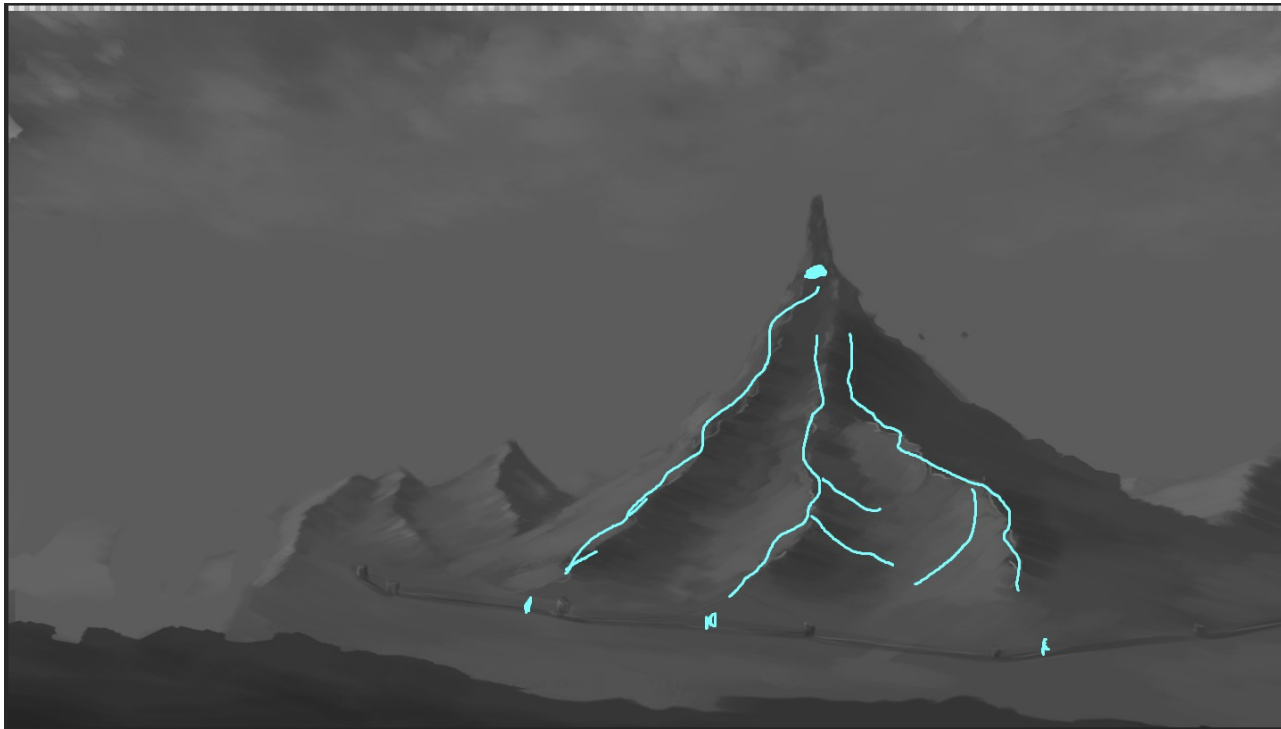


DorUllum - Hora bohov -----

Zadanie:

Bolo potrebné vytvoriť horu ktorú útočiaca armáda dobíja.
Zároveň sa v nej nachádza aj palác v ktorom prebieha rituál.



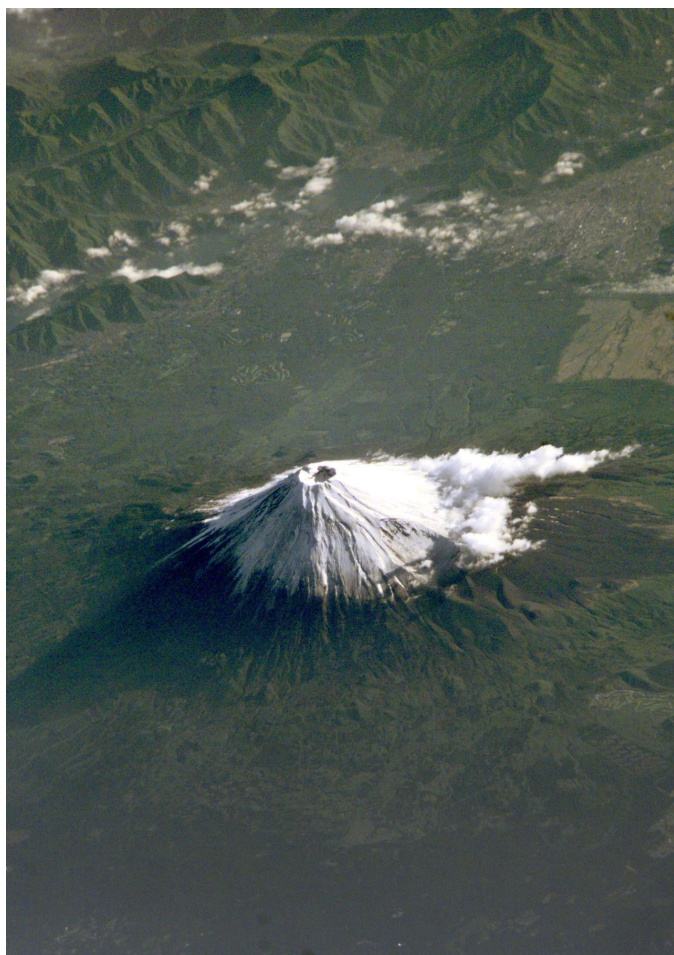
Koncept 01 – modrou sú znázornené cesty do paláca.



Koncept 01 – červenou sú znázornené cesty do paláca.

Referencie:

Hora Fuji ako majestátna a mohutná hora.



Okolo vrcholu sa zachytáva oblačnosť.

Vysoké vrchy Álp a iných pohorí.



Matterhorn



Everest

Nápad ako prepojiť vstup s horou a tým vyriešiť problém že nie je vidieť dostatočne vstup. Pridali sme do hory vstavanú pyramídu. Sedí to k tématike vyspelej starovekej kultúry.

Ako inspirácia slúžili hlavne Indické paláce a Juhoamerické Pyramídy.

Zarastené a zaspanie pyramídy podobné ako v Číne a Japonsku.

