
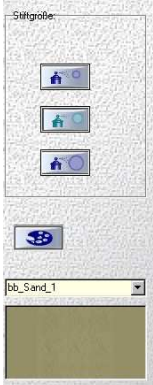

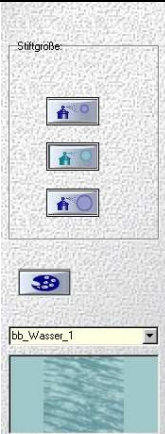
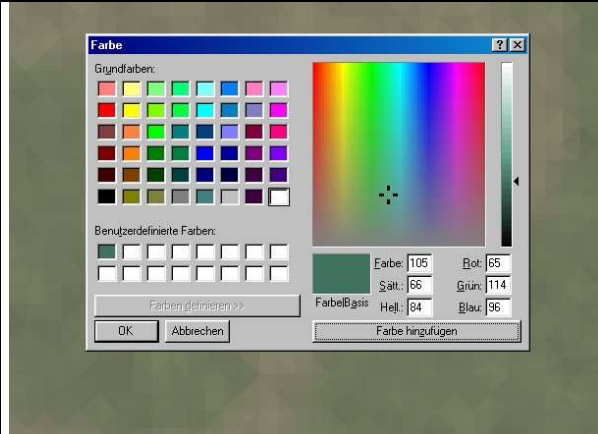
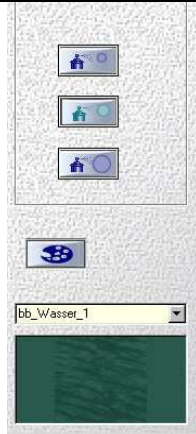
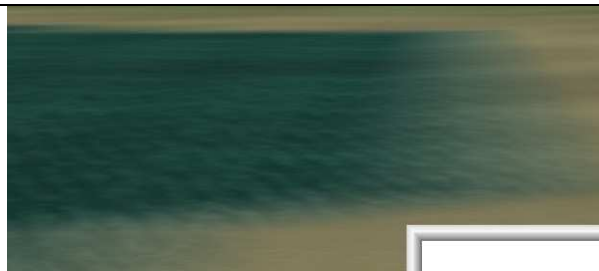



Weißer Rand beim Sprühen

Ich habe mal wieder getestet, um das Phänomen weißer Rand etwas genauer zu ergründen. Dazu habe ich eine "Neue Anlage" geöffnet und eine kleine Fläche mit Gras 1 besprüht. Grundsätzlich werden weiße Ränder vermieden oder eingeschränkt, wenn die Anlage komplett mit einer Oberflächenstruktur besprüht wird. Ziemlicher Aufwand, der sich aber lohnt.

	Anschließend habe ich mit Sand 1 das Ufer für einen kleinen See hergestellt.	Wo jetzt noch Gras wächst, soll der See hin. Man sieht aber beim jetzigen Übergang Strand-Gras keine hellen Flecken.
		
Das Wasser wird mit der Oberfläche Wasser 1 hergestellt. Das hat die Eigenschaft, das beim Einfärben die Struktur (wellenförmig) der Wasseroberfläche erhalten bleibt. Im Posting "Flusslandschaft " hatte ich keine Wasseroberflächenstrukturen benutzt oder erwähnt, aber man lernt ja nie aus. Mit dieser Struktur wirkt die Wasseroberfläche natürlicher.	Unter Farbe definieren habe ich diese Werte genommen.	So sieht es dann bei dem Strukturenverzeichnis aus.
		
Der See mit Strand ist somit fertig. der Übergang Wasser-Strand ist heller (weiße Ränder?)	Betrachtet man das aus der Nähe, sieht es so aus. Ich meine, dass das sogar natürlich ist, seichter Übergang vom Strand in das Wasser. Ich denke da an Luftaufnahmen von Südseestränden und meine,	
		
dass es da ähnlich aussieht, nämlich das die Wasserfärbung zum Ufer hin immer heller wird. Ansonsten habe ich keine "weißen Ränder" auf der Anlage, wenn ich das beachte, was im obersten Absatz steht.		