



Unreal Engine 4

Contrôle de personnage

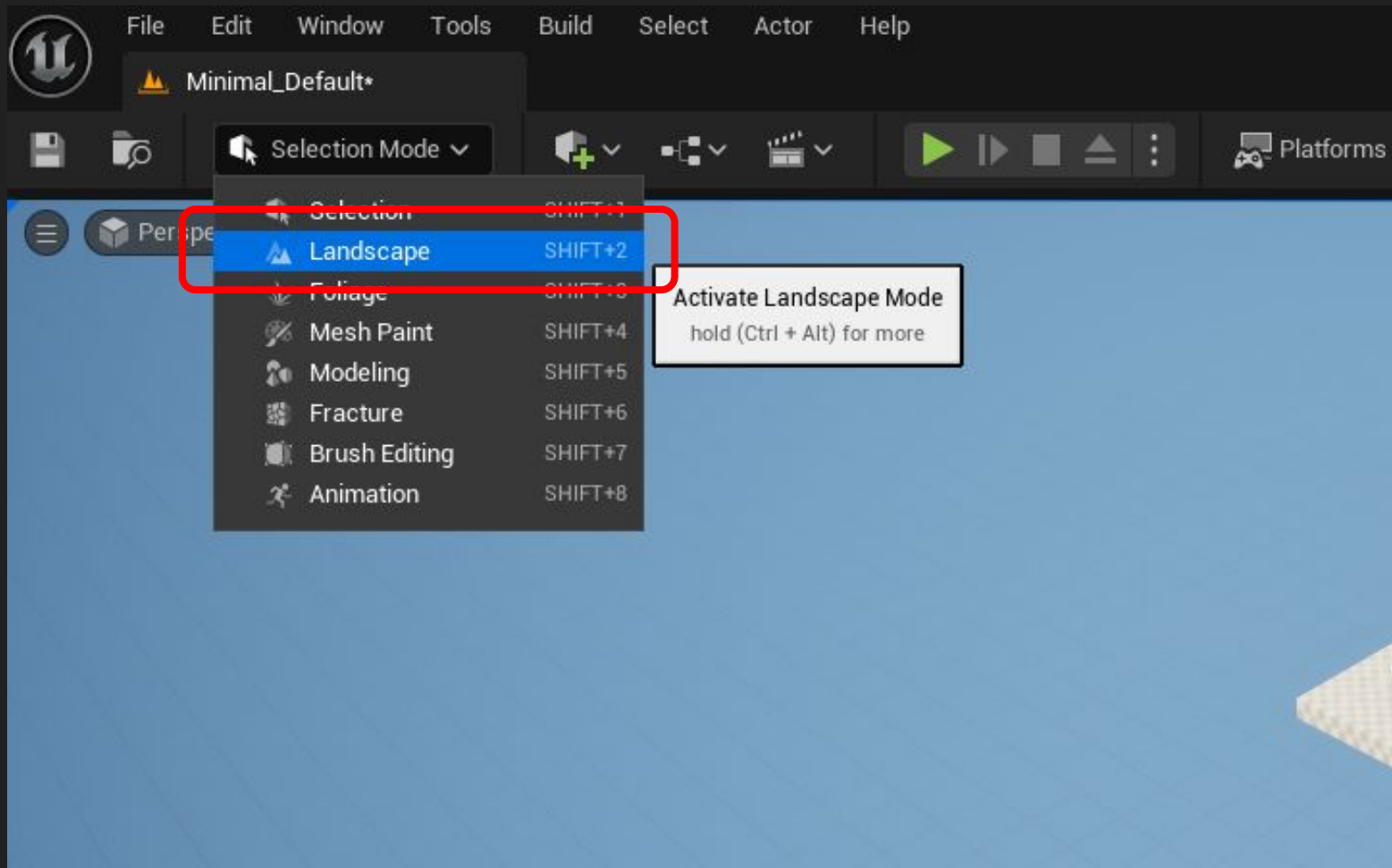
Active Quest



1

0 / 250

30





File Edit Window Tools Build Select Actor H

Minimal_Default*



Landscape

Manage Sculpt Paint



New Landscape

Create New Import from File

Enable Edit Layers ☒

Material None None

Hint: Assign a material to see landscape layers

Layers

Location 0.0 0.0 100.0

Rotation 0.0 0.0 0.0

Scale 100.0 100.0 100.0

Section Size 63x63 Quads

Sections Per Component 1x1 Section

Number of Components 8 x 8

Overall Resolution 505 x 505

Total Components 64

Fill World Create

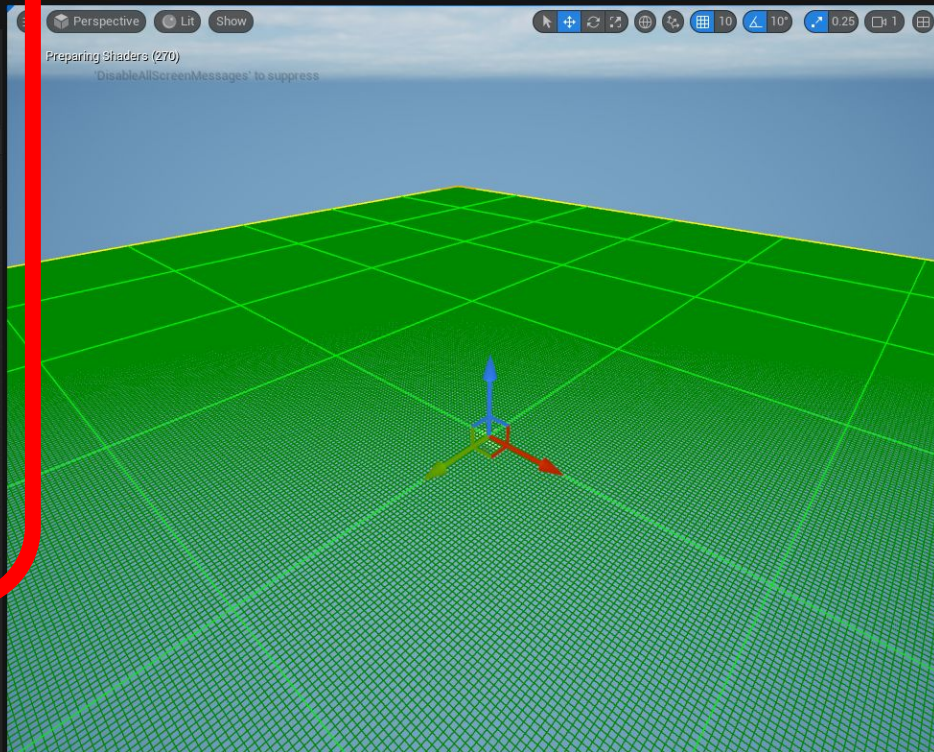
Perspective

Lit

Show

Preparing Shaders (270)

