

Tutorial: Übergang Normales Gleis \Leftrightarrow Rillengleis

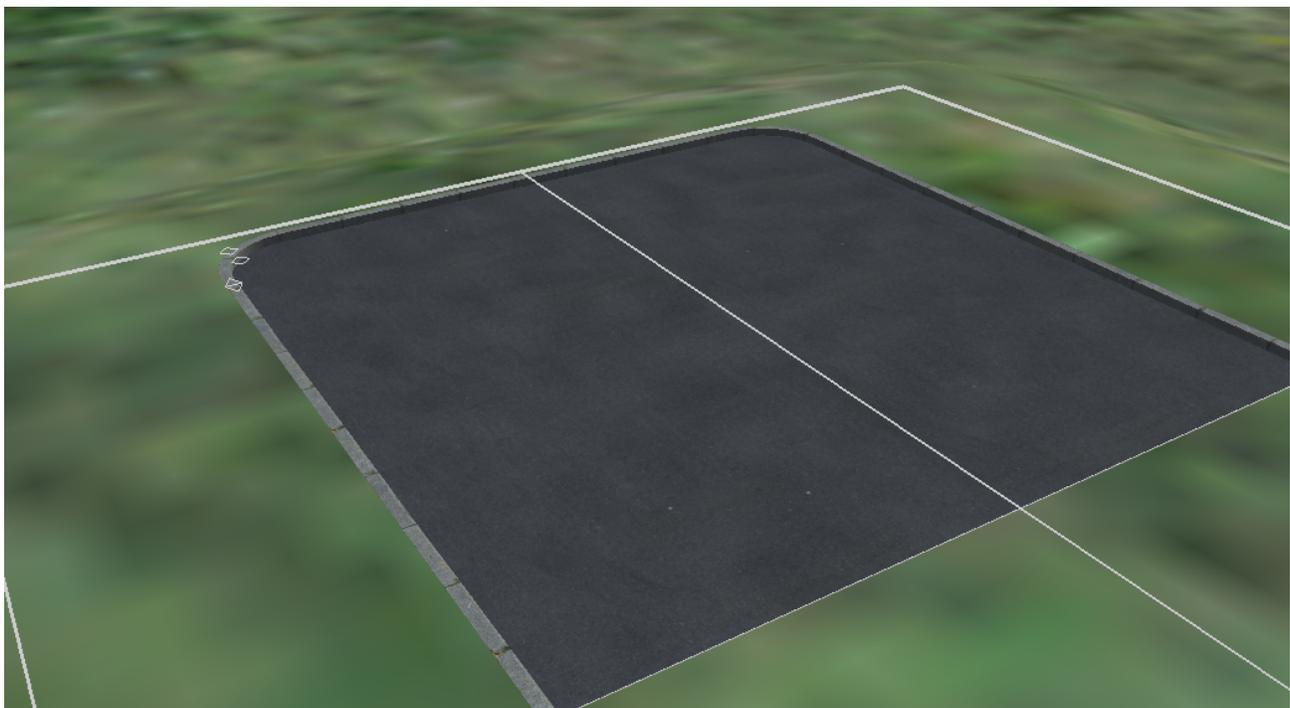
Inhaltsverzeichnis

- [1 Ausgangslage](#)
- [2 Gleise verlegen](#)
- [3 Terrain sauber konstruieren](#)
- [4 Haltestellen-Insel](#)

