

16

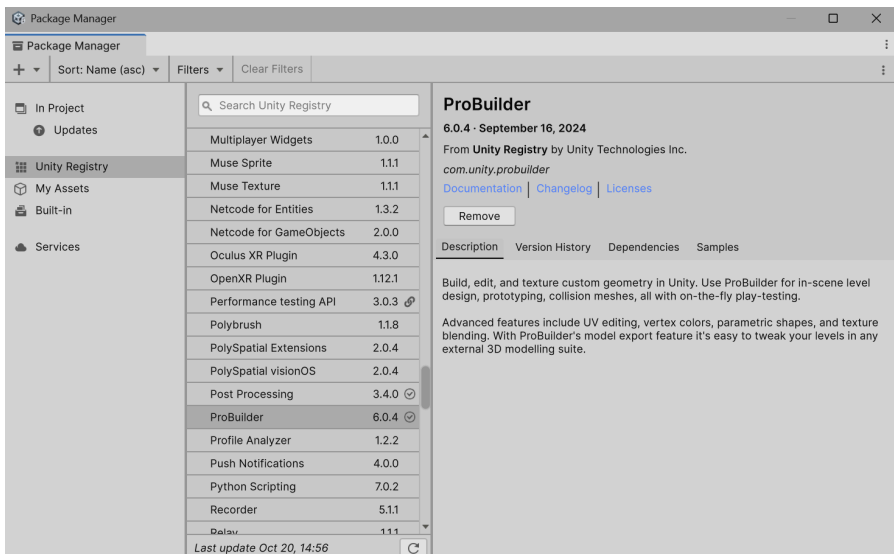
Découverte de ProBuilder

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.

16.1. Installation et présentation de ProBuilder

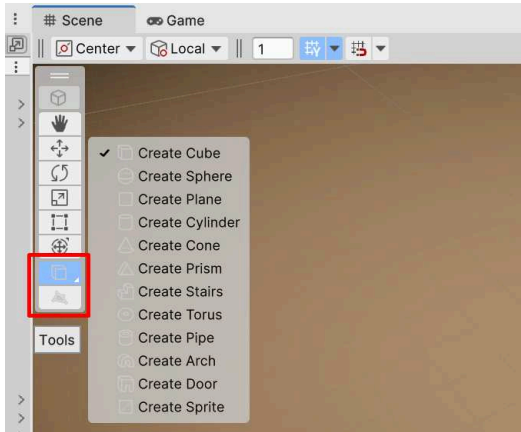
ProBuilder n'est pas directement utilisable dans un projet Unity. Vous devez au préalable l'installer en passant par le **Package Manager**. Cliquez donc sur le menu WINDOW > PACKAGE MANAGER pour ouvrir celui-ci, et dans la rubrique UNITY REGISTRY, recherchez ProBuilder et sélectionnez-le. Cliquez ensuite sur le bouton INSTALL.

Figure 16.1 : Installation de ProBuilder



Après quelques secondes, ProBuilder est installé. Pour vérifier, cliquez sur le menu **TOOLS > PROBUILDER** : vous devriez voir plusieurs sous-menus. De plus, la boîte à outils de Unity a été modifiée. Vous avez désormais accès aux formes 3D de ProBuilder. Si vous maintenez le clic gauche enfoncé, vous pourrez sélectionner différentes formes.

Figure 16.2 : Formes 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... Grâce à cela, nous allons pouvoir 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 été entièrement réalisés via ProBuilder. Ce jeu est l'un des plus populaires dans le monde de la réalité virtuelle.