DisableAllScreenMessages to suppress



Jeu1

Settings

Outliner

Item Label	Type
Lighting	
SkyLight	SkyLight
SM_SkySphere	StaticMeshActor
VolumetricCloud	VolumetricCloud
StaticMeshes	Folder
Chair	StaticMeshActor
Chair	StaticMeshActor
Floor	StaticMeshActor
Floor	StaticMeshActor
Statue	StaticMeshActor
Table	StaticMeshActor

15 actors

Details

Select an object to view details.

Landscape x

Manage Sculpt Paint

New Import Select Add Delete Move Resize Splines

▼ New Landscape

Create New Import from File

Enable Edit Layers ☒

Material

None

None

Hint: Assign a material to see landscape layers

Layers

Location

0.0

0.0

100.0

Rotation

0.0

0.0

0.0

Scale

100.0

100.0

100.0

Section Size

63×63 Quads

Sections Per Component

1×1 Section

Number of Components

8

 ×

8

Overall Resolution

505

 ×

505

Total Components

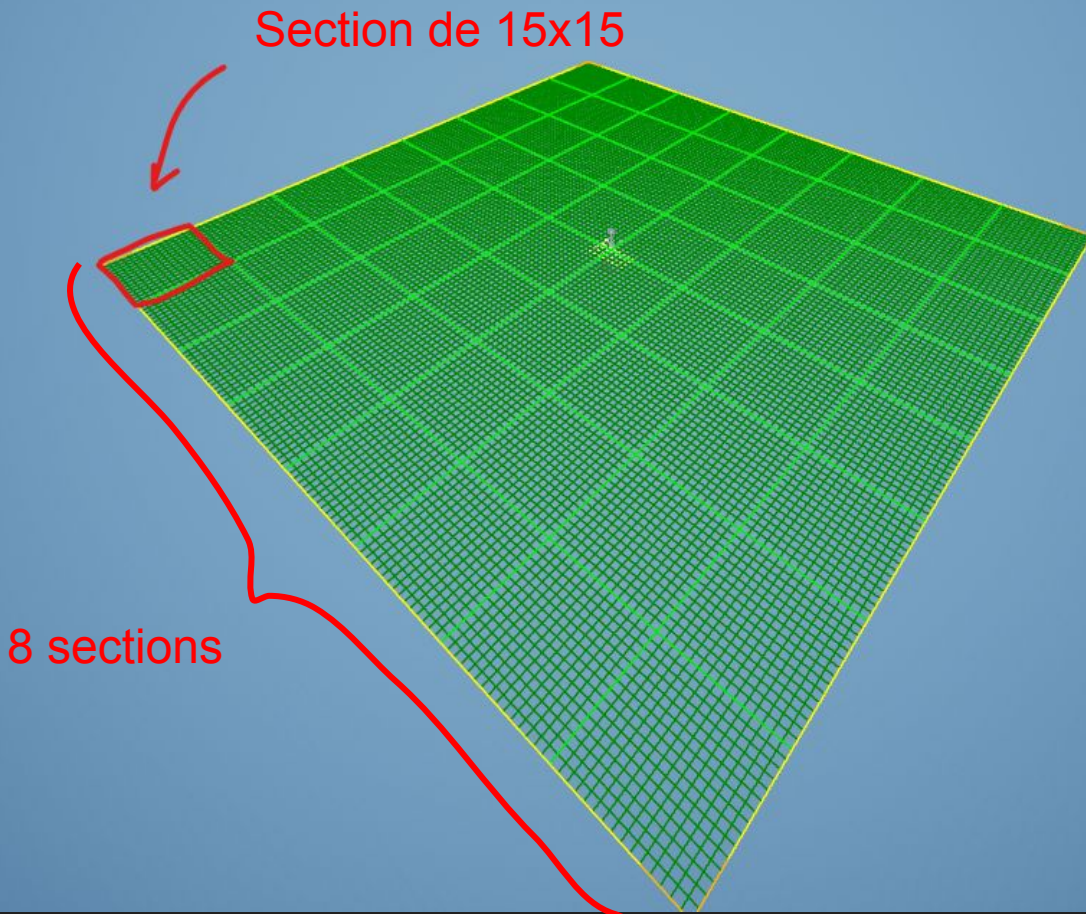
64

