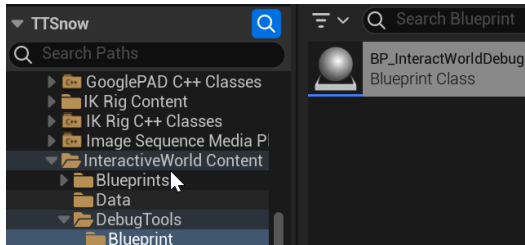


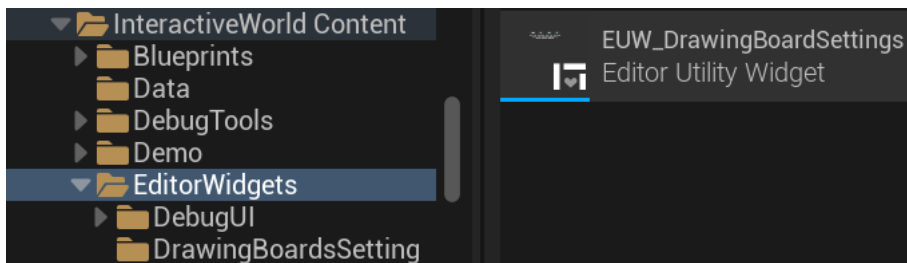
Snow intégration

## Snow data :

Ajouter au niveau : **BP\_InteractWorldDebug**



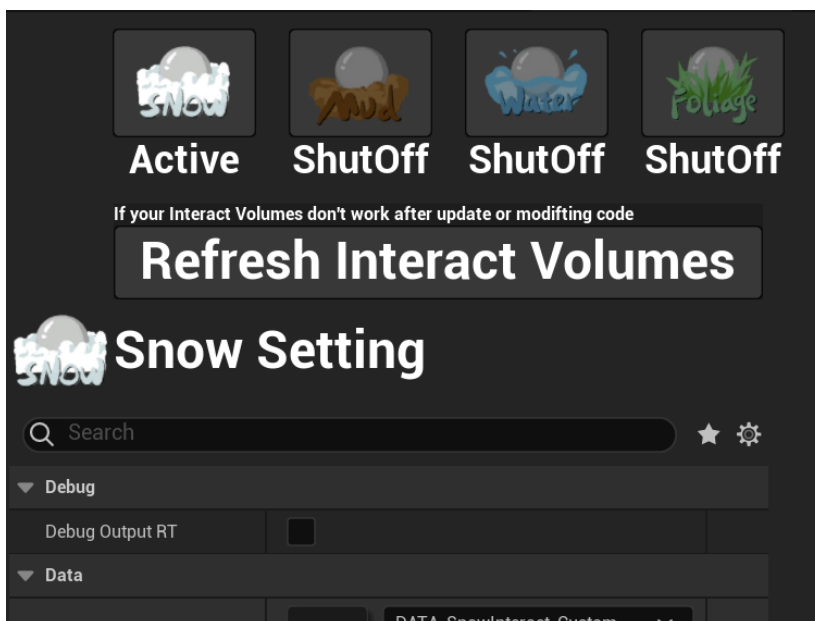
Ouvrir l'éditeur du Plugin "Interactive World"



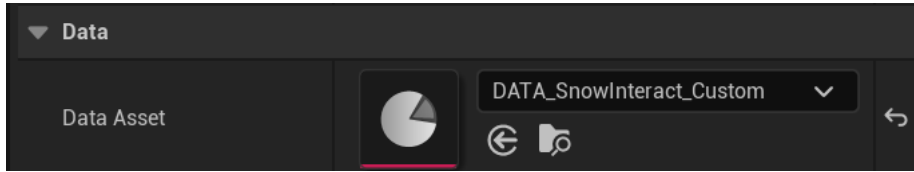
Clique droit sur editor puis : run Editor Utility widget