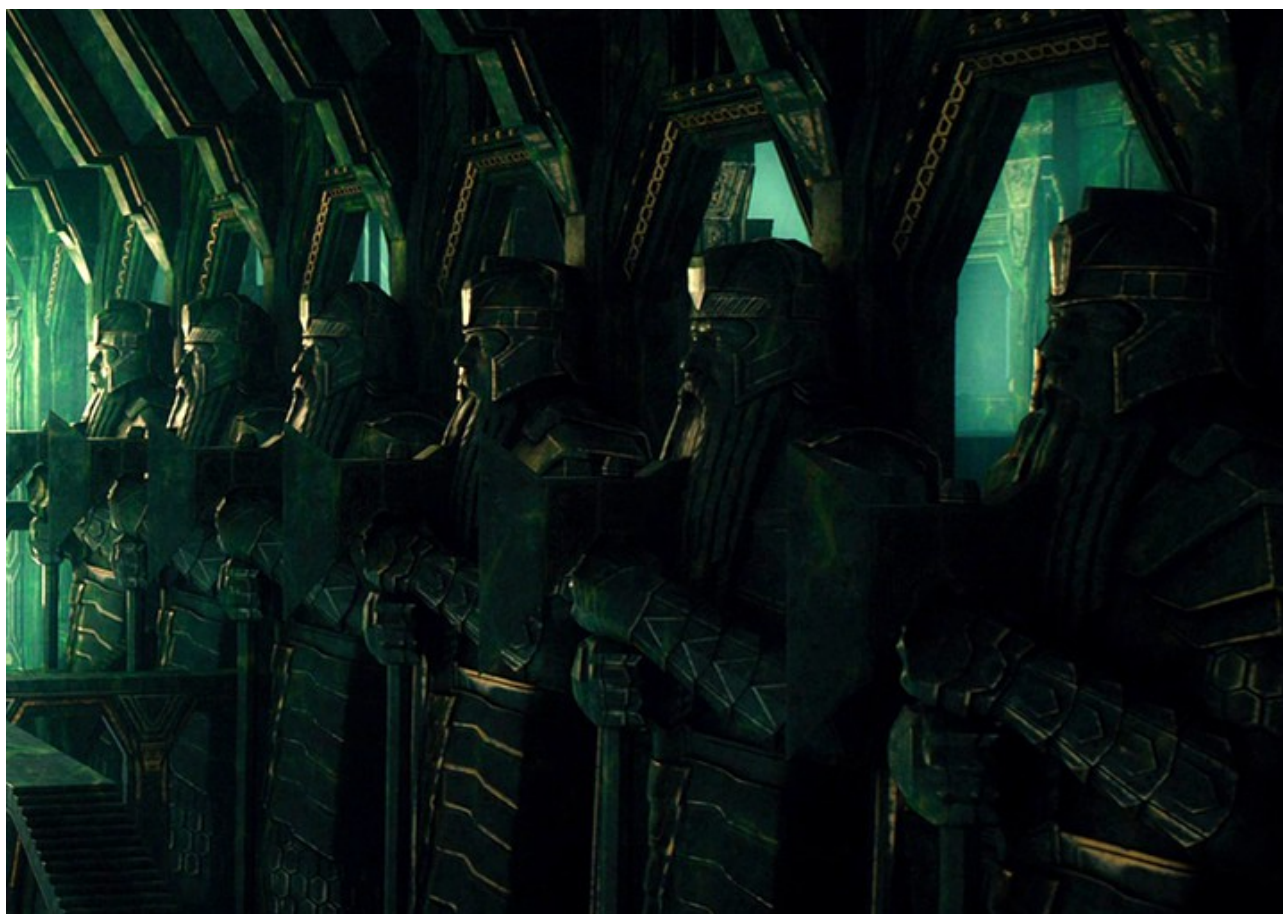
Povodne plánovaný 6 uholník sa nakoniec zmenil na klasickú pyramídu
Alliancia používa viac kvádrovité elementy.





