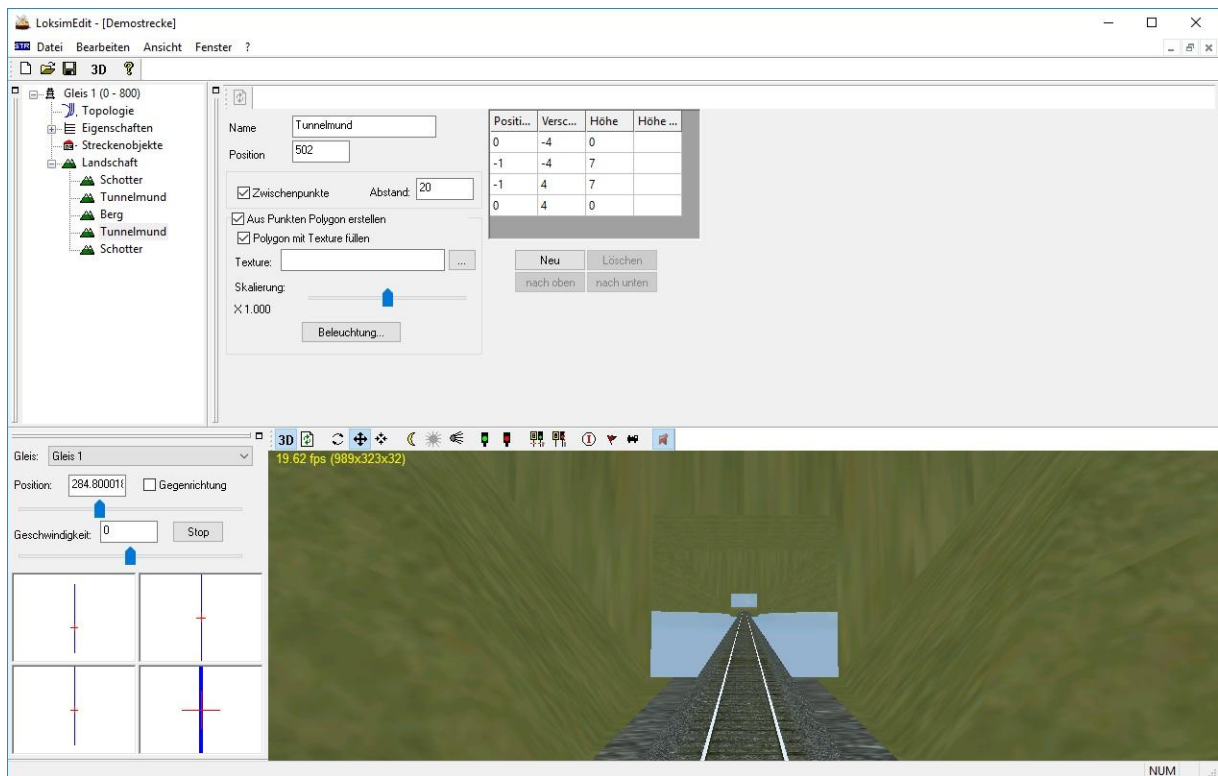
6. Schottertextur für das Gleisstück hinter dem Tunnel anlegen.