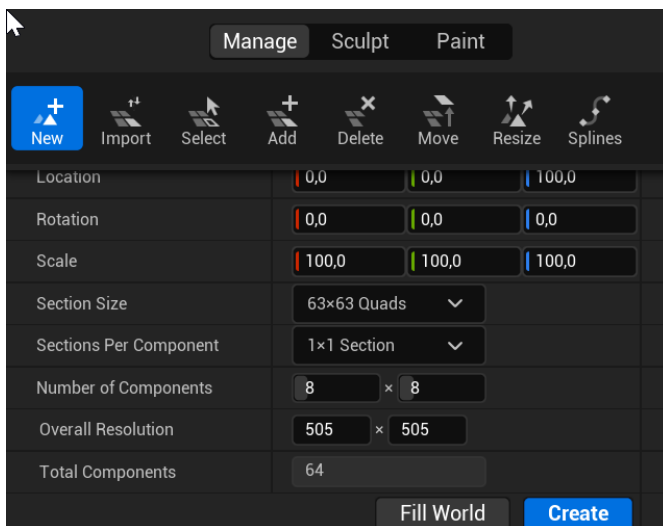
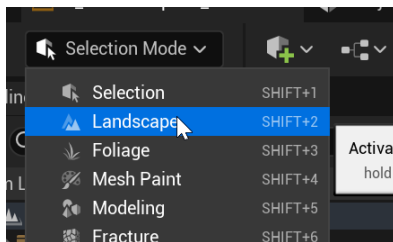
Ensuite, n'activer que le paramètre de la neige. Cela va créer dans votre scène un actor : **BP\_DrawingBoard\_Snow**



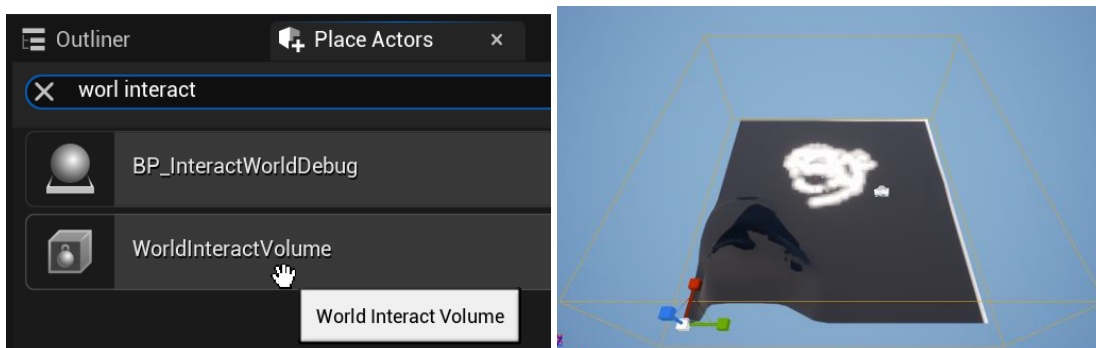
Remplace dans les paramètres de la neige, le data asset par **Data\_SnowInteract\_Custom**



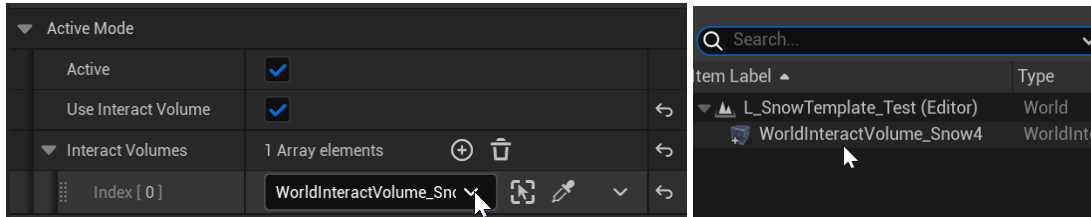
Ajouté un Landscape dans votre scène :



Placer ensuite un WorldInteractVolume et placé le autour de votre landscape



Ajouter ensuite la reference à votre WorldInteractVolume aux parametre du plugin de neige.

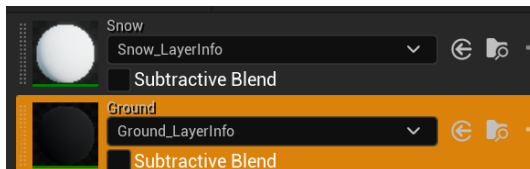


Ajouter ensuite le player controler : **BP\_ThirdPersonCharacter\_SnowInteraction**

