

A dramatic illustration of a fallen dragon in a fiery abyss. The dragon, with its wings spread wide, lies in a pool of molten lava. Its body is charred and twisted, with bright orange and yellow flames engulfing it. The background is filled with dark, smoky clouds and more fire, creating a sense of intense heat and destruction.

Progress book

Fallen Hell

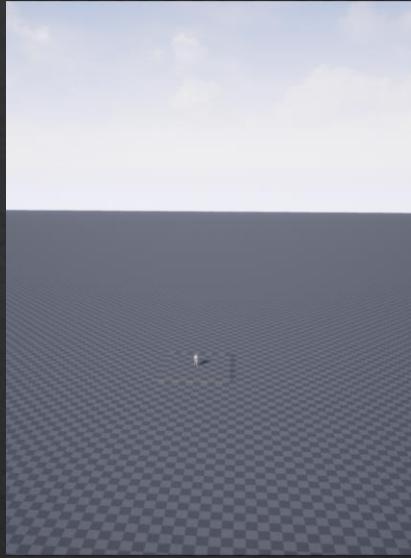
ສັປດາທີ່ 1

Ref: World of Warcraft Fire land

ຫົ່ວ: Fallen Hell

Fallen Hell ຄື່ອ ນຽກທີ່ສ່ຽງຂຶ້ນໂດຍ Flame King ທີ່ມີພລັງຈານແລະ
ຄວາມຮ່ອນສູງນາງຈານ ໂດຍຄວາມຮ່ອນດັນກູເບາງລຸກຂຶ້ນຝ້າຈານ
ກລາຍເປັນເກະລອຍໜ້າ ໂດຍຕັ້ງ Landscape ຈະເນັ້ນຕັ້ງທີ່ມີເລັກ
ໂດຍຕັ້ງທີ່ຈະໄມ່ໄດ້ວາງບນພື້ນເພີຍອຢ່າງເດືອຍ ແຕ່ຈະມີລອຍໜ້ນແລະ
ນ້ຳຈະເປັນ Lava ທີ່ໜ້າມ ທຳໃຫ້ Color ຂອງ Landscape ນີ້ຈະເປັນ
Monochromatic ທີ່ມີສີສົ່ມ ນ້ຳຕາດ