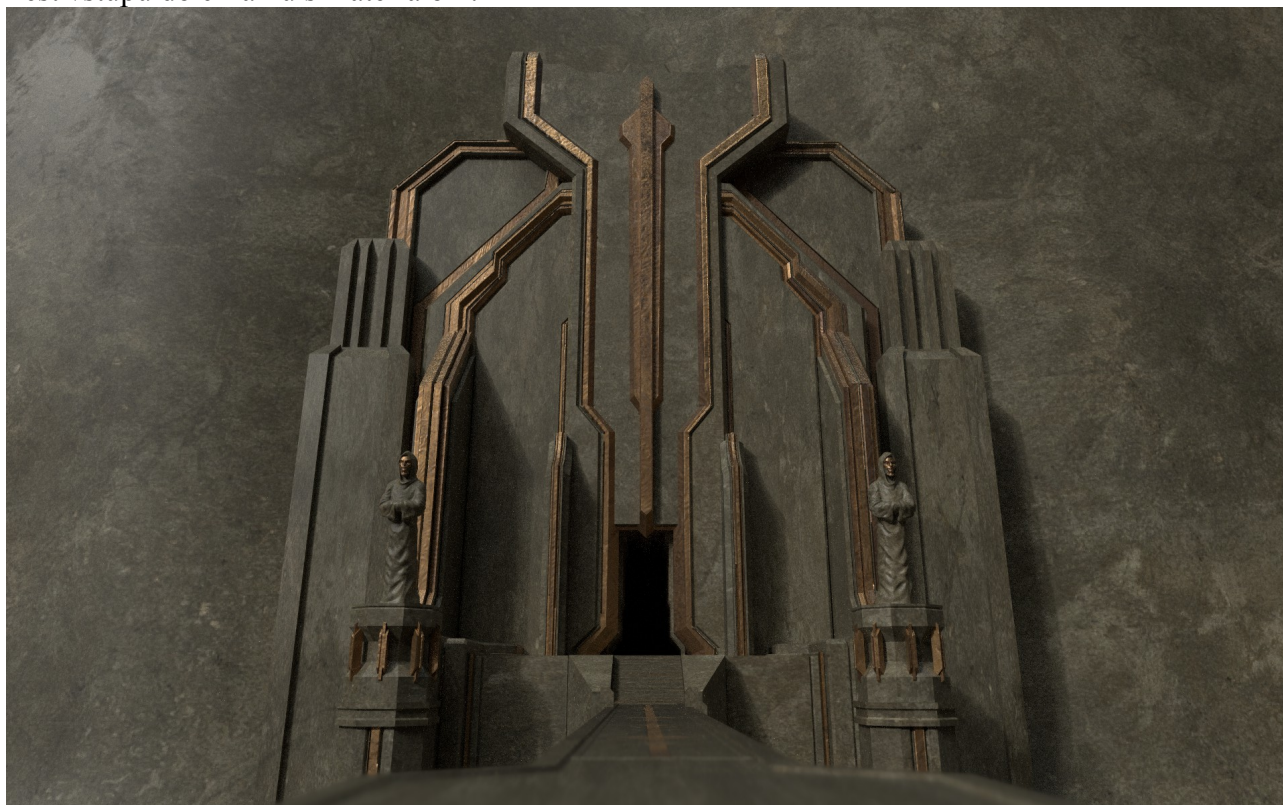


Referencie z filmov



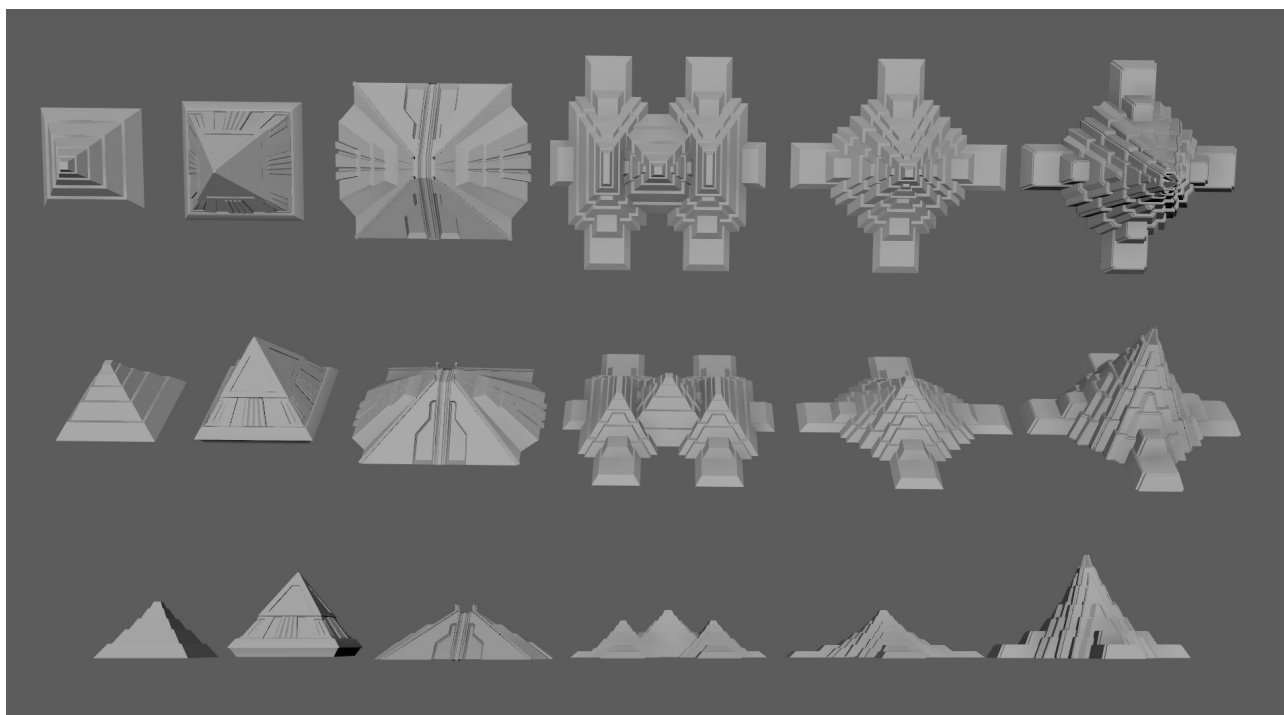
Stupňovité časti prepletené zlatom.

Test vstupu do chrámu s materiálom.

