

🎮 Projet Unity AR — Angry Bird AR (Partie 5)

🎯 Objectif

Faire une application en réalité augmentée, on place une pile d'objets et on lance des balles pour la faire tomber. Un score est calculé.

Dans cette partie, on va rendre le jeu un peu plus joli. L'idée c'est de télécharger des modèles pour remplacer nos cylindres par des pots, ou des quilles, ou ce qui vous tente...

On va aussi mettre un vrai modèle de table et utiliser un modèle 3D pour la balle également.

✅ Récupérez un pack de modèle 3D sur l'asset store d'Unity

1. [Lien vers l'Asset Store](#)
2. Quelques exemples :
3. [Si vous voulez une thématique nourriture... \(Cliquez ici\)](#)



a.

b. Ou tirer carrément toute sorte de nourriture au lieu de balles...

4. [Dans une thématique médiévale avec des pots... \(Cliquez ici\)](#)



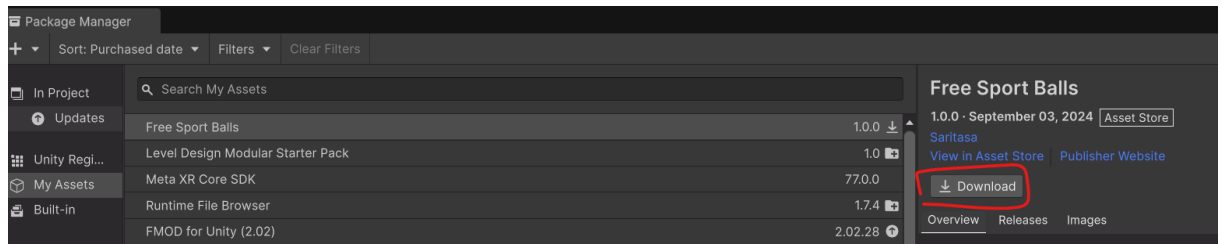
a.

5. <https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/free-sport-balls-293937>

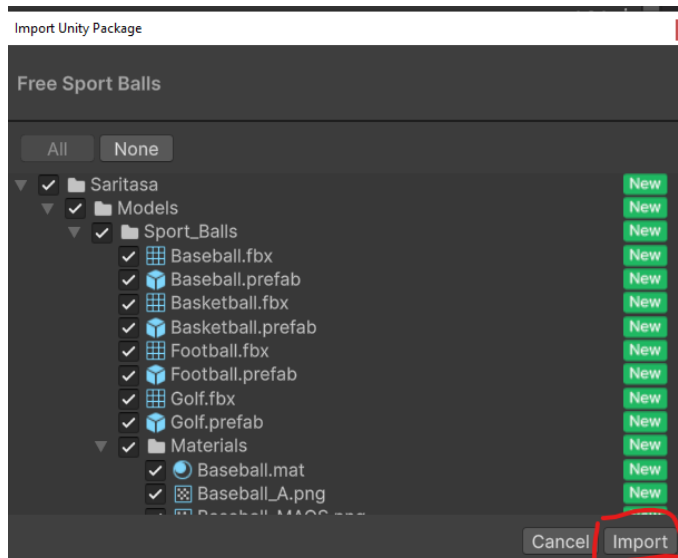


a.

6. Une fois vos asset pack sélectionnés, on va les importer via le navigateur
7. Cela devrait ouvrir le Package Manager pour les télécharger



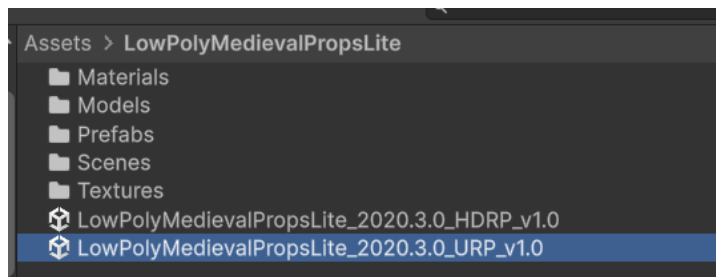
- 8.
9. Cliquez sur Import ensuite pour valider



- 10.