Fill World Create

Grandeur d'une section

Nombre de sections

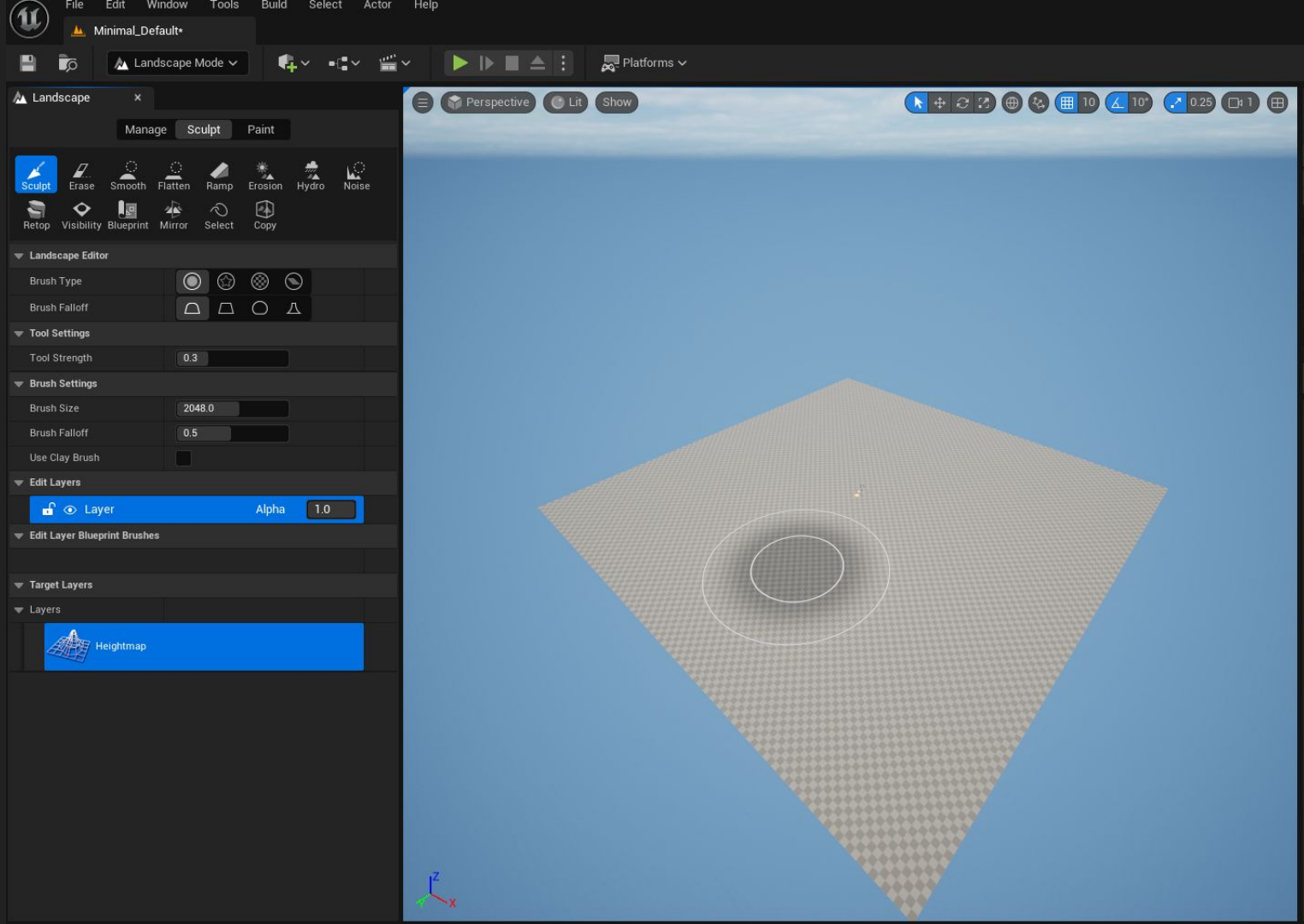
Exemple:
Grille de 8x8 Sections de 15x15



Enable Edit Layers	<input checked="" type="checkbox"/>
Material	<div>None</div> <div>None</div> <div>↶ ↷</div>
Hint: Assign a material to see landscape layers	
Layers	
Location	<div>0.0</div> <div>0.0</div> <div>100.0</div>
Rotation	<div>0.0</div> <div>0.0</div> <div>0.0</div>
Scale	<div>100.0</div> <div>100.0</div> <div>100.0</div>
Section Size	<div>15×15 Quads</div> <div>↶</div>
Sections Per Component	<div>1×1 Section</div> <div>↶</div>
Number of Components	<div>8</div> × <div>8</div>
Overall Resolution	<div>121</div> × <div>121</div>
Total Components	<div>64</div>
<div>Fill World</div> <div>Create</div>	

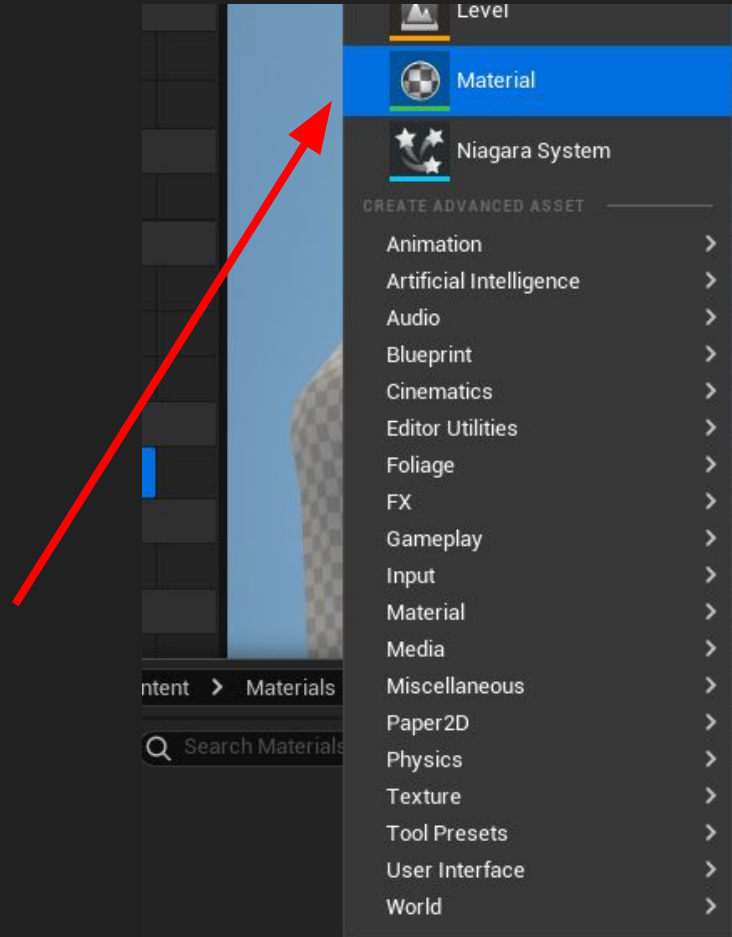
Appuyez sur “Create”
Une fois que les
dimensions du
paysage vous
conviennent