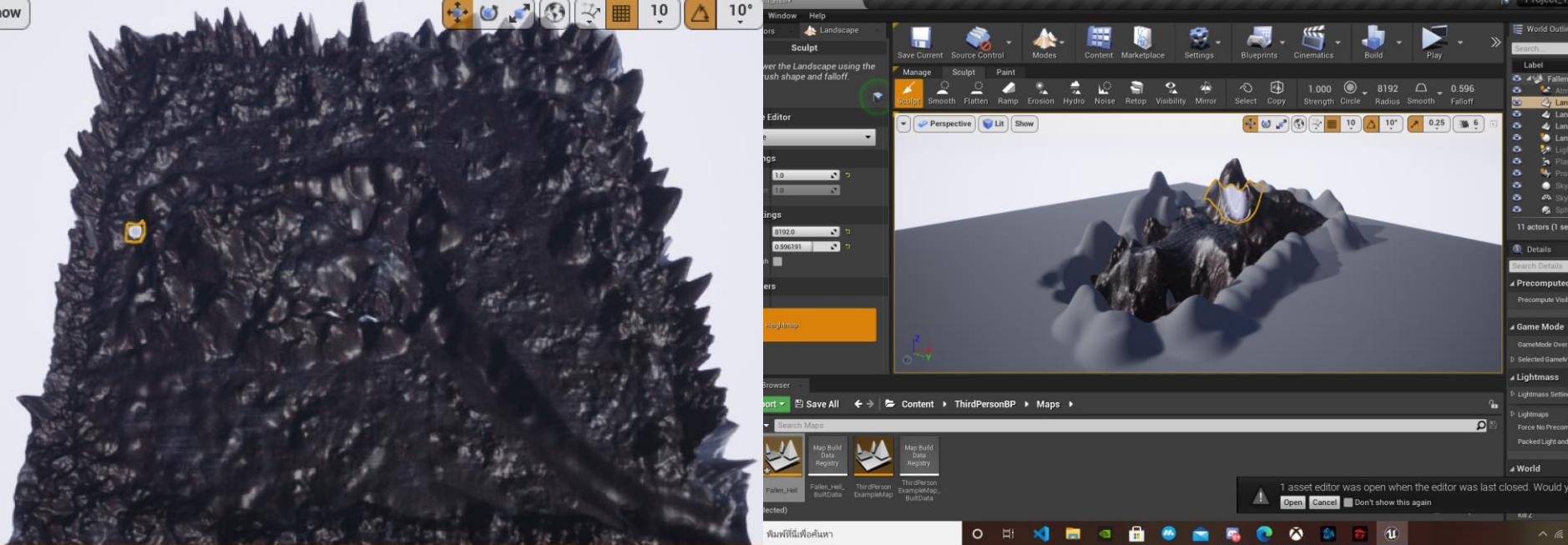
สัปดาห์ที่ 2

สร้าง Landscape ตาม Lab week 02 ได้ทำภูเขาไฟและร่องแม่น้ำลาวาและใส่ Texture หินและหินไฟ



สัปดาห์ที่ 3

Show



- ได้สร้าง Landscape อันใหม่เพื่อทำเป็นฉากพื้นหลัง

- โดยสร้างขนาดใหญ่แล้ววางข้างใต้ตัว Landscape อันเก่า (มีขนาด 32x32)

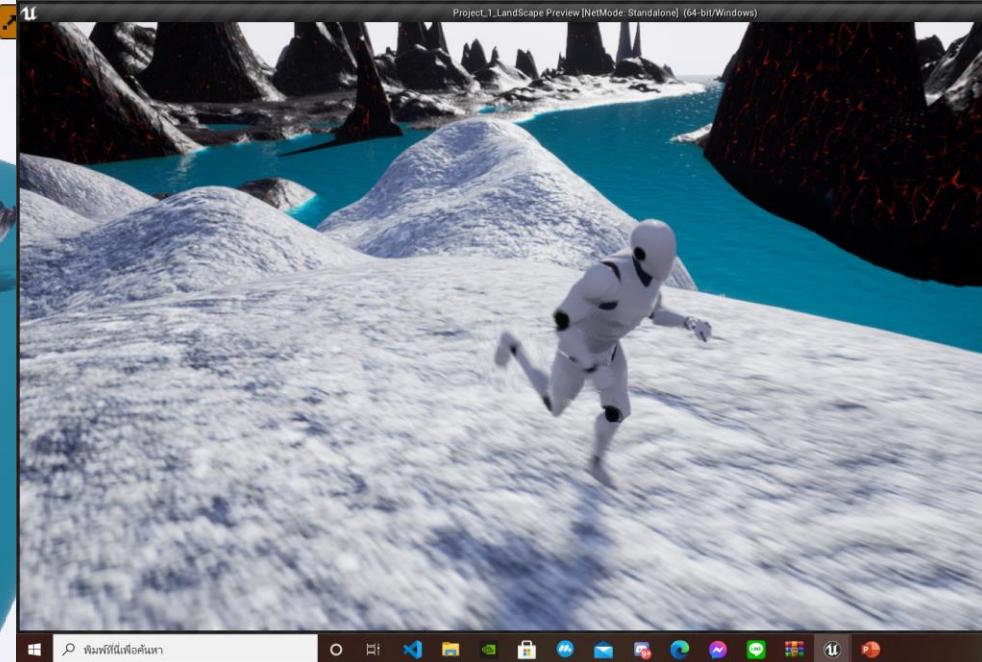
- เติมรายละเอียดพวกภูเขา หรือหินยักษ์ ให้คุณมีอนนรกรรมมากขึ้น



