



TUTORIEL UNITY

CRÉATION D'UN TERRAIN

HILEL H.

2

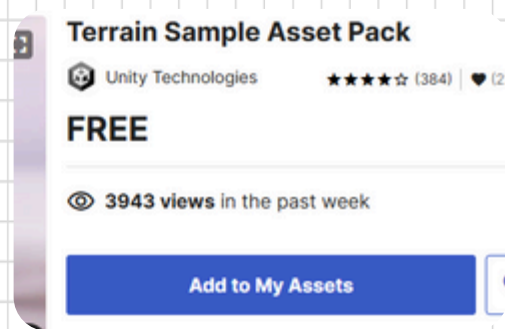
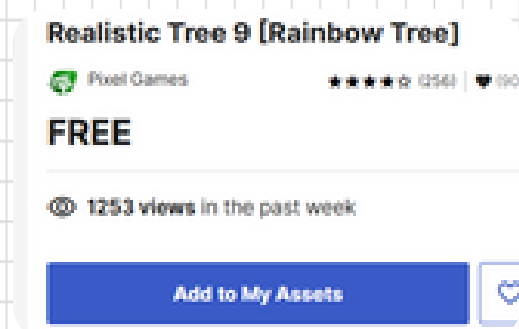
Pas besoin d'avoir suivi le premier tuto pour faire celui-ci, mais si tu veux avoir un personnage prêt à marcher sur ton terrain, c'est **préférable**.

ÉTAPE 1

IMPORTER DES ASSETS

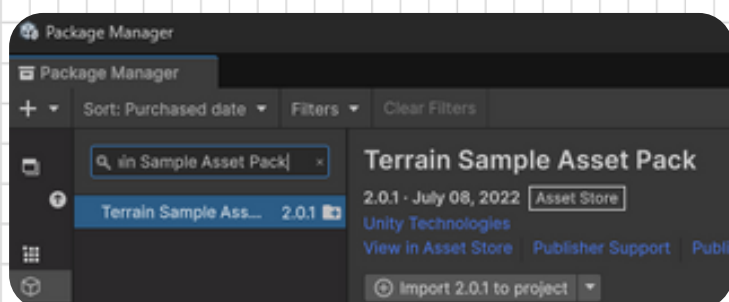
Direction le Unity Asset Store. On va récupérer deux packs gratuits :

- Realistic Tree 9 [Rainbow Tree]
- Terrain Sample Asset Pack



Une fois trouvés, ajoute-les à ton compte et procède comme pour les assets précédents :

Asset Store > My Assets > Download > Import to project > Import



L'import peut prendre quelques minutes, car l'un de ces packs est assez lourd.

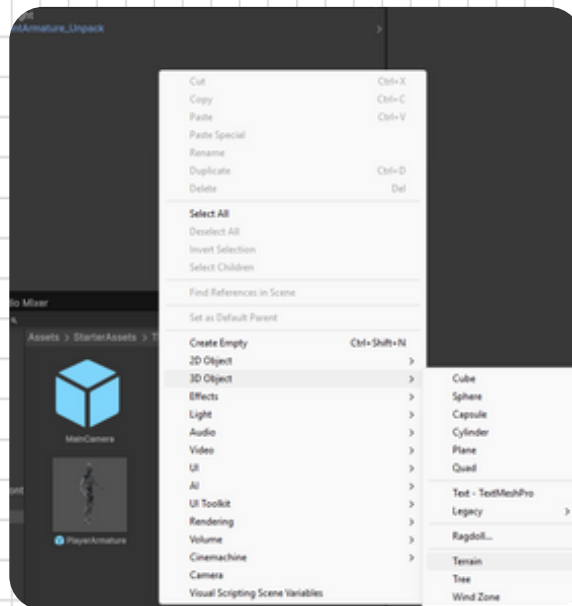
Une fois importés, tu verras **deux nouveaux dossiers** apparaître dans ton projet Unity.

