

# Gleismauern\_BH2 – Grundset

## Geschichte

Als „Userwunsch“ baute ich schon weit vor meiner offiziellen Kon-Zeit „Tröge“ als private Splines, also ohne Spline-IDs.

Nachdem ich Kon geworden war, kam mir schon bald die Idee, diese „Tröge“ einem großen Update zu unterziehen, jetzt mit offiziellen Spline-IDs und jeder Menge Immobilien, um die Arbeit mit den Trögen zu erleichtern.

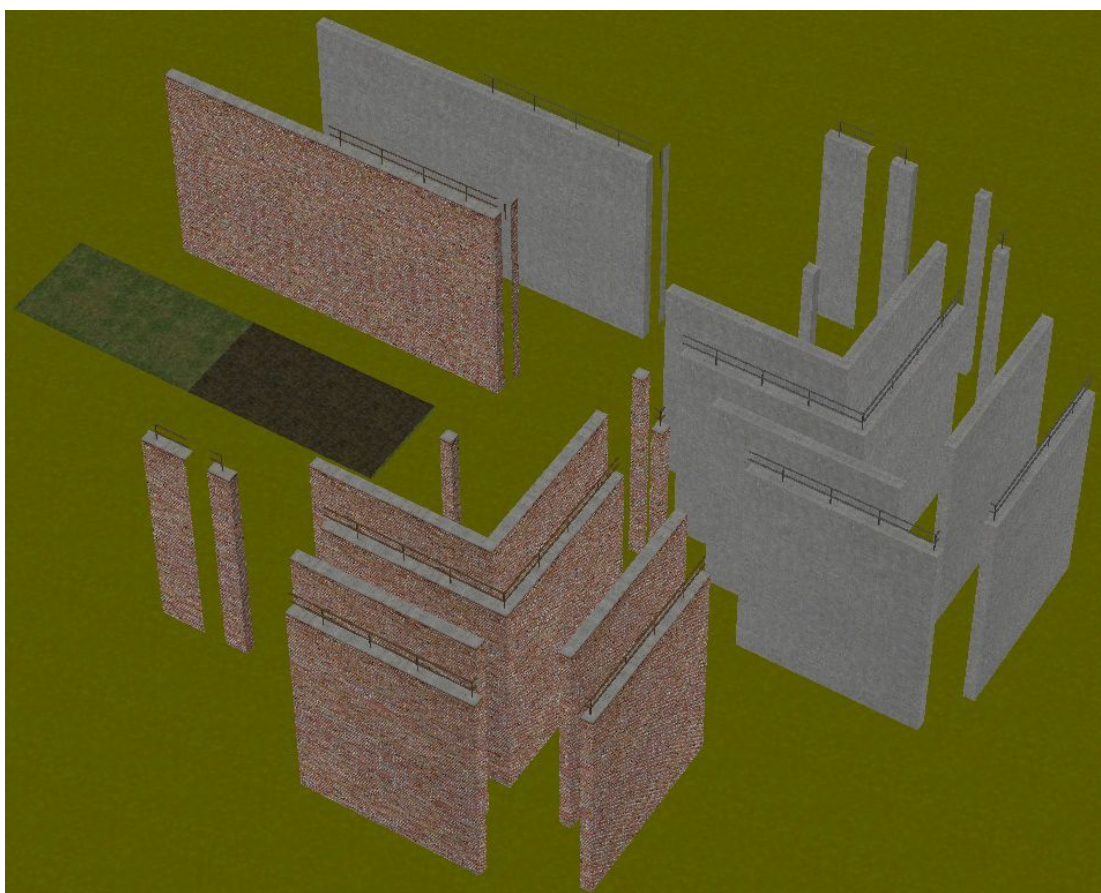
Da viele mit dem Wort „Trog“ nichts anfangen konnten (oder immer Tierfutter hineinschütten wollten), benannte ich sie um in „Gleismauern“ (eine Google-Suche ergibt, dass es dieses Wort eigentlich nur bei EEP gibt). Jetzt fragen viele: „Gleismauern? Ach, du meinst die Tröge“. Naja, ist halt so, kann ich auch nicht ändern.