Une fois que
votre paysage
est gris, vous
pouvez le
sculpter

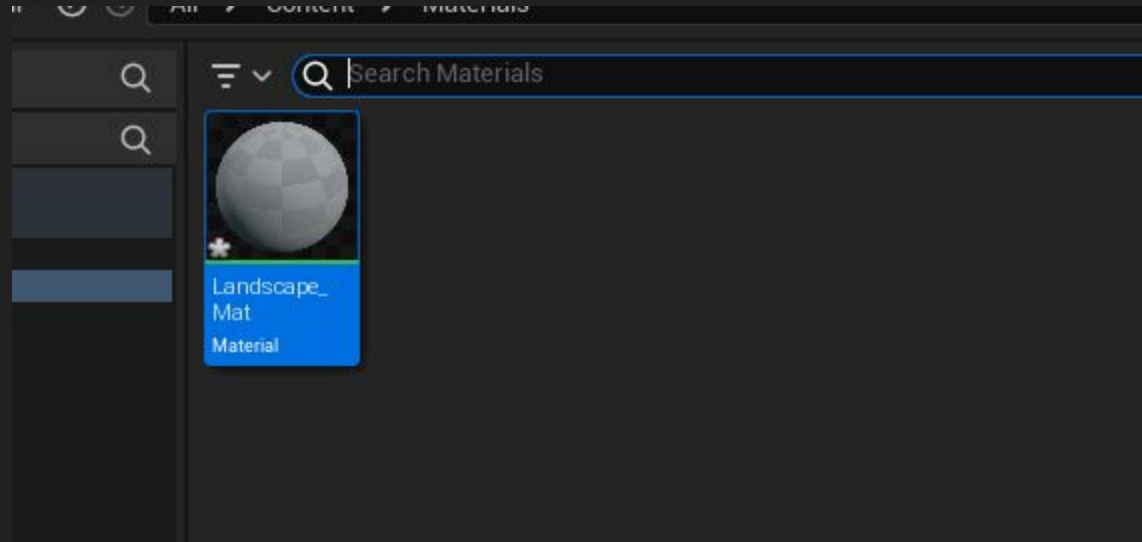


Créer un Matériel

Nous allons créer un matériel pour
notre paysage

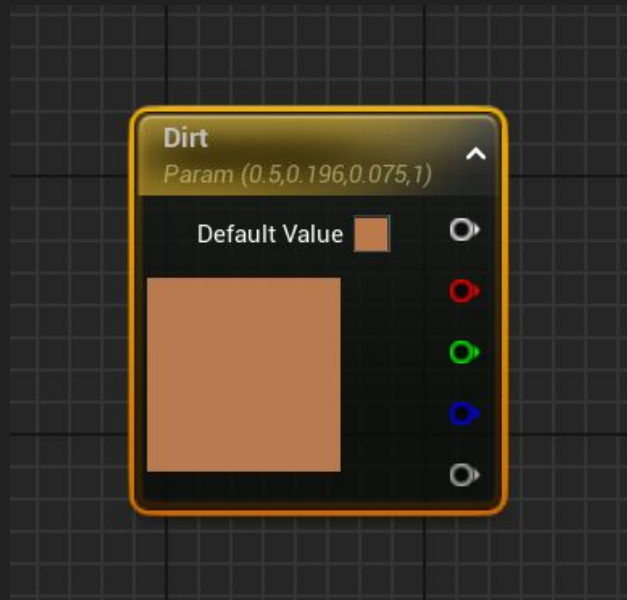
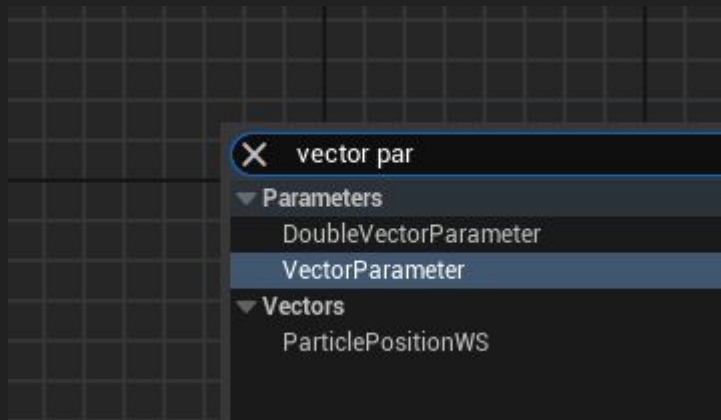


Voici un exemple du Matériel crée



Faites un double clique sur votre nouveau matériel afin de le modifier

Dans votre nouveau matériel, ajoutez un `VectorParameter`.
Cela nous permet de choisir une couleur:

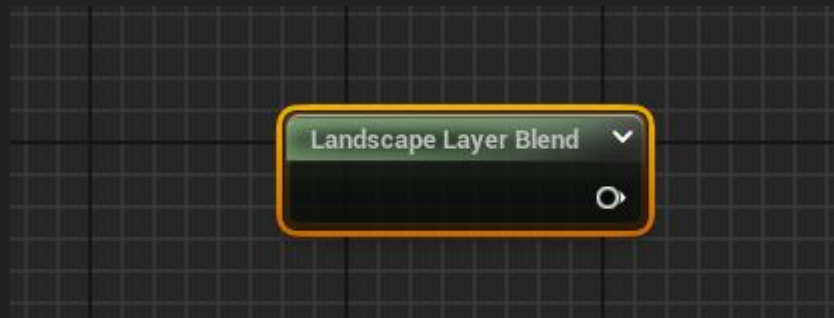
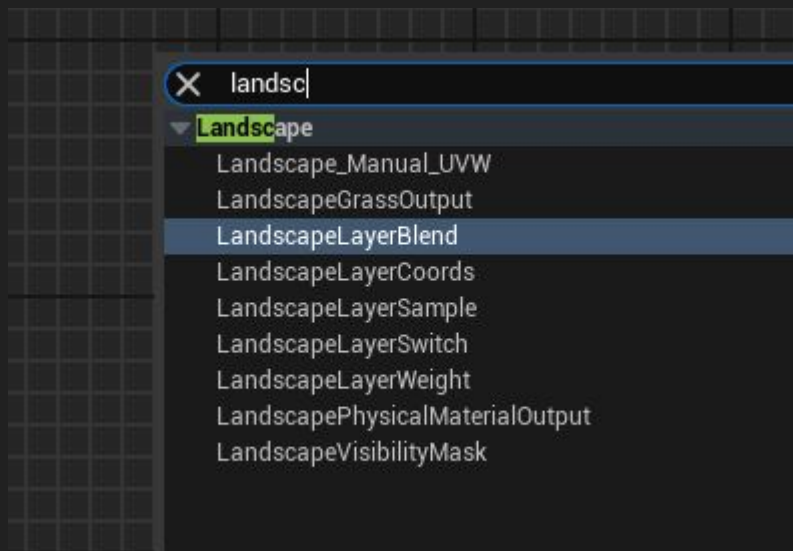


