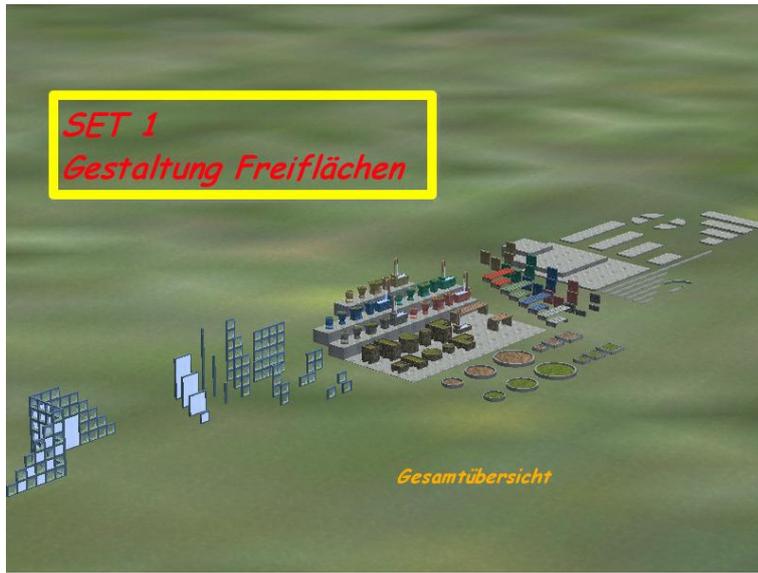


# SET1 GESTALTUNG FREIFLÄCHEN Konstrukteur UD1



Es taucht immer mal wieder das Problem auf, ich habe beim Erstellen einer Anlage eine freie Fläche und weiß nicht so recht wie ich sie ausgestalten kann. Aus diesem Grunde habe ich mich entschlossen verschiedene Sets zu erstellen, um dabei ein wenig Hilfestellung zu leisten. Wie und was eingesetzt bleibt natürlich jedem selbst überlassen – der Phantasie sind hierbei so gut wie keine Grenzen gesetzt.

Das Set 1 besteht im Einzelnen aus:



Hier eine Übersicht der Farbvarianten, wobei bei den modernen Kübeln die 1 = anthrazit, 2 = rot, 3 = blau, 4 = grün und 5 = beige ist.

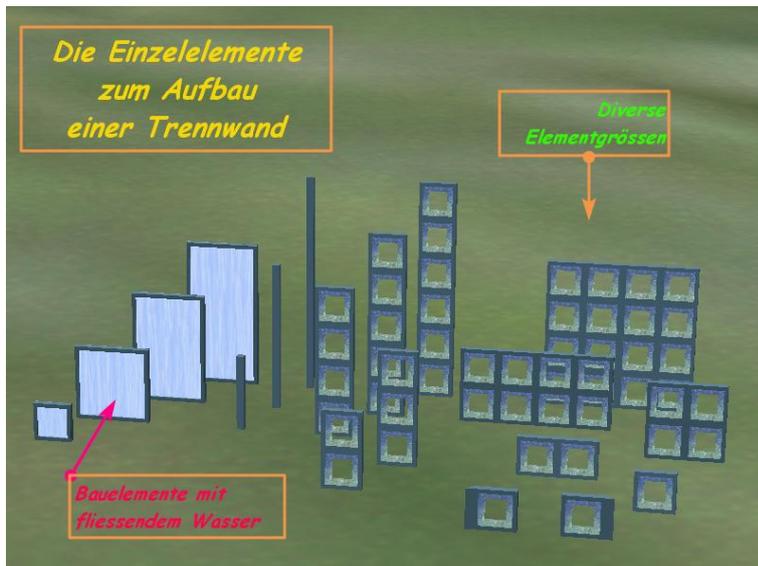


Zum anderen aus:



Mit diesen Modellen lassen sich Plätze und Terrassen, sowie auch Stufen erstellen. Die normale Einsetzhöhe beträgt 10cm und kann bis zu 50cm angehoben werden. Die Modelle haben eine Tauschtextur. Die Handhabung wird am Ende dieses Dokumentes beschrieben. Ein Ordner mit weiteren Texturen ist im Modell enthalten und man findet ihn unter Ressourcen\Immobilien\Ausstattung\Zubehör wieder.