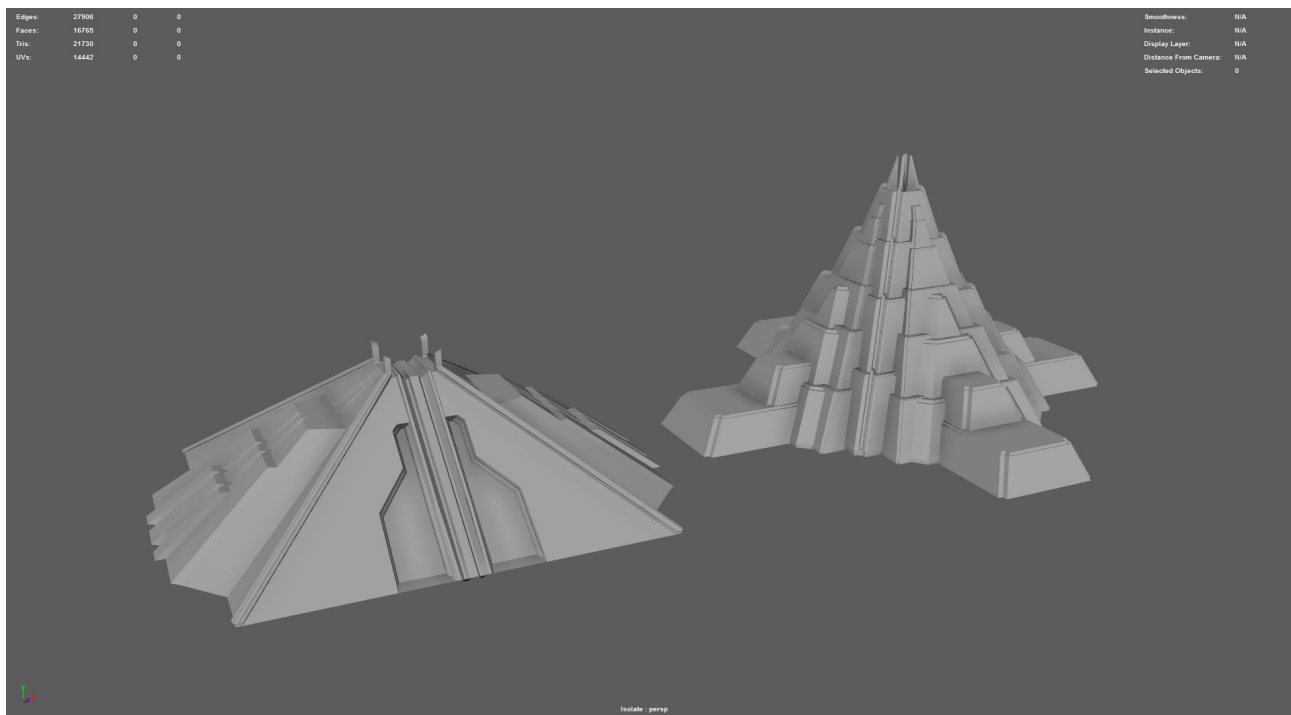




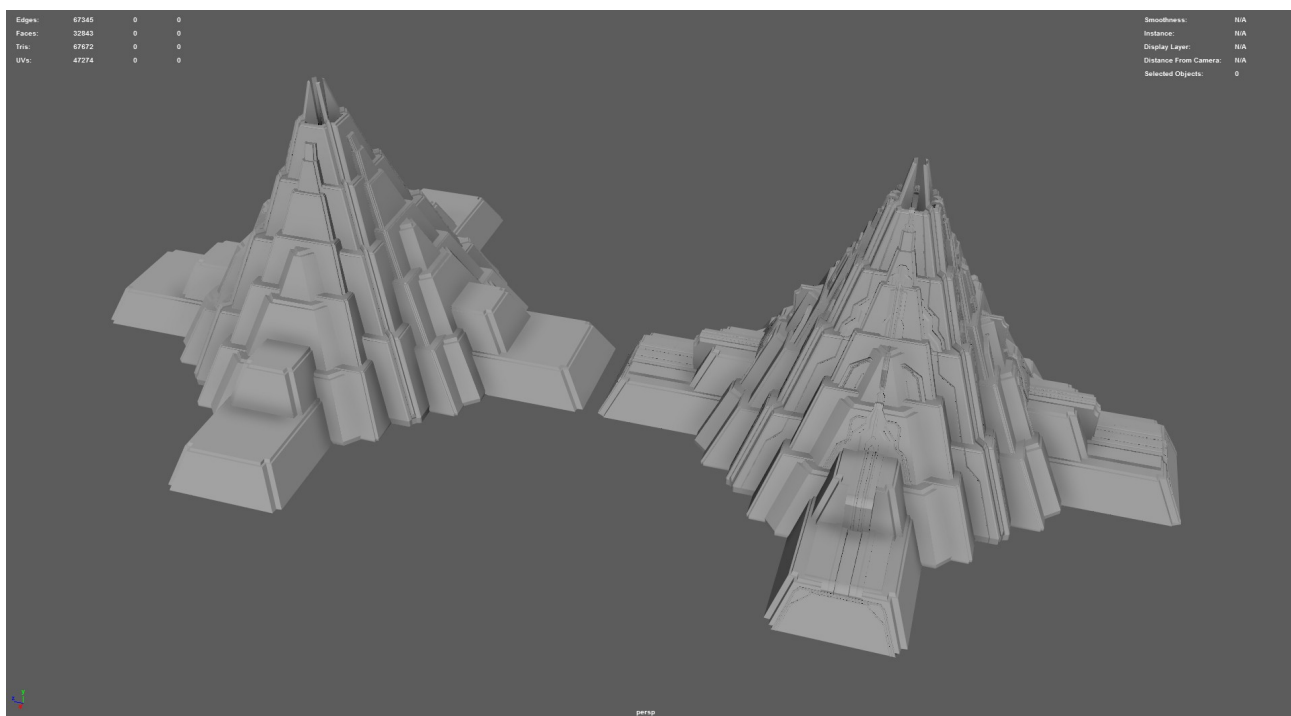
Ukážka v animatiku.



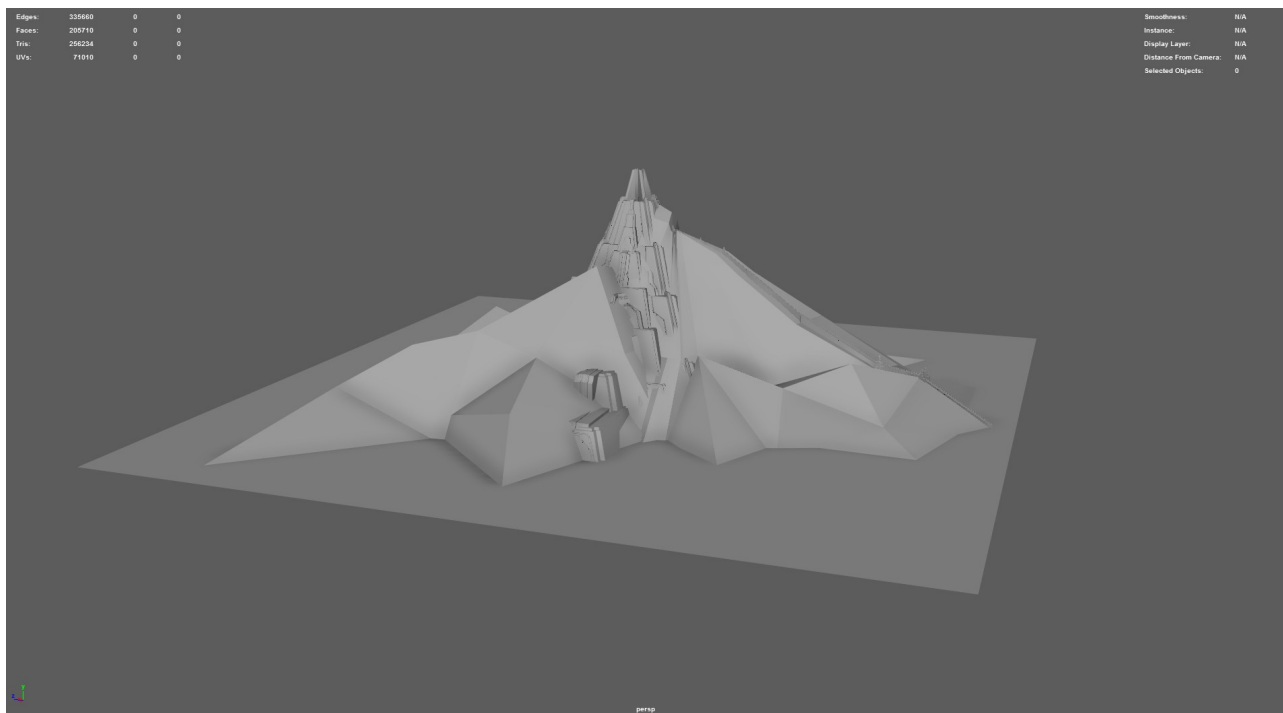
Verzie pyramíd



Rozhodovali sme sa medzi týmito dvoma.



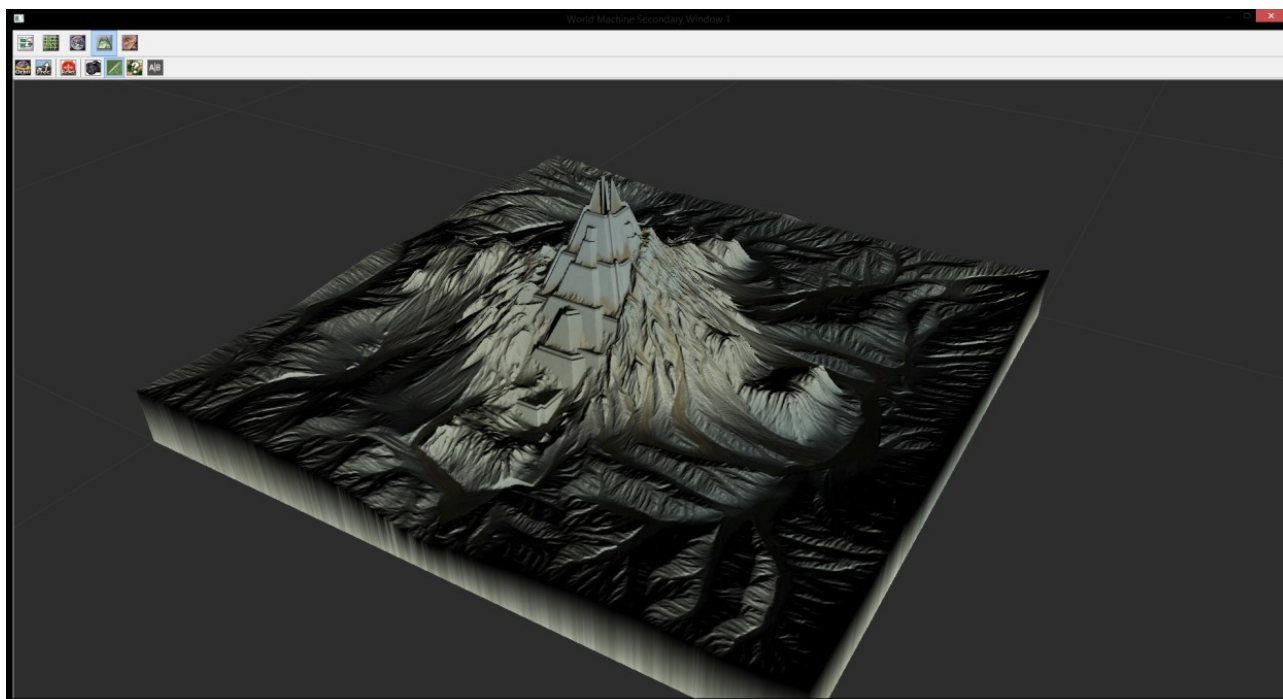
Nakoniec sme vybrali túto kvôli výške. Po pridaní terénu sa rozšíri. Tá nižšia by zanikla.



