

Anleitung Gebirgsstraßenset MH2

Das Set besteht aus 12 Splines.

SerEnd_Fl_Re_oh_Mstr_MH2

rechts ohne Mauer, ohne Mittelstreifen.

Ser_fl_Re_Mstr_MH2.3dm,

rechts ohne Mauer, unterbrochener Mittelstreifen.

Ser_fl_Re_Mstr_dur_MH2,

rechts ohne Mauer, durchgehender Mittelstreifen.

Ser_fl_Li_Re_oh_Mstr_MH2.3dm,

rechts und links ohne Mauer, ohne Mittelstreifen.

Ser_fl_Li_Re_Mstr_MH2.3dm,

rechts und links ohne Mauer, unterbrochener Mittelstreifen.

Ser_fl_Li_Re_Mstr_dur_MH2.3dm,

rechts und links ohne Mauer, durchgehender Mittelstreifen.

Ser_fl_Li_oh_Mstr_MH2.3dm,

links ohne Mauer, ohne Mittelstreifen.

Ser_fl_Li_Mstr_MH2.3dm,

ohne Mauer, unterbrochener Mittelstreifen.

Ser_fl_Li_Mstr_dur_MH2.3dm,

links ohne Mauer, durchgehender Mittelstreifen.

Ser_Bo_oh_Mstr_MH2.3dm,

Mauer beidseitig, ohne Mittelstreifen.

Ser_Bo_Mstr_MH2.3dm,

Mauer beidseitig, unterbrochener Mittelstreifen.

Ser_Bo_Mstr_dur_MH2.3dm,

Mauer beidseitig, durchgehender Mittelstreifen.



und 15 Gleisobjekten.

Die Gleisobjekte " SerEnde....." sind als Übergang auf normale Straßenbreite gedacht

SerEnd_Bo_Mstr_dur_MH2.3dm,
SerEnd_Bo_oh_Mstr_MH2.3dm,

SerEnd_Fl_Li_Mstr_dur_MH2.3dm,
SerEnd_Fl_Li_oh_Mstr_MH2.3dm,

SerEnd_Fl_Mstr_dur_MH2.3dm,
SerEnd_Fl_oh_Mstr_MH2.3dm,

SerEnd_Fl_Re_Mstr_dur_MH2.3dm
SerEnd_Fl_Re_oh_Mstr_MH2.3dm,

Die Gleisobjekte " Ser_Abschl....." sind als Abschluss für die Kopfseiten der " Ser_Ende....." Objekte gedacht

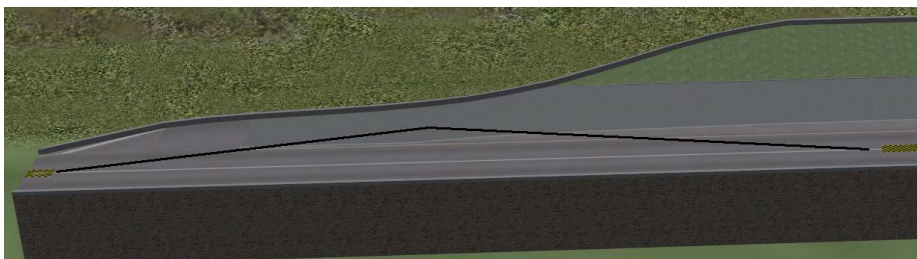
Ser_Abschl_Mstr_dur_MH2.3dm,
Ser_Abschl_oh_Mstr_MH2.3dm,

Ser_Absl_Estg_Mstr_dur_MH2.3dm,
Ser_Absl_Estg_oh_Mstr_MH2.3dm,

Der Parkplatz besteht aus 3 Teilen

Ser_Ppl_Anchl_Li_MH2.3dm,
Ser_Ppl_Anchl_Re_MH2.3dm,
Ser_Ppl_Mitte_MH2.3dm

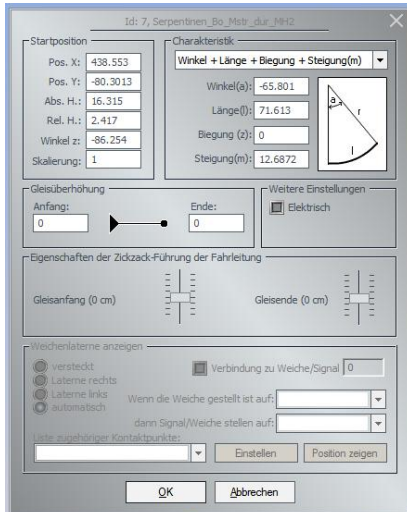
Man kann durch die Verwendung mehrerer Mittelstücke die Gesamtlänge des Parkplatzes bestimmen. Wichtig ist, die an den Enden der Gleisobjekte befindlichen unsichtbaren Andockgleise durch unsichtbare Straßensplines zu verbinden



Tipps zum Aufbau.

Im Tal anfangen mit Anschluss an einen Straßenspline. Als erstes ein Abschlussteil und dann ein Übergangs-Gleisobjekt benutzen. Danach entweder mit dem Parkplatz oder mit den Serpentinaen beginnen. Den ersten Spline einsetzen und auf 50 mtr. kürzen. Diese Länge hat sich bewährt, da die Textur auch bei Biegungen von über 90° noch gut aussieht. es empfiehlt sich auch alle Splines mit der gleichen Länge zu verlegen

Dann die gewünschten Daten im Fenster Objekteigenschaften eintragen.



In den 2D Modus wechseln und Gelände an Gleishöhe anpassen.

Es hat sich bei mir bewährt, auf jeden fertig gelegten Spline ein Fahrzeug zu stellen, so dass dieser nicht mehr seine Lage verändert. Ich habe hierzu einen Pkw benutzt und bin mir diesem immer von Spline zu Spline weitergefahren.

Um eine andere als die vorgegebene Straßenoberfläche einzusetzen bitte einen entsprechenden Straßenspline einen Zentimeter höher, deckungsgleich über den Spline legen und die breite durch Skalieren des aufgelegten Splines anpassen.



Es lohnt sich auf jeden Fall die mitgelieferte Demoanlage anzuschauen und ein paar Runden mit dem Auto mitzufahren

Viel Spaß beim Aufbau.

Für Fragen stehe ich jederzeit gerne zur Verfügung.

mahetzel@web.de