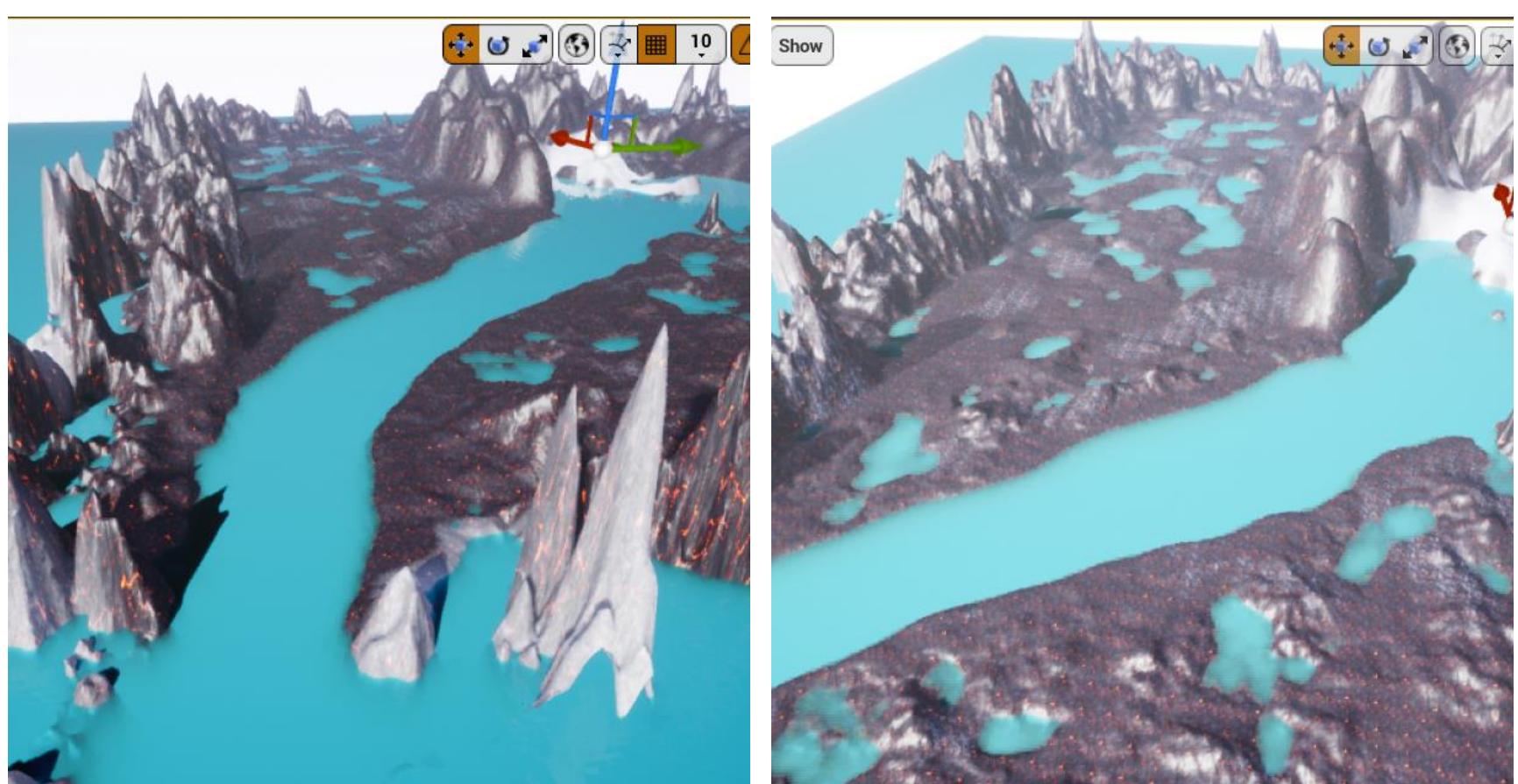


ภาพจากมุม Third Person

