



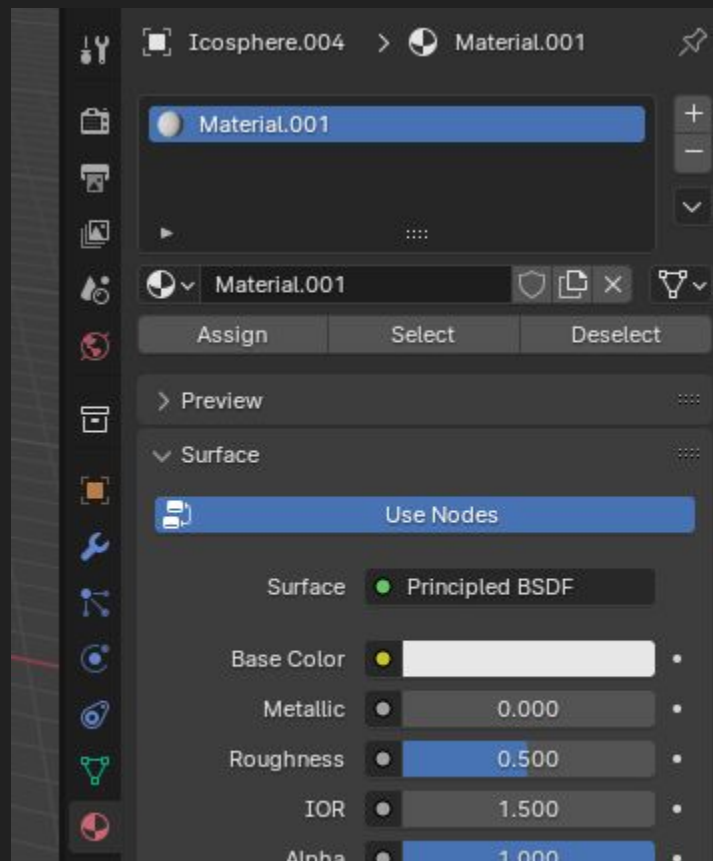
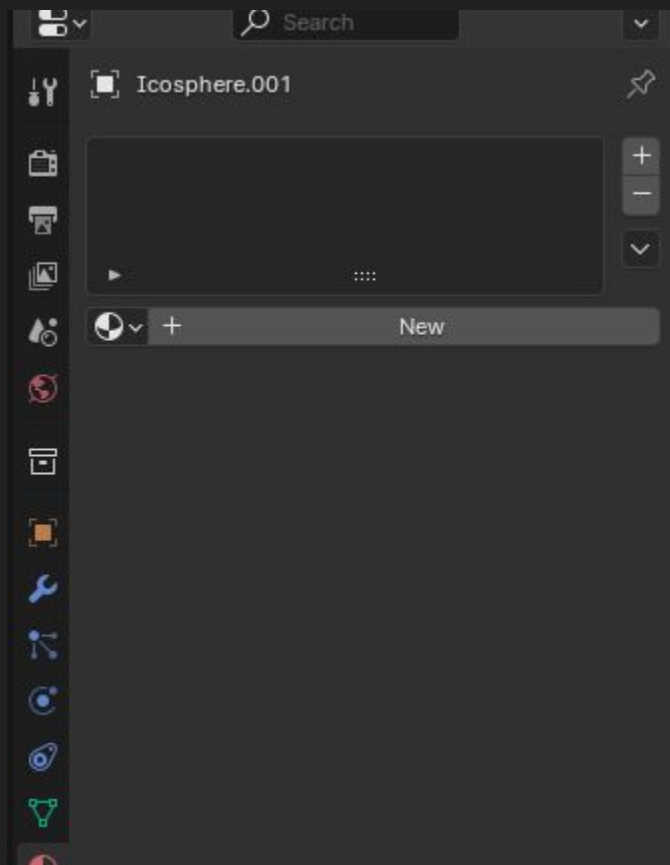
# Unreal Engine 4

