



TUTORIEL UNITY

CRÉATION DE PERSONNAGE

HILEL H.

Tu veux créer un jeu en **3D** avec un **personnage jouable**, mais tu ne sais pas par où commencer ?

Ce tutoriel t'accompagne étape par étape pour mettre en place et contrôler un personnage en vue à la 3e personne dans **Unity**, même si tu débutes.

En **seulement 6 étapes**, tu auras une scène fonctionnelle et prête à être personnalisée !

ÉTAPE 1

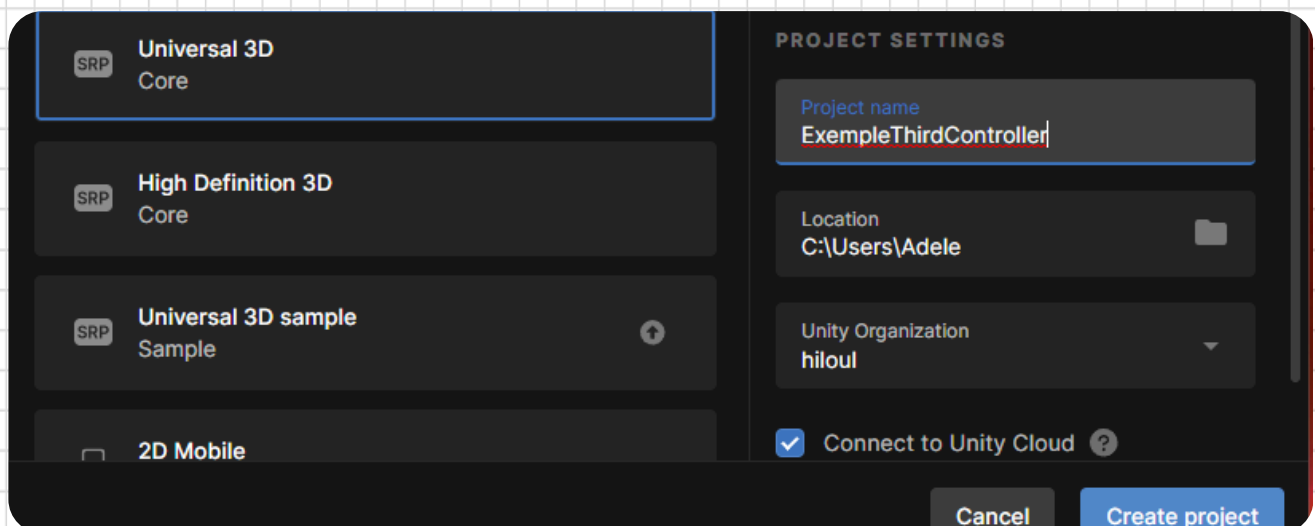
OUVRIR UNITY ET CRÉER LE PROJET

Ce tutoriel commence juste après l'installation d'**Unity**, mais je peux faire une partie dédiée à l'installation **si besoin** !

Ouvrez Unity Hub, puis cliquez sur "**Universal 3D**".

Donnez un **nom** à votre projet et cliquez sur "**Créer**".

Patientez pendant le chargement : Unity va générer les fichiers du projet, ce qui peut prendre un moment (environ 2 à 3 Go au total).



