

JoC-SH4-Heifisch.1.0 (Final first)



Credits:

1) Modellentwicklung

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

JoTheising

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

JoTheising

Sound (Goldwave 5.0 Pro) additional

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.



Installationshinweise:

Dieses Mod besteht aus zwei Teilen: Die optionale Sounddatei(kompatibel mit GWX 2.1) und das eigentliche Mod. Beide Teile sind Stock- und GWX 2.1-kompatibel. Beide lassen sich mit dem JSGME-Installer aktivieren.

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

Anmerkung:

Ich hatte für die SH3-Version in derHeifs-Dat für die Schwanz-Node eine Rotations-Animation eingebaut und mich gewundert, warum das für SH3 nicht funktioniert. Als ich aber das Ding in SH4 im Museum betrachtet habe, konnte ich es nicht glauben daß der Schwanz sich bewegt hat. Nach langem Probieren endlich der Durchbruch. Warum mir es bei SH3 mit dem Konrtoller („GenericAxisRotation“) nicht gelang, frage ich mich noch immer. Für diese SH4-Version ist die, an mir selbst gestellte Aufgabe erfüllt.

Etwas unzufrieden war ich noch mit dem „Siaj_Wake“-Angebot aus der SH4-Miscellaneous-Datei (MISC). Ich empfand die Welle ein weig zu breit und zu lang. Der Winkel bot mir keine ausreichende Lösung. So habe ich dem Hai eine eigene „Siaj_Hai.tga/dds“ beigefügt, um das Bild des Hais an der Oberfläche optisch zu verbessern. Die SiajF-F1-Partikelgenerator babe ich etwas kleiner gemacht und einwenig abgegraut

Auch habe ich das Schadensmodell des Hais überarbeitet., Es brennt und qualmt in dieser Version für SH4 nicht mehr und kann beschossen werden

Der Hai ist SH-4 Version 1.5 (UBM) bez. Stock 1.4 kompatibel

Wichtig: Mit meiner Erlaubnis darf der Hei für Großprojekte (wie TriggerrMaru, RealFleetBoat u.ä.) verwendet werden. Meine Zustimmung gilt dann auch, wenn mir vorab Credits gewährt wurden.

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-SH4-Heifisch.1.0 (Final first)

(English)

Thanks to:

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 (my brother), my father-in-law and Uboot comrade Karl (30.12.1922-30.08.2008), my small nephew Arvid in love and memory.

Installation hints:

It can be activated with the JSGME Installer. Both files into the MOD listing C:\Programme\Ubisoft\MODS in-copied and with JSGME activate.

Note:

I had built a rotation animation for the SH3-Version into derHeifs Dat for the tail Node and had surprised me, why for SH3 does not function. When I regarded however the thing in SH4 in the museum, I could not believe it that the tail moved. After long trying finally the break-through. Why it did not succeed to me with SH3 with the Controller („GenericAxisRotation “), I asked myself still. For this SH4-Version those is fulfilled, at me task placed. Somewhat dissatisfied I was still with „the Siaj_Wake “- offer from the SH4-Miscellaneous-Datei (MISC).

I felt the wave weig too broadly and too long. The angle did not offer a sufficient solution to me. Thus I attached its own „Siaj_Hai.tga/dds to the shark “, in order to improve the picture of the shark at the surface optically. The SiajF-F1-Partikelgenerator babe I somewhat smaller made and in little abgegraut.

Also I have the damage model of the shark revised., it burn and do not smoke in this version for SH4 any longer and can be fired at

The shark is SH-4 version 1.5 (UBM) bez. Stick 1,4 compatibly

important:

With my permission the shark for large-scale projects (like TriggerrMaru, RealFleetBoat among other things) may be used. My agreement applies also if first Credits were granted to me.

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 © 2008 JoCreations