SNOW overview

Day 1 – 3 (19-22/07/20) :

Recherche de doc et de travaux en lignes accessibles

<https://www.youtube.com/watch?v=IC9g5hlfV6o> barkeys flat shader

<https://www.youtube.com/watch?v=xMd_uzV0hPk> WolrdOfZero 6part serie on snow tesselation

<https://www.youtube.com/watch?v=AU3ZlzhVq7Y> tesseletion in Unity (WorldOfZero)

Some snow sim’ :

-<https://www.youtube.com/watch?v=xADGhOO6KBw>

-<https://www.youtube.com/watch?v=des206PxBAE>

Objectifs technique en 3 étapes

-Un shader de surfaces, simple, pour ancrez le look.  
-Un shader de volume pour donner l’effet de neige qui s’accumule sur les objets.  
-Un shader de sol avec un tesselation map pour les deplacement du joueur.

Les trois doivent êter complémentaire mais indépendant pour être utilisable en fonctions des besoins. Ils doivent aussi êter ajustable et modifiable pour servir d’outil.

Pas vue : <https://www.youtube.com/watch?v=3LR1BQcSXq4>