Pridal som hrubú verziu terénu pre väčšiu kontrolu počas tvorby terénu.

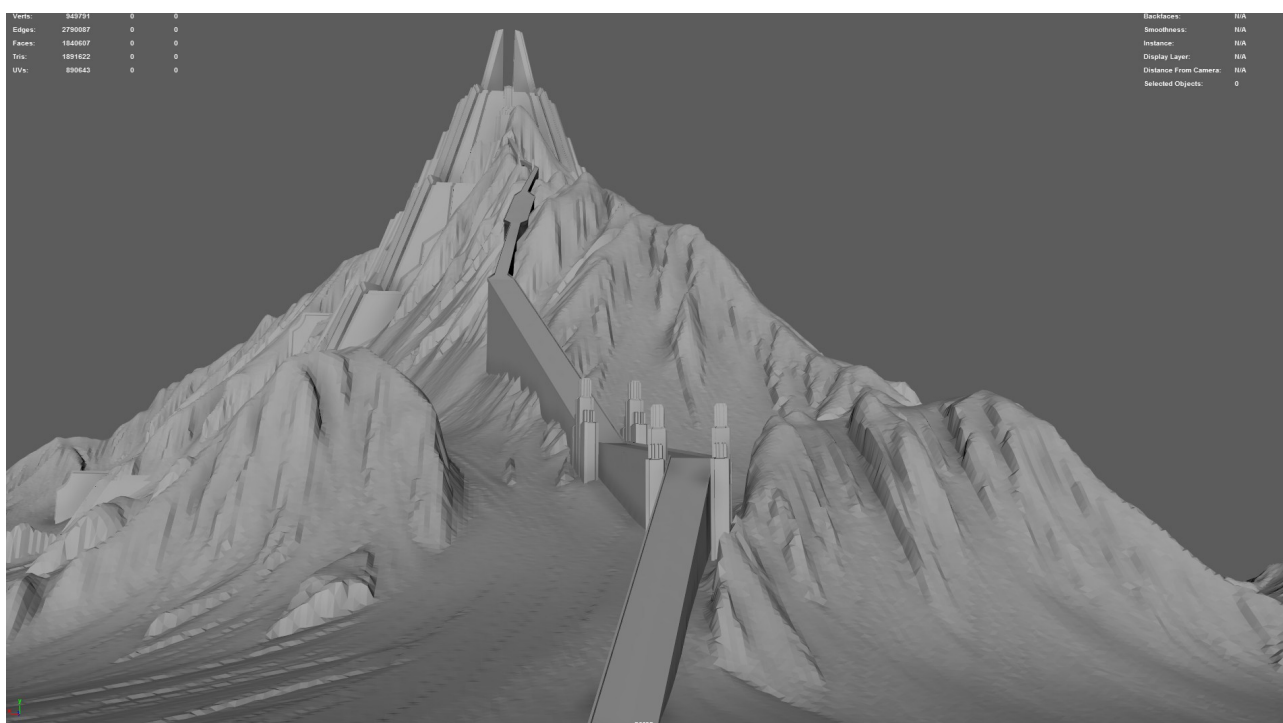
Pyramídu aj terén som si každý zvrátiť pripravil ako hight mapu.



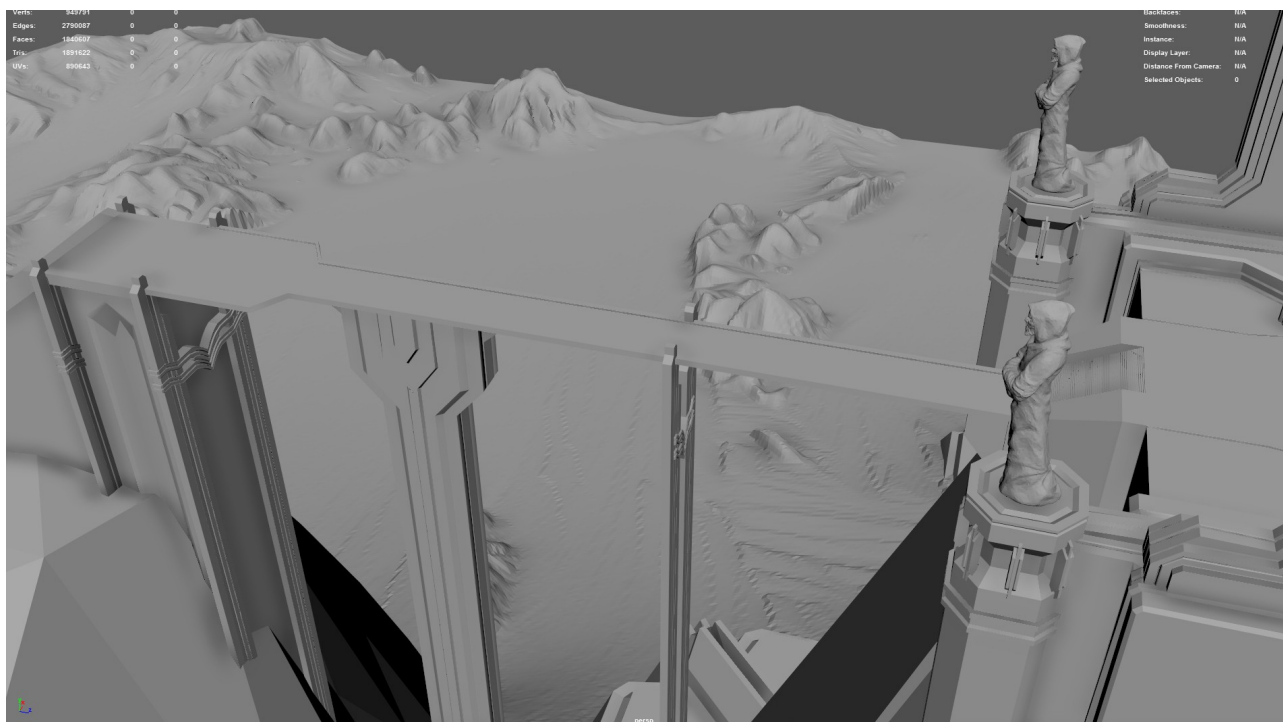


Následne som začal v programe World Machine experimentovať.