J'ai appelé ma couleur "dirt" et j'ai
choisi une couleur de terre

Ajoutez au moins 3
couleurs de la même
façon

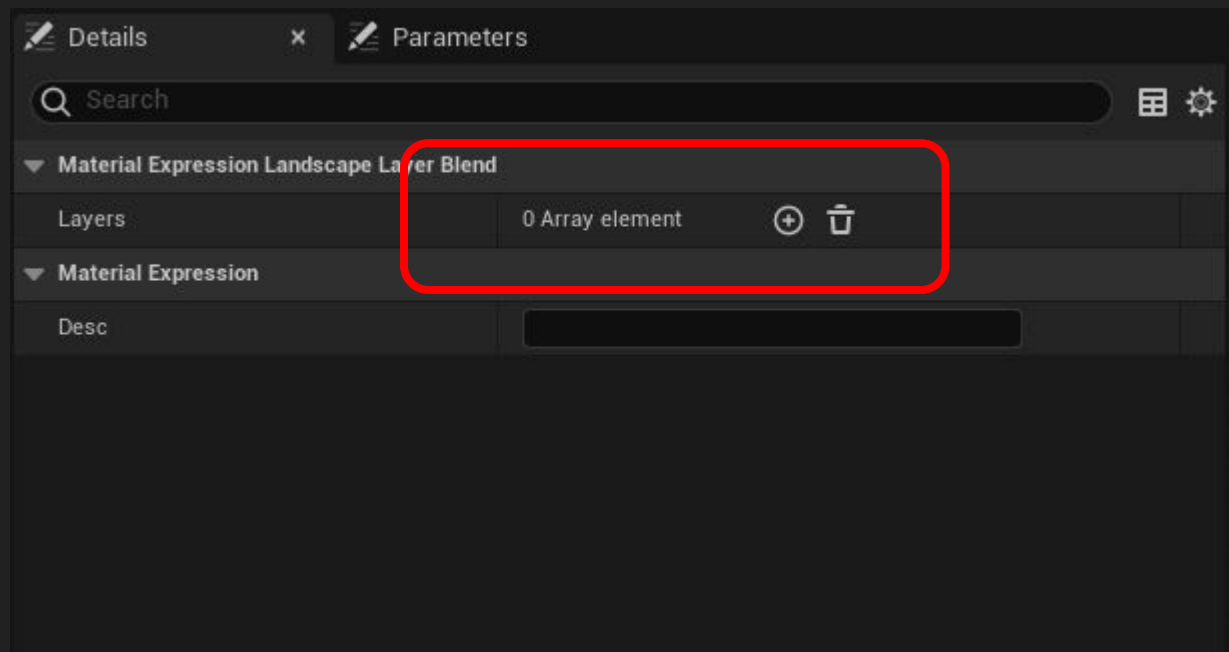


Ajoutez un “Landscape Layer Blend”