IMPORTANT : Si vos objets apparaissent en rose, c'est un problème de matériaux. Il va falloir d'abord vérifier que votre asset ne propose pas une option pour tout convertir simplement.

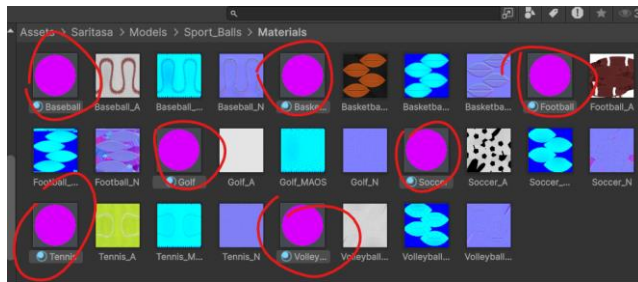
Par exemple, le pack médiéval que j'ai proposé plus haut propose ça :



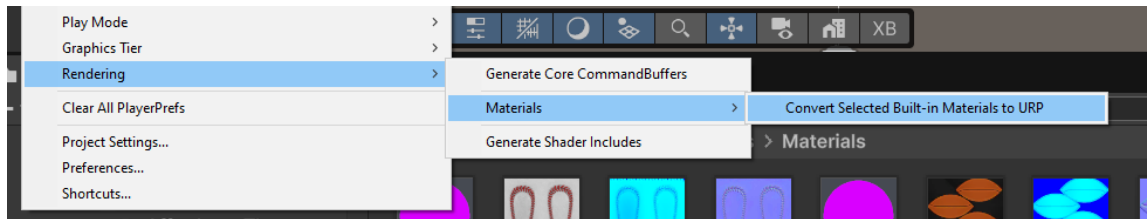
Double-Cliquez simplement

Si le pack que vous avez choisi ne propose pas cette option automatique, il va falloir faire ça manuellement :

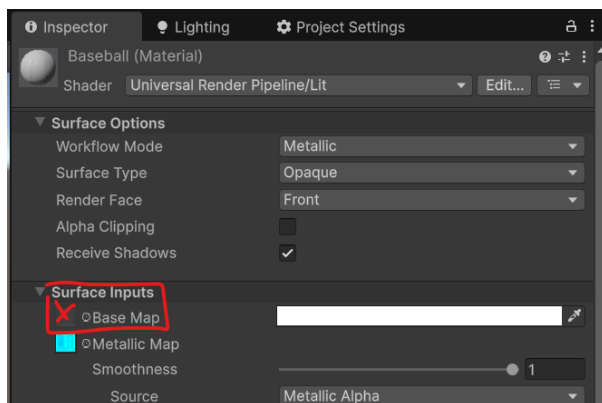
1. Localiser le dossier Material de votre asset (dans la vue Project)
2. Sélectionner tous les Materials en utilisant CTRL+Clic gauche



- 3.
4. Aller dans Edit > Rendering > Materials > Convert Selected Built-in Materials to URP



- 5.
6. Cela devrait régler le soucis de matériaux roses
7. Il est possible que toutes les textures ne soit pas assigné
8. Avec le pack de balles par exemple, il me manque la texture de couleur
9. Je choisi mon Material

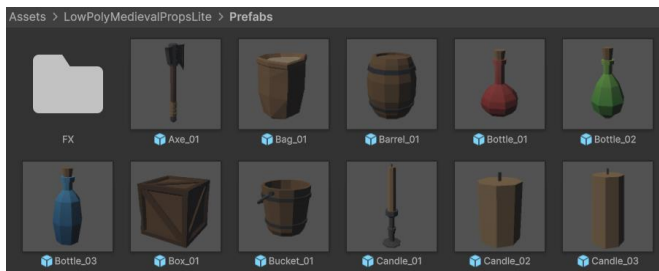


- 10.
11. On voit que le champ Base Map est vide
12. On drag and drop la bonne texture sur le petit carré (où j'ai mis la croix)



