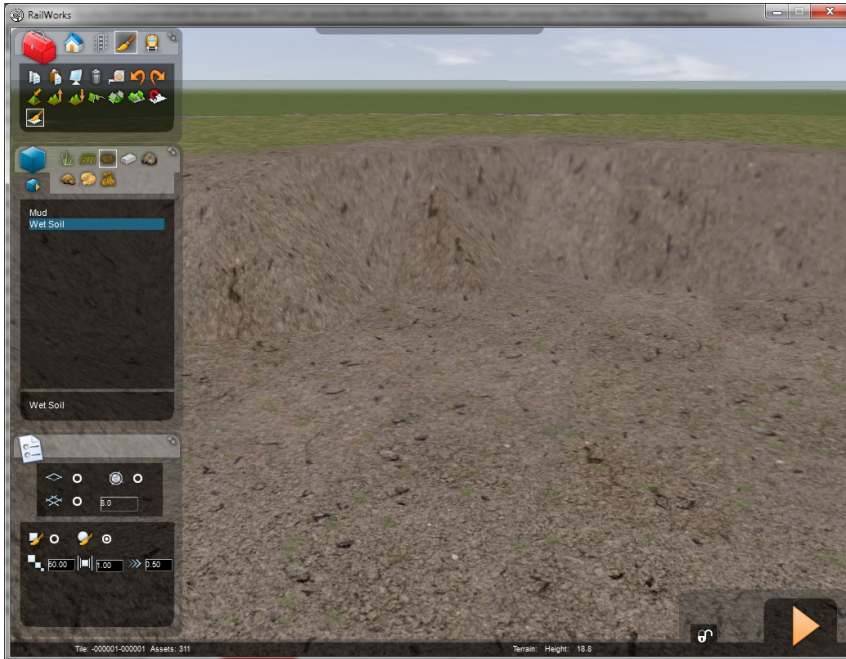
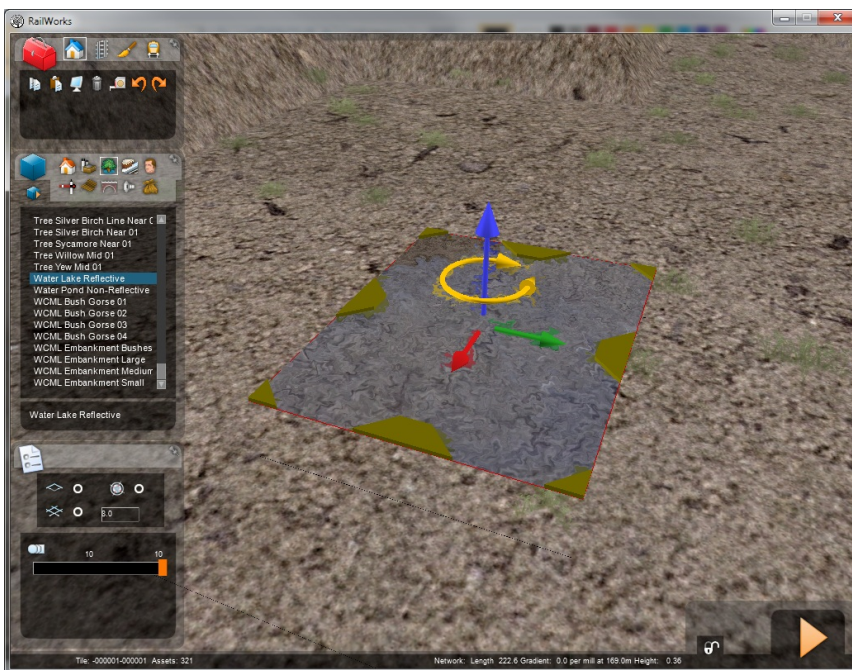


Wasserflächen



Um eine Wasserfläche oder einen See zu platzieren braucht man als erstes ein Loch im Boden, hier auch schon gleich mit einer passenden Bodentextur versehen.



In der Objektliste findet man unter der Vegetation schließlich die Einträge "Water Lake reflective" und "Pond Lake Non-reflective" (englische Bezeichnungen). Der Unterschied zwischen den beiden ist, dass der erste Szenerie Objekte spiegelt und auf der Wasseroberfläche darstellt während der zweite nur das Wasser zeigt. Werden zu viele Reflektionen dargestellt, kann dies erhebliche Auswirkungen auf die Framerate haben, verwendet für größere Seen oder Häfen also lieber die nicht spiegelnde Variante, auch wenn dies vielleicht nicht ganz so hübsch aussieht. Das Decal kann an den Ecken mit den gelben Markierungen noch in der Größe verändert werden, bis euer See gefüllt ist. Unendlich groß geht es zwar nicht, aber für die meisten Fälle sollten die Abmessungen ausreichen. Ansonsten kann angrenzend noch

ein zweites Objekt gelegt werden.



Das Ergebnis im Spiel mit angepasster Höhe des Wassers.