Votre Landscape doit avoir comme Material : **M\_Land**

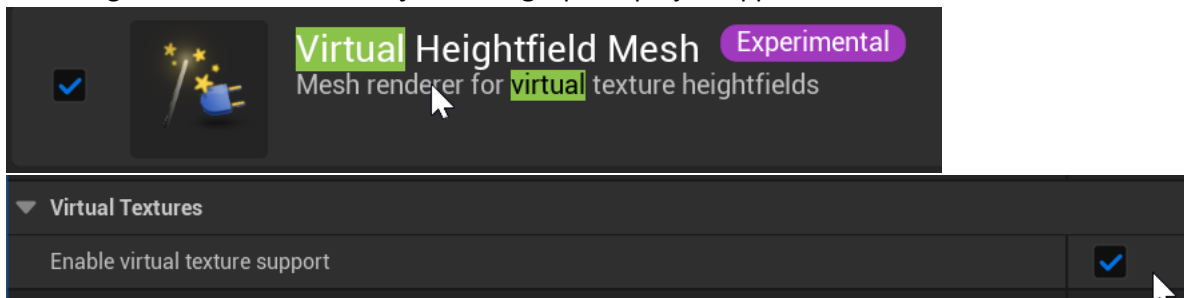


Dans la partie Paint en mode Landscape, affecter les Layers à leur fichier respectif

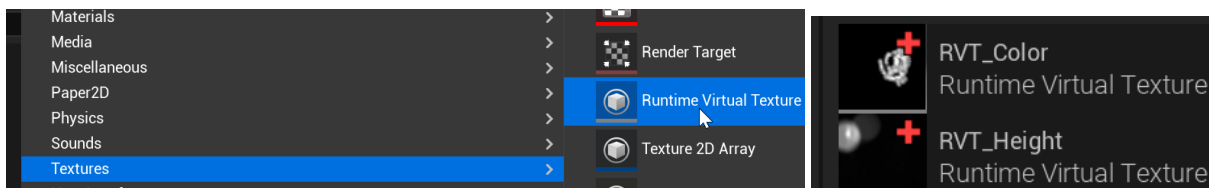


## Integration des Virtual Heightfield Mesh :

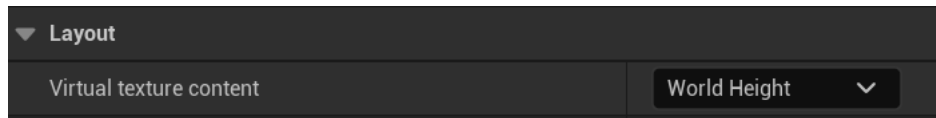
Vérifier tout d'abord que le plugin **Virtual Heightfield Mesh** est bien activé sur votre projet.  
Vérifié également dans votre **Project settings** que le projet supporte bien les texture virtual.



Ajouter deux Runtime Virtual Texture dans un dossier prévu.



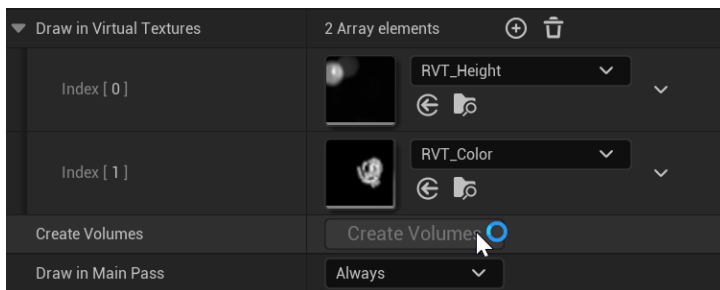
- Un pour la heightMap qui servira de sol pour la neige et le Character controller.
  - o Ajouter lui le virtual texture content : **World Height**



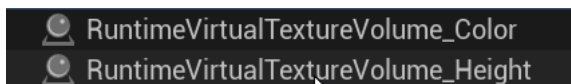
- Un pour la ColorMap qui servira pour la hauteur de neige.
  - o Ajouter lui le virtual texture content : **Base Color**



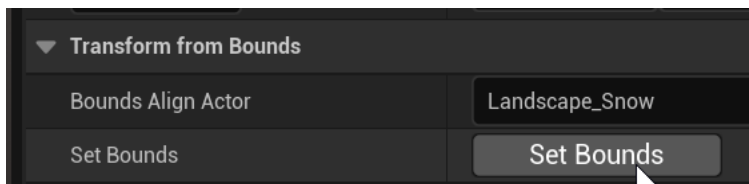
Ajouter ensuite ces deux Virtual Texture à la liste du Landscape



Cliqué ensuite sur **Create Volumes**. Cela va créer dans la scene deux Actor.