7. Tunnelmund für die Ausfahrt anlegen. Dabei unbedingt auf die negativen Werte achten!

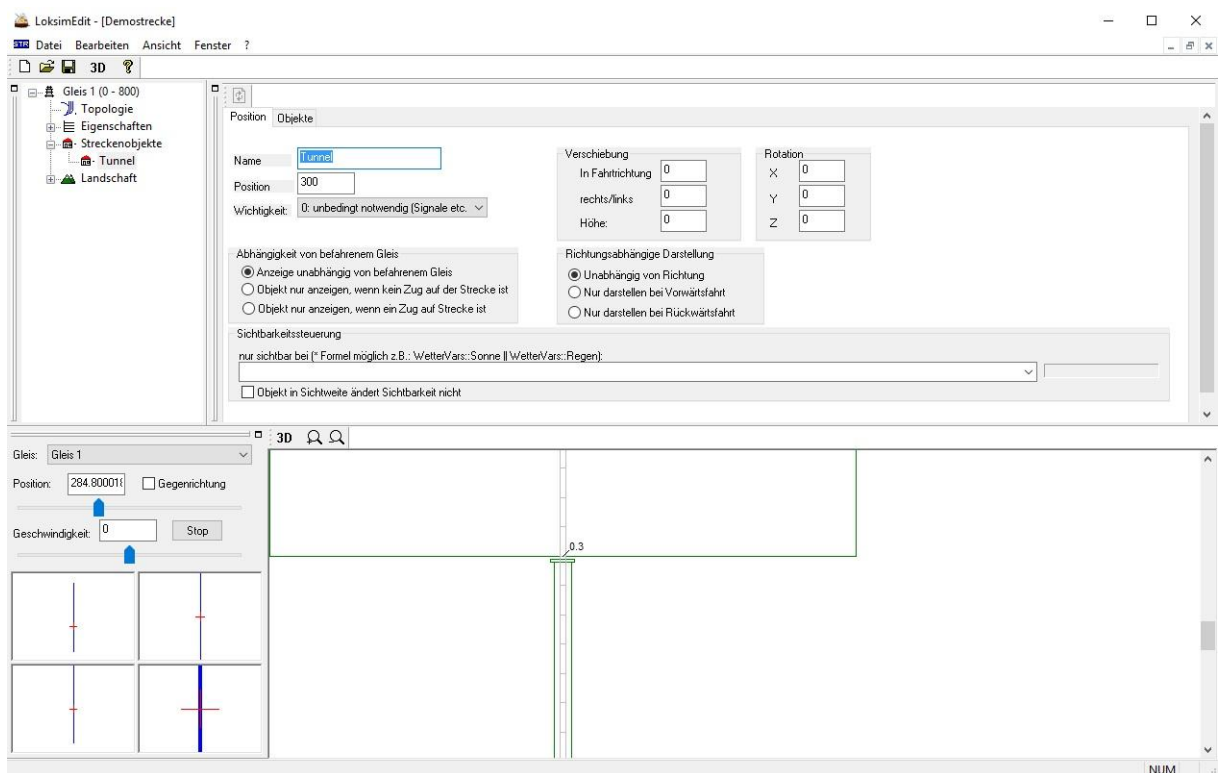


Ergebnis - der Zug kommt auch aus dem Berg wieder raus:

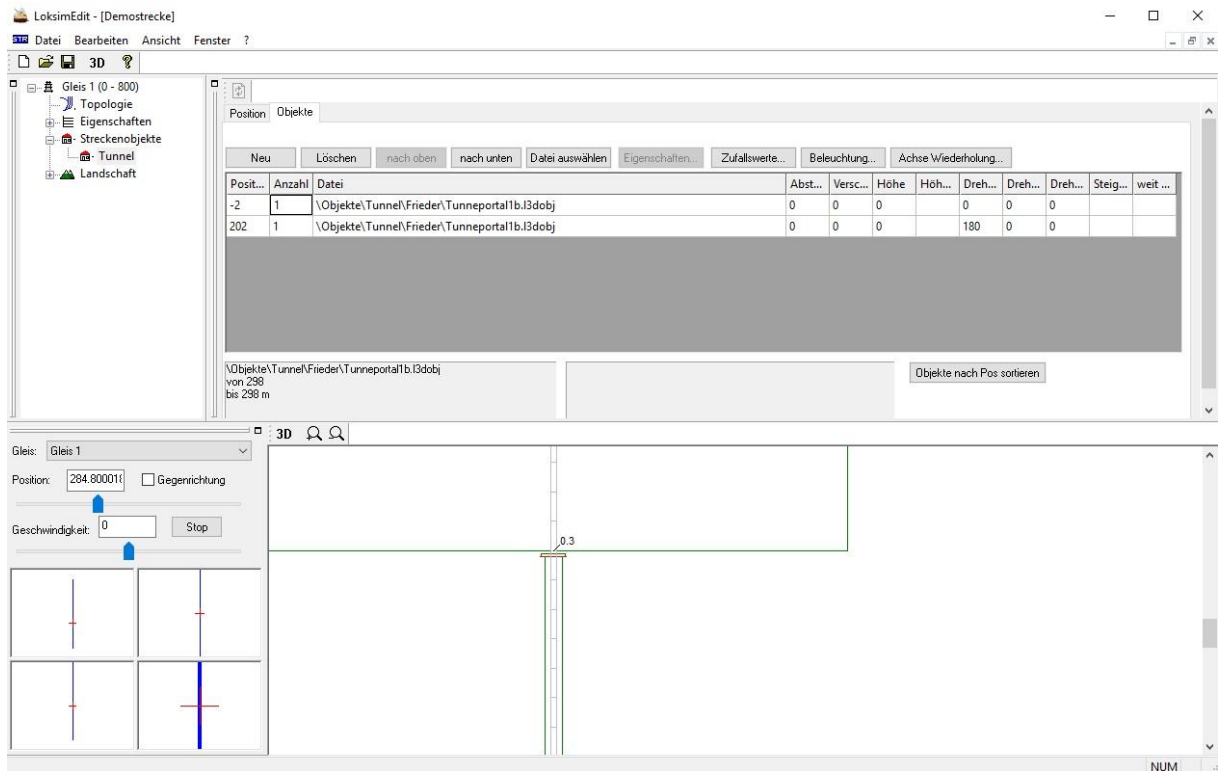


Objekte für den Tunnel einbauen

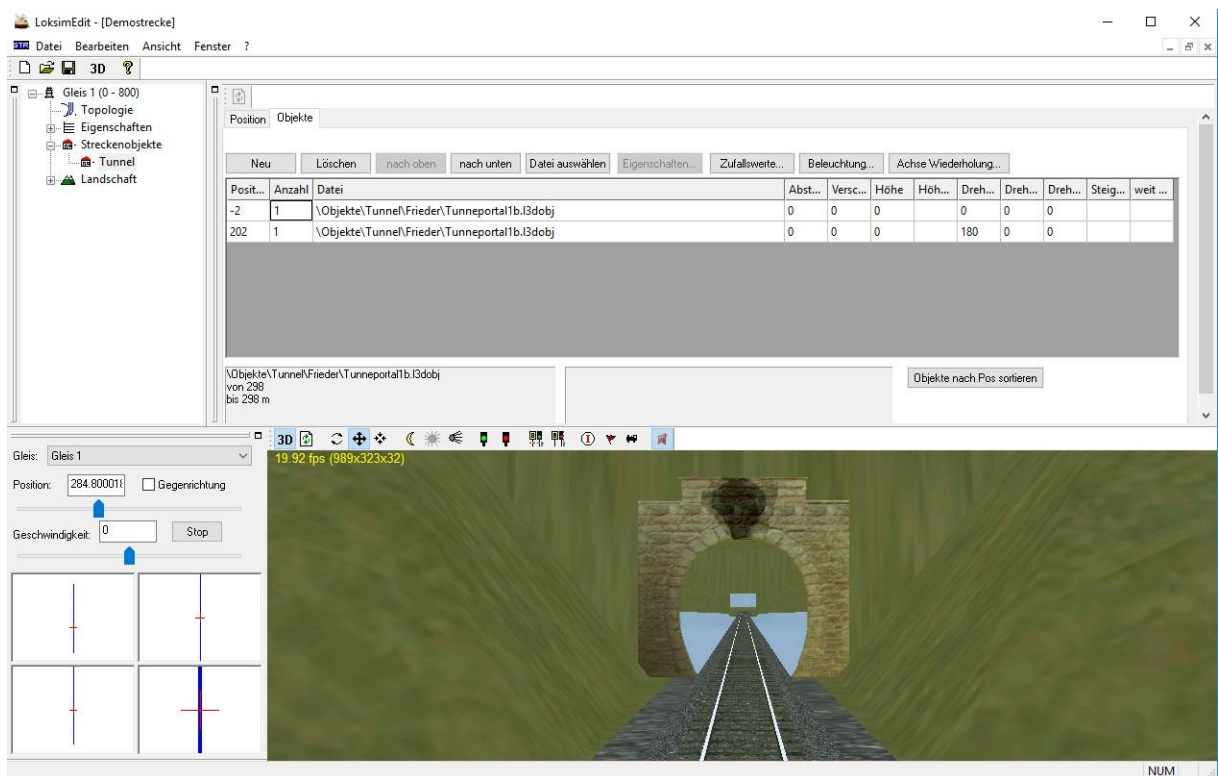
8. Ein Streckenobjekt anlegen



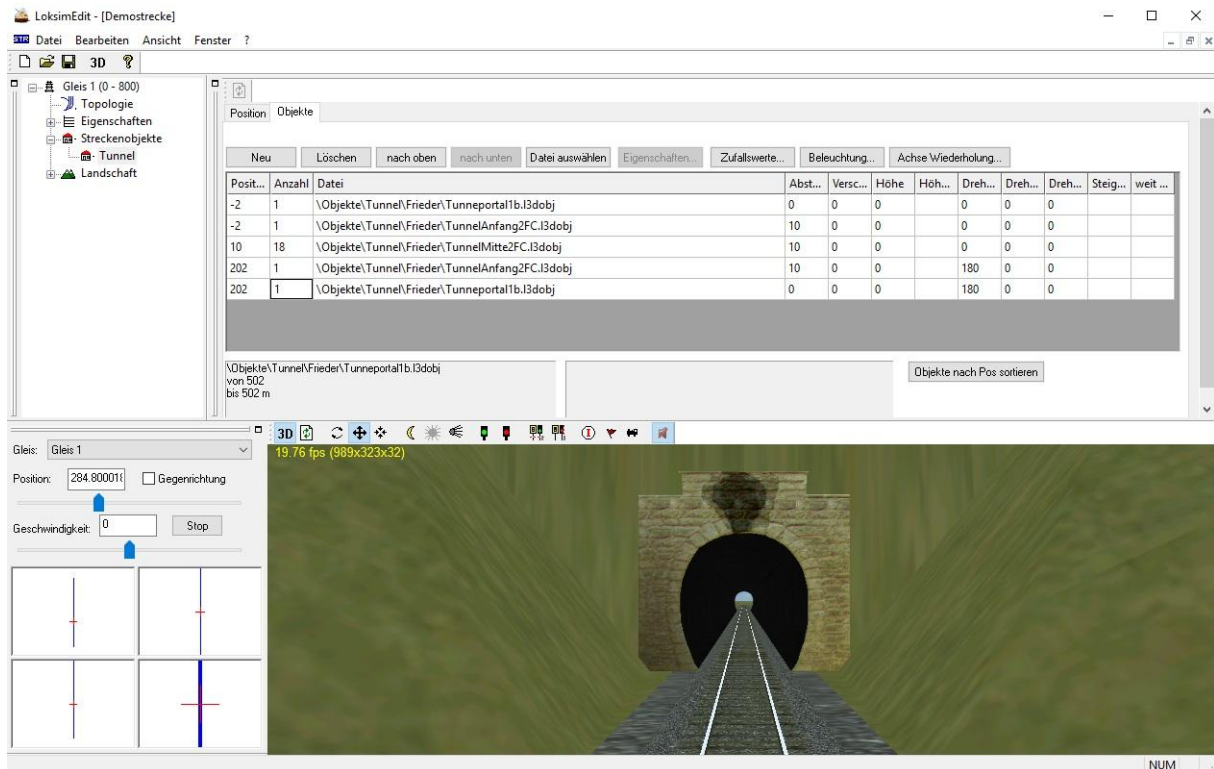
9. Ich arbeite am liebsten mit