1 Ausgangslage

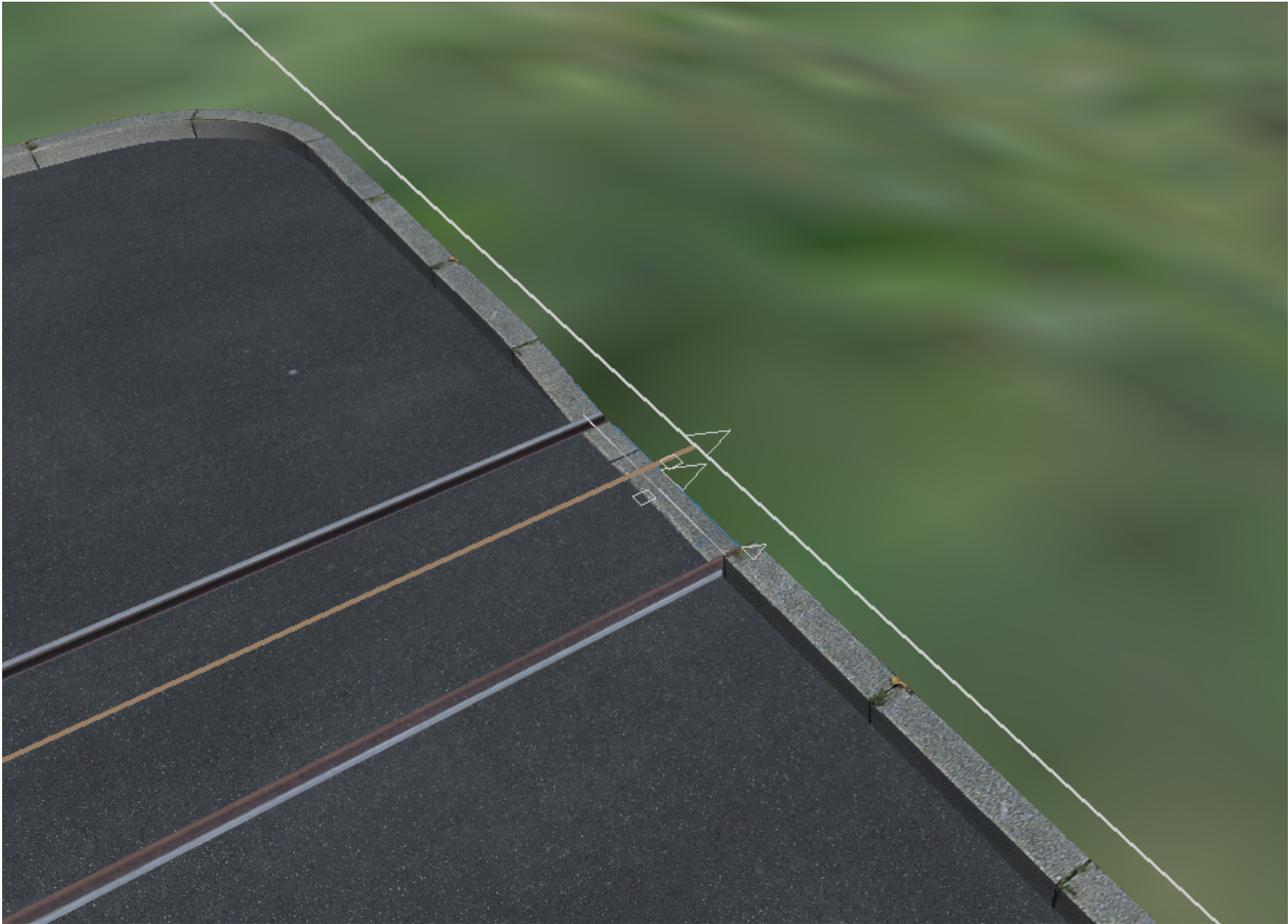
Damit diese nicht zu kompliziert ist, habe ich einfach mal eine endende Straße konstruiert. Von unten rechts soll nun ein Rillengleis kommen, das nach oben rechts zu einem "normalen" Gleis wird.

Die Asphaltfläche befindet sich in der Höhe -0,15 m, die "Wiese" drumherum bei 0 m. Das Trassierungselement liegt bei 6,5m Höhe.



2 [Gleise verlegen](#)

Von der einen Seite habe ich nun das Rillengleis verlegt, was auf der Höhe von -0.15 liegt:



Auf der anderen Seite kommt jetzt das S49er Gleis ran, auch mit -0,15:

Die Schwierigkeit ist jetzt, wie es auf der anderen Seite weiter geht, da es ja einen erheblichen Höhenunterschied gibt:

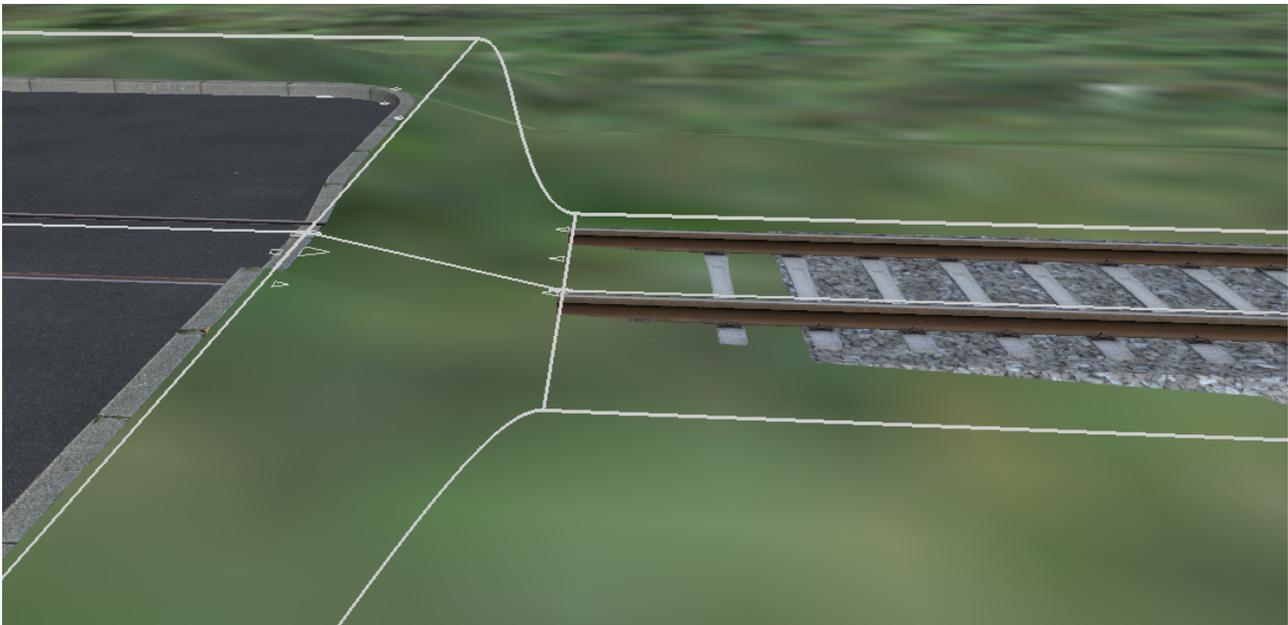
Die Rillengleise liegen mit Schienenoberkante auf -0,15m, die "normalen" liegen aber auf +0,25.

Wenn es sich dahinter nur um einen kurzen Abschnitt handelt, der ohnehin eingeschottert ist o.Ä., dann kann man natürlich einfach um 0,4m hinuntergesetzte Polygone als "Boden" benutzen.

Wenn es aber dahinter über lange Strecke weiter geht, dann kommt dahinter ein Höhenwechsel der Trassierungselemente auf 6,1m:

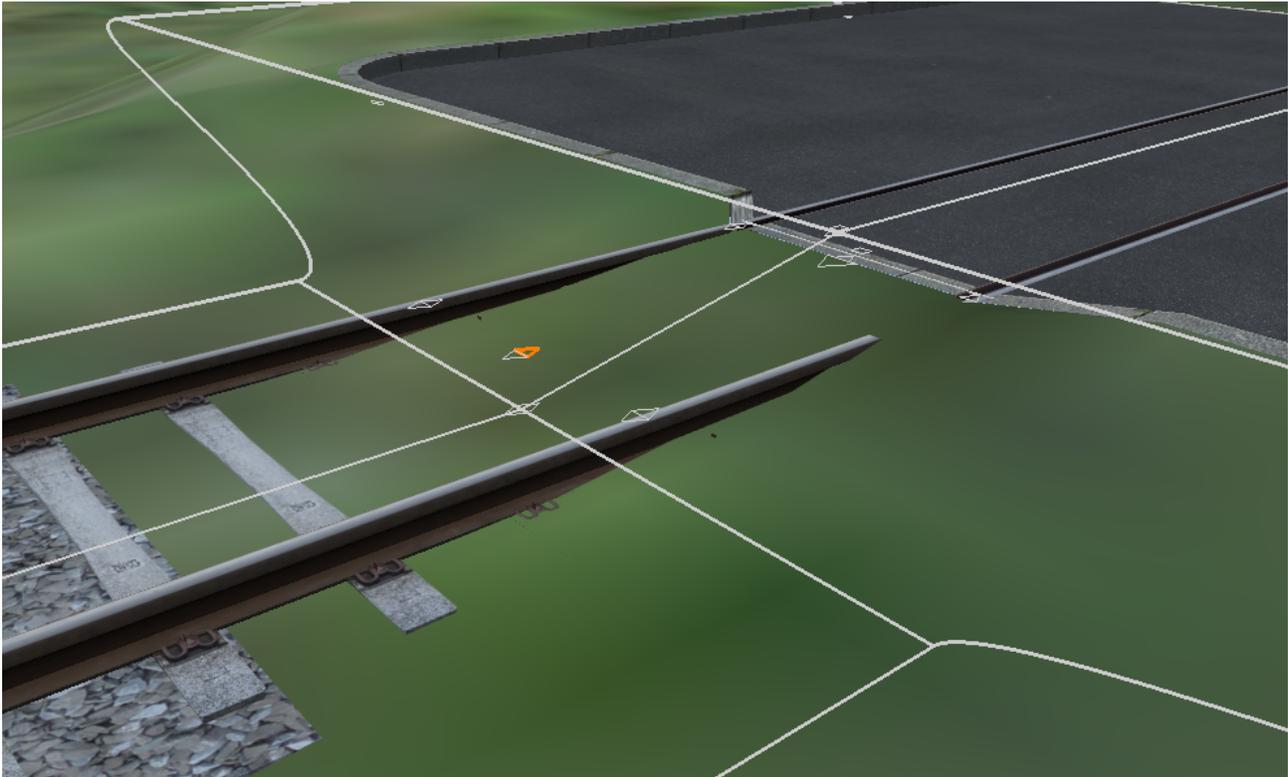


Jetzt noch das Gleis verlegen - das kann mit $Z=+0,25$ parallel (mit Abstand 0 😊) zum Trassierungselement verlegt werden:



1493-pasted-from-clipboard-png

Und die Lücke füllen - hierfür muss Image not found of type: unknown an sein.



OK, vom Prinzip her richtig, aber... naja, ihr sehts ja selbst... 😊

3 Terrain sauber konstruieren

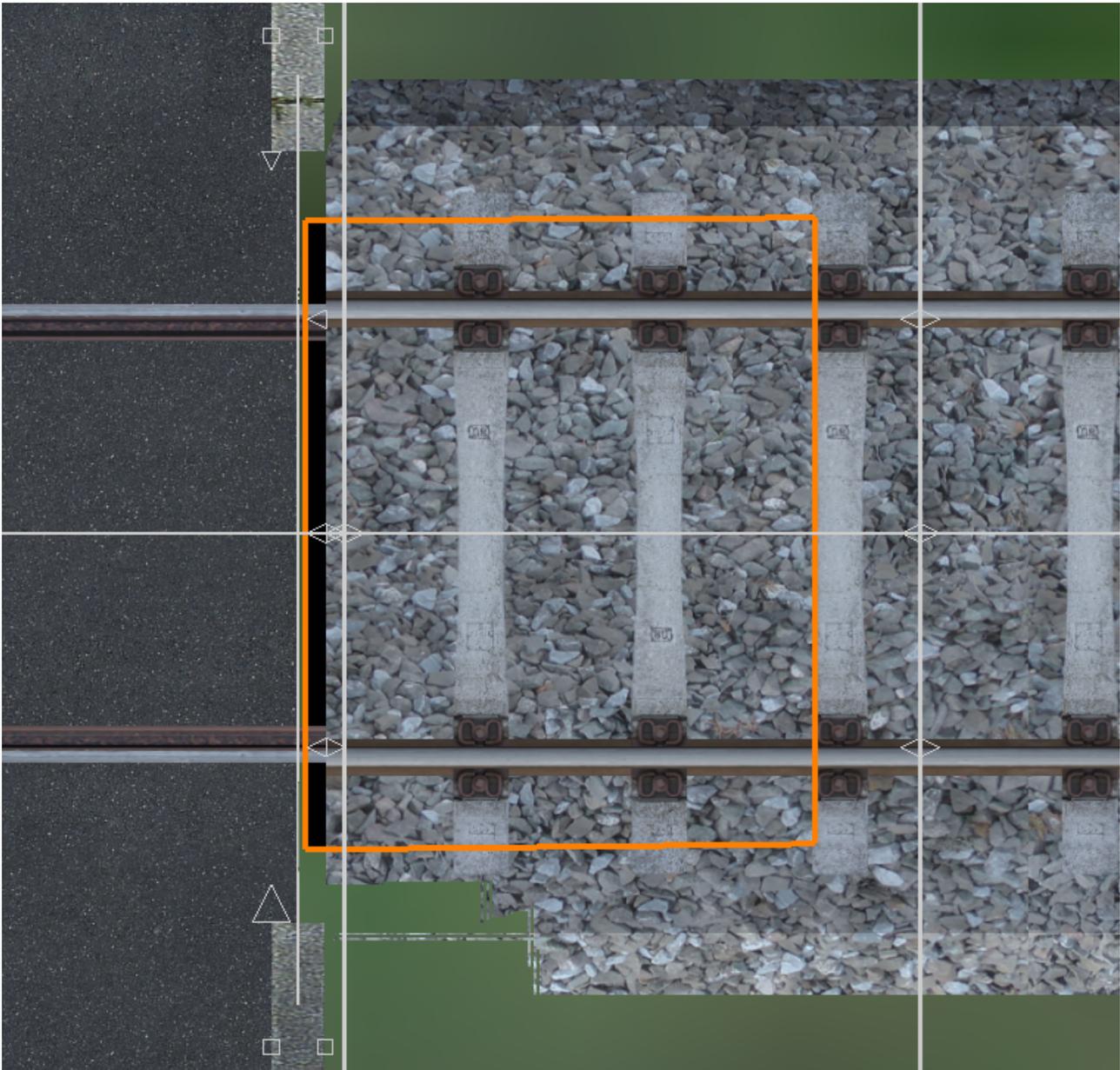
Erstmal muss der Bordstein abgesenkt werden:

(Beim Polygon habe ich "Vertikale Anpassung bei Schnitt" abgeschaltet, damit es nicht dem Bordstein folgt.)



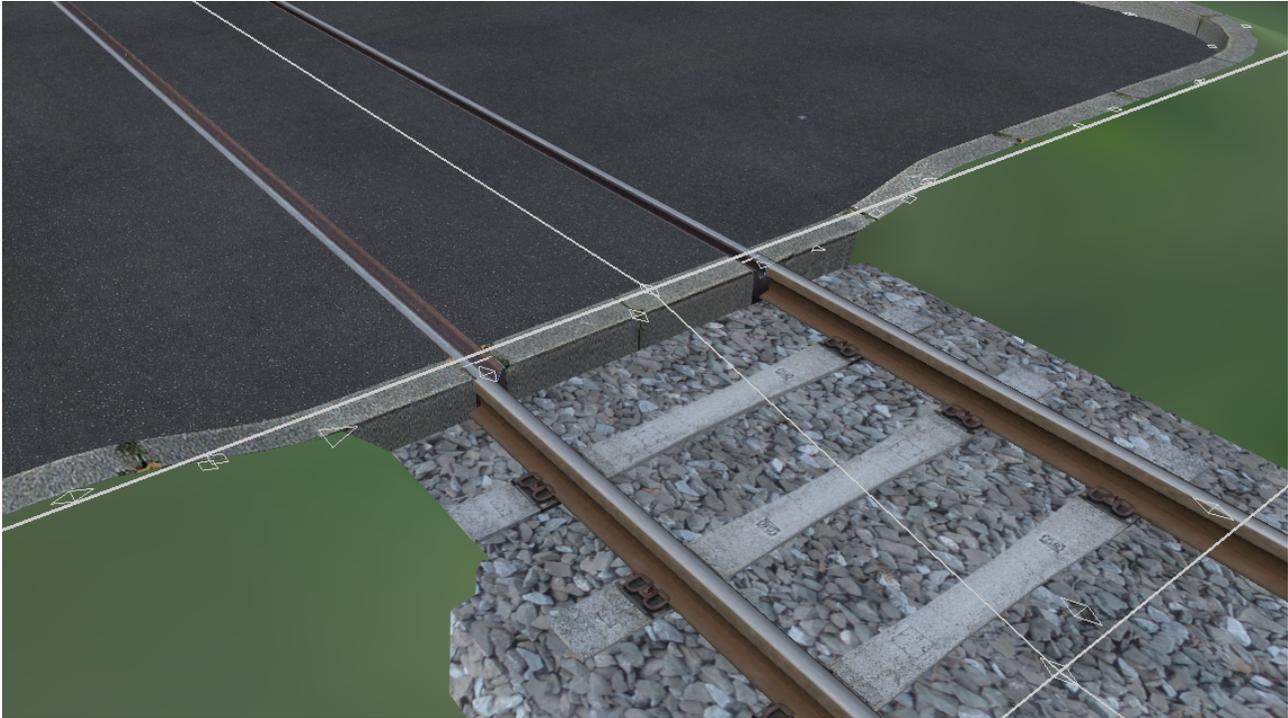
Das mittlere Bordsteinelement lösche ich und baue ein "Transp./Schneidet Boden"-Polygon ein, welches ich

auf Z=6,1 und Image not found for type unknown aus baue.



