

V80Ostereier_BH2

Modellübersicht

Dieses Set enthält 30 verschieden gefärbte bzw. bemalte Ostereier, zehn fertige Osternester, die mit jeweils sechs Eiern gefüllt sind sowie zwei leere Osternester. Die Modelle werden nach *LSElemente\Flora** installiert und sind in EEP standardmäßig unter *Landschaftselemente* → *Flora* → *Sonstige* zu finden.

Um die Eier noch ein bisschen zu verstecken (und um die Kategorie nicht mit 42 Oster-Einträgen zuzumüllen), sind alle Modelle als „veraltet“ markiert. Das sind sie zwar nicht wirklich, bleiben aber ausgeblendet, solange der Haken bei „Veraltete Modelle ausblenden“ nicht entfernt wurde.

* Ich weiß, dass Eier nicht wirklich zur Flora gehören. Woanders hätten sie aber auch nicht wirklich hingepasst. Und zumindest versteckt werden sie im Gras ;-)



- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • OstereiEinfarbigBlau_BH2.3dm • OstereiEinfarbigGruen_BH2.3dm • OstereiEinfarbigOrange_BH2.3dm • OstereiGemustert1_BH2.3dm • OstereiGemustert3_BH2.3dm • OstereiGemustert5_BH2.3dm • OstereiGepunktetBlauHellblau_BH2.3dm • OstereiGepunktetGruenBlau_BH2.3dm • OstereiGepunktetOrangeLila_BH2.3dm • OstereiGestreift1_BH2.3dm • OstereiGestreift3_BH2.3dm • OstereiGestreift5_BH2.3dm • OstereiMarmoriertBlau_BH2.3dm • OstereiMarmoriertGruen_BH2.3dm • OstereiMarmoriertOrange_BH2.3dm | <ul style="list-style-type: none"> • OstereiEinfarbigGelb_BH2.3dm • OstereiEinfarbigLila_BH2.3dm • OstereiEinfarbigRot_BH2.3dm • OstereiGemustert2_BH2.3dm • OstereiGemustert4_BH2.3dm • OstereiGemustert6_BH2.3dm • OstereiGepunktetGelbPink_BH2.3dm • OstereiGepunktetLilaGruen_BH2.3dm • OstereiGepunktetPinkGelb_BH2.3dm • OstereiGestreift2_BH2.3dm • OstereiGestreift4_BH2.3dm • OstereiGestreift6_BH2.3dm • OstereiMarmoriertGelb_BH2.3dm • OstereiMarmoriertLila_BH2.3dm • OstereiMarmoriertRot_BH2.3dm |
| <ul style="list-style-type: none"> • OsternestBraunEinfarbigMarmoriert_BH2.3dm • OsternestBraunGemischt_BH2.3dm • OsternestBraunGemustertGestreift_BH2.3dm • OsternestBraunGemustert_BH2.3dm • OsternestBraunGepunktet_BH2.3dm • OsternestBraunLeer_BH2.3dm | <ul style="list-style-type: none"> • OsternestGruenEinfarbigMarmoriert_BH2.3dm • OsternestGruenGemischt_BH2.3dm • OsternestGruenGemustertMarmoriert_BH2.3dm • OsternestGruenGepunktetGestreift_BH2.3dm • OsternestGruenGestreift_BH2.3dm • OsternestGruenLeer_BH2.3dm |

Bis auf die beiden leeren Nester enthalten alle Modelle jeweils zwei Bewegungsachsen für Radius und Winkel, mit denen sie im Umkreis von 20 Metern versteckt werden können.

Die Eier sind in Originalgröße gebaut (6cm hoch). Damit sind sie echtes „Kleinzeug“. Wem das auf seiner EEP-Anlage zu klein vorkommt, kann sie natürlich auch gerne größer skalieren.

Alle Modelle nutzen die LOD-Funktion ab EEP8, mit der die Modelle ab einer Entfernung von 250m (bei den Einzel-Eiern) bzw. 500m (bei den Nestern) komplett ausgeblendet werden.

Verstecken der Eier

Die folgenden Hinweise beziehen sich nicht nur auf die Einzel-Eier, sondern natürlich genauso auch auf die gefüllten Nester. Die leeren Nester sind hauptsächlich zum „kreativen Basteln“ gedacht, da würden zusätzliche Achsen wohl eher stören, deshalb gibt es auch keine.

Damit die Eier nicht einfach im Planfenster über die Pfeilspitze im Quadrat gefunden werden können, lässt sich die tatsächliche Ei-Position noch über zwei Achsen verändern. Dadurch kann das Ei irgendwo im Umkreis von 20 Metern (bei größerer Skalierung entsprechend mehr) um den (im Planfenster sichtbaren) Ursprung versteckt werden. Weil EEP den Umriss immer an die momentane Achsstellung anpasst, musste ich den Umriss leider von Anfang an sehr groß machen.

Falls die Eier im 3D-Editor immer wieder versehentlich ausgewählt werden, ein Tipp: Klickt man mit der linken Maustaste, wird ein Modell anhand der „Bounding Box“ ausgewählt. Die ist bei den Eiern entsprechend dem Umriss im Planfenster sehr groß. Klickt man dagegen mit der rechten Maustaste, wird das Objekt ausgewählt, das sich tatsächlich unter dem Mauszeiger befindet.

Zum Verstecken empfiehlt es sich, zuerst die Achsen im Eigenschaftendialog in „zufällige“ Stellungen zu bringen (automatisch zufällig geht natürlich nichts, man muss also bei jedem Ei die beiden Achsen selbst in eine Position bewegen, die einem zufällig erscheint), evtl. die Drehung des gesamten Landschaftselements anzupassen und erst zum Schluss das Ei in die endgültige Position zu schieben (vorzugsweise im 3D-Editor mit der „alten“ Methode „Objekt editieren, verschieben“ im Kontextmenü – der Gizmo ab EEP11 ist hier weniger geeignet).

Übrigens: Das Farbpaletten-Icon in EEP bedeutet in diesem Fall nicht, dass die Eier mit Tauschtexturen sind. Es passt nur einfach perfekt für die Ostereier ;-)

Wer die Eier nicht nur verstecken, sondern auch mal suchen möchte, hat in der (im Ostern 2015-Paket als zweite Installation enthaltenen) „Ostereidition“ meiner (ursprünglich für EEP6 gebauten) Anlage Felswalde die Gelegenheit dazu. Dort habe ich alle 30 Eier und die 10 gefüllten Nester versteckt. Wer findet die meisten (oder sogar alle)?

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 schreiben, oder im MEF (<http://www.eepforum.de>) in meiner Konstruktorensprechstunde posten.

Auch ein Blick auf meine Homepage (<http://emaps.de.vu>) dürfte sich hin und wieder lohnen...

Viel Spaß mit den Modellen und Frohe Ostern wünscht

Benny (BH2)