Einzelobjekten. Deshalb werden zunächst die Tunnelportale eingetragen, die bei mir dann keine Tunnelröhre haben.



Sieht dann so aus:



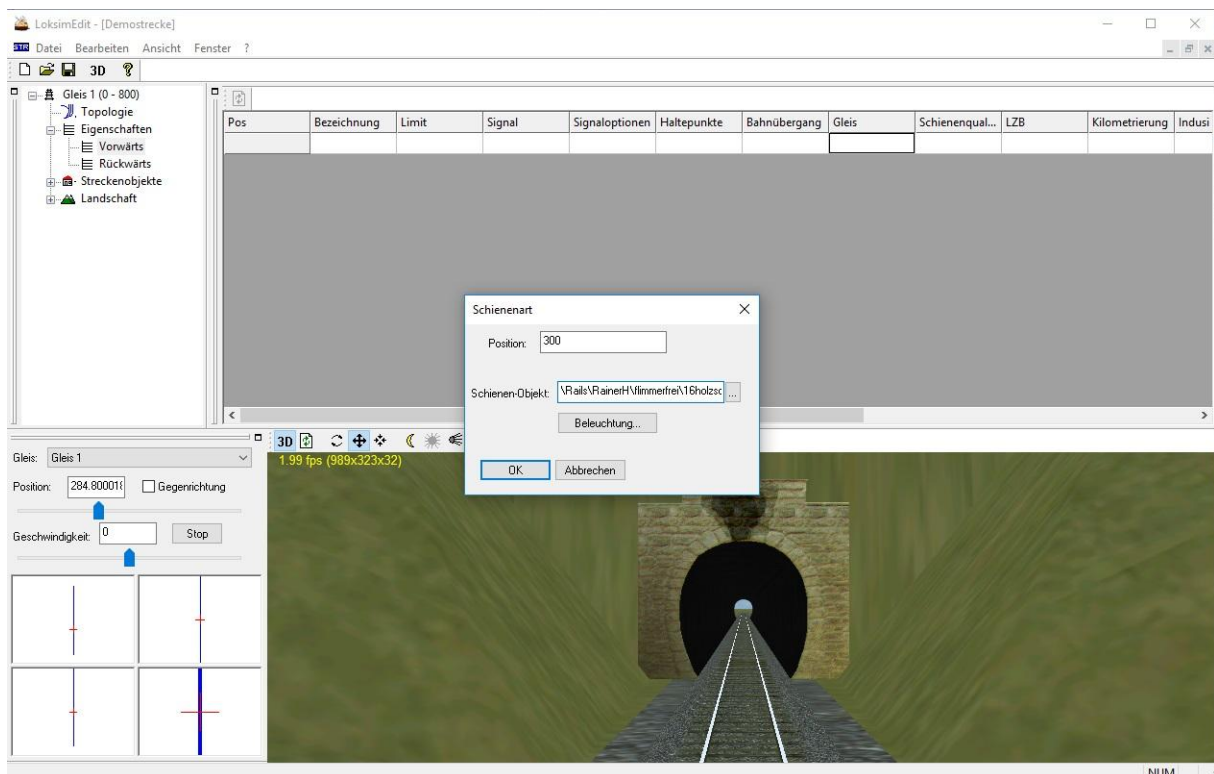
10. Jetzt die Objekte für die Tunnelröhre eintragen.