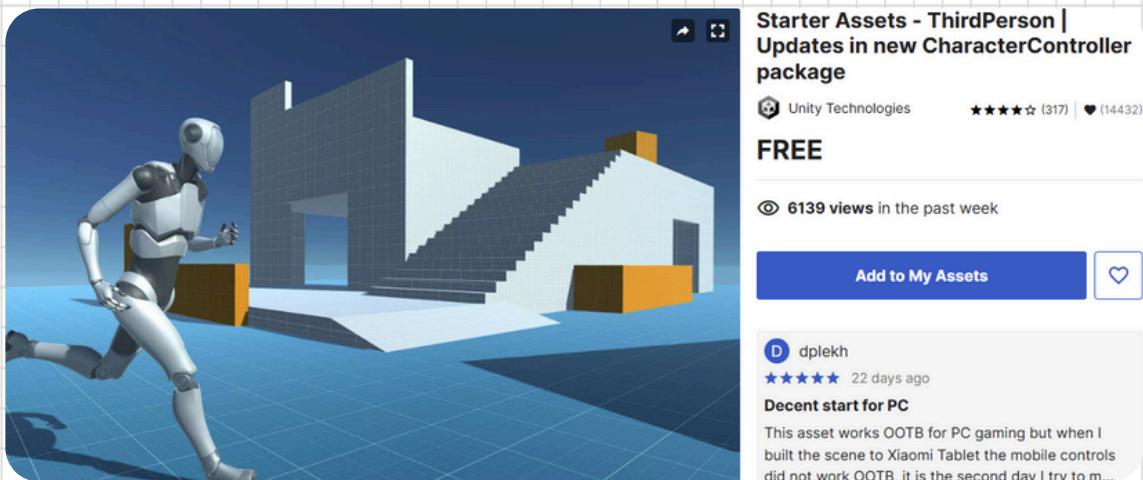
ÉTAPE 2

TÉLÉCHARGER LES ASSETS NÉCESSAIRES

Rendez-vous sur l'[Asset Store officiel](#)

Recherchez exactement : "**Starter Assets - Third Person Character Controller**"

Ce pack contient tout ce qu'il faut pour animer et contrôler un personnage en vue à la 3e personne. Il est parfait pour débiter rapidement !

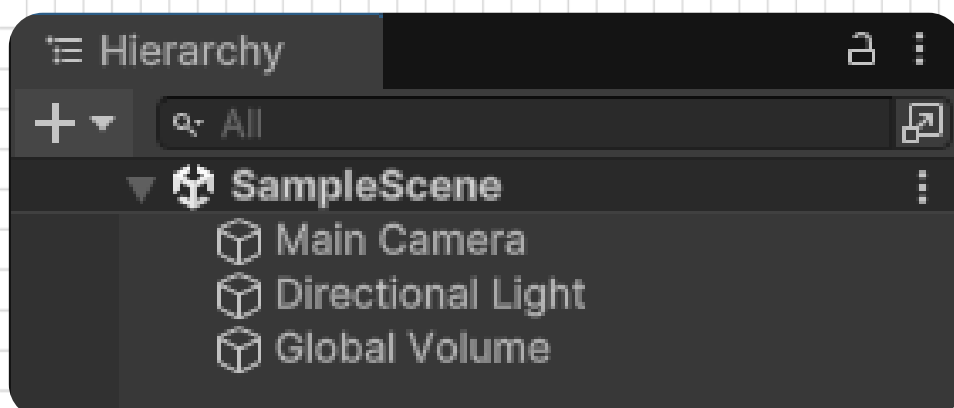


ÉTAPE 3

NETTOYER LA SCÈNE DE DÉPART

Dans la hiérarchie (à **droite**), supprimez les objets suivants :

