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/PA-CKAGE MANAGER pour ouvrir celui-ci. Vérifiez bien que vous affichez tous les packages (ALL PACKAGES) et sélectionnez ProBuilder. Cliquez ensuite sur le bouton INSTALL.

Package Manager		: 🗆 ×
+ ▼ All packages ▼		Advanced + Q
High Definition RP	7.0.1	ProBuilder
High Definition RP Config	7.0.1	Version 410 (20201 verified)
In App Purchasing	2.0.6	Name
▶ Lightweight RP	7.1.5	com.unity.probuilder
 Mathematics 	1.1.0	Linke
 Mobile Notifications 	1.0.3	View documentation
 Multiplayer HLAPI 	1.0.4	View changelog
 Oculus Android 	1.38.4	Author
 Oculus Desktop 	2.38.4	Unity Technologies Inc.
 Oculus XR Plugin 	1.0.2	Published Date
 OpenVR Desktop 	2.0.5	July 17 2019
 Polybrush 	1.0.1	
Post Processing	2.1.7	Build, edit, and texture custom geometry in Unity. Use ProBuilder for in-scene level
► ProBuilder	4.1.0	design, prototyping, consider meshes, an with on the hypitaly testing.
Quick Search	1.4.1	Advanced features include UV editing, vertex colors, parametric shapes, and
 Remote Config 	1.0.8	levels in any external 3D modelling suite.
 Rider Editor 	1.1.0 🗳	0
 Scriptable Build Pipeline 	1.5.4	Samples
 Searcher 	4.0.9	HURP Support 30,77 KB import into Project
Last update Nov 25, 13:32	C	Install Remove

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 lcône. 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 lcône, 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 :





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