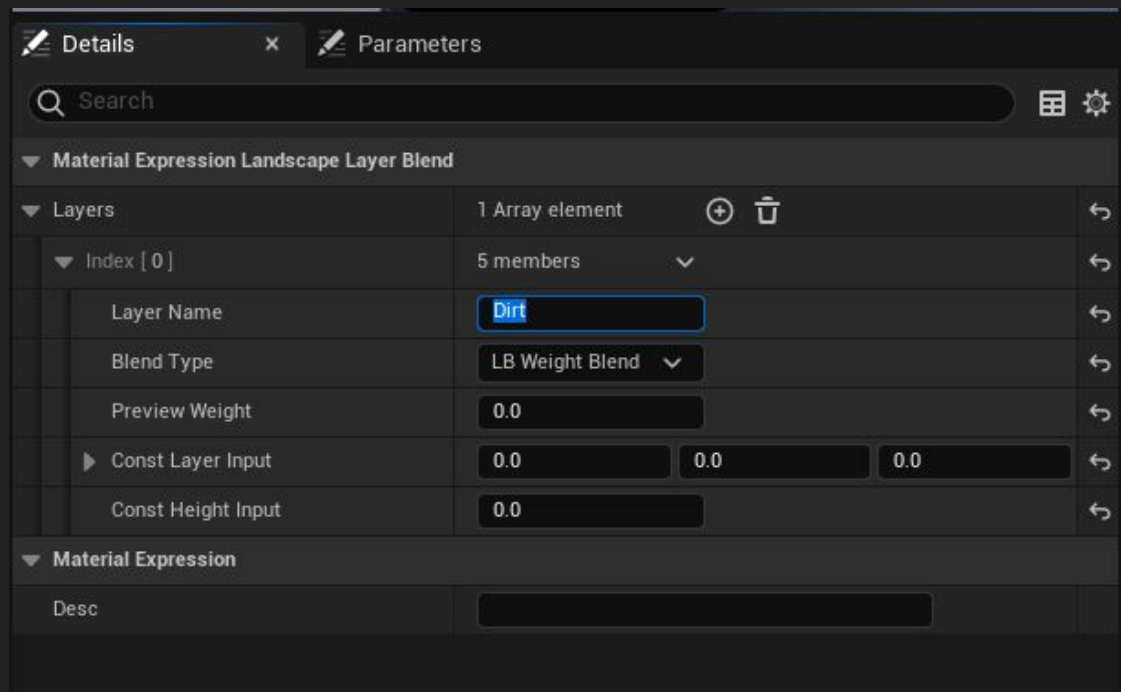


Ce bloc nous permettra de définir nos différentes options de peinture de paysage

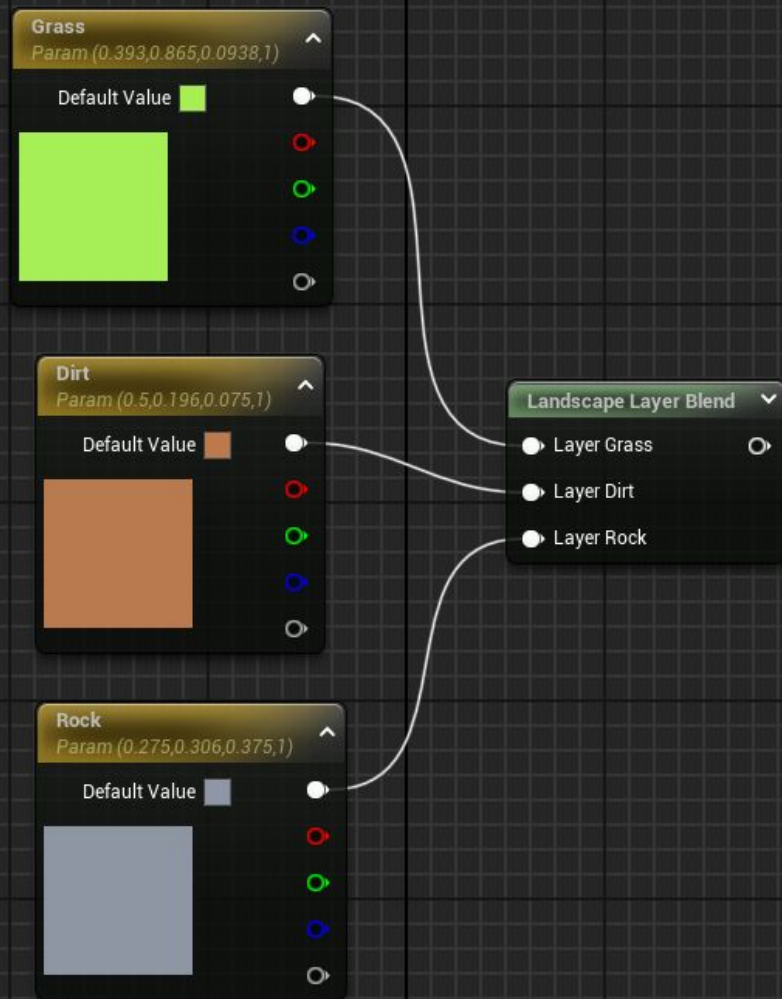
En sélectionnant “Landscape Layer Blend”, ajoutez des “Layers”



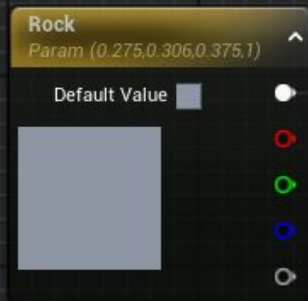
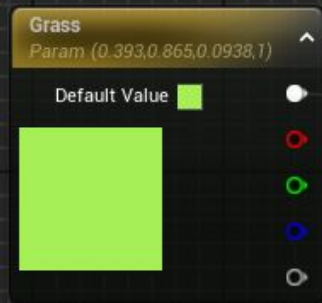
Pour chacune de vos couleurs, ajoutez une “Layer” avec le nom correspondant



Reliez vos couleurs
à vos “Layers”

