

Fracture Tool - Διαδικασία με βήματα

1. **File** → **New Level** → πχ **Morning Lighting**
2. Αν κάνουμε **Δεξί κλικ** → **Play from here** το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να περπατήσουμε. Πάμε να το κάνουμε λίγο πιο σύνθετο αλλάζοντας το **Game Mode**.
3. Από το μενού **View** → **World Properties** → **Game Type** → **Game Type for PIE** → **utgame**. Δοκιμάζουμε πάλι **Play from Here**.
4. Πάμε να δημιουργήσουμε ένα τοίχο. **Content Browser** → **Building** και τον 1^ο τοίχο που βλέπω τον εισάγω. Αν παίξουμε και πυροβολήσουμε τον τοίχο δεν γίνεται τίποτα. Δε σπάει. Πάμε να το φτιάξουμε.
5. **Content Browser** → **2πλο κλικ** στο τοίχο που εισήγαμε προηγουμένως και ανοίγει ένα παράθυρο ιδιοτήτων. Από το μενού **Tool** → **Fracture Tool** και ανοίγει κι άλλο παράθυρο. Στο **Num Chunks** καθορίζω τον αριθμό κομματιών που θα σπάει. Πατάω **Generate**. Βλέπουμε τα κομμάτια. Μπορώ να αλλάξω τις τιμές στο **Chunk Shape (Plane Bias → Generate)** και αλλάζει το σπάσιμο του τοίχου. Επίσης μπορώ να κάνω **Randomize**.
6. Θέλουμε να μην σπάει όλος ο τοίχος αλλά το κάτω κομμάτι να μένει σταθερό. Πατάω το **Select Bottom** και ξετικάρω το **Destroyable** και επιλέγω το **Support Chunk**. Στο **Invert Selection** αφήνω μόνο το **Destroyable** για τα υπόλοιπα κομμάτια.
7. Πατάω κάτω **Slice** και βάζω στο πεδίο **Name: FWall**. Το αντικείμενο μας προστέθηκε στο **Content Browser** με το όνομα που του δώσαμε. Το εισάγουμε και τώρα αν παίξουμε βλέπουμε ότι ο τοίχος δεν φαίνεται. Πάω πάλι στο αντικείμενο στο **Content Browser** και κάνω πάνω του **Δεξί κλικ** → **Save** → **Yes**. Τώρα αν κάνω **Play from here** ο τοίχος φαίνεται και σπάει επίσης.
8. Υπάρχει πρόβλημα όμως όταν σπάει ο τοίχος. Φαίνεται το μπλε **Material**. Πάμε πάλι **Content Browser** → **2πλο κλικ** στο τοίχο και στις ιδιότητες του τοίχου λίγο πιο κάτω από το **Fragment Destroy Effects** είναι το **LODInfo (Level of Detail)**. Μας έχει 2 info, το 0 που έχει μέσα το ίδιο το υλικό τοίχου και το 1 που έχει none. Με την ίδια διαδικασία με πριν βάζω όποιο υλικό εγώ θέλω. Λογικό όμως είναι να βάλουμε το ίδιο το υλικό. Άρα κάνουμε copy από το 0 το υλικό, paste στο 1. Ξανατρέχουμε και σπάμε τον τοίχο να δούμε.