

## Bergwald Laub | Sommer

Nachdem ich vor gut einem Jahr den Bergwald Nadelbäume (V11NUB20020, V11NUB20021, V11NUB20023) herausgegeben habe, sind in den letzten Monaten verschiedene Versuche in Richtung Laubwald von meinem „Haus, Hof- und Lanz-Konstrukteur“ Frank Mell erfolgt.

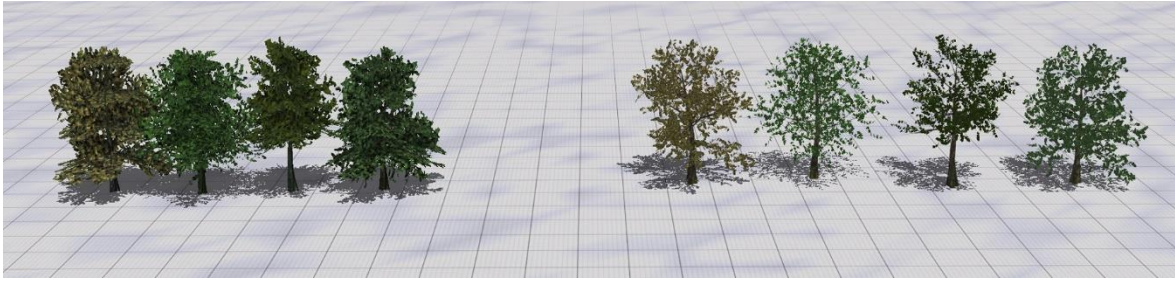
Im Vordergrund stand nach wie vor das Ziel, einen Wald gestalten zu können, der aus der Vogelperspektive nicht das übliche Kreuz aufweist: m.a.W. ein dichtes Laubwerk bei gleichzeitiger Begrenzung der grafischen Belastung durch Dreiecke. Allgemein besteht eine Grenze von 300.000 in LOD\_0 bzw. 500.000 für das komplette Modell mit allen LOD-Stufen.

Aus vielen missglückten Versuchen ergab sich letztendlich ein Gebilde, das in der Seitenansicht dem Baum immer weniger ähnlich sah, dafür aber trotz dichtem Laubwerk die Zahl der Dreiecke der herkömmlicher Bauart halten konnte. Deshalb sind diese so entstandenen 2D-Modelle des Bergwaldes (Modell Typ -B-) grundsätzlich nicht für eine Solitärverwendung vorgesehen und haben die Einordnung als Eiche, Buche, Esche etc. zu Gunsten unterschiedlicher Laubfärbungen verlassen