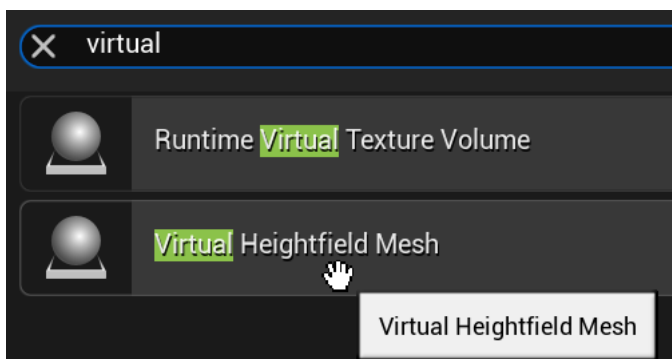


Dans les détail des l'actors, cliqué sur le bouton 'SetBounds' pour paramétrer les objets autour du Landscape

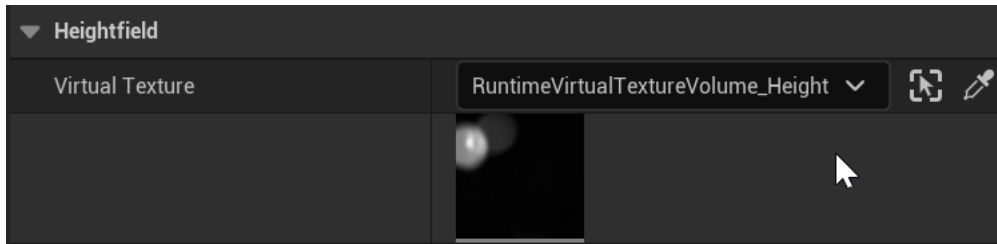


## Application de de la VitrualTextureVolume\_Height sur le Landscape :

Ajouté à la scene, l'objet Virtual Heightfield Mesh



Dans cette actors HeightField, placé lui comme Virtual Texture créé précédemment qui contient les information de Height.



Cliqué ensuite sur le bouton 'Copy Bounds'



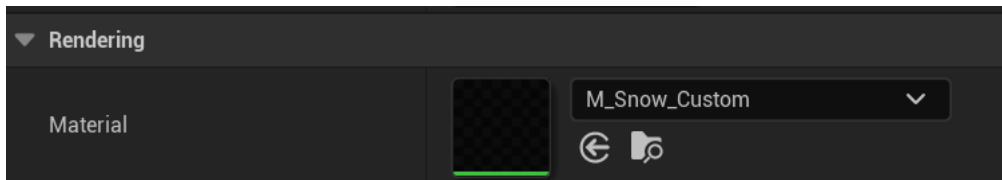
Pui ensuite sur le Bouton 'Build'



Cela va créé dans vos dossier un fichier a mettre au même endroit sur le Runtime Virtual Texture.



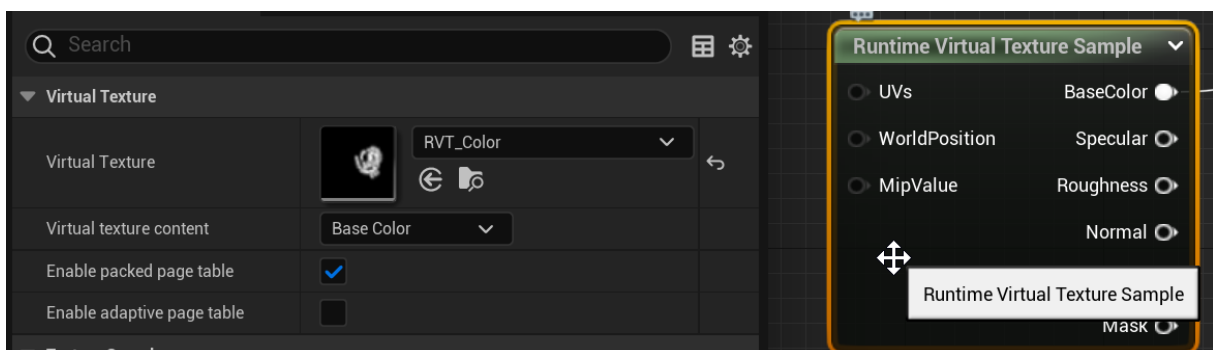
Ajouter ensuite au VirtualHeightfieldMesh le Material de neige : M\_Snow\_Custom



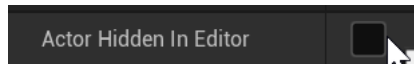
## Application de de la VitrualTextureVolume\_Color sur le Landscape :

Dans ce material, ramplacer le Runtime Virtual texture par le votre

Ou alors créez une copie du material que vous utiliserez avec votre Rvt\_Color.



Pour voir la neige se former sur le landscape dans l'éditeur, désactivé la fonction qui la cache.



## Modifier l'épaisseur de la neige