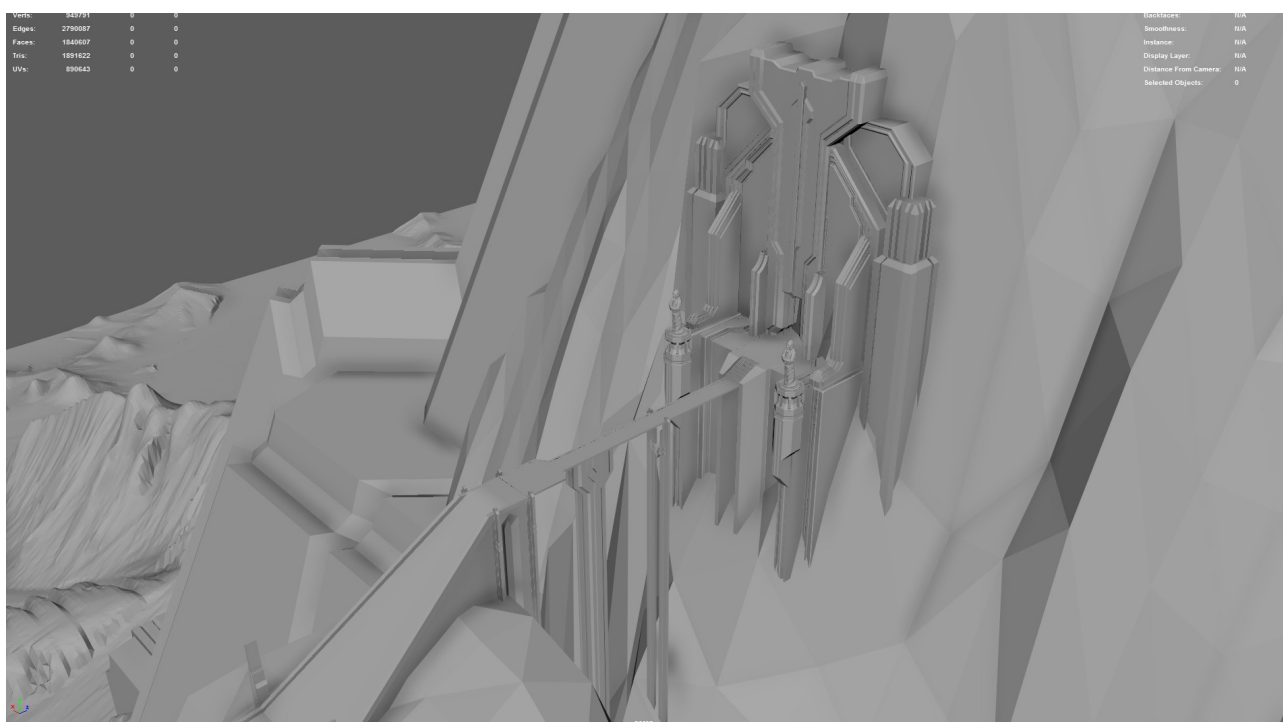
Vytvoril som dve základné verzie z ktorých vychádzame ďalej.



