

Gasolintankstelle

(ab eep8, optimal ab eep10)



Vorbild und Modell

Das Modell ist den zahlreichen Tankstellen aus der Zeit der großen Motorisierungswelle in der Bundesrepublik (Epoche III/IV) nachempfunden. Damit es universell verwendbar ist, hat es kein konkretes Vorbild.

Diese Tankstelle drückt den ungebremsten Fortschrittsglauben aus, der die elegant karosierten Autos und die formschöne Infrastruktur darum herum in jenen Jahren kennzeichnet.

Sinnbild für die Eleganz in der Tankstellenarchitektur war das Flugdach – eine Bedachung, die aus der Autofahrerperspektive hauchdünn und scheinbar schwerelos über dem Gebäude schwebt; bereit zum „Fliegen“, ein damals exotischer Gedanke.

Modellübersicht

In der Kategorie Immobilien\Gewerbe und Industrie\Handel und Gewerbe Auf der Festplatte: Immobilien\Gewerbe-Handel\Gasolintankstelle*.*		
Gasolintankstelle Bodenplatte	Gasolintankstelle_Bodenplatte_HW1.3dm	
Gasolintankstelle Diesel-Insel	Gasolintankstelle_Diesel-Insel_HW1.3dm	
Gasolintankstelle Faesser	Gasolintankstelle_Faesser_HW1.3dm	Auch einzeln verwendbar
Gasolintankstelle Gebaeude	Gasolintankstelle_Gebaeude_HW1.3dm	
Gasolintankstelle Insel 180-180	Gasolintankstelle_Ins_180_180_HW1.3dm	Verkehrsinself; auch einzeln verwendbar
Gasolintankstelle Insel 350-080	Gasolintankstelle_Ins_350_080_HW1.3dm	
Gasolintankstelle Insel 600-080	Gasolintankstelle_Ins_600_080_HW1.3dm	
Gasolintankstelle Mast	Gasolintankstelle_Mast_HW1.3dm	Mast mit Leuchtschild
Gasolintankstelle Mauer 1	Gasolintankstelle_Mauer_1_HW1.3dm	Wie Mauer 2, ohne Kanister; frei verwendbar
Gasolintankstelle Mauer 2	Gasolintankstelle_Mauer_2_HW1.3dm	Mauer mit Kanister
Gasolintankstelle Mauer 3	Gasolintankstelle_Mauer_3_HW1.3dm	Gebogene Mauer mit Tor
Gasolintankstelle Schrott	Gasolintankstelle_Schrott_HW1.3dm	Gerümpel-Ecke
Gasolintankstelle Zaun	Gasolintankstelle_Zaun_HW1.3dm	Auch einzeln verwendbar
Im Ordner \Doc\		
	V80NHW10019.pdf	Diese Dokumentation
Im Ordner \Blocks\Static_structures\		
Gasolintankstelle	Gasolintankstelle.bl3	Immobilienblock

Einen Überblick gewinnen

Die meisten Objekte der Tankstelle sind in einem Block zusammengefasst, so dass Sie nur ein einziges Objekt platzieren müssen. Das ist sehr einfach:

- Achten Sie darauf, dass im Menü von eep bei Einfügen - Objekt an Untergrundhöhe anpassen kein Häkchen gesetzt ist.
- Wählen Sie Datei - Neue Anlage. Abmessungen und Rastergröße sind unerheblich.
- Wählen Sie die Bearbeiten - Immobilien
- Öffnen Sie den Block Gasolintankstelle und platzieren Sie ihn in der Mitte der Anlage.
- Jetzt können Sie die Tankstelle von allen Seiten betrachten und überlegen, wie Sie sie am besten in Ihre vorhandene Anlage einpassen.
- Dabei sehen Sie auch, dass vor dem eigentlichen Tankstellenkomplex einige „lose“ Zusatzobjekte platziert sind. Mit diesen Zusatzteilen (Mauer, drei Verkehrsinself) können Sie die Zufahrten zur Tankstelle so gestalten, dass das fertige Modellset wie angegossen in Ihrer Anlage sitzt.

