

2

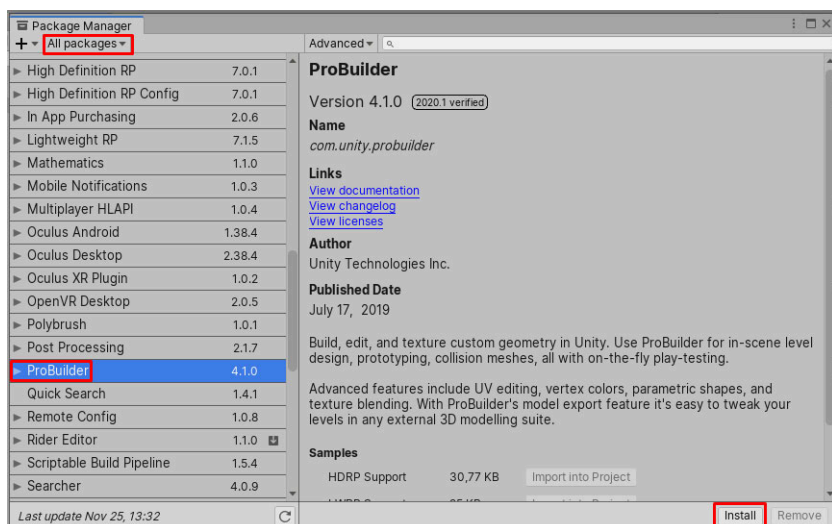
Découverte de ProBuilder

À l'origine, Unity ne permettait pas de faire de la modélisation 3D ; vous ne pouviez que positionner des modèles importés pour concevoir vos niveaux et la modélisation devait se faire sous un logiciel dédié de type Blender. Si je parle au passé c'est qu'aujourd'hui il existe une solution pour modéliser directement dans Unity : **ProBuilder**. L'outil a été développé de manière indépendante il y a quelques années et il a rencontré un tel succès que Unity Technologies l'a racheté et intégré de façon officielle au moteur de jeu.

2.1. Installation et présentation de ProBuilder

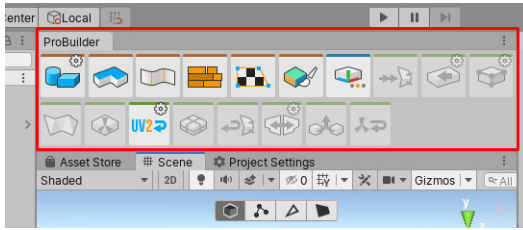
ProBuilder n'est pas directement utilisable dans un projet Unity. Vous devez au préalable l'installer en passant par le Package Manager. Cliquez donc sur le menu WINDOW/PACKAGE MANAGER pour ouvrir celui-ci. Vérifiez bien que vous affichez tous les packages (ALL PACKAGES) et sélectionnez ProBuilder. Cliquez ensuite sur le bouton INSTALL.

Figure 2.1 : Installation de ProBuilder



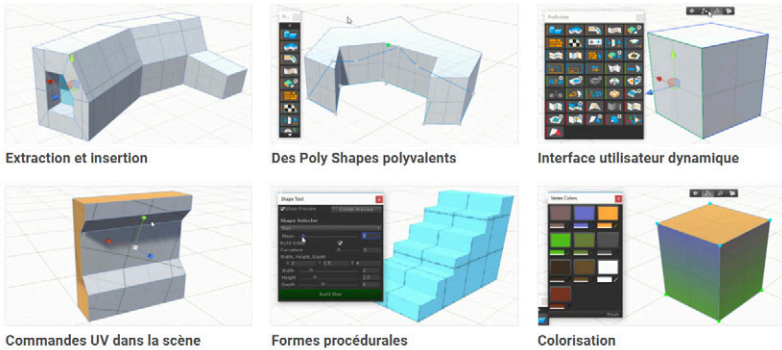
Après quelques secondes, ProBuilder sera installé. Pour vérifier, cliquez sur le menu TOOLS/PROBUILDER/PROBUILDER WINDOW : la fenêtre principale de ProBuilder doit s'ouvrir. Vous pouvez l'ancrer où vous voulez. Par défaut, vous êtes en mode Icône. Vous pouvez basculer en mode Texte (ou inversement) en cliquant droit sur l'onglet ProBuilder puis en sélectionnant l'entrée correspondante dans le menu contextuel. Pour que mes captures d'écran soient bien lisibles, je resterai dans ce livre en mode Icône, qui est d'ailleurs le mode que j'utilise de façon générale.

Figure 2.2 : Fenêtre principale de ProBuilder



ProBuilder est prêt, vous pouvez maintenant l'utiliser pour concevoir vos niveaux 3D. Vous pouvez créer des formes, les modifier, les découper, les déformer, les colorer... Voici quelques possibilités offertes par cet outil :

Figure 2.3 : Fonctionnalités de ProBuilder



Grâce à cela, nous serons en mesure de créer un niveau 3D complet pour notre FPS. Pour vous faire une idée de ce qu'il est possible de faire en matière de level design, je vous invite à regarder sur YouTube des vidéos du jeu Superhot VR dont les niveaux ont