► TerrainSampleAssets
► Tree9

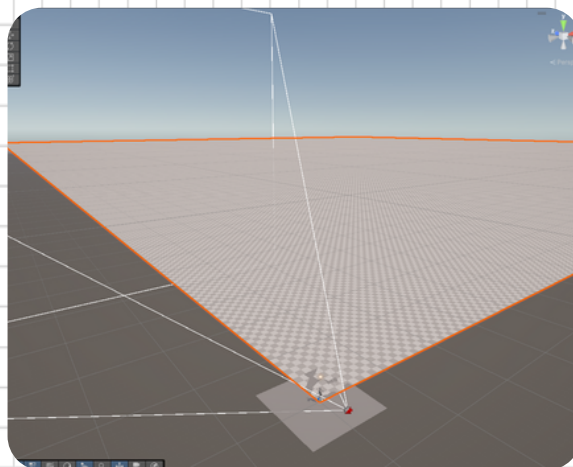
ÉTAPE 2

CRÉER UN TERRAIN

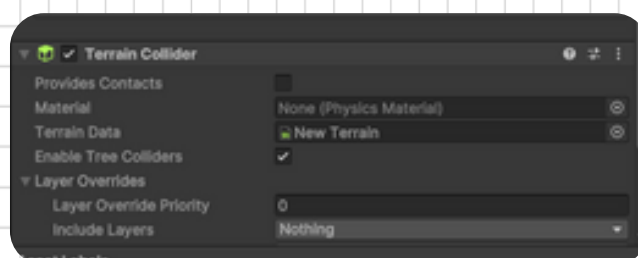
Dans la Hiérarchie : **Clic droit** > **3D Object** > **Terrain**



Tu devrais maintenant voir un **grand carré plat** dans ta scène.
S'il apparaît en violet ou bleu cyan, pas de panique : c'est normal au début, Unity charge simplement le matériau de base.



Dans l'Inspecteur, vérifie bien que le paramètre **Terrain Collider** existe.
Sans ça, ton personnage tomberait comme expliqué dans le tuto précédent !

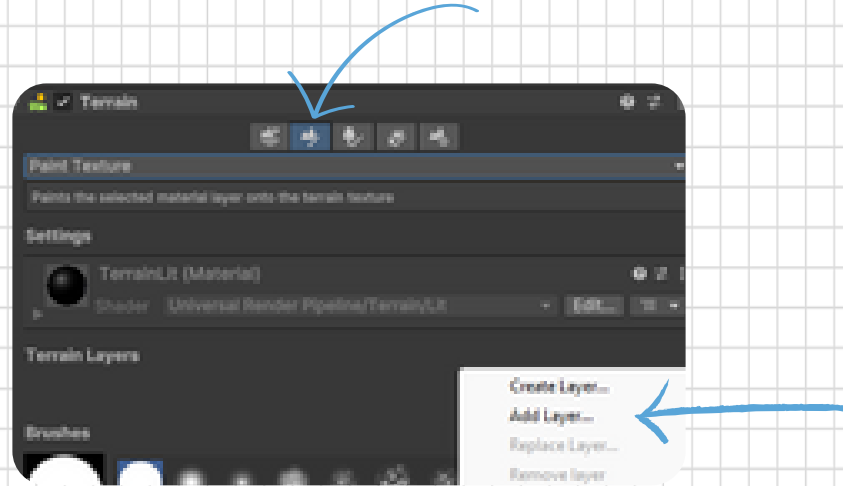


ÉTAPE 3

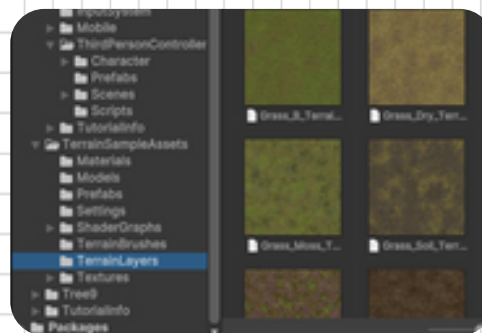
PEINDRE LE TERRAIN

Maintenant que tout est prêt, passons à la **peinture** du terrain :

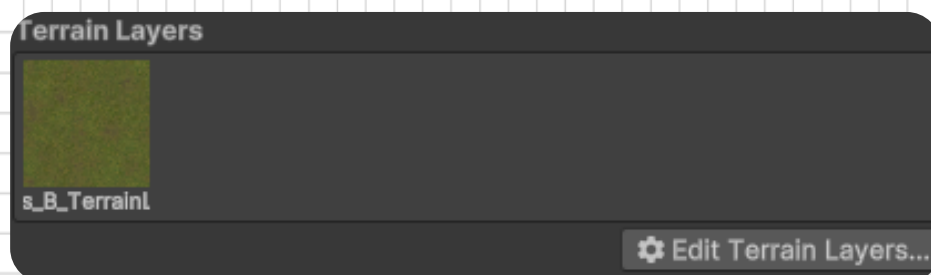
- Dans l'Inspecteur, clique sur l'icône surlignée en **bleu** sur l'image



- Sélectionne "**Edit Terrain Layers**" > **Add Layer**
- Choisis une texture dans le dossier Terrain Layers de tes assets (herbe, sable, pierre, etc.).