Endgültiger Einbau

- Schaffen Sie eine Fläche in der von Ihnen benötigten Höhe von mindestens 30 m x 20 m Größe.
- Achten Sie darauf, dass im Menü von eep bei Einfügen – Objekt an Untergrundhöhe anpassen das Häkchen gesetzt ist.
- Öffnen Sie wie oben beschrieben den Block Gasonlintankstelle und platzieren Sie ihn auf der Fläche.
- Sie sehen, dass im Gegensatz zum ersten Platzieren manche Objekte in der Höhe nachjustiert werden müssen. Wechseln Sie also in der 3D-Ansicht in den Modus Modelle platzieren und verschieben Sie mit Hilfe der Gizmos die Objekte nur an der blauen Achse. Die horizontale Platzierung muss nicht verändert werden.
- Versäumen Sie nicht, nach dem Platzieren das Gelände unter der Werkstatt etwas abzusenken, damit die Untersuchungsgrube sichtbar wird!

Die LOD-Stufen

Die Modelle schalten in bestimmten Abständen vom „Auge des Betrachters“ auf reduzierte Varianten um. Mit diesen Levels of detail (LOD) wird die Grafikkarte Ihres PC entlastet. Entsprechend der Größe und Komplexität der Modelle geschieht das unterschiedlich:

	LOD 0			LOD 1			LOD 2			LOD 3		
	Polygone	Entfernung	übrig	Polygone	Entfernung	übrig	Polygone	Entfernung	übrig	Polygone	Entfernung	übrig
Bodenplatte	202	0	0%	103	450	51%	entf.	entf.	entf.	entf.	entf.	entf.
Diesel-Insel	3062	0	0%	1839	200	60%	690	450	23%	295	650	10%
Fässer	4590	0	0%	1786	150	39%	460	300	10%	entf.	entf.	entf.
Gebäude	29451	0	0%	16175	150	55%	9920	450	34%	1668	650	6%
Schrott	10414	0	0%	3897	150	37%	2621	300	25%	entf.	entf.	entf.
Mast	863	0	0%	369	150	43%	229	300	71%	entf.	entf.	entf.
Mauer_1	2620	0	0%	1836	150	70%	1206	300	entf.	entf.	entf.	entf.
Mauer_Kanister	4646	0	0%	2838	150	61%	1609	300	entf.	entf.	entf.	entf.
Mauer_rund	5155	0	0%	4018	150	68%	2228	300	entf.	entf.	entf.	entf.
Ins_180x180	216	0	0%	116	150	54%	entf.	entf.	entf.	entf.	entf.	entf.
Ins_350x080	228	0	0%	126	150	55%	entf.	entf.	entf.	entf.	entf.	entf.
Ins_080x080	240	0	0%	126	150	53%	entf.	entf.	entf.	entf.	entf.	entf.
Zaun	2882	0	0%	1619	150	56%	104	300	4%	entf.	entf.	entf.

Fragen und Antworten

Warum finde ich die Einzelmodelle nicht in der zu ihnen passenden Kategorie?

Das Problem einer sinnvollen Struktur für die Modellablage ist so alt wie eep und kann nicht von diesem Modellset gelöst werden. Deshalb finden Sie das hier mitgelieferte Modell Gasolintankstelle Zaun nicht bei Modellauswahl Ausstattung\Begrenzungen. Ähnlich verhält es sich mit anderen Ausstattungsmoellen in diesem Set. Die Zusammenfassung aller Einzelmodelle dieses Sets an einer Stelle wird mit der mangelnden Systematik an anderer Stelle bewusst erkauff.

Warum verfügt das Modell nicht über Tauschtexturen?

Die Charakteristik dieser Tankstelle ist die einer typischen Gasolintankstelle der 1950er- bis 1960er-Jahre. Sie per Tauschtextur "umzutapezieren" brächte nicht den gewünschten Effekt.

Warum sind nicht alle Immobilien dieses Modellsets in einem einzigen Modell zusammengefasst?

Die Konstruktionswerkzeuge für eep (der sogenannte Nostruktur) erlauben nur einen bestimmten Komplexitätsgrad der Modelle. Wird dieser überschritten, wie es bei der Tankstelle in einem einzigen Modell der Fall wäre, verweigern sie ihre Arbeit.

Warum muss ich manche Objekte bei der Aufstellung des Blocks vertikal nachjustieren?

Beim Platzieren von Blöcken kennt eep nur die Möglichkeit, alle oder keine Objekte an die Geländehöhe anzupassen.

Warum sind manche Kleinteile als Einzelmodell gestaltet, andere nicht??

Das betrifft vor allem die Möbel im Verkaufsraum. Sie leuchten nachts – das wäre als Solitäre unnatürlich. Außerdem sind sie aus Performance-Gründen nicht für eine rückseitige Ansicht gedacht.

Im März 2017 – Hans-Ulrich Werner, HW1