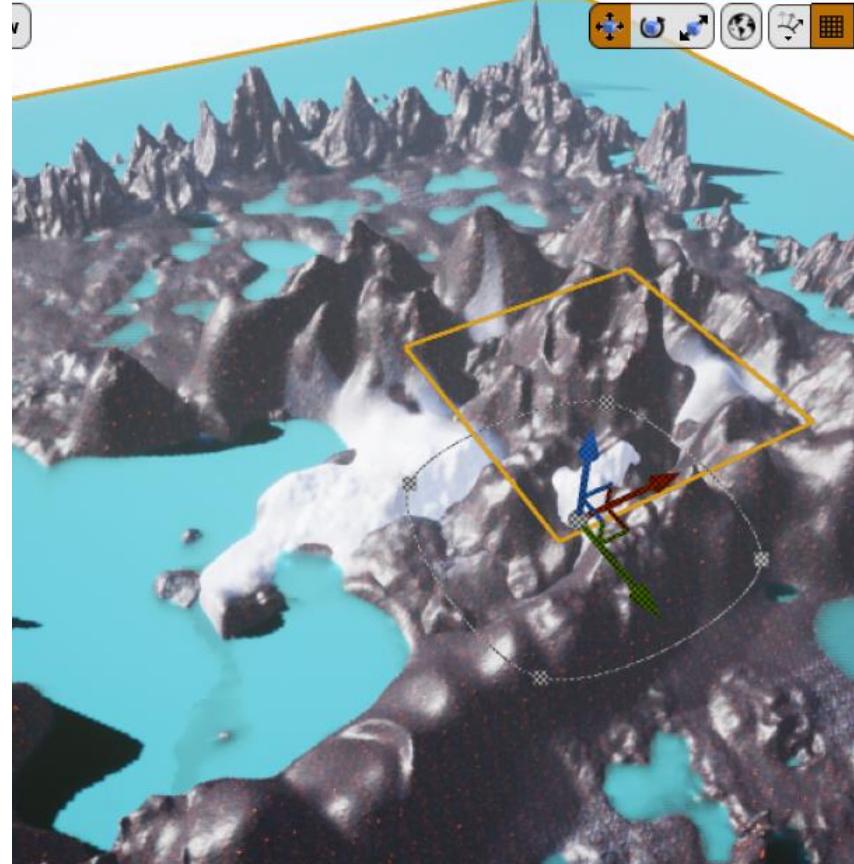
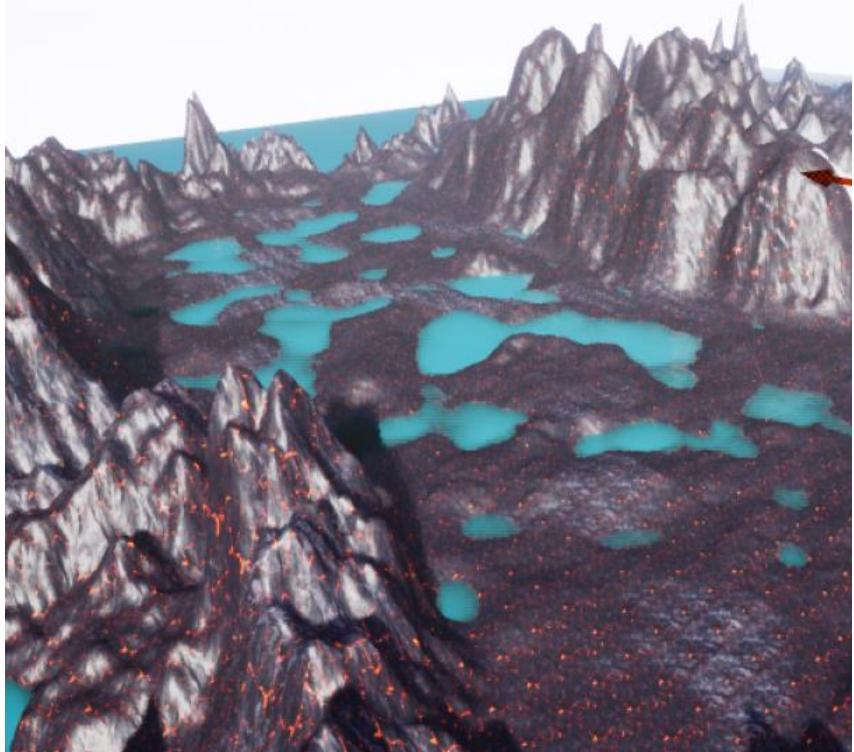
active Lit Show