Une fois la texture ajoutée, elle colore automatiquement la surface du terrain, mais tu peux en superposer d'autres !



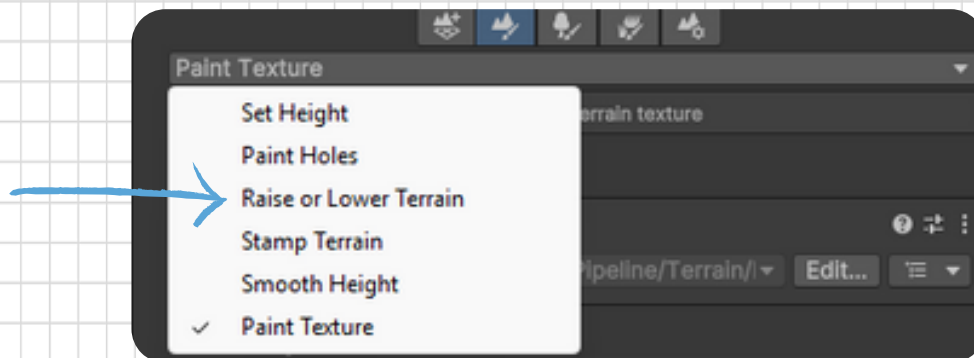
Layers: Elles permettent d'ajouter des **couches** à la scène pour organiser, filtrer ou appliquer des effets à certains objets sans affecter les autres.

ÉTAPE 4

AJOUTER DU RELIEF AU TERRAIN

TOUJOURS DANS LE MÊME MENU SUR L'INSPECTOR:

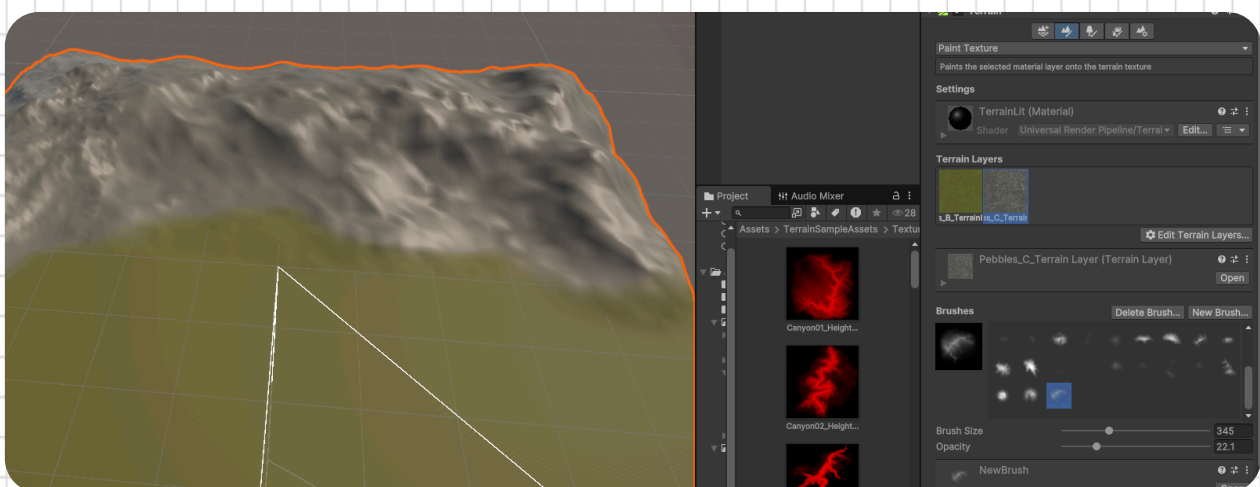
- Clique sur "**Paint Texture**", puis choisis "**Raise or Lower Terrain**" dans la liste déroulante.
- Sélectionne un pinceau (**brush**) pour dessiner des collines ou des montagnes.



