

# ASTERIA

Advance Game Development Project 1



จัดทำโดย นางสาวณิชนันท์ สาครน้อย

## เนื้อเรื่อง/ความหมาย

Asteria เป็นพื้นที่ที่มีแต่เวลากลางคืน เนื่องจากแสงสว่างจากดวงอาทิตย์ไม่สามารถเข้าถึงได้ แสงสว่างที่เกิดขึ้นในสถานที่นี้จึงเป็นแสงที่มาจากสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติของที่นี่ โทนสีหลักจะเป็นสีม่วงน้ำเงินแบบ monochromatic หรือ analogous บรรยากาศค่อนข้างมืดมีแสงสว่างและหมอกเล็กน้อย ชื่อ Asteria ได้แรงบันดาลใจมาจากดอก Aster สีม่วงที่มีลักษณะเป็นแฉกและดูสวยงามเมื่อนำมาไว้รวมกันหลายดอก ลักษณะพื้นที่ของ Asteria จึงมีลักษณะเป็นเกาะลอยฟ้าที่ดูเหมือนดอก Aster หลายดอกที่นำมาอยู่รวมกัน

## ขั้นตอนการสร้าง/การพัฒนา

1. Landscape ทำการสร้าง Landscape ขนาด 64 x 64 quads จำนวน 4 landscape นำมาต่อกันให้เป็นเกาะ และกดพื้นที่โดยรอบให้ต่ำลง



2. Foliage: สร้าง Foliage ที่เป็นต้นไม้ ดอกไม้และหญ้าแล้วเปลี่ยนสี Foliage ให้เป็นสีน้ำเงินม่วงเพื่อให้เข้าธีม แล้ววางต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ขนาดใหญ่ลงไปเพื่อเป็น Landmark ของพื้นที่



3. Water: ใช้ตัว Water Plugin แบบ Ocean ทำให้ Landscape หนึ่งหายไป



4. Fog Effects: เพิ่ม Exponential Height Fog ให้หนาและปรับเป็นสีม่วงเพื่อทำให้แสงจาก Directional Light เข้ามาในฉากแล้วยังดูกลางคืนแต่ไม่มีดมาก





5. Lights and Shadows: เพิ่ม Light Shaft ใน Directional Light เพิ่ม Texture ของต้นไม้ที่นำมาใช้ และปรับค่าสีต่างๆ ให้เข้ากับ Map และเพิ่ม Point Light ลงใน Map เพื่อให้มีจุดสว่างเป็นจุดๆ



## 6. อื่นๆ: เพิ่ม Assets สิ่งก่อสร้างและสะพาน



## สรุปผลการพัฒนา

Asteria เป็นโปรเจกต์ที่มีปัญหา Crash บ่อยมาก ทำให้ตัวงานทำได้อย่างยากลำบาก แต่ในตอนท้ายสามารถทำออกมาได้ดี ทั้งเรื่องหมอก แสง และ Foliage แม้เวลาจะมีจำกัดจากปัญหาข้างต้น ทำให้บางอย่างที่วางแผนไว้ เช่น Effect แสงจากไฟและแมลงที่จะทำให้พื้นที่สว่างขึ้นเล็กน้อยไม่สามารถทำให้ทันได้

## Computer Specification

- CPU: i7-Gen7
- RAM: 16GB
- GPU: Nvidia GeForce GTX 1060

Unreal Engine Version: 4.26.0

## Assets:

- Tropical Jungle Pack
- Plants Pack
- Medieval Kingdom