Création d'une plaque de pression

# Prenez un modele sur blender:



# Crée un matériel par couleur

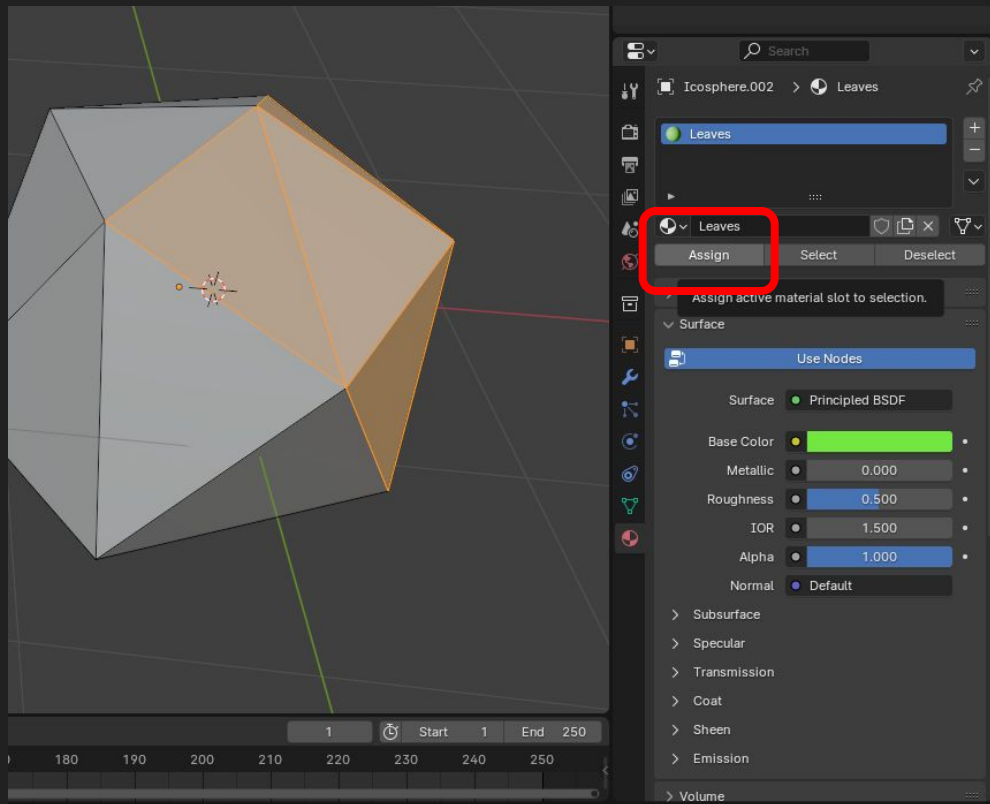
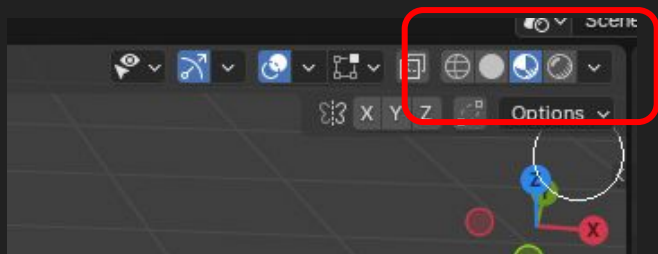


# Pour les modèles simples (à un seul objet):

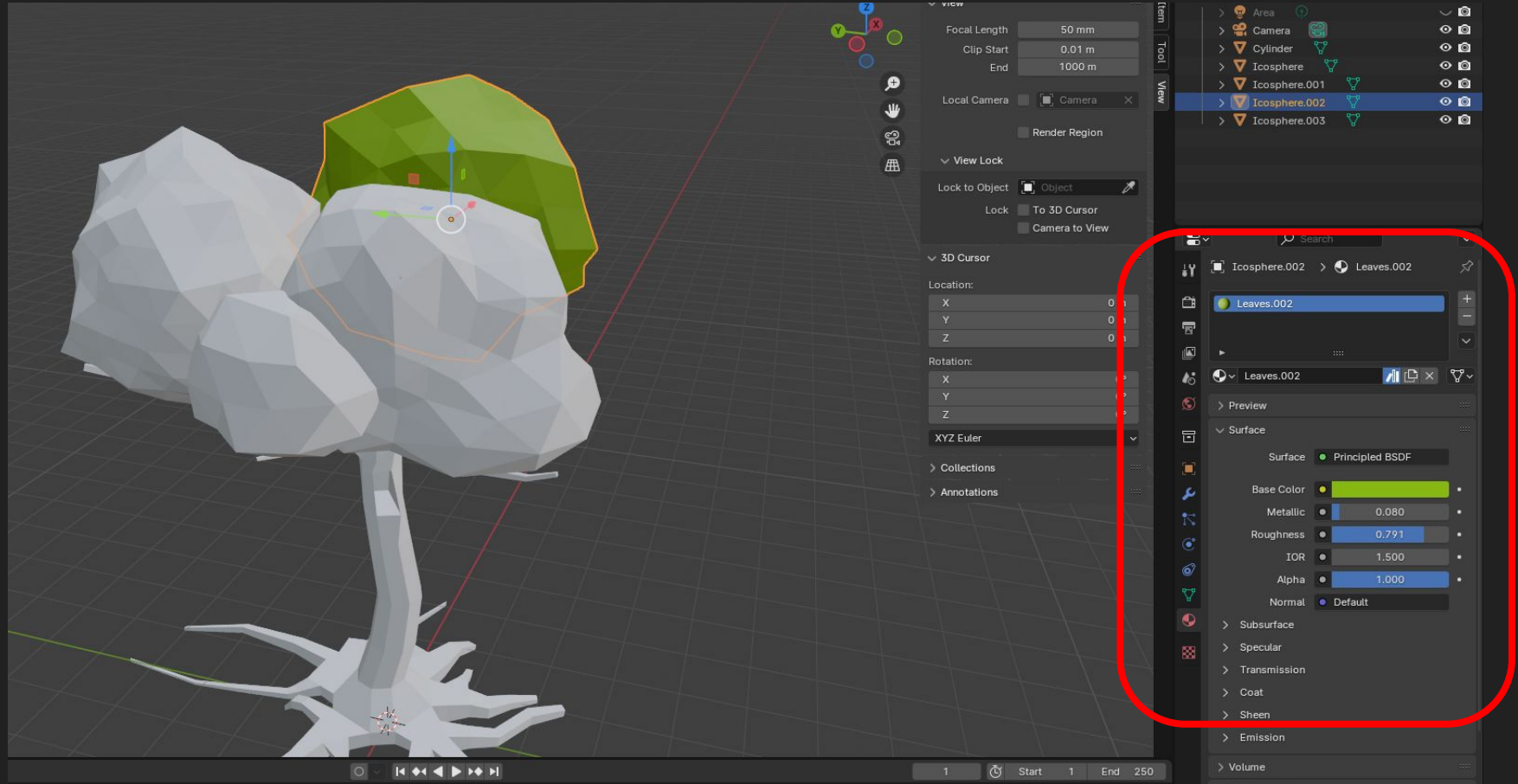
En mode édition, choisis les faces de ton objet manuellement ou tous ensemble avec “Ctrl + A”