Und „last but not least“:

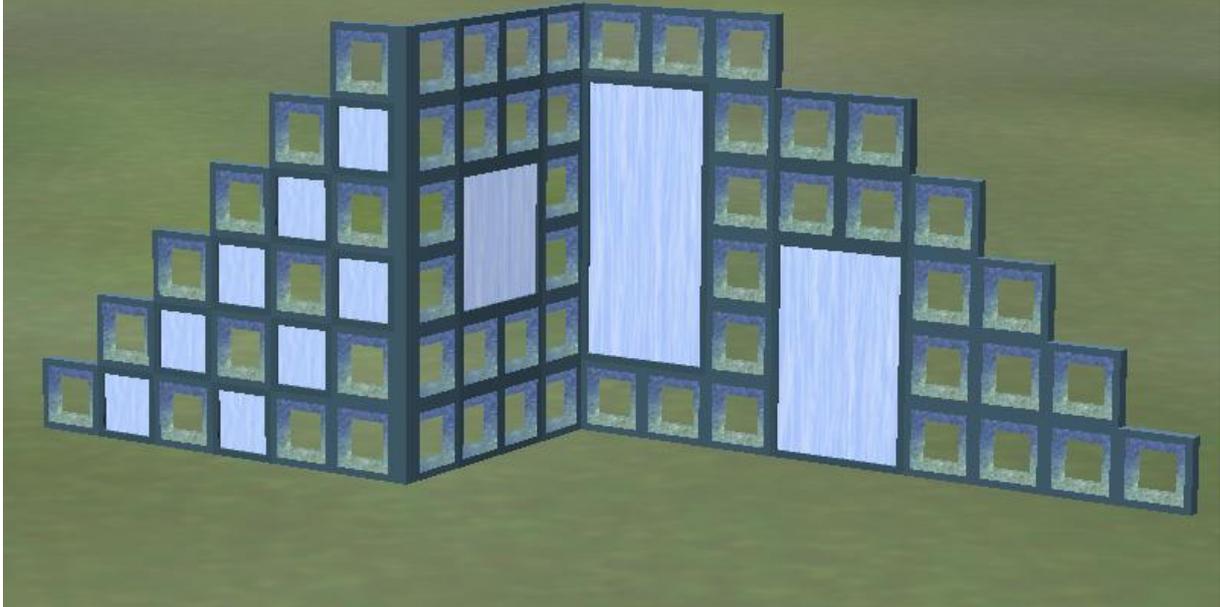


Die inneren Teile der Steine sind nachts beleuchtet. Desgleichen die Elemente mit der einem fließenden Wasser nachgeahmten Textur. Es entstehen dadurch ansprechende Effekte.

Der Einsatz der einzelnen Elemente kann für viele Möglichkeiten erfolgen – gefordert ist auch hier die Phantasie des Einzelnen. Die Elemente sind Größenmäßig aufeinander abgestimmt.

Auf der folgenden Seite ist ein Aufbaubeispiel zu sehen:

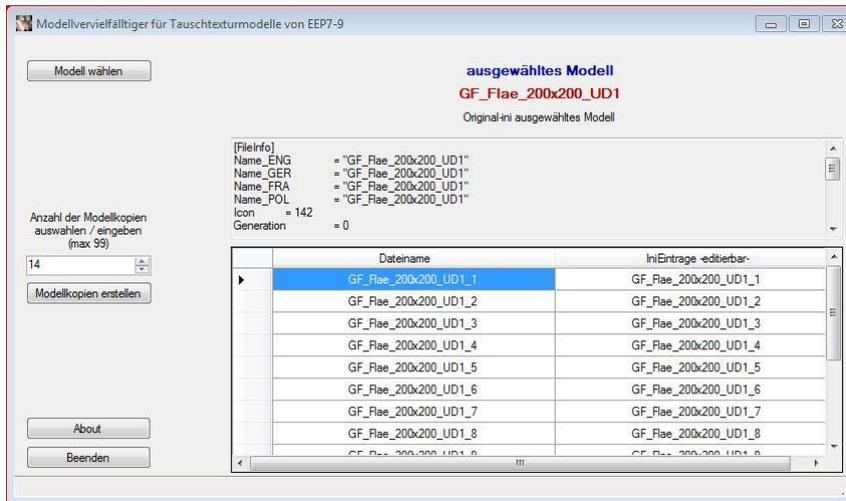
## Aufbaubeispiel Trennwand



Auf der nächsten Seite ist dann die Verwendung der Tauschtextur beschrieben.

Einige Modelle sind mit einer Tauschtextur ausgestattet. Erkennen kann man das daran, dass sie in der Modellvorschau in blauer Schrift erscheinen. Diese Modelle kann man kopieren und umbenennen um weitere Modelle mit anderer Textur erhalten.