Aus dem Update ist eigentlich ein kompletter Neubau geworden, lediglich die zugrundeliegenden Texturen sind die gleichen.

## Modellübersicht

Das Grundset enthält drei Splines, sowie einige Gleisobjekte, die gleichzeitig auch als Immobilien installiert werden.

Es gibt drei Splines, die alle aus zwei Varianten bestehen. Die zweite Variante erhält man jeweils, wenn man den Spline per Gleisüberhöhung 180° „auf den Kopf“ stellt. Alle Splines werden unter Wasserwege installiert



Dateiname	Spline <b>ohne/mit</b> Gleisüberhöhung 180°
Gleismauer_Mauersteine_BH2.def	Gleismauer mit Mauerstein-Textur, <b>ohne/mit</b> Geländer
Gleismauer_Beton_BH2.def	Gleismauer mit Beton-Textur, <b>ohne/mit</b> Geländer
Gleismauer_Abdeckung4m50_BH2.def	Abdeckungsspline, 4,50 Meter breit, (standardmäßig) mit <b>Gras</b> textur/ <b>Schott</b> textur.

Wenn die beiden Gleismauersplines als Prellbockgleis eingesetzt werden und dieses Prellbockgleis exakt gerade und mindestens fünf Meter lang ist, dann erhalten die Splines einen sauber passenden Abschluss. Wenn diese Bedingungen nicht eingehalten werden können, gibt es auch einen Abschluss als Gleisobjekt.

Es gibt insgesamt 24 Gleisobjekte und 26 Immobilien. Die Gleisobjekte werden in den *Ordner Gleisobjekte\Sonstiges\Gleismauern* installiert, in EEP erscheinen sie normalerweise bei den Wasserweg-Gleisobjekten in der einzigen Kategorie „Objekte für Wasserwege“. **Alle Gleisobjekte müssen mit dem Gleisstil „Wasserweg“ eingesetzt werden.** Die Immobilien werden nach *Immobilien\Verkehr\Gleismauern* installiert und erscheinen in EEP standardmäßig unter „Andere“. Die Einsortierung in EEP lässt sich auch ändern, siehe weiter unten → „**Tipps zum Wiederfinden in EEP**“.

Es gibt zwölf Objekte für Betonmauern:

- GmBetonAbschluss\_BH2.gsb
- GmBetonAbschlussKurz\_mG\_BH2.gsb
- GmBetonAbschlussLang\_mG\_BH2.gsb
- GmBetonEcke0m50\_BH2.gsb
- GmBetonEcke0m50\_mG\_BH2.gsb
- GmBetonEcke8m0m50Links\_BH2.gsb
- GmBetonEcke8m0m50Links\_mG\_BH2.gsb
- GmBetonEcke8m0m50Rechts\_BH2.gsb
- GmBetonEcke8m0m50Rechts\_mG\_BH2.gsb
- GmBetonEcke8m\_BH2.gsb
- GmBetonEcke8m\_mG\_BH2.gsb
- GmBetonPfeiler0m50\_BH2.gsb

sowie ein weiteres nur als Immobilie:

- GmBetonGelaenderEinzelstuetze\_BH2.gsb

und die gleichen auch als Mauerstein-Version:

- GmMauerAbschluss\_BH2.gsb
- GmMauerAbschlussKurz\_mG\_BH2.gsb
- GmMauerAbschlussLang\_mG\_BH2.gsb
- GmMauerEcke0m50\_BH2.gsb
- GmMauerEcke0m50\_mG\_BH2.gsb
- GmMauerEcke8m0m50Links\_BH2.gsb
- GmMauerEcke8m0m50Links\_mG\_BH2.gsb
- GmMauerEcke8m0m50Rechts\_BH2.gsb
- GmMauerEcke8m0m50Rechts\_mG\_BH2.gsb
- GmMauerEcke8m\_BH2.gsb
- GmMauerEcke8m\_mG\_BH2.gsb
- GmMauerPfeiler0m50\_BH2.gsb

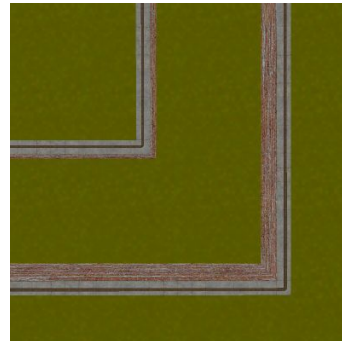
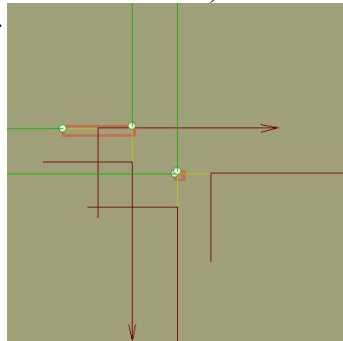
sowie ebenfalls ein weiteres nur als Immobilie:

- GmMauerGelaenderEinzelstuetze\_BH2.gsb

Die Pfeiler enthalten ein 0,50m langes Gleisstück, das zu kurz ist, um es in EEP markieren zu können. Beim Einsetzen ist es markiert, das ist also die einzigste Möglichkeit zum Andocken. Quer dazu gibt es noch ein 5m langes Gleisstück, mit dem der Pfeiler zum Beispiel wieder gelöscht werden kann (auch der Eigenschaftendialog lässt sich so aufrufen).

Die 0,50m-Ecken müssen mit den kurzen Enden angedockt werden, also andersrum, als man denkt. Das gilt natürlich auch für die kurze Kante der 8m0m50-Ecken.

Die nebenstehenden Bilder sollen das nochmal verdeutlichen. Die gelben Gleisstücke gehören zum Gleisobjekt, die grünen sind Mauersplines.

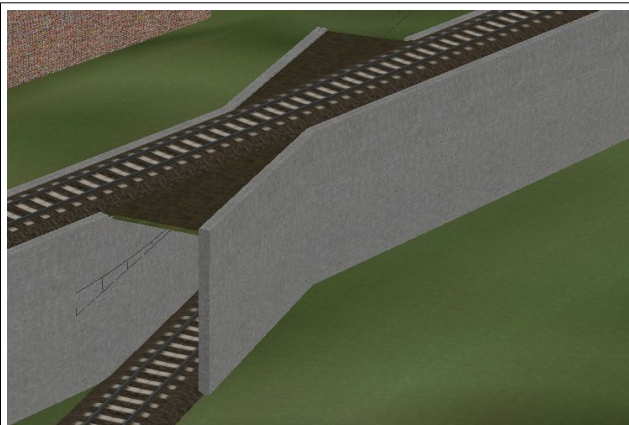


## Einsatzmöglichkeiten

Eigentlich können die Gleismauern überall eingesetzt werden, wo es Mauern gibt, nicht nur an Gleisen. Mit ein bisschen Gefummel ist fast alles möglich. Hier einfach mal ein paar Beispielbilder:



Mittels „Pfeilern“ und Hecken-Immobilien lassen sich auch Gartenhecken realisieren.



Ein Gleis unterquert schräg ein anderes, wie es in großen Bahnhofsvorfeldern oft zu sehen ist.





Um eine ebene Lagerfläche für ein Sägewerk zu erhalten, wurde ein Teil vom Hang abgetragen und mit einer Mauer abgefangen. Um die „Kante“ im Erdreich darzustellen, geht das richtige EEP-Gelände schon hinter der Mauer runter, deshalb wurde mit der Gleismauer\_Abdeckung4m50\_BH2 das Gelände erhöht weitergeführt. Das Graffiti stammt von [Roman Iwer \(R11\)](#).



Hier wurde die Betonvariante als senkrechte Anlagenkante „missbraucht“.



Auch die Wege und das Gras zwischen den Gräbern bestehen aus der Gleismauer-Abdeckung.



Eine etwas andere „Tiefgarage“ ;-)  
Die Treppen stammen von [Ingo Bauer \(IB1\)](#).



In Verbindung mit Betonstäben von [KW1](#) lässt sich auch eine moderne Tunneleinfahrt bauen

## **Tipps zum Wiederfinden in EEP**

Wenn ihr CatEdit verwendet, könnt ihr ganz einfach eine neue Kategorie für alle Gleismauer-Objekte anlegen. EF1\_Cat\_Rebuild macht dies automatisch, da die Gleismauern in einem eigenen Ordner installiert werden. Aber auch ohne CatEdit oder EF1\_Cat\_Rebuild ist das möglich. Wie das geht, habe ich in der Datei „Gleismauern\_BH2\_Kategorieneintrag.txt“ beschrieben, die auch nach Ressourcen\Doc installiert wird.

## **Aufbau der Splines**

Beide Mauer-Splines haben die gleiche Geometrie, also die gleiche Form und die gleichen Maße.

Von der „Nulllinie“ des Splines (also der Strich, den ihr im 2D-Fenster seht, und auch dessen Höhe) ist die Mauer nach beiden Seiten je 25 cm dick, insgesamt also einen halben Meter. Bis zur Mauerkrone sind es von der Nulllinie aus zehn Meter, zusätzlich geht die Mauer auch nochmal zehn Meter nach unten. Insgesamt sind somit also bis zu 20 Meter hohe Mauern möglich. Um also eine zwei Meter hohe Mauer zu bauen, müsste der Spline also bei acht Metern unter der Erde liegen.

Unten an den Mauer-Splines hängt noch ein Geländer, dieses kann (wie oben schon angedeutet) nach oben geholt werden, indem der Spline mittels Gleisüberhöhung 180° komplett „auf den Kopf gestellt“ wird.

Um die Mauersplines an den Enden abzuschließen, kann man entweder ein gerades, mindestens fünf Meter langes „Prellbockgleis“ nehmen, oder die Abschluss-Gleisobjekte.

Der Abdeckungsspline ist dazu gedacht, durch eine zu grobe Rasterdichte entstehende „Lücken“ an den Gleismauern abzudecken und ist, wie der Name schon sagt, 4,50 Meter breit. Die „Oberfläche“ des Splines liegt 10cm über dem Nullpunkt, nach links und rechts ist sie jeweils 2,25 Meter breit. Danach gibt es noch eine kleine 45°-Schräge, damit man nicht schon bei der kleinsten Unebenheit unter den Spline schauen kann.

Die Oberseite hat standardmäßig eine Grastextur, die Unterseite standardmäßig eine Schottertextur. Auf Wunsch kann ich aber auch noch passende Tauschtexturen erstellen. Die Grastextur ist an die „HT\_Tu\_Gruenplatten“ angepasst, die Schottertextur an die „GH2\_Betonmauern“.

Wenn man eine Schotter-Abdeckung braucht, dreht man den Spline per Gleisüberhöhung 180° ganz einfach wieder auf den Kopf. Aber auch andere Gleisüberhöhungen machen Sinn, wenn man schräge Böschungen darstellen will.

Die Textur wiederholt sich bei den beiden Mauersplines alle vier Meter, bei dem Abdeckungsspline alle 4,50 Meter.

Das „Projekt Gleismauern“ ist noch lange nicht fertig. Dies ist erstmal das Grundset, mit den eigentlichen Splines und den „wichtigsten“ Objekten. Später wird es noch mehr Objekte geben, mit denen sich dann noch mehr Situationen nachgestalten lassen. Wenn du noch eine Idee für ein zusätzliches Objekt hast, oder eins unbedingt brauchst, kannst du mir gerne Bescheid geben.

So, ich hoffe, dass nun alles wichtige gesagt ist, und ich nichts vergessen habe. Natürlich freue ich mich über Lob, Kritik, Anregungen oder Modellwünsche, auch Screenshots von der Verwendung sehe ich gerne. Ihr könnt mir entweder eine E-Mail an [benjamin.hogl@gmx.de](mailto:benjamin.hogl@gmx.de) schreiben, oder im DEF (<http://www.def-forum.de>) in meiner Konstrukteurssprechstunde posten.

Viel Spaß mit den Modellen wünscht

Benny (BH2)