## Cet extrait provient du livre Créez des jeux de A à Z avec Unity (version 6) écrit par Anthony Cardinale - © 2025 Éditions D-BookeR

## **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 <u>Package Manager</u>. Cliquez donc sur le menu WINDOW > PA-CKAGE MANAGER pour ouvrir celui-ci, et dans la rubrique UNITY REGISTRY, recherchez Pro-Builder et sélectionnez-le. Cliquez ensuite sur le bouton INSTALL.

Package Manager			— <b>D</b> X
Package Manager			
+ - Sort: Name (asc) -	Filters - Clear Filters		i
<ul> <li>In Project</li> <li>Updates</li> </ul>	Q Search Unity Registry Multiplayer Widgets	1.0.0	ProBuilder 6.0.4 - September 16, 2024 From Unity Registry, by Unity Technologies Inc.
III Unity Registry	Muse Sprite	1.1.1	com.unity.probuilder
💮 My Assets	Muse Texture	1.1.1	Documentation Changelog Licenses
🖨 Built-in	Netcode for Entities	1.3.2	Remove
	Netcode for GameObjects	2.0.0	
Services	Oculus XR Plugin	4.3.0	Description         Version History         Dependencies         Samples           Build, edit, and texture custom geometry in Unity. Use ProBuilder for in-scene level design, prototyping, collision meshes, all with on-the-fly play-testing.
	OpenXR Plugin	1.12.1	
	Performance testing API	3.0.3 🔗	
	Polybrush	1.1.8	Advanced features include UV editing, vertex colors, parametric shapes, and texture blonding. With ProPuilder's model expert feature it's eacy to tweek your levels in any
	PolySpatial Extensions	2.0.4	external 3D modelling suite.
	PolySpatial visionOS	2.0.4	
	Post Processing	3.4.0 🕑	
	ProBuilder	6.0.4 🕑	
	Profile Analyzer	1.2.2	
	Push Notifications	4.0.0	
	Python Scripting	7.0.2	
	Recorder	5.1.1	
	Delaw	111 -	
	Last update Oct 20, 14:56	C	

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 populaire dans le monde de la réalité virtuelle.