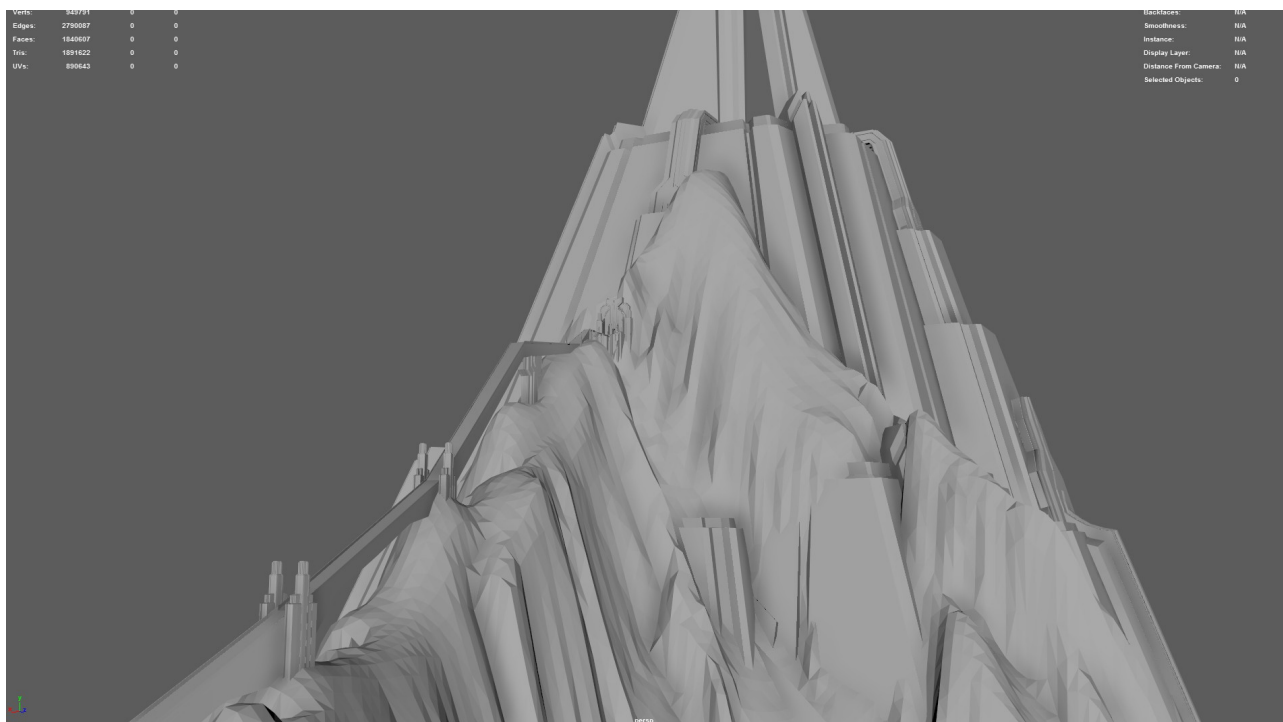
Náhľad verzie 01



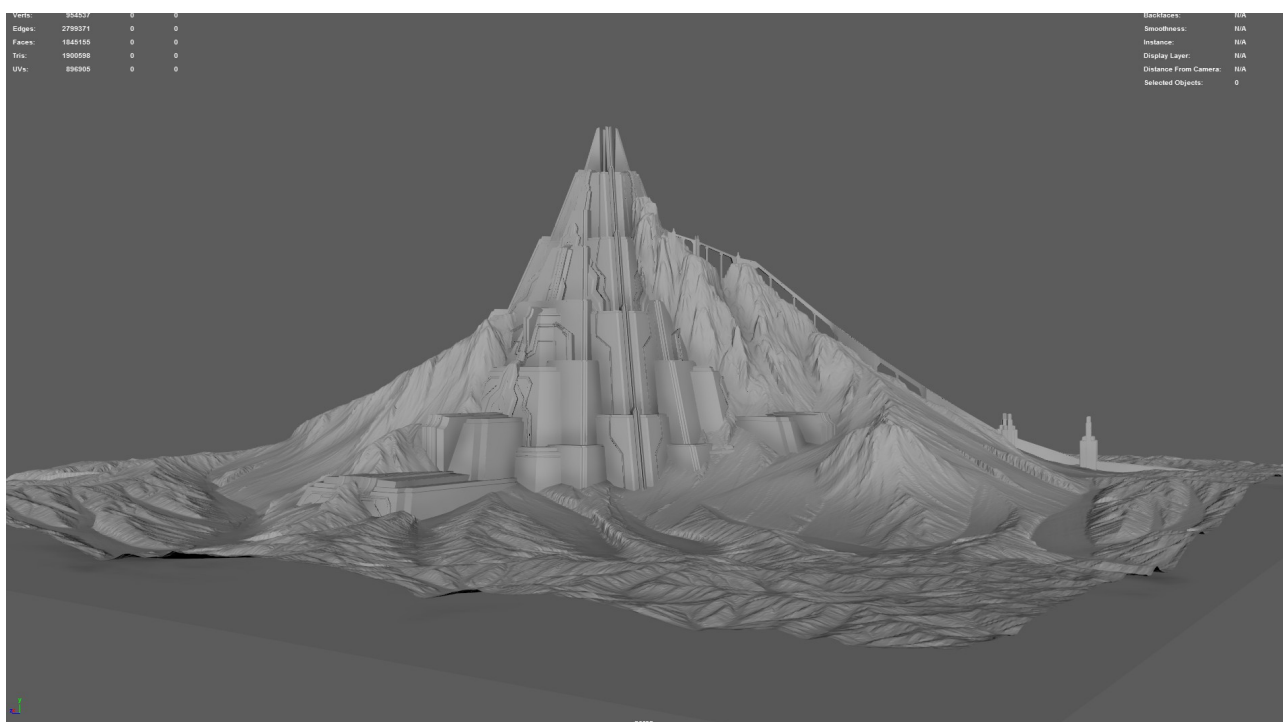
Náhľad verzie 01



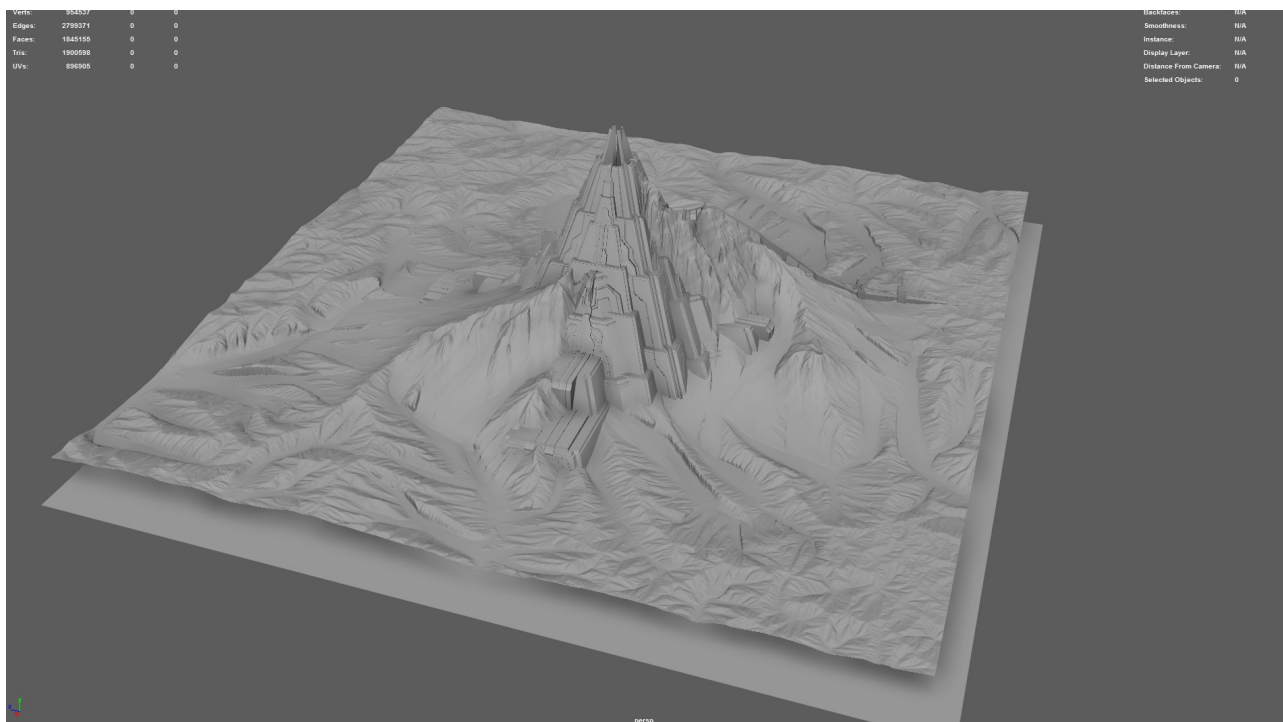
Náhľad verzie 01



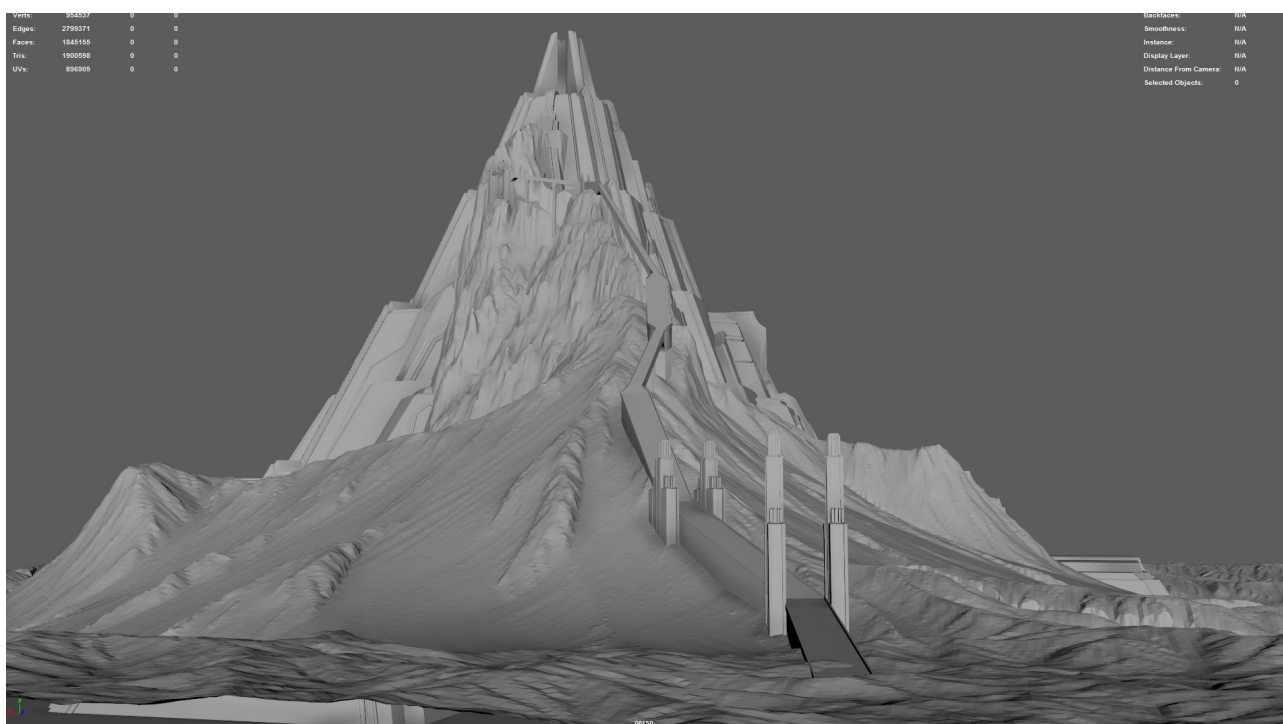
Náhľad verzie 01



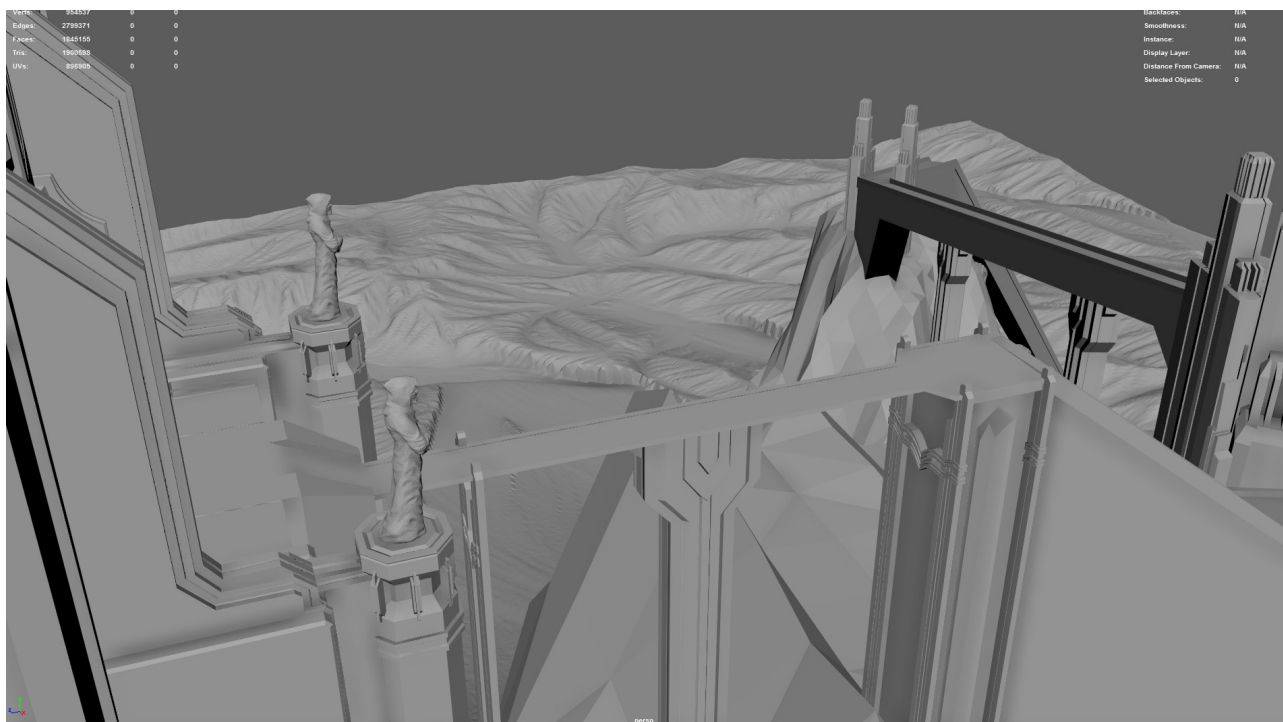
Náhľad verzie 01



