

## Tunnel2-Portale

Diese Tunnelportale passen optisch am besten zu den EEP3/4-Gleisstillen „Tunnel2“ und „Dunkles Gleis“.

Da der Abstand der Tunnelwände, beim Gleisstil „Tunnel2“, größer als 2,25 m ist (4,50 m Gleisabstand), weiten sich die Gleise in der Tunneleinfahrt auf 3,30 m auf (6,60 m Gleisabstand). Somit überschneiden sich die an das Tunnelmodell anschließenden Tunnel2-Gleise nicht.

Dieses Set enthält:

### 17 Gleisobjekte (Tunnelportale)

01. Tunnel2-1\_A-Form
02. Tunnel2-1\_I-Form
03. Tunnel2-1\_L-Form045
04. Tunnel2-1\_L-Form225
05. Tunnel2-1\_V-Form
06. Tunnel2-1\_Y-Form
07. Tunnel2-1 schmal
08. Tunnel2-1 nur Portal
09. Tunnel2-2\_A-Form
10. Tunnel2-2\_I-Form
11. Tunnel2-2\_L-Form045
12. Tunnel2-2\_L-Form225
13. Tunnel2-2\_V-Form
14. Tunnel2-2\_Y-Form
15. Tunnel2-2 schmal
16. Tunnel2-2 nur Portal
17. Tunnel2-2 nur Portal660

### 10 Immobilien

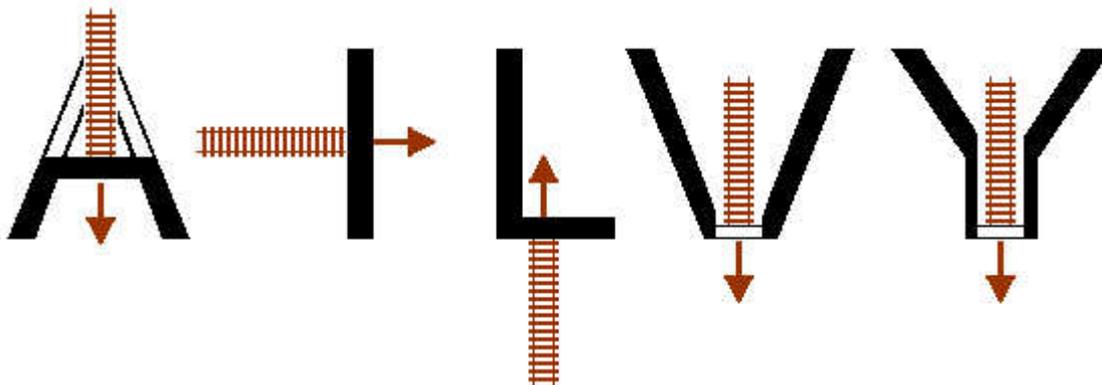
01. Tunnel2-Fluegel-45L
02. Tunnel2-Fluegel-45R
03. Tunnel2-Fluegel-90L
04. Tunnel2-Fluegel-90R
05. Tunnel2-Stuetzmauer12
06. Tunnel2-Stuetzmauer60
07. Tunnel2-Gruenflaeche12
08. Tunnel2-Gruenflaeche36
09. Tunnel2-1\_Blende
10. Tunnel2-2\_Blende

### und 1 Bodentextur

01. \_Tunnel-Textur

## 01. Tunnel-Portale

Die Zahl hinter der 2-, >Tunnel2-**1**< und >Tunnel2-**2**<, gibt die Gleiszahl der Tunneleinfahrt an. Die weitere Bezeichnung der Tunnelportale ( A – I – L – V – Y ) orientiert sich an ihrer Form



Von der >L-Form< gibt es zwei Varianten, sie können z.B. 45° oder 225° (o.ä.) schräg zum Berg eingebaut werden.