Einfacher geht es mit dem [RB Modellvervielfältiger](#). ← STRG+Klicken um den Link zu folgen!



Wenn Du den Vervielfacher nutzt, gehst Du wie folgt vor:

1. Modellvervielfacher im Admin Modus starten
2. Modell auswählen - nicht im Explorer oder ähnlich, sondern im EEP-Ordner und dort unter "\\Resourcen\Immobilien\Ausstattung\Zubehoer" (Modellname hier z.B."GF\_Flae\_200x200\_UD1.3dm")
3. Anzahl eingeben / ändern (nicht erst später, sonst gehen alle neu eingegebenen Modellnamen rechts flöten!)
4. auf der rechten Seite die Modelle (Flaeche) benennen (z.B. GF\_Flae\_200x200\_UD1\_1) oder die Vorgabe beibehalten.
5. auf "Modellkopien erstellen" drücken und danach das Programm beenden (die Modelle/Kopien befinden sich nun bereits im Trend/EEP Ordner!)
6. in EEP Modelle scannen (WICHTIG!)
7. Die Modelle befinden sich nun unter "Zubehoer", jedem Modell nun noch die Tauschtextur zuweisen (Rechtsklick, Eigenschaften, Tauschtextur, unten rechts Grafikformat auswählen, Tauschtextur wählen)

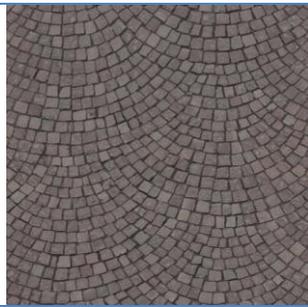
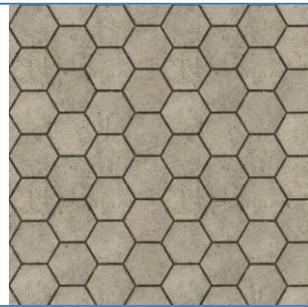
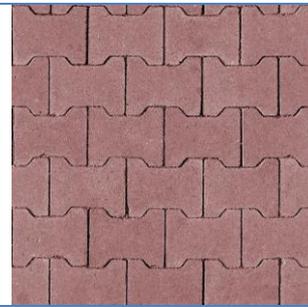
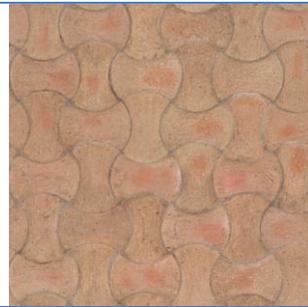
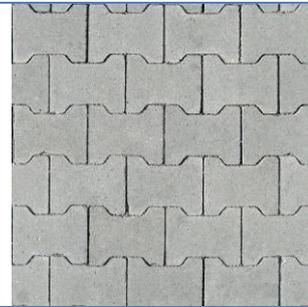
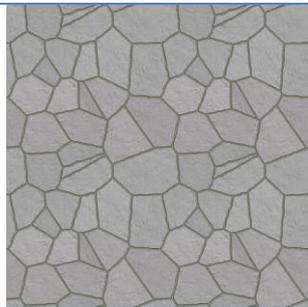
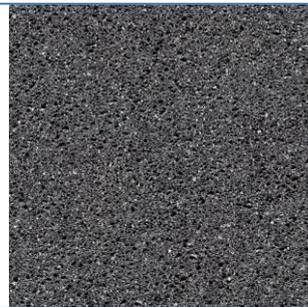
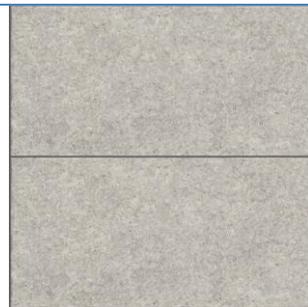
Die Tauschtexturen befinden sich in einem Ordner „Texturen Flaechen“ im gleichen Verzeichnis wie die Modelle.

Zu beachten:

Danach ändert sich die Modellvorschau nicht, man muss einmal ein anderes Modell anklicken, danach wieder das gewünschte Modell anklicken, Modellvorschau stimmt jetzt. Das passiert in der 3D-Ansicht (auf der Anlage) nicht.

Die Auswahl der Texturen findest Du auf der nächsten Seite.

***Vorhandene Tauschtexturen***

			
Basis Textur	17163_1.png	17163_2.png	17163_3.png
			
17163_4.png	17163_5.png	17163_6.png	17163_7.png
			
17163_8.png	17163_9.png	17163_10.png	17163_11.png
			
17163_12.png	17163_13.png	17163_14.png	