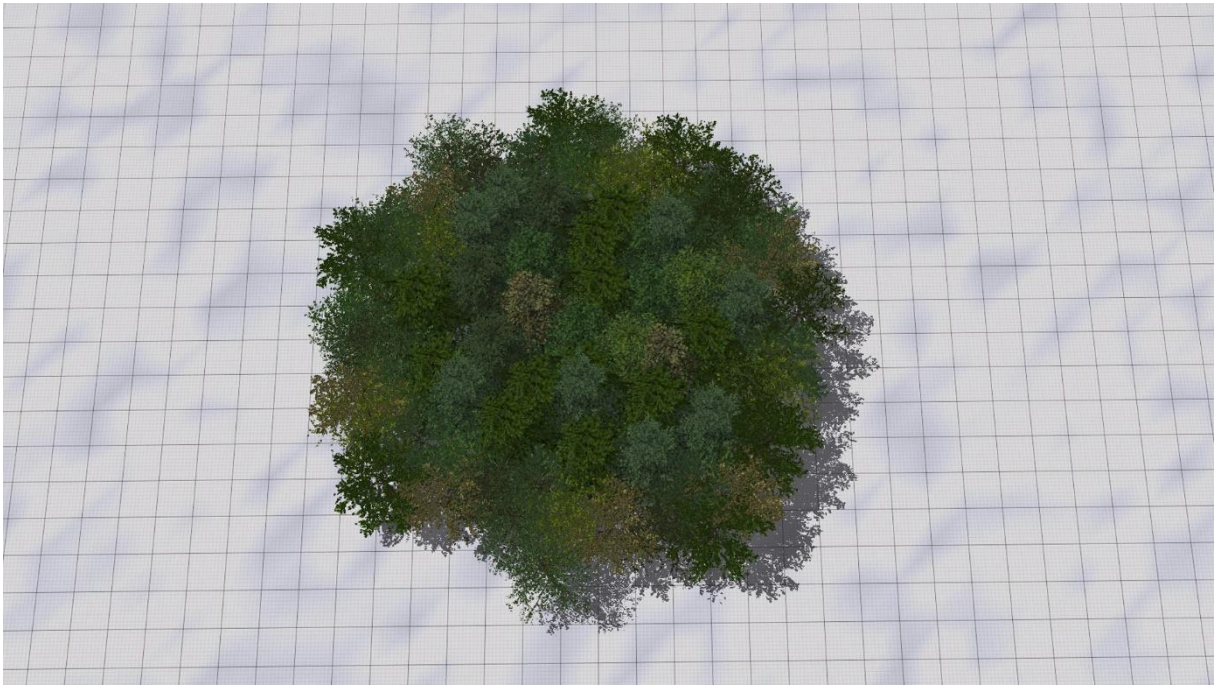
Zusätzlich sind klassische 3D-Modelle (Modell Typ -A-) entstanden, die allerdings auch eine 3D-typische Dreieckszahl beinhalten und deshalb den „massenhaften“ Wald der 2D-Modelle (Kernbereich) mit wenigen dieser 3D-Modelle nach außen (Randbereich) „verkleiden“ sollen.



Vogelperspektive: Links 2D-Modell mit dichter Baumkrone, rechts 3D-Modell für Randbereiche



Seitenansicht: Links 2D-Modelle mit dichter Baumkrone, rechts 3D-Modelle für Randbereiche



Bunte Mischung aus den acht 2D-Modellen mit 3D im Randbereich



Und das alles von vorn.



Von vorne und ...



aus der Vogelperspektive.

Hier einige Zahlen zu den Dreiecken:

- Herkömmliches 2D-Modell mit Kreuzbauweise 16 Dreiecke /keine LOD-Stufe
- 2D-Baum Bergwald-Laub Kernbereich 20 Dreiecke/ LOD\_1: 16 Dreiecke
- 3D-Baum Bergwald-Laub Randbereich ~ 7.376 / LOD\_3: 2.295 -,-

Für den **Kernbereich** stehen acht 2D-Einzelmodelle mit unterschiedlichen Farbrichtungen zur Verfügung. Eine Gruppe mit einer Achse für die Terrainanpassung soll das Ganze komplettieren. So kann entweder die Gruppe verwendet oder es können auch mit Hilfe des

Streuwerkzeuges aus den Einzelbäumen sehr unterschiedliche Waldfärbungen erstellt werden. In EEP hilft dann auch die Kopierfunktion oder die Blockbildung sehr einfach für größere Waldflächen weiter. Dabei sollte im hügeligen Bergbereich immer die Funktion „Objekt an Untergrundhöhe anpassen“ aktiviert sein!

Der **Randbereich** wird aus acht unterschiedlichen 3D-Einzelbäumen und vier 3D-Büschen (Unterholz) gebildet. Natürlich ist es auch denkbar, mit den Modellen vom Bergwald-Nadel einen Mischwald zu gestalten.



Eine Gesamtansicht der vorhandenen Modelle. Im Hintergrund die Gruppe mit Terrainanpassung durch Achsenverstellung.

Diese Modelle werden von mir in 3 Sets herausgegeben (1 Grundset und 2 Ergänzungssets.) Zusätzlich werden die Modelle aller 3 Sets als SPARSET zusammengefasst .

Frank Mell als Konstrukteur und ich als Herausgeber hoffen, dass damit die Landschaftsgestaltung der EEP-Welt ein wenig bereichert wird.

31848 Bad Mündel, im November 2020

Uwe Brinkmann (UB2)