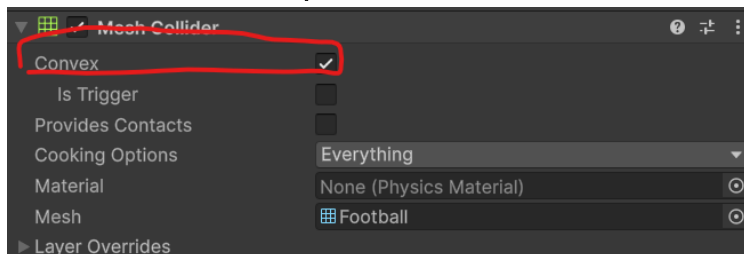
13. Exemple pour le modèle de balle de baseball
14. La couleur devrait être la bonne maintenant

CONSEIL : Certains packs propose un dossier Model et un Dossier Prefab. Utilisez le dossier Prefab en priorité, car souvent les colliders sont déjà assignés



✓ Changer le modèle de la balle

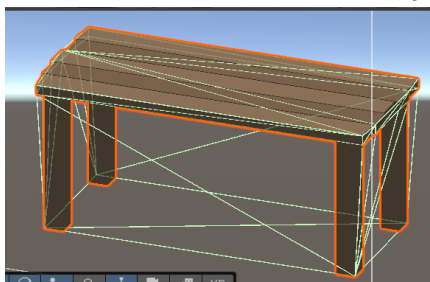
1. Une fois votre asset choisi pour le visuel de la balle, ajoutez le dans la scène
2. Rajoutez si besoin un collider en fonction de sa forme
3. Pour des modèles complexes, utilisez un mesh collider avec l'option Convex



- 4.
5. N'oubliez pas de rajouter un Rigidbody (sans freeze les axes – ce commentaire est pour Elise)
6. Finalement, rajoutez le tag « Balle » si vous avez utilisé un système de Tag
7. Il ne reste plus qu'à créer le prefab dans le projet, avec un drag and drop depuis la Hierarchy vers la vue Project
8. N'oubliez pas de changer le prefab dans votre script qui tire des balles
9. Testez pour vérifier que la nouvelle balle est bien prise en compte

✓ Changer le modèle de la table

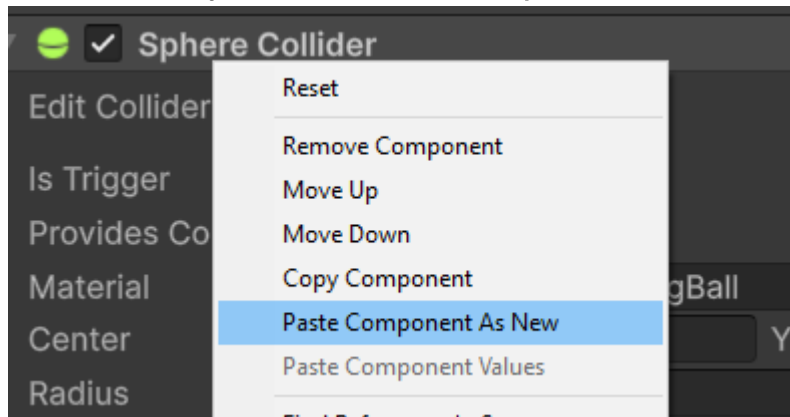
1. Inspirez vous des instructions du dessus
2. Ouvrez votre prefab Table et remplacez vos cubes par le modèle de votre choix
3. Pour une forme complexe, utilisez MeshCollider mais sans l'option Convex
4. Convex est nécessaire si votre objet a un Rigidbody
5. Vue que la table ne bougera pas, on n'en a pas besoin
6. Sinon le collider ressemblera à ça



7.

✓ Changer le modèle des cibles

1. Répétez les mêmes instructions qu'au-dessus
2. N'oubliez pas de rajouter vos composants, en comparant avec vos cibles de base
3. Donc le script de cible, le rigidbody...
4. Vous pouvez faire clic droit sur le composant et « Copy Component » puis aller dans votre nouvel objet, clic droit sur un composant et « Paste Component As New »



5.