Excellent défi ! La **Vallée Flottante VR-ready** est un super exercice pour aborder la scène optimisée, surtout pour la réalité virtuelle. Voici un **plan d’action clair et progressif** que tu peux suivre :

**⚙️ ÉTAPE 1 : Créer l’île flottante**

**✅ Terrain :**

* **Ajoute un plane** (Shift + A > Mesh > Plane)
* **Subdivision** (10-20 fois selon ton niveau de détail)
* **Sculpture simple** :
  + Passe en mode Sculpt (Tab puis choisis Sculpt Mode)
  + Utilise Grab, Smooth, Clay Strips pour façonner une petite colline ou un relief intéressant.
  + Ou utilise un *Displacement Modifier* avec une *Texture Cloud* pour un terrain procédural rapide.

**Astuce :** Pense à ajouter un *Solidify Modifier* à la fin pour donner du volume sous l’île, et sculpte une forme en "rocher suspendu".

**🏠 ÉTAPE 2 : Bâtiment low-poly**

* Garde-le simple : cabane, tour, temple…
* Utilise des **formes basiques** (cube, cylindre, etc.), et extrude (E) pour ajouter des détails.
* **Pas besoin de trop de polygones** – l’optimisation est reine en VR !

**🌳 ÉTAPE 3 : Éléments de décor**

Ajoute quelques objets comme :

* **Arbres low-poly** (cône + cylindre, ou modèle stylisé)
* **Rochers** (icospheres déformées)
* **Fleurs ou champignons** stylisés (cylindre aplati + couleur vive)
* **Un petit chemin en dalles ?**

**🎨 ÉTAPE 4 : UV Unwrap + Textures**

**✅ UV-Unwrap :**

* Sélectionne un objet → Tab en mode Edit → U > Smart UV Project (rapide et efficace pour low-poly)

**✅ Textures simples :**

* Utilise des **textures unies ou low-res** (512x512 max)
* Tu peux aussi peindre en vertex colors pour rester super léger

**💡 ÉTAPE 5 : Bake l’éclairage (si possible)**

* Ajoute quelques **lampes (Sun ou Area)** pour simuler une lumière de jour
* Menu Render Properties > Bake :
  + Bake le **Diffuse + AO + Shadow** dans une image
  + Applique-la dans un shader simple (ou via le **Texture Atlas** si tu veux aller plus loin)

**Important :** vérifie que tes UVs ne se chevauchent pas avant de baker.

**🗂️ ÉTAPE 6 : Organisation**

* **Crée des collections** claires :
  + Île
  + Bâtiment
  + Décor
  + Lumières
  + Caméra

Aide pour t’y retrouver facilement et pour une exportation propre si tu veux passer en moteur comme Unity/Unreal.

**🎥 BOSS FIGHT : Le rendu final**

* Place une **caméra** en vue de haut (Ctrl + Alt + Numpad 0)
* Active le mode **Eevee** pour un rendu rapide
* Optionnel : active le **VR camera rig** ou simule une vue stéréoscopique (si tu veux aller loin)
* Rends l’image (F12) et exporte-la (Image > Save As...)

Tu veux que je t’aide à démarrer un des éléments (terrain, bâtiment, UV, etc.) ou que je te propose un exemple de style low-poly pour t’inspirer ?