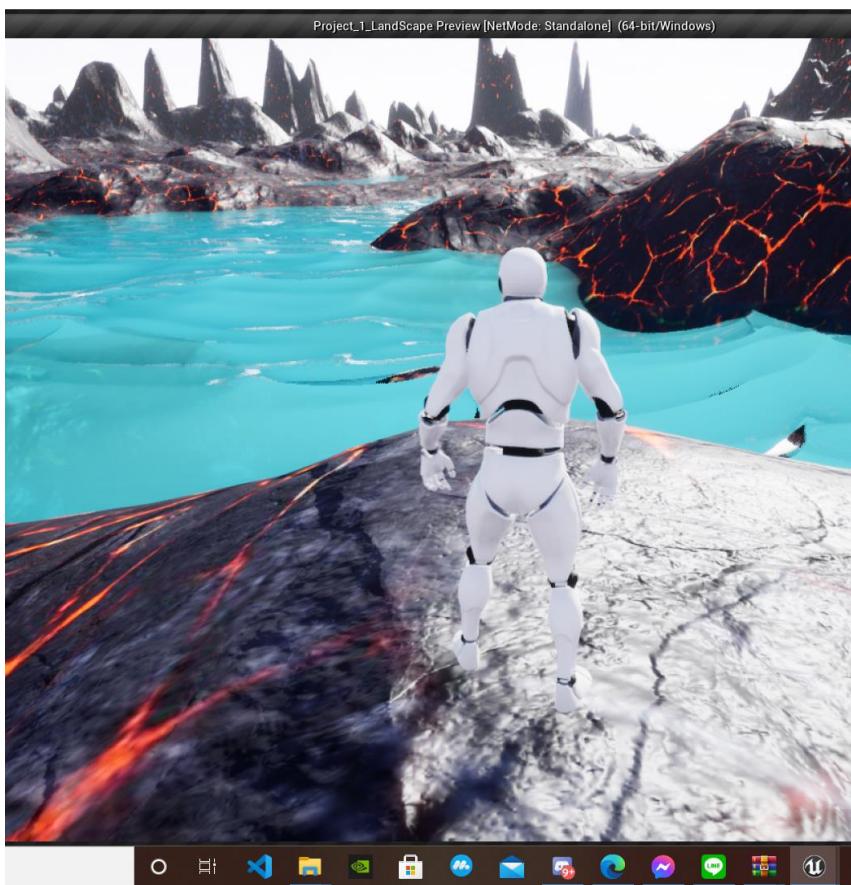
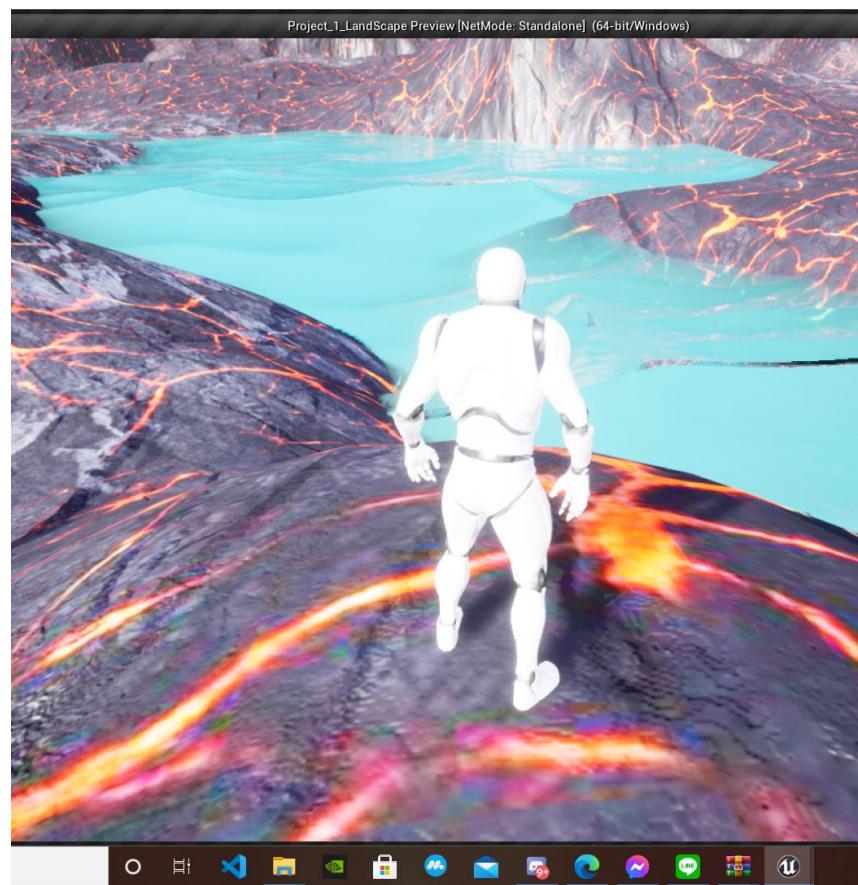


