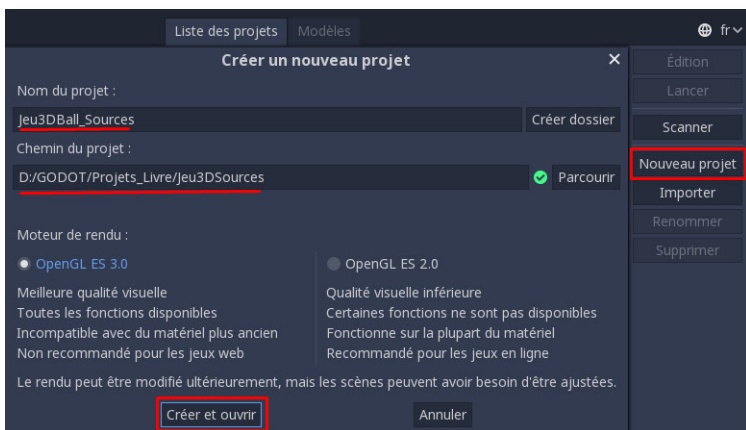


20

Mise en place du projet Godot

Maintenant que nous avons la modélisation du premier niveau, nous allons l'intégrer au projet Godot. Commencez par créer un nouveau projet. Donnez-lui un nom, placez-vous dans un dossier vide puis cliquez sur CRÉER ET OUVRIR pour l'éditer.

Figure 20.1 : Création du projet Godot



Vous vous retrouvez sur une scène vide. Dans le système de fichiers, créez quatre dossiers afin d'organiser votre projet.

Figure 20.2 : Création des dossiers

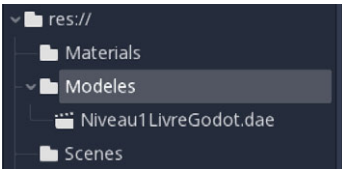


Comme notre jeu sera basique, nous n'aurons pas besoin de plus de dossiers.

20.1. Importation de la modélisation

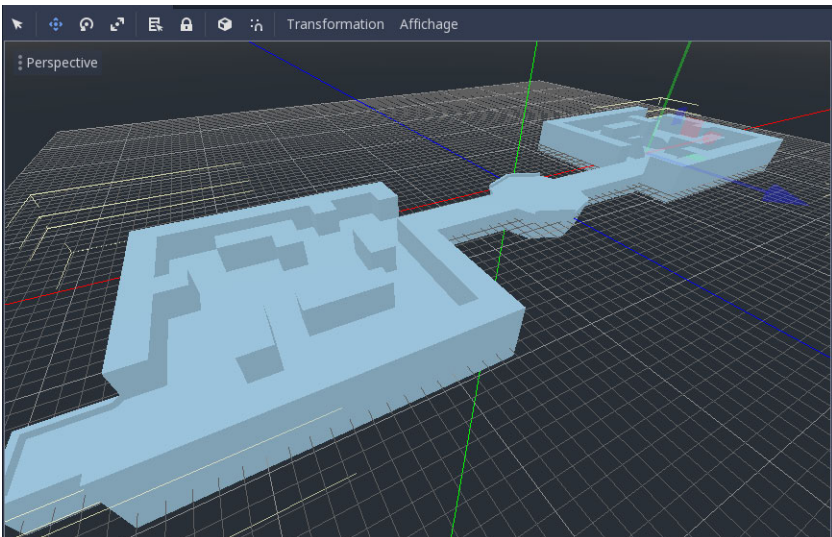
Vous avez maintenant un dossier `Modeles` qui contiendra les modèles 3D de votre jeu. Glissez/déposez la modélisation du niveau 1 de votre jeu dans ce dossier pour l'ajouter au projet Godot. Mon modèle 3D porte le nom de `Niveau1LivreGodot.dae`, vous retrouverez ce modèle dans les sources livrées avec ce livre mais privilégiez votre modélisation plutôt que la mienne.

Figure 20.3 : *Import du modèle*



Double-cliquez sur ce modèle pour l'ouvrir. Godot vous demandera comment vous souhaitez l'ouvrir, choisissez **NOUVEAU HÉRITÉ**. Cela aura pour effet de créer une scène à partir de votre modèle 3D.

Figure 20.4 : *Notre modélisation sous Godot*



20.2. Coloration du niveau

Nous allons maintenant ajouter un peu de couleur à notre modélisation. La création de couleur (Material) peut se faire sous Blender directement ou sous un logiciel comme Photoshop ou encore, comme nous allons le faire, directement sous Godot. Mon conseil est de passer par Blender et Photoshop lorsque vous créez des textures complexes et de passer par Godot lorsqu'il s'agit d'une couleur unique.

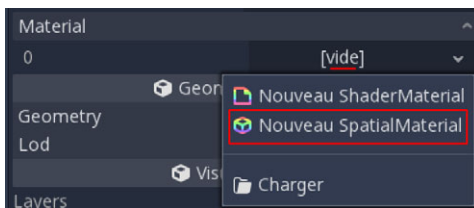
Cliquez sur le sol. Des informations apparaîtront dans l'inspecteur. Ici, dépliez le sous-menu MATERIAL qui permet d'accéder aux propriétés de couleurs.

Figure 20.5 : Accès au Material



Cliquez ensuite sur VIDE afin de pouvoir créer un NOUVEAU SPATIALMATERIAL.

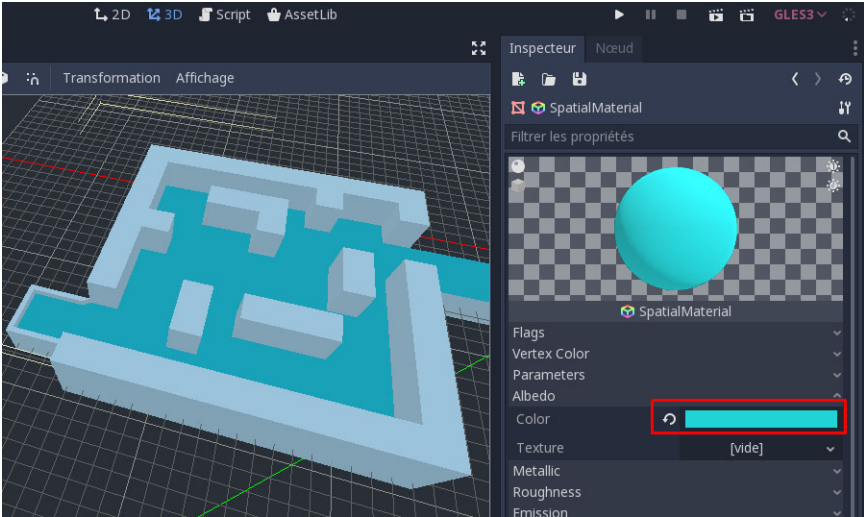
Figure 20.6 : Création d'un SpatialMaterial



Lorsqu'il est créé, ce Material affiche une sphère blanche qui représente la couleur actuelle de votre objet. Cliquez dessus pour afficher les propriétés du Material. Parmi ces

propriétés, vous trouverez l'ALBEDO qui correspond à la couleur de votre objet. Modifiez la couleur pour colorer le sol comme bon vous semble.

Figure 20.7 : Colorisation du sol



Pour ma part, le sol sera teinté en bleu clair. N'hésitez pas à jouer avec les autres paramètres offerts par ce Material. Vous pouvez donner à votre objet un aspect métallique (Metallic), brillant (Specular), lisse ou rugueux (Roughness), etc.

Figure 20.8 : Quelques paramètres supplémentaires

