

## 3.10 Landschaft

### 3.10.1 Übungsziel

Erarbeiten der folgenden Sachverhalte:

Erstellen von komplexen 3D-Objekten aus 2D-Formen.

### 3.10.2 Konstruktionsbeschreibung

Die Landschaft besteht aus einem Graben, über den die Brücke gespannt wird (siehe Abbildung 3.8). Die Gebäude sind auf jeweils zwei Anhöhen verteilt.

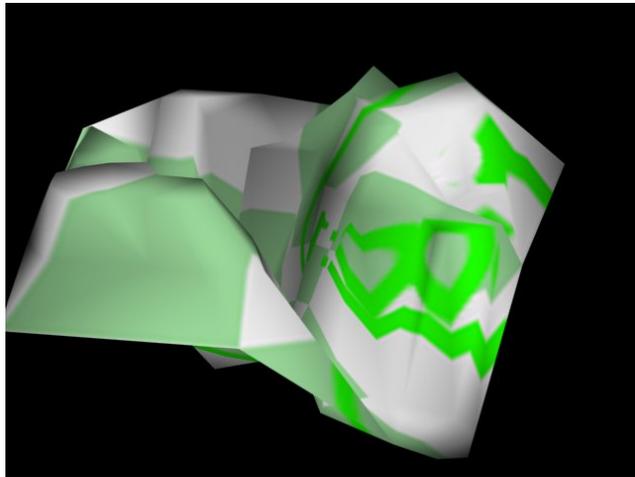
- Die Landschaft wird analog zur Kartographie aus Höhenlinien zusammengesetzt.

Dazu werden geschlossene Kurvenzüge erstellt.

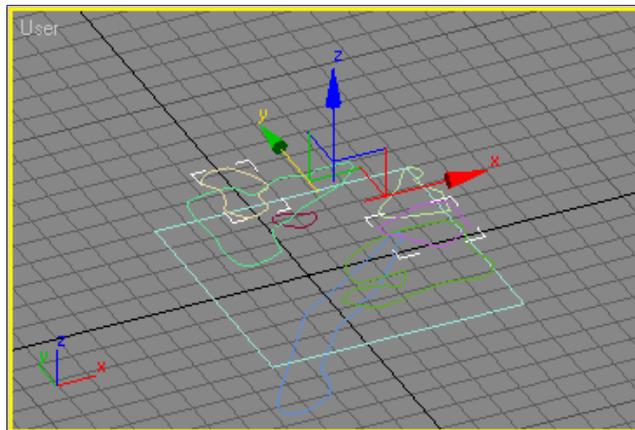
*Ein Tipp:* Im Linien-Werkzeug kann unter „Initial Type“ der Typ „Smooth“ angegeben werden, um von vorn herein Kurven zu erzeugen.

- In einem zweiten Schritt werden den Höhenlinien entsprechend unterschiedliche  $z$ -Koordinaten gegeben (siehe Abbildung 3.9).
- Schließlich wird die 3D-Geometrie der Landschaft unter **Create, Geometry** und **Compound Objects** mittels **Terrain**-Werkzeug erzeugt:

Dazu mit **Pick Operand** Schritt für Schritt von außen beginnend die Höhenzüge hinzuziehen.



**Abbildung 3.8:** Die Landschaft.



**Abbildung 3.9:** Die 2D-Formen, aus denen die Landschaft zusammengesetzt wird.

## Literaturverzeichnis

- [Bro04] WARNER BROS. „Troy.“ WWW-Seite, Juli 2004. <http://troymovie.warnerbros.com/>.
- [Hop05] AXEL HOPPE. *Richtlinien für die praktischen Übungen (Style-Guide und Tipps)*, April 2005. Lehrbegleitmaterial, [PDF](#).