## page 214

## **18** Décoration du niveau et détails

Pour l'instant, notre niveau est très basique et nous n'y trouvons que les formes principales. Pour que notre jeu soit plus pro et plus attractif visuellement, nous allons ajouter de la décoration, notamment des plantes, de l'herbe, des arbres et des roches.

## 18.1. De l'herbe

L'herbe est le premier type de végétation que nous allons ajouter à notre niveau. Elle remplira le décor et rendra la scène plus réaliste.

Ajouter de l'herbe implique d'ajouter de nombreux modèles 3D (un modèle 3D par brin d'herbe) et donc un surcroît de calcul pour la carte graphique. C'est pourquoi dans les jeux vidéo, l'herbe est créée en low poly comme nous l'avons vu à la Section 15.1, Modélisation de l'herbe. Nous utiliserons ici l'herbe que nous avons modélisée nousmêmes.



Figure 18.1 : Ajout de brins d'herbe

Comme vous pouvez le constater sur la Figure 18.2, notre herbe rend plutôt bien dans le niveau.



Figure 18.2 : Nos brins d'herbe Blender dans notre jeu Unity

Pensez à choisir le mode CUTOUT du shader pour que la texture soit transparente. Ce mode permet de n'afficher que la texture des brins d'herbe et de rendre transparent le reste de la texture.

Figure 18.3 : Mode Cutout



En plus de nos propres brins d'herbe, nous pouvons utiliser l'outil VEGETATION PAINTER livré avec le 3D Game Kit. Cet outil permet de peindre de l'herbe sur le terrain grâce à un système très intuitif. Dans la hiérarchie, sous la rubrique TOOLS, localisez le prefab VegetationPainter et cliquez sur la flèche pour afficher les éléments enfants.

Figure 18.4 : Utilisation du Vegetation Painter



Cliquez sur GroundCover, survolez le terrain avec la souris et cliquez chaque fois que vous voulez ajouter des brins d'herbe.

Figure 18.5 : Ajout de plus d'herbe



L'avantage de passer par cet outil est que le modèle 3D de l'herbe est parfaitement intégré au design. De plus, l'outil est très intuitif et très simple d'utilisation, il permet d'aller très vite dans l'ajout de détails. Enfin, l'herbe est animée ! Le vent agit automatiquement sur les brins d'herbe.

Ajoutez de l'herbe un peu partout où vous le souhaitez dans votre niveau : sur le sol, dans les coins, sur la falaise, sur les plateformes, etc.

Figure 18.6 : Positionnement des brins d'herbe