

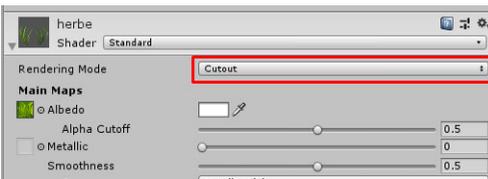


Figure 18.2 : Nos brins d'herbe Blender dans notre jeu Unity



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



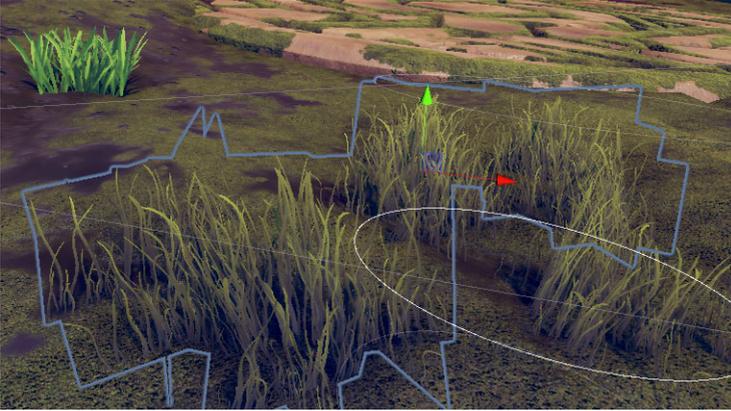
En plus de nos propres brins d'herbe, nous pouvons utiliser l'outil VEGETATION PAINTER [livré avec le 3D Game Kit](#). Cet outil permet de peindre de l'herbe sur le terrain grâce à un système très intuitif. Dans la hiérarchie, sous la rubrique TOOLS, localisez le prefab VegetationPainter et cliquez sur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