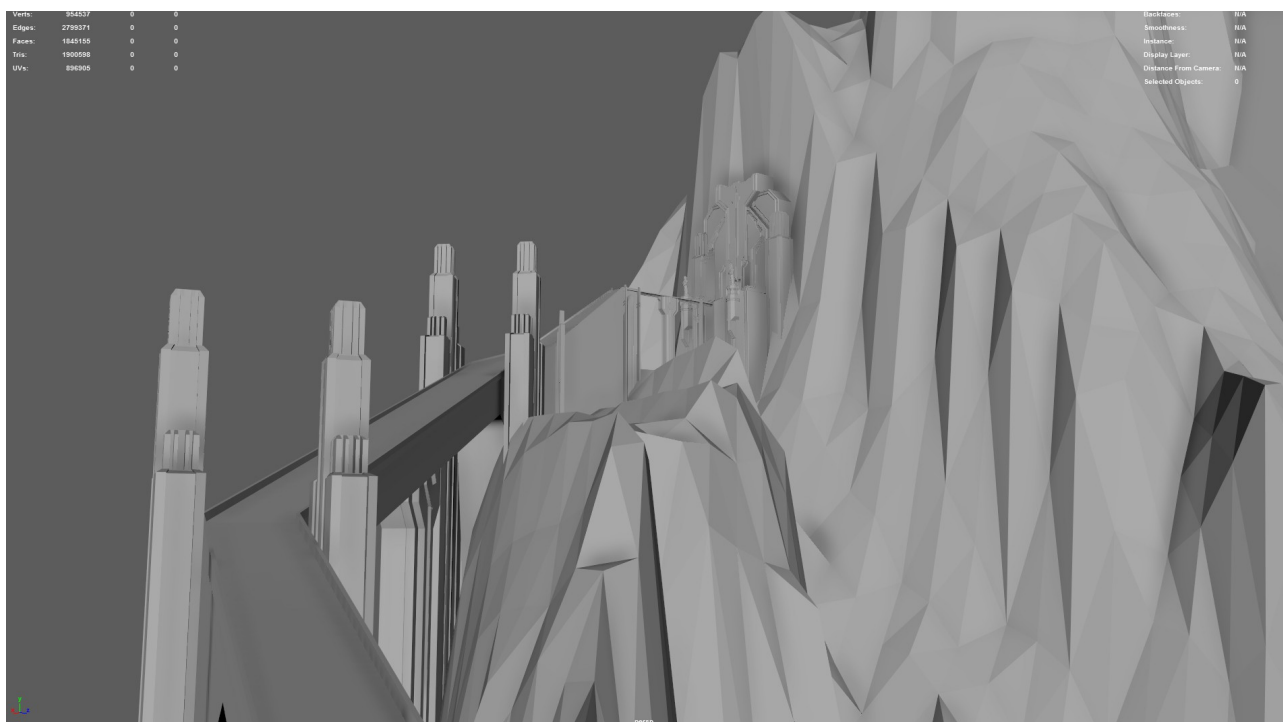
Náhľad verzie 02 – viac termálnej erózie a väčší pomer kopcov. A kľukatejšia cesta hore.



Náhľad verzie 02



Náhľad verzie 02



Náhľad verzie 02

Aby všetká architektúra sedela použil som zvolený design vstupu ako kitbash na pridávanie detailu.