>Tunnel2 nur Portal< ist für die freie Gestaltung eines Tunnel-Portals, mit Hilfe der Immobilien >Tunnel2-Stuetzmauer...< und >Tunnel2-Fluegel...<, vorgesehen. Eventuell verbleibende Öffnungen im Gelände können mit >Tunnel2-Gruenflaeche...< geschlossen werden. Hiermit können viele freie Formen und Kombinationen erstellt werden – gefragt ist nur Ihre Phantasie.

>Tunnel2 nur Portal660< ist einzusetzen wie >Tunnel2 nur Portal<, jedoch hat dieses Portal im Einfahrtsbereich schon einen Gleisabstand von 6,60 m, somit muss die Gleisauflösung schon zur Anfahrt zum Portal vorgenommen werden.

Die Bezeichnung >Tunnel2 schmal< ist selbsterklärend.

Die Tunnel lassen sich wahlweise jeweils rechts oder links andocken (bei den zweigleisigen, mit dem entsprechenden Richtungs-Gleis). Die Dreieck-Spitze in der Modelldarstellung im 2D-Fenster zeigt zur Einfahrts-Seite.

Die „abdeckenden“, angesetzten Geländeflächen sind optisch insbesondere kompatibel zu der Bodentextur >bb\_Grass\_1< aus EEP4. Wenn sie den umliegenden Gelände-Bereich mit dieser oder einer farblich ähnlichen Textur versehen, werden die Geländeübergänge nicht oder kaum sichtbar sein. Die Geländeflächen sind sehr großzügig dimensioniert, damit auch bei einer Rastereinstellung von 100 Knoten/km Geländedurchdringungen verdeckt werden. Die Textur ist auch auf das Raster 100 abgestimmt. Bei Verwendung von größeren Rasterzahlen, werden leichte optische Unterschiede auftreten.

### Wichtig:

**Die eingleisigen Tunnel-Portale (Tunnel2-1...) müssen als Gleisstil "Tunnel2" eingesetzt werden. Die zweigleisigen Tunnel-Portale (Tunnel2-2...) müssen in dem ankommenden Gleisstil, z.B. "Dunkles Gleis", eingesetzt werden.**

Wenn dies nicht beachtet wird, werden sie keine richtige Darstellung der Tunnel-Portale erzielen. Die Portale sind zu finden unter: „Schieneneditor\Gleisobjekte\Andere“

### 02. Immobilien

Mit >Tunnel2-Fluegel...< und >Tunnel2-Stuetzmauer...< können die seitlichen Geländeanschlüsse der Tunnelportale >Tunnel2-1(2) nur Portal...< frei gestaltet werden. Insbesondere eignen sich die „Stützmauern“ auch zur seitlichen Begrenzung von Geländeeinschnitten. Evtl. Öffnungen in der Oberflächengestaltung können mit den „Grünflächen“ geschlossen werden. >Tunnel2-1(2)\_Blende< kann eingesetzt werden, wenn man keine geländedurchdringende Textur verwenden möchte.

Die Immobilien sind zu finden unter: „Immobilien\Immobilien\Andere“

### 03. Bodentextur

Mit der Bodentextur >\_Tunnel-Textur< können sie die Tunnelöffnungen in die Geländeoberflächen „einsetzen“. Diese Textur ist insbesondere kompatibel zu der Bodentextur >bb\_Grass\_1< aus EEP4. Wenn sie den umliegenden Gelände-Bereich mit dieser oder einer farblich ähnlichen Textur versehen, werden die Öffnungen ohne wesentliche Verfärbungen der näheren Umgebung erstellt.

### Wichtig:

Alle hierzu gehörenden Dateien werden mit dem Modellinstaller installiert, bis auf den notwendigen Eintrag in der "Bodentexturen.txt".

Dies ist mit dem Modellinstaller leider nicht möglich und muss "per Hand" erfolgen.

Öffnen sie dazu die Datei "Ressourcen\Doc\Tunnel2\_Tunnel-Textur.txt" und folgen sie den dort beschriebenen Hinweisen.

Und nun viel Spaß mit den neuen Modellen.

KP1