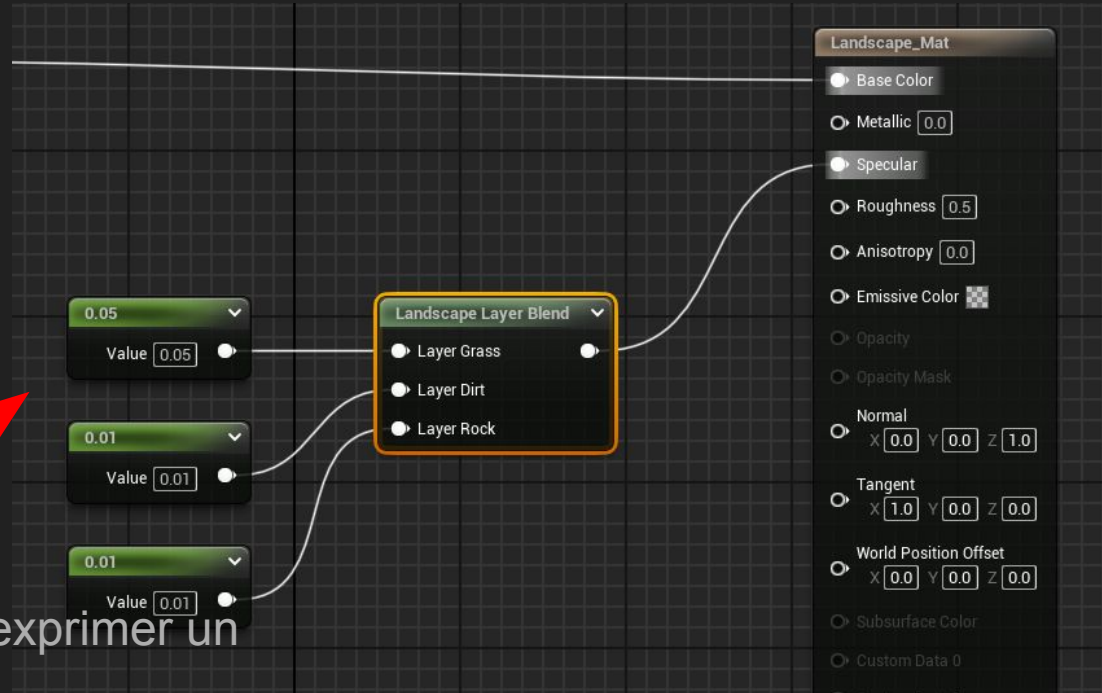


Reliez la sortie des 'Layers' à la
couleur de base du matériel



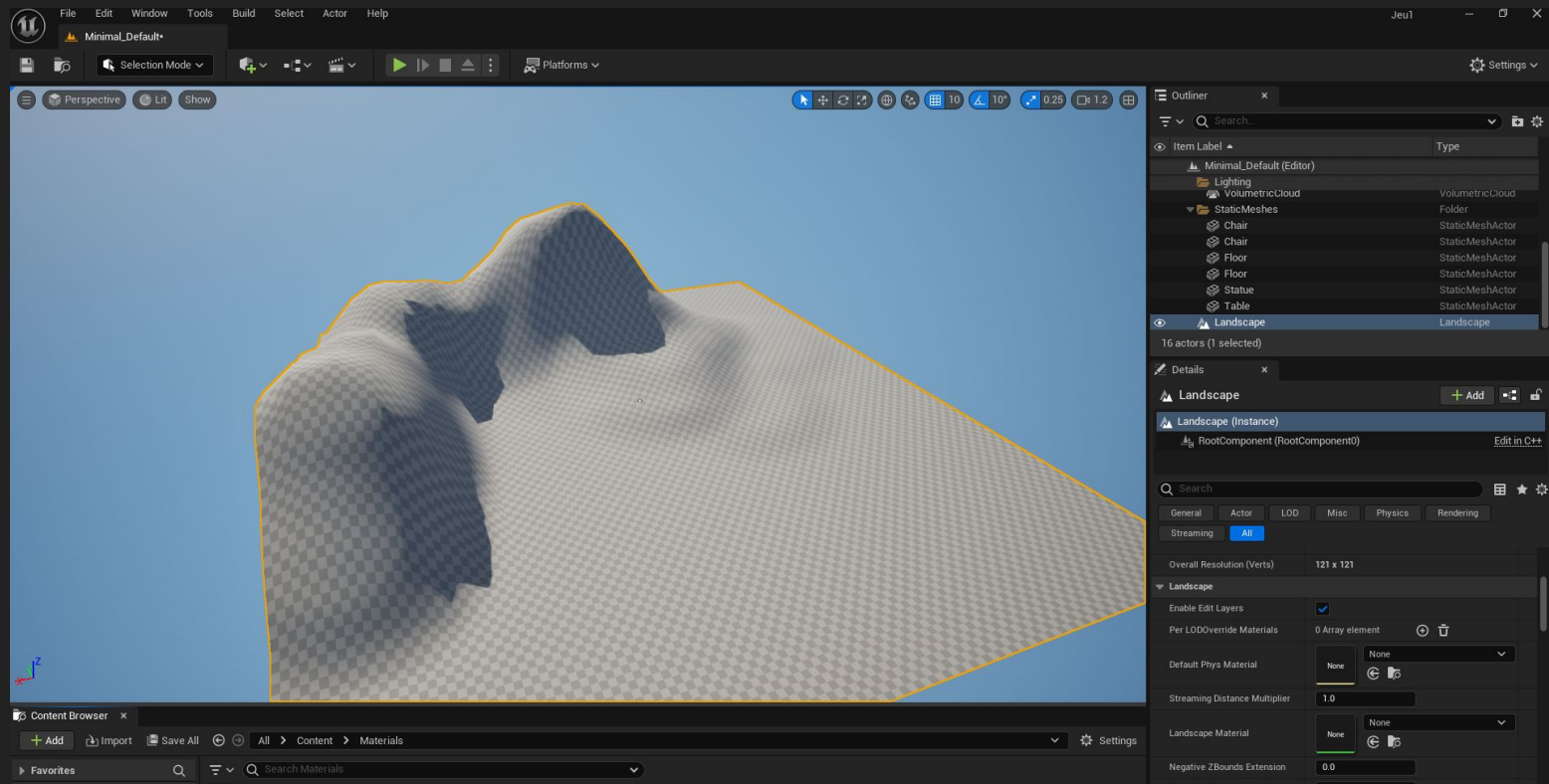
Vous pouvez maintenant ajouter des paramètres avec “Landscape Layer Blend”

Exemple: Réduire les reflets en réduisant le paramètre spéculaire



Blocs “Constant”, permet d’exprimer un
chiffre constant

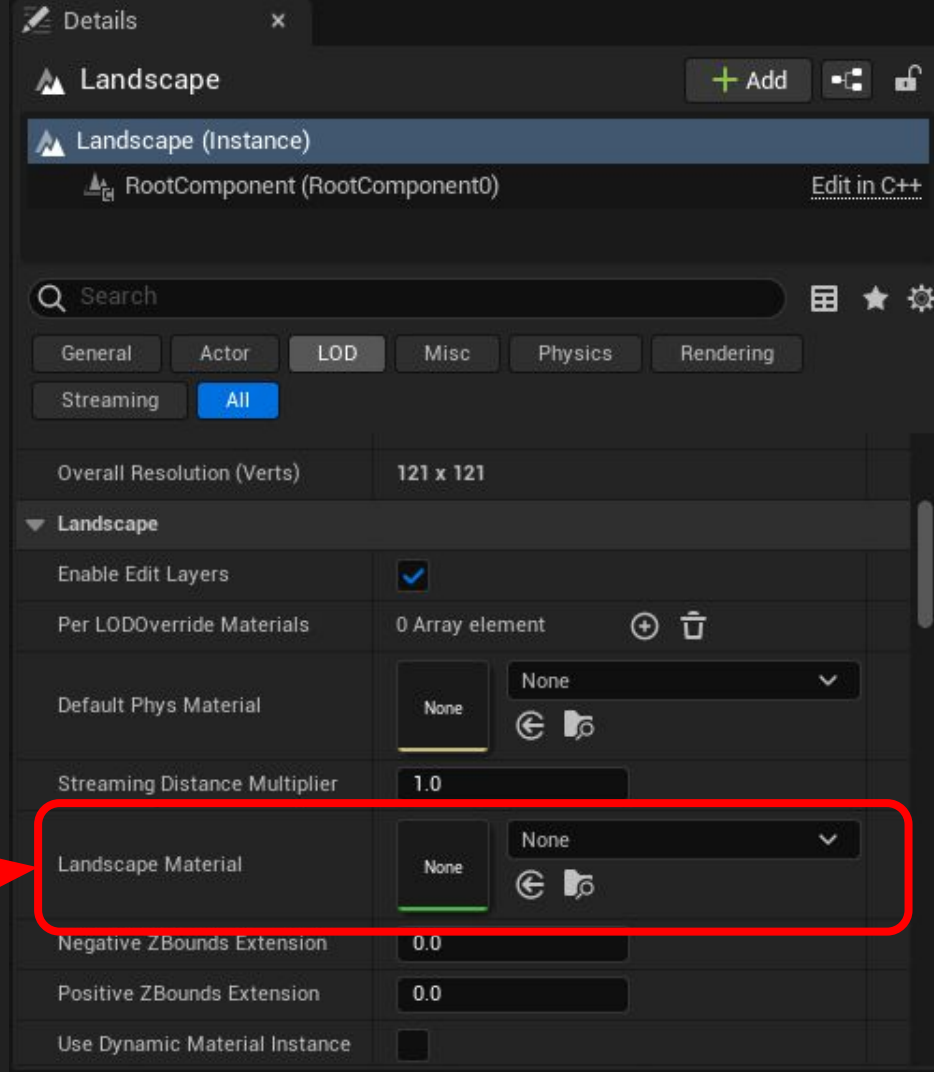
Retournez sur l'éditeur en mode sélection