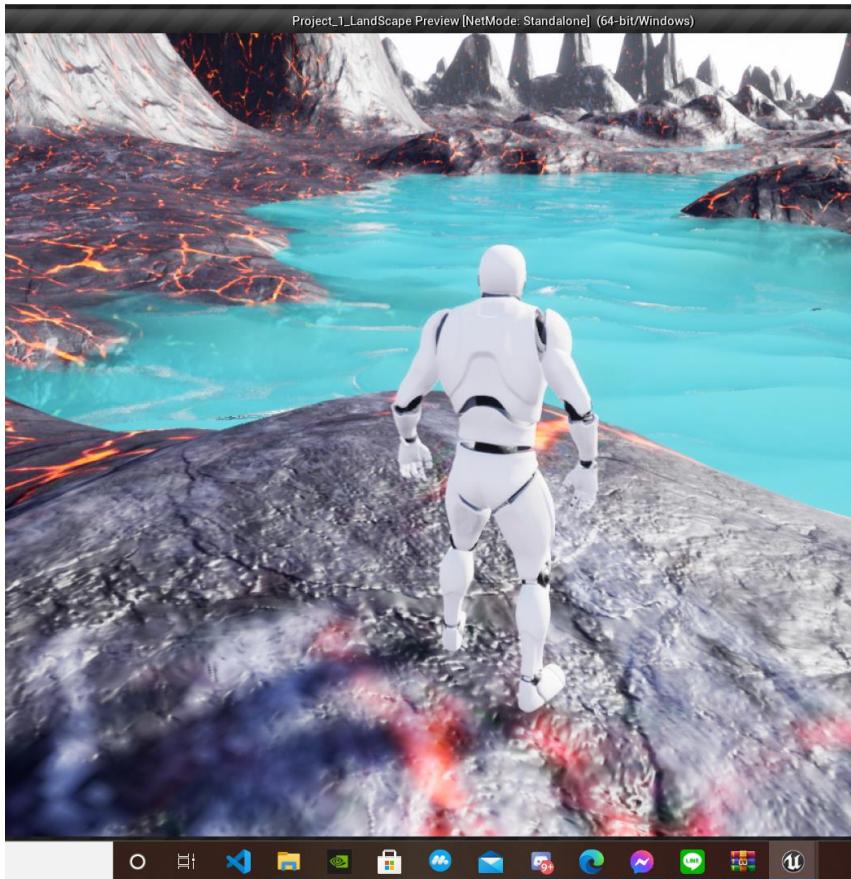
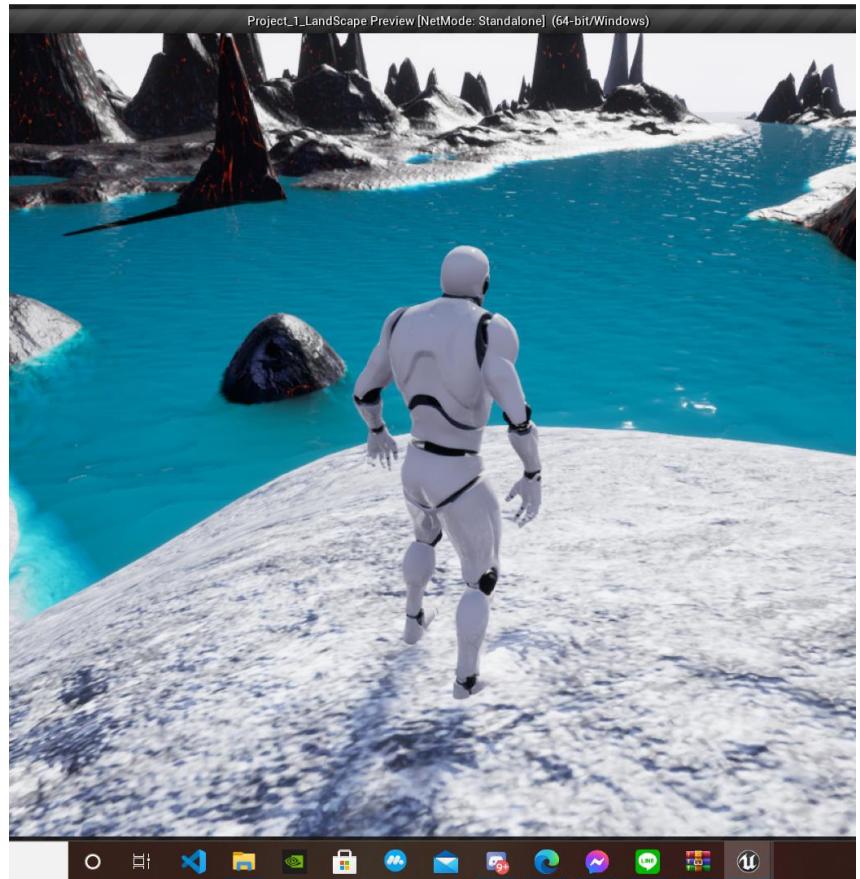
สัปดาห์ที่ 4