TU PEUX :

- Utiliser un des pinceaux **déjà fournis** par Unity
- Ou ajouter un nouveau pinceau via "**New Brush**" > puis en chercher dans les 2 nouveaux dossiers d'assets
- Choisir la taille du pinceau "**Brush Size**" et "**opacity**" pour plus de naturel

Ensuite, clique où tu veux sur le terrain pour le modeler selon la forme du brush choisi.



Bonus Dans un mini-tuto à part, je te montrerai comment :

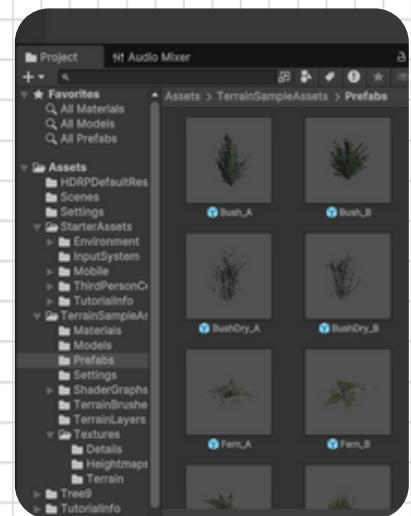
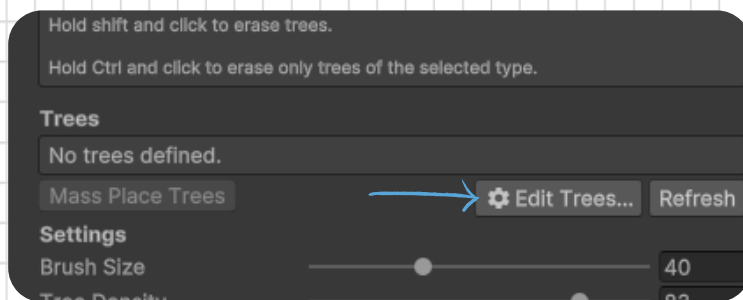
- Ajouter un matériel **skybox** pour le ciel
- **Mettre de l'eau** autour du terrain (idéal pour éviter un vide infini)

ÉTAPE 5

AJOUTER DES ARBRES

La peinture, c'est bien. Mais **la nature**, c'est encore mieux !

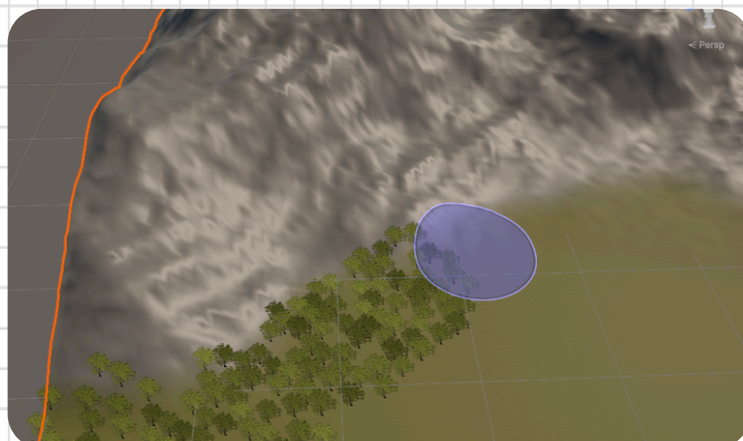
- Clique sur l'onglet "**Paint Trees**" (icône surlignée sur l'image).
- Tu verras probablement "**No trees defined**" et c'est normal !
- Clique sur "**Edit Trees**" > **Add Tree** et choisis un **prefab** d'arbre dans les packs importés (comme ceux du dossier **Tree9**, ou **terrain sample**).



AJUSTE ENSUITE :

- La taille du pinceau (**Brush Size**)
- La densité des arbres (**Tree Density**) selon ce que tu veux pour ta map

Tu peux maintenant **placer et déplacer les arbres** à ta guise, et voir ta scène prendre vie.



PENSE À SAUVEGARDER TA SCÈNE !

Avant de quitter Unity, n'oublie pas de **sauvegarder** ta scène pour conserver tout ton travail (**Ctrl + S**).



Et voilà ! Tu viens de créer un terrain texturé, modelé et peuplé dans Unity.

Ton personnage peut maintenant explorer une vraie map 3D avec du relief, des textures, et des éléments naturels.

On se retrouve très vite pour un nouveau chapitre.

MERCI D'AVOIR SUIVI CE 2ÈME TUTO!