- Sélectionne les faces qui auront ce matériel
- Clique sur `Assign`

Astuce: Met le mode de visibilitée de matériaux



Pour les modèles à plusieurs objets:  
Choisis un matériel par `Objet`



# Groupe tous tes objets

- Sélectionne les avec “Shift + Click”
- Groupe la sélection avec “Ctrl + J”

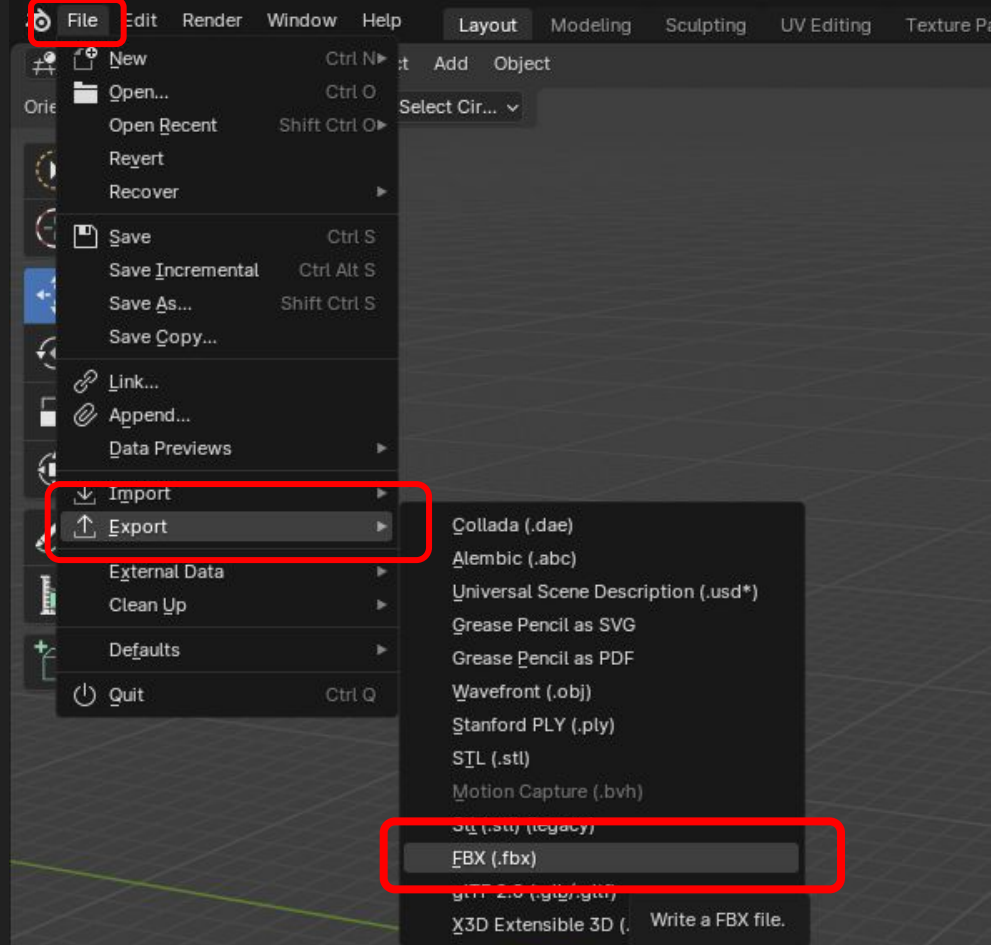
## Plusieurs objets



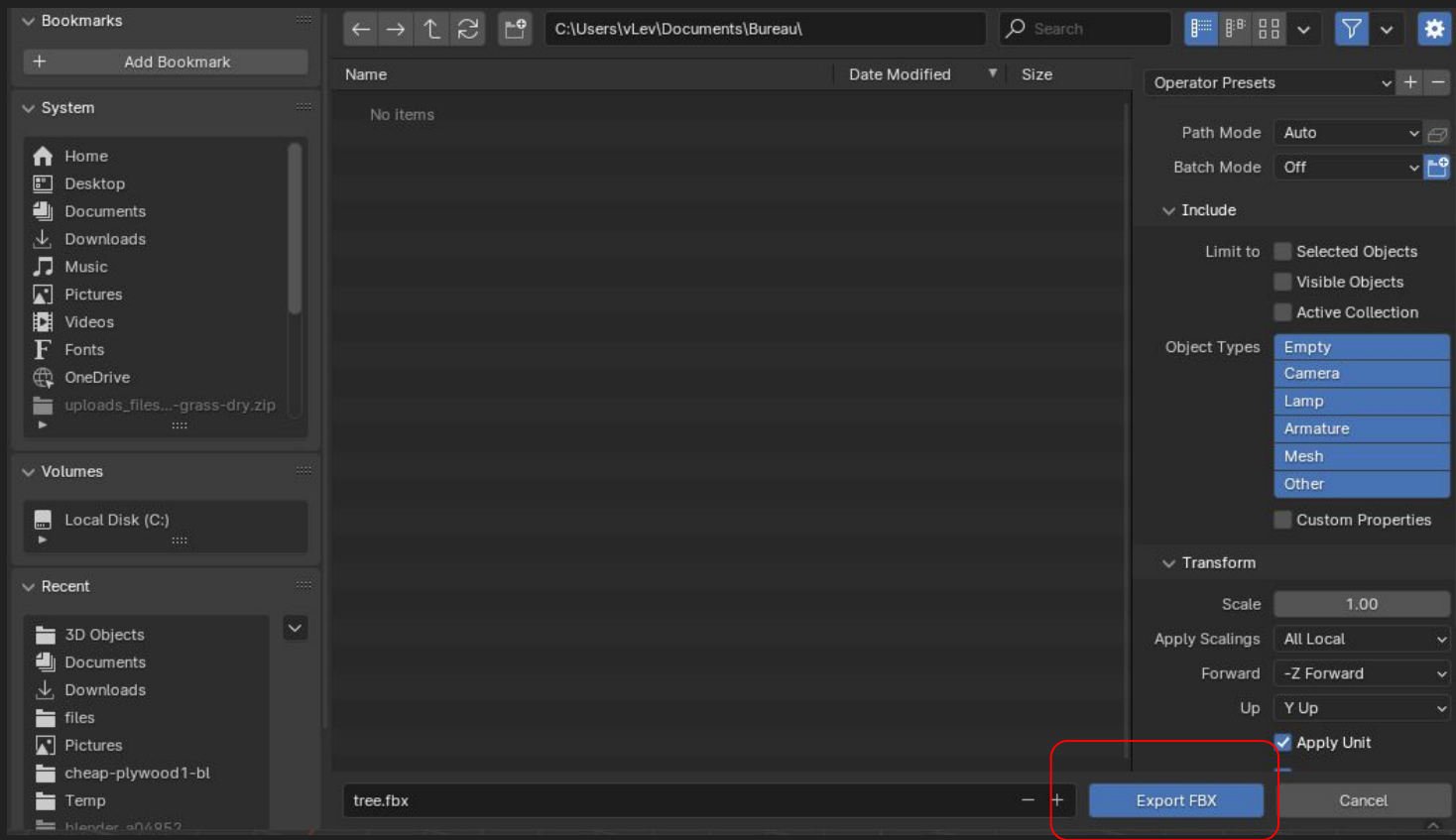
## Un seul objet



