

JoC-SH3-Haifisch-1.1(revised)



Credits:

1) Modellentwicklung

3D-Modeling (Blender 2.4, Studiomax 8, Wings3d 0.99)

Texture-UV-Mapping (MS-Paint, Gimp 2.0, IplusPhoto4)

Sound (Goldwave 5.0 Pro) additional

JoTheising

JoTheising

KevinSlice

2) Implementierung

Cloning (Pack3D), Nodeeinstellungen (Hex3D 3.0 Pro), Modellimplementierung (3D-Editor 9.0)

Dank an Sansal mit Pack3D und Skiwaster mit 3D-Editor

JoTheising

Dank an:

Ubisoft (SH3/4), Rowi58, DivingDuck, KevinSlice, DenicE, RoterOktober (für gute, ehrliche Kritik) und die vielen Anderen. Besonders meiner lieben Frau Susanne für ihre Liebe und Geduld.

Gewidmet:

meiner Mutter (11.09.1942-29.10.2008), meinen Bruder Hans-Jürgen 06.09.1957-20.06.1993), meinem Schwiegervater und Uboot-Kamerad Karl (30.12.1922-30.08.2008), meinen kleinen Neffen Arvid in Liebe und Gedenken.



Das Mod ist Stock1.4- und GWX 2.1-kompatibel. Dieses Mod lässt sich mit dem JSGME-Installer aktivieren.

Dateien in das MOD-Verzeichnis C:\Programme\Ubisoft\MODS hineinkopieren und mit JSGME aktivieren.

Anmerkungen und Änderungen zum Release Candidate:

Leider funktioniert der hai-Schwanz-Bewegungsnode (anders bei SH4) für SH3 immer noch nicht. Zwei neue Shipwake-Texturen (Siaj_Hai.tga und Siaj_Hai_front.tga) wurde beigefügt um das Manko an Realismus in der Optik auszugleichen.

Die siajF und -F2 habe ich verkleinert und ein bisschen angegraut. Sieht m. E. ein wenig besser aus.

Das Schaqudensmodell habe ich soweit bearbeitet, das das Viech nicht mehr qualmt und brennt, wenn man es mit MG bearbeitet



Desweiteren:

Der Hai wird im Environmental-Roster – Sea geführt. Er ist somit nicht als Nation geführt. Für die Einarbeitung des Hais in einer Campaign, sollte er vor der Küste Südafrikas, in der Karibik als Naturereignis eingearbeitet werden. Deshalb stelle ich den Hai für die Großmodprojekte, wie WAC, GWX, LSH3 und andere Mission.-Builder grundsätzlich zur Verfügung, wenn ich mit Credits bedacht werde.

Ich hoffe dennoch, dass Ihr Euren Spaß damit habt und würde mich über Eure Rückmeldungen im Forum sehr freuen, weil Ihr mir damit Eure Hilfe zur Verbesserung und Problemlösungen gebt.

JoTheising

JoTheising (c) 2008 JoCreations

JoC-SH3-Haifisch-1.1(revised)

(english)

Owing to on:

Ubisoft (SH3/4), Rowi58, DivingDuck, KevinSlice, DenicE, red October (for good, honest criticism) and the many different. Particularly my dear Mrs. Susanne for its love and patience.

Dedicated:

My mother (11.09.1942-29.10.2008), Hans Jürgen (06.09.1957-20.06.1993) mean brother), my father-in-law and Uboot comrade Karl (30.12.1922-30.08.2008), mean small nephew Arvid in love and memory.

The Mod is Stock1.4 and GWX 2.1-kompatibel. This Mod can be activated with the JSGME Installer. Files into the MOD listing C:\Programme\Ubisoft\MODS in-copied and with JSGME activate.

Notes and changes to release Candidate:

Unfortunately the shark-tail-movement-desert (differently with SH4) for SH3 does not function yet. To adjust two new Shipwake textures (Siaj_Hai.tga and Siaj_Hai_front.tga) attached around the deficiency at realism in the optics. siajF and -F2- I made smaller and a little angegraut. Sees. little better out. The damage model, I worked on so far, which does not smoke and burns the "Viech" (german = animal) any longer, if one works on it with MG.

Furthermore:

The shark is led in the Environmental Roster - Sea. It is not led thus as nation. For the training of the shark in a Campaign, he should before the coast of South Africa, in which Karibik are trained as natural occurrence. Therefore I place the shark for the grand projects, like WAC, GWX, LSH3 and other mission. - Builder in principle for the order, if I am endowed with Credits.

I hope nevertheless the fact that you your fun thereby have and about your feedbacks in the forum much would be pleased, because their me thereby your assistance to the improvement and problem solutions give.

JoTheising

JoTheising (C) 2008 JoCreations