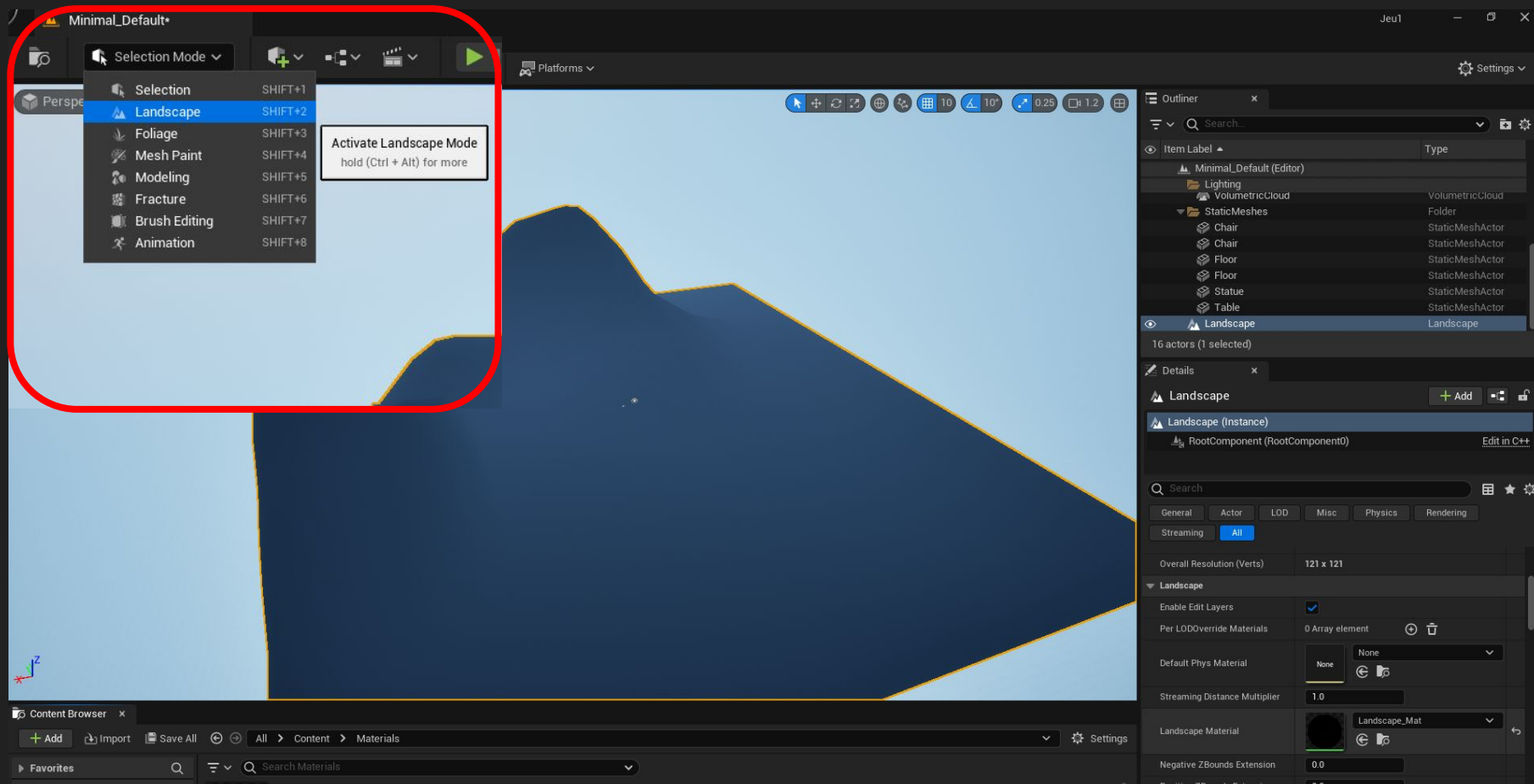
Dans le panneau de détails

S'assurer que votre matériel
est bel et bien utilisé sur votre
paysage

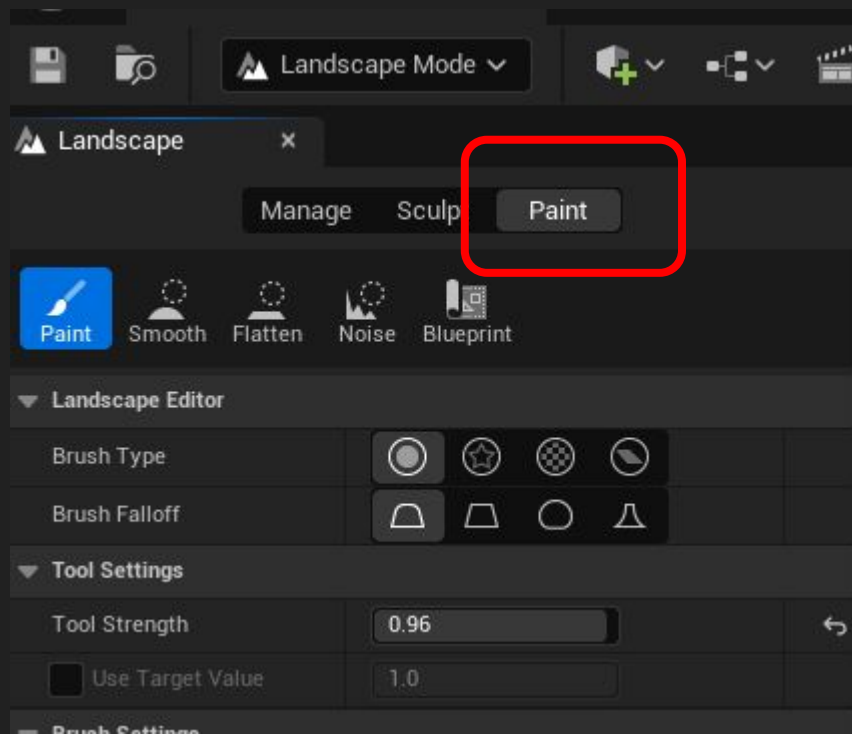
Changer pour votre matériel



Allez sur le mode paysage



Puis allez sur le sous-mode `Paint`



Dans le mode peinture de paysage,
vous allez voir vos 'Layers'

Avant d'utiliser une layer, il faut créer son profil,

Appuyez sur le '+' et faire 'Weighted Layer Blend'