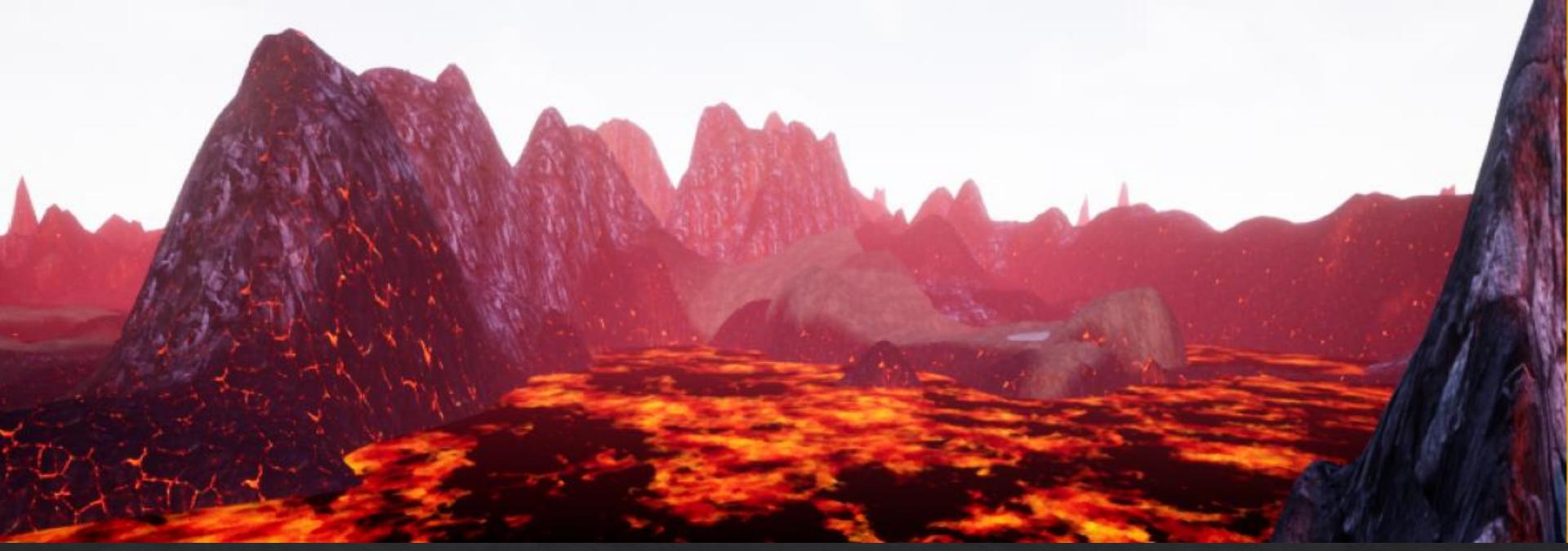


 Lit  Show





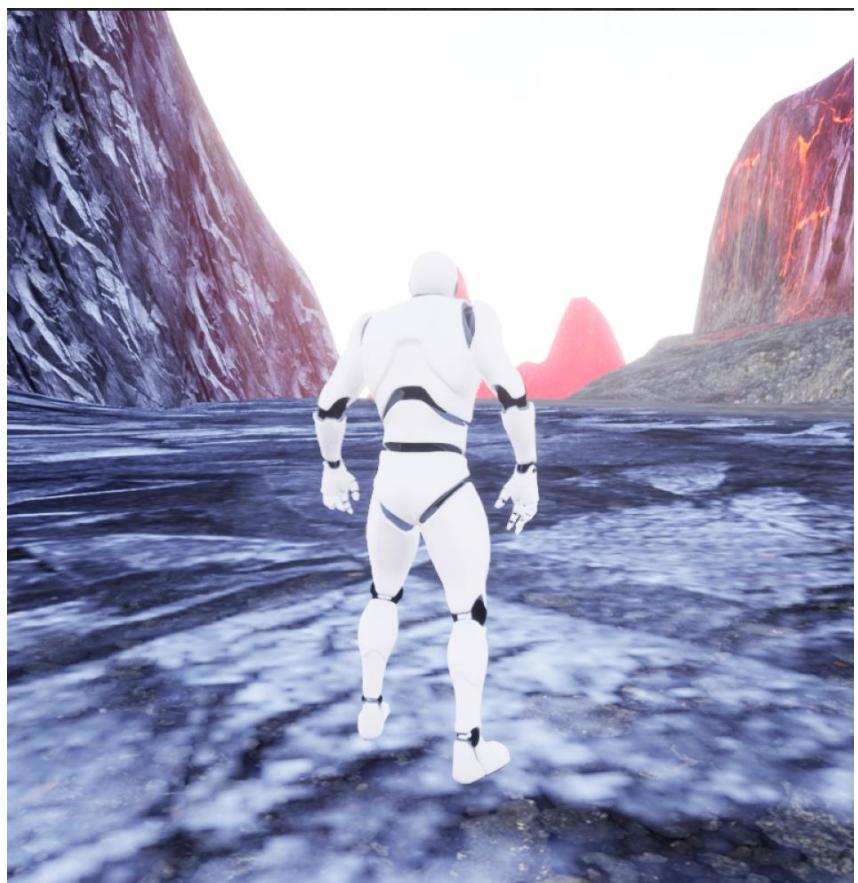


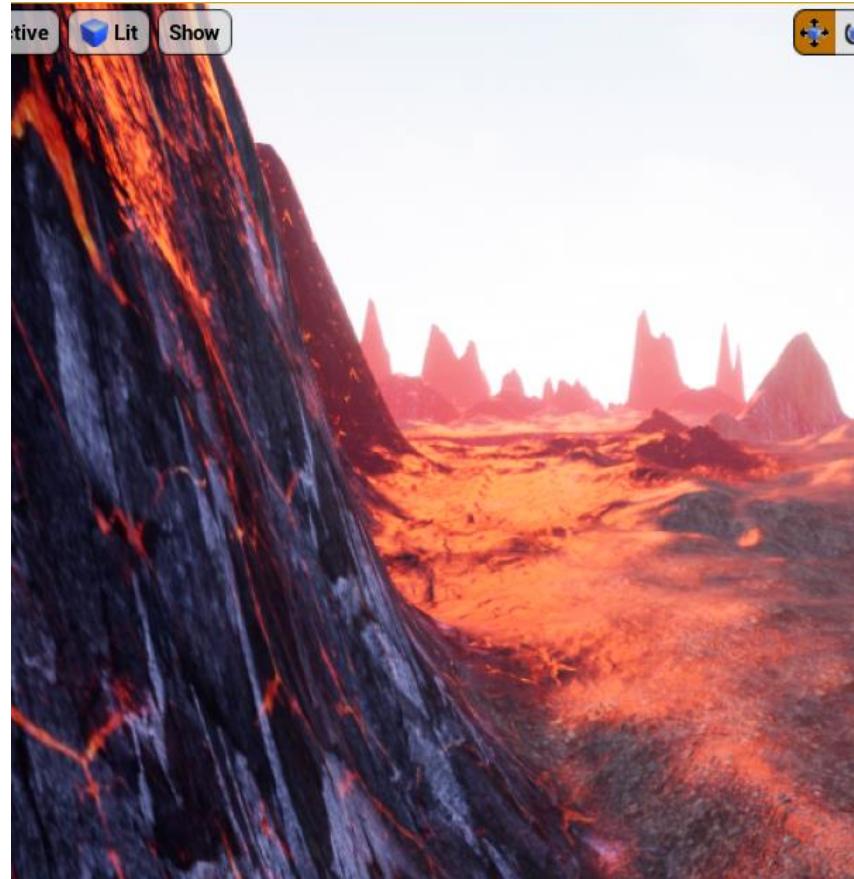


สัปดาห์ที่ 5

Progress

1. สร้าง Lava จาก Plane เนื่องจากตัว Water เหมาะกับการทำ
ทดสอบ ไม่เหมาะกับ Material Lava
2. ปรับชอกเขาให้ player เดินเข้าออกได้
3. Paint ตัวพื้นให้มีความหลากหลายมากขึ้น





Lights



ปรับ DirectionalLight
ให้เป็นสีส้มให้รู้สึกว่อน

ปรับความสว่างให้เหลือ 1

ปรับหมอกให้เป็นสีแดง





สัปดาห์ที่ 6

Progress

1. เปลี่ยนห้องพ้าให้ลุกเป็นไฟ โดยใช้ Material Lava
2. เพิ่ม Exponential Height Fog ลงใน Level
3. ปรับ Light Shafts ให้เหมาะสมกับพื้นที่



Project_1_LandScape Preview [NetMode: Standalone] (64)

Project_1_LandScape Preview [NetMode: Standalone] (64-bit/Windows)