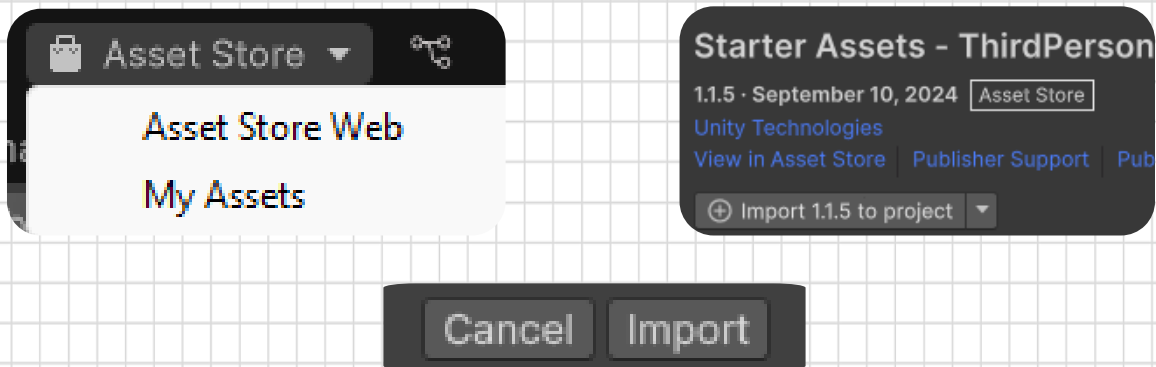
- Main Camera
- Global Volume



ÉTAPE 4

AJOUTER LE STARTER ASSETS

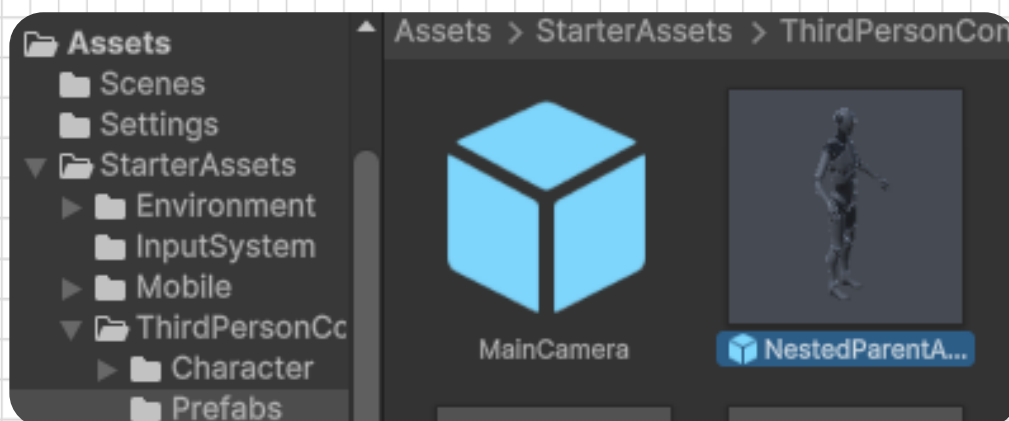
- En haut à gauche, cliquez sur "**Asset Store**", puis "**My Assets**".
- Recherchez "**Starter Assets - Third Person Controller**".
- Cliquez sur **Download**, puis sur **Import**.
- Une fenêtre s'ouvre : cliquez à nouveau sur **Import**. (Unity peut vous demander d'installer ou de mettre à jour certains packages, acceptez.)



ÉTAPE 5

AJOUTER LE PERSONNAGE À LA SCÈNE

- Dans l'arborescence du projet (en bas), allez dans : **StarterAssets** > **ThirdPersonController** > **Prefabs**
- Faites glisser le **Prefab** nommé "**NestedParent**" dans la hiérarchie, sous le **Directional Light**.



Prefab est un modèle réutilisable qui permet de regrouper plusieurs éléments (modèle 3D, scripts, animations, etc.) dans un seul objet. On peut ensuite l'instancier facilement dans une scène, autant de fois qu'on le souhaite.

ÉTAPE 6

ÉVITER LA CHUTE INFINIE

Si vous lancez la scène maintenant, votre personnage va tomber sans fin : il n'y a pas encore de **sol** sous ses pieds !

Voici comment en ajouter un :

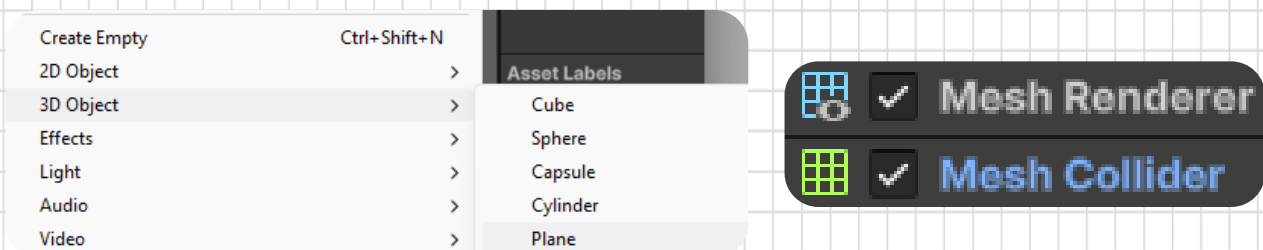
- Dans la hiérarchie, faites **clic droit** > **3D Object** > **Plane**.
- Une surface plane apparaît automatiquement sous le personnage.
- Vérifiez que le Plane possède bien un Box Collider (activé par défaut).

Collider: Permet de détecter les collisions. Sans ça, le personnage passe à travers les objets.

Vous pouvez maintenant **tester le jeu** : le perso devrait rester sur le sol.

ASTUCE POUR AGRANDIR LE SOL

- Soit vous l'étirez avec l'outil de mise à l'échelle (**raccourci R**)
- Soit vous le dupliquez (**Ctrl + D**) puis déplacez les copies sur la scène.



FÉLICITATIONS!

Tu viens tout juste de créer ta première scène **3D** jouable avec Unity !
C'est une **excellente base** pour explorer l'univers riche et plein de possibilités du développement de jeux vidéo.

Tu peux maintenant aller plus loin et personnaliser ton personnage, ajouter un décor, intégrer des animations...

Mais ça, c'est pour un **prochain tuto** si celui-ci t'a plu !

MERCI D'AVOIR SUIVI CE TUTO!