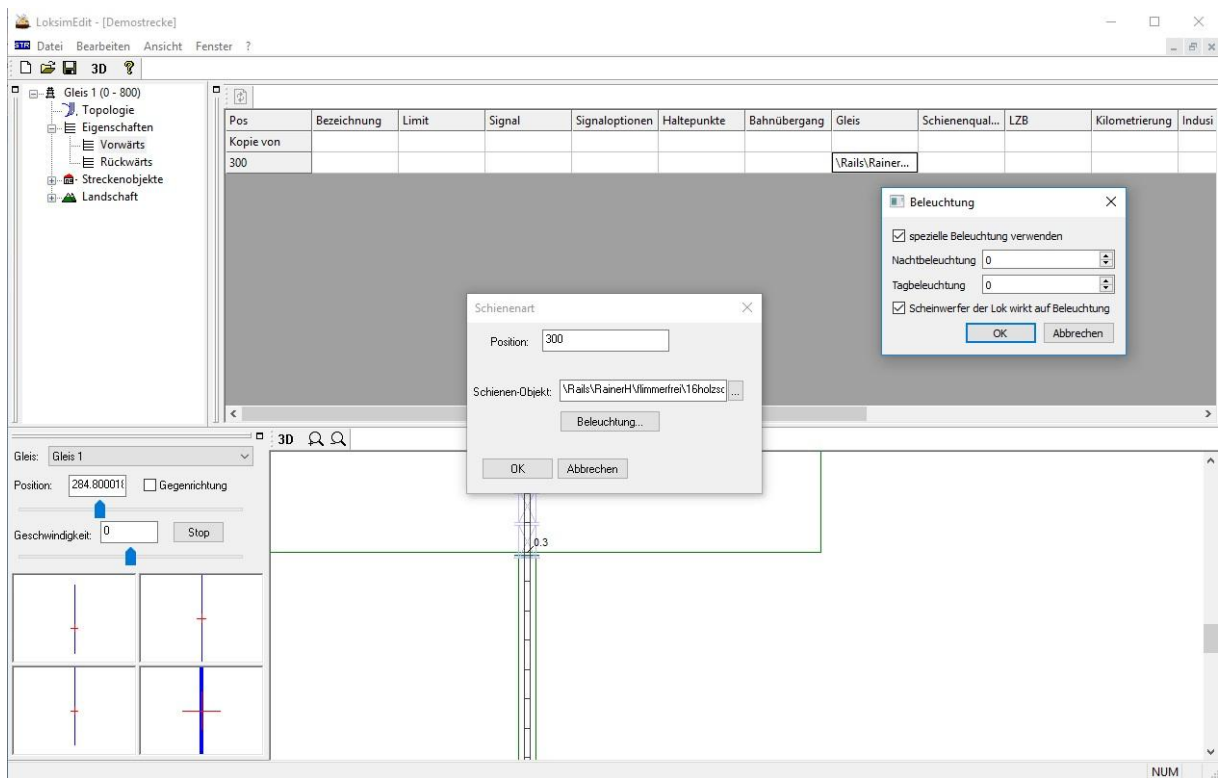
Die Tunnelelemente sind in diesem Fall 12m lang, stehen aber nur 10m auseinander.
Die Tunnelröhren bei Bedarf über die Beleuchtungsfunktion abdunkeln.

Die Gleise

11. Dasselbe Gleis wie das Standardgleis der gesamten Strecke verwenden und am Tunnelingang eintragen.

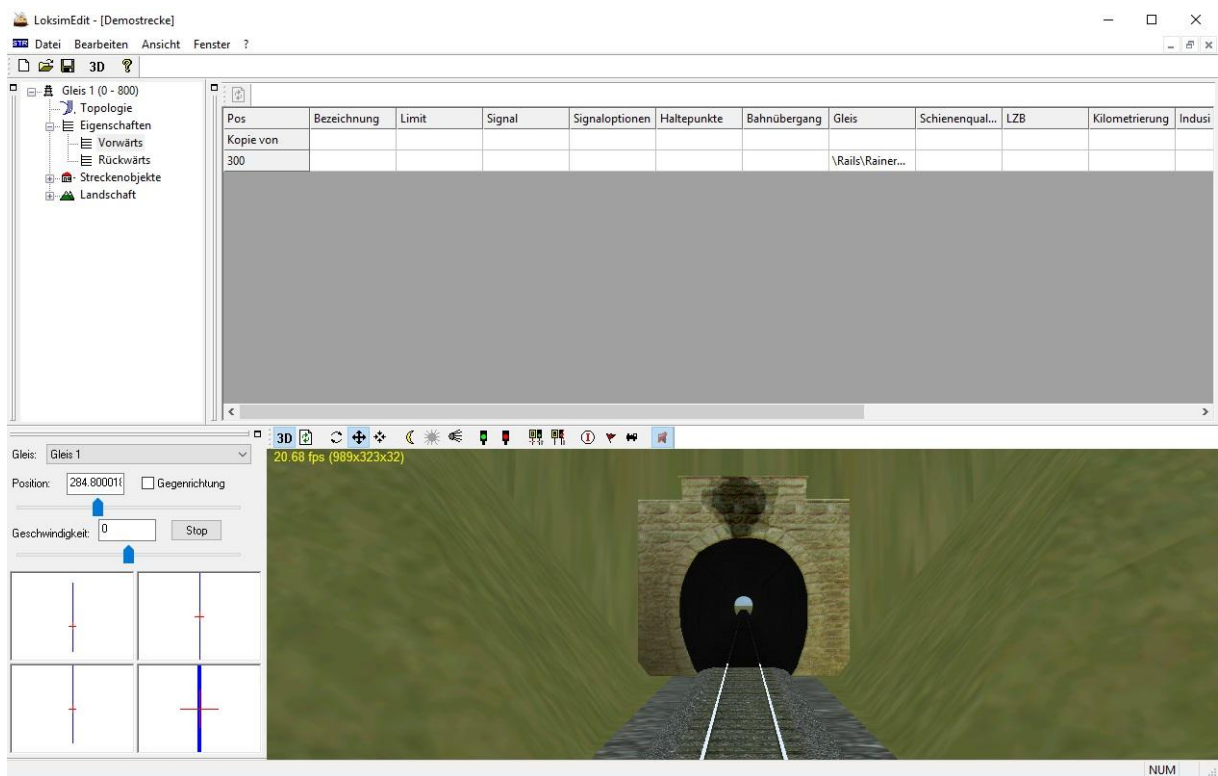


12. Dann auf den Button "Beleuchtung" drücken und folgende Einstellungen vornehmen:

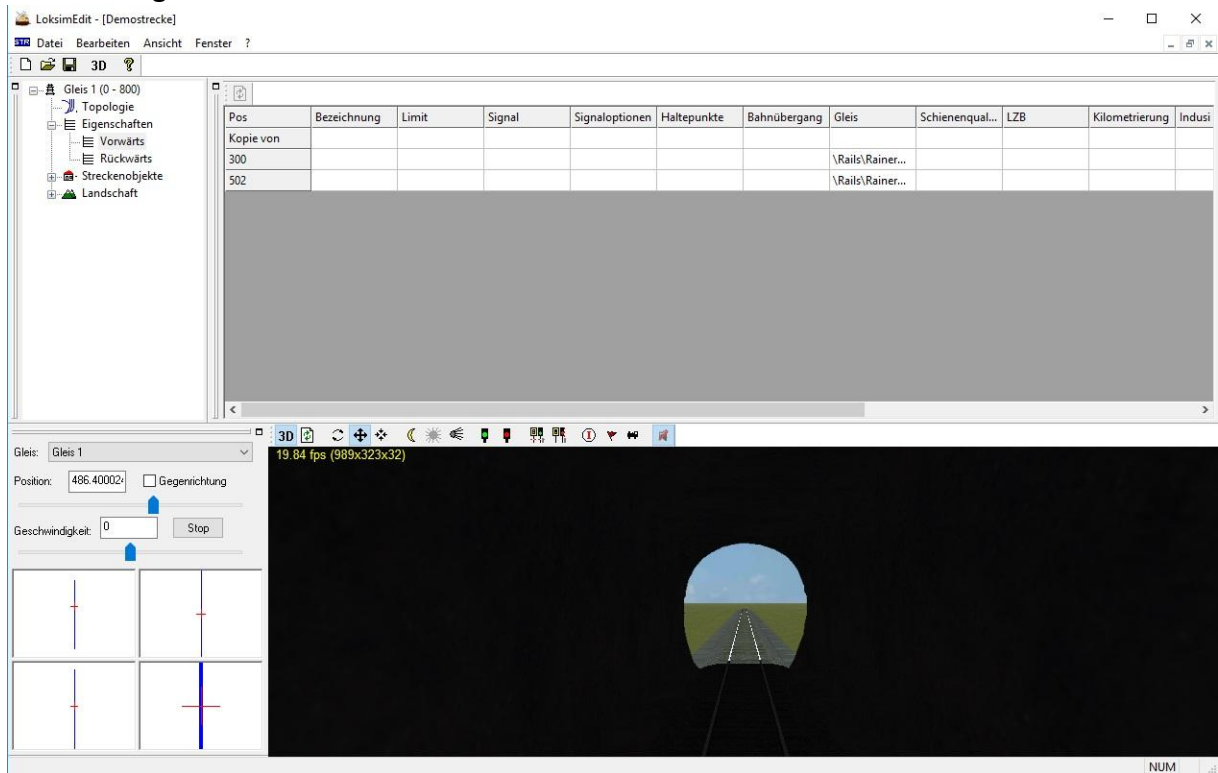


Zweimal mit OK bestätigen.

Ergebnis:



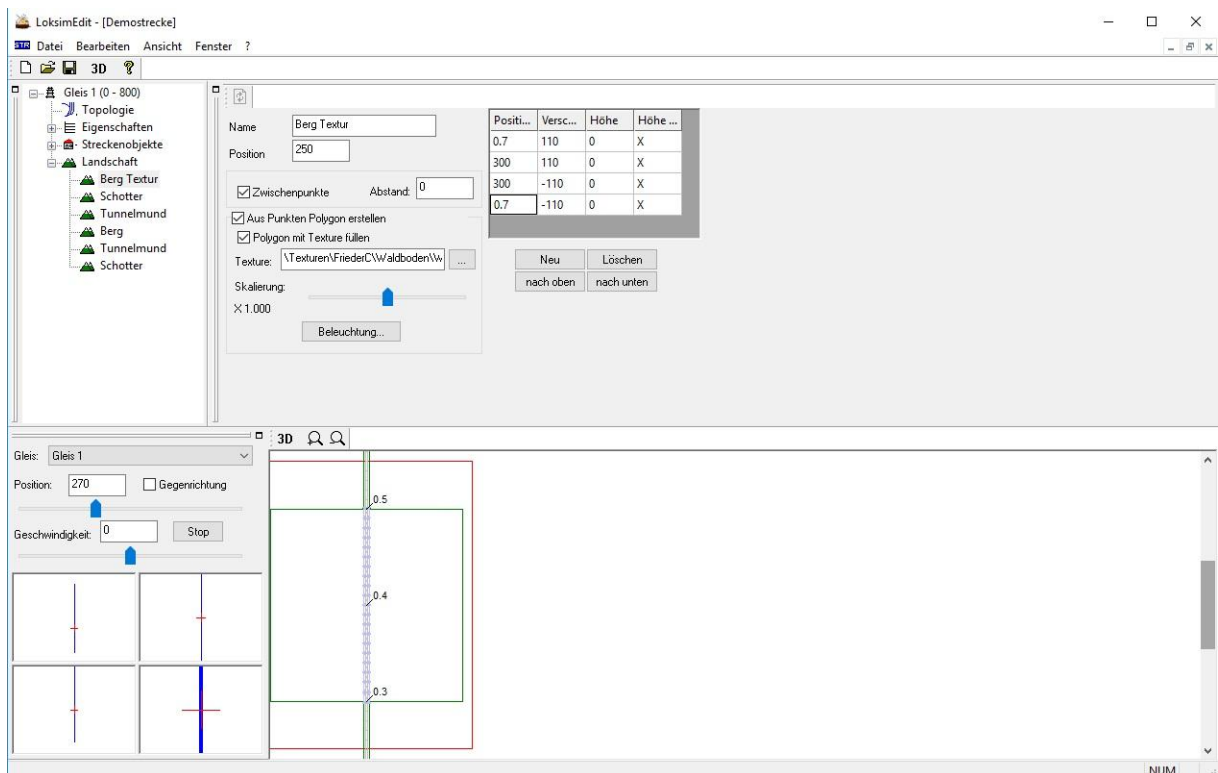
13. Am Tunnelende wieder den gleichen Gleistyp eintragen, diesmal aber ohne Beleuchtungsfunktion.



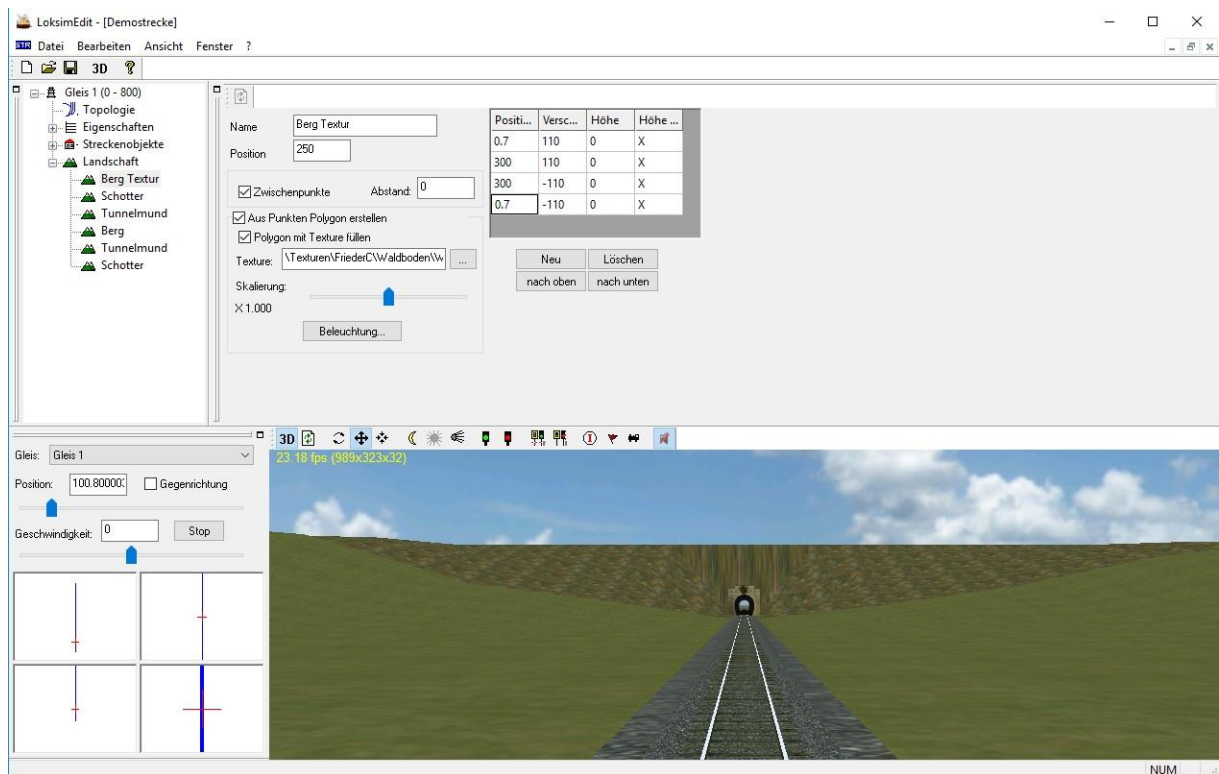
Und am Ende des Tunnels wird es wieder hell.

Eine Textur für den Berg

14. Damit die Textur für den Berg nicht wieder alles zuschüttet, muss in der letzten Spalte ein (x) gesetzt werden.



Ergebnis:



Unter

LokSim3d/Strecken/Begatalbahn/Demo - Strecke mit Tunnel

können Sie den Tunnel und alle erforderlichen Daten, die in Foto unter Umständen etwas schwer zu lesen sind ansehen.