Als letztes muss nur noch der Abschluss mit dem "curbstone_trackend_1"-Objekt (Straßenrand

Gehwegselemente) platziert werden - da hilft die Snapfunktion mit Strg! 😊 Image not found - types: unknown sollte wieder an sein.

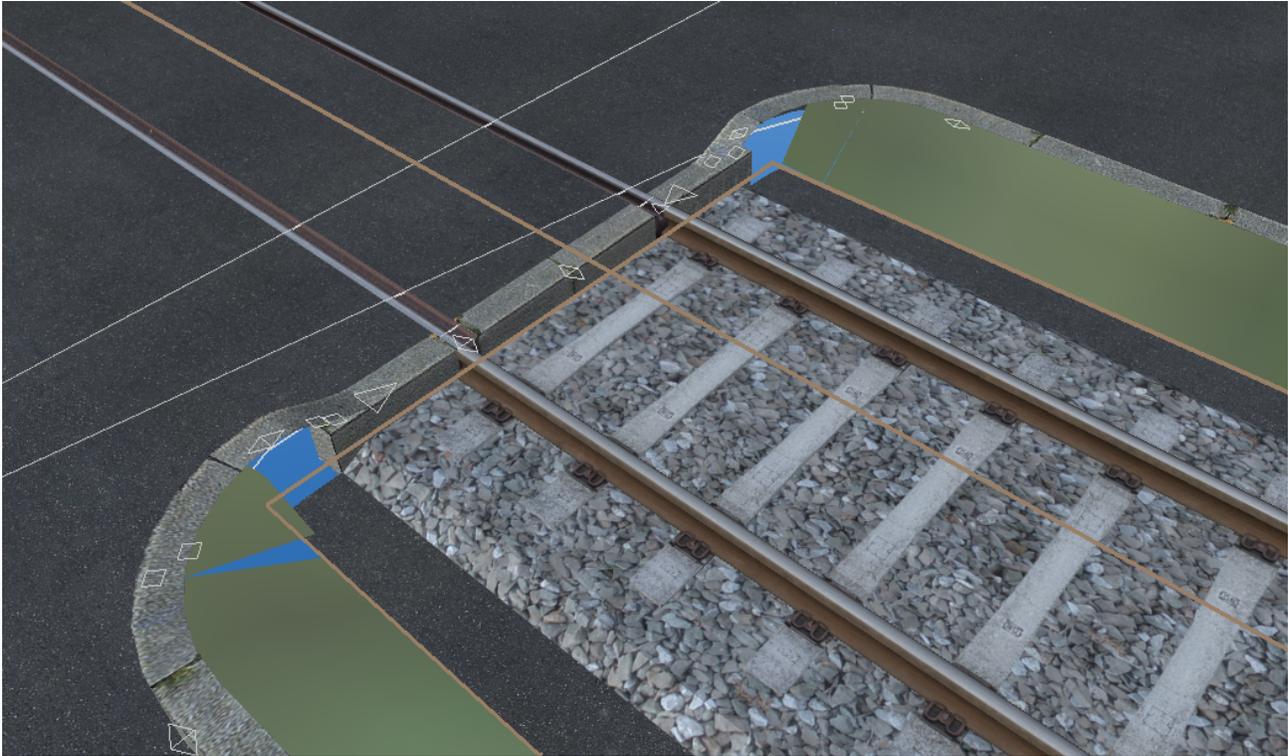


Fertig! 😊

Aber natürlich ist das jetzt erstmal recht "roh", aber das Prinzip sollte klar geworden sein! 😊

4 Haltestellen-Insel

Wenn es um Haltestellen-Inseln u.Ä. geht, dann gibt es keine eigenen Trassierungselemente, sondern es wird mit Polygonen gearbeitet, die dann entsprechend den Gleistrog schaffen:



Die Löcher werden dann durch entsprechend gesetzte Splines oder einfach Objekte gestopft werden, die das Terrain nicht beeinflussen.

Entscheidend ist in allen Fällen aber die Erkenntnis, dass man den Bereich des unmittelbaren Übergangs im Zweifelsfall lieber mit einem gezielt konstruierten, aber komplett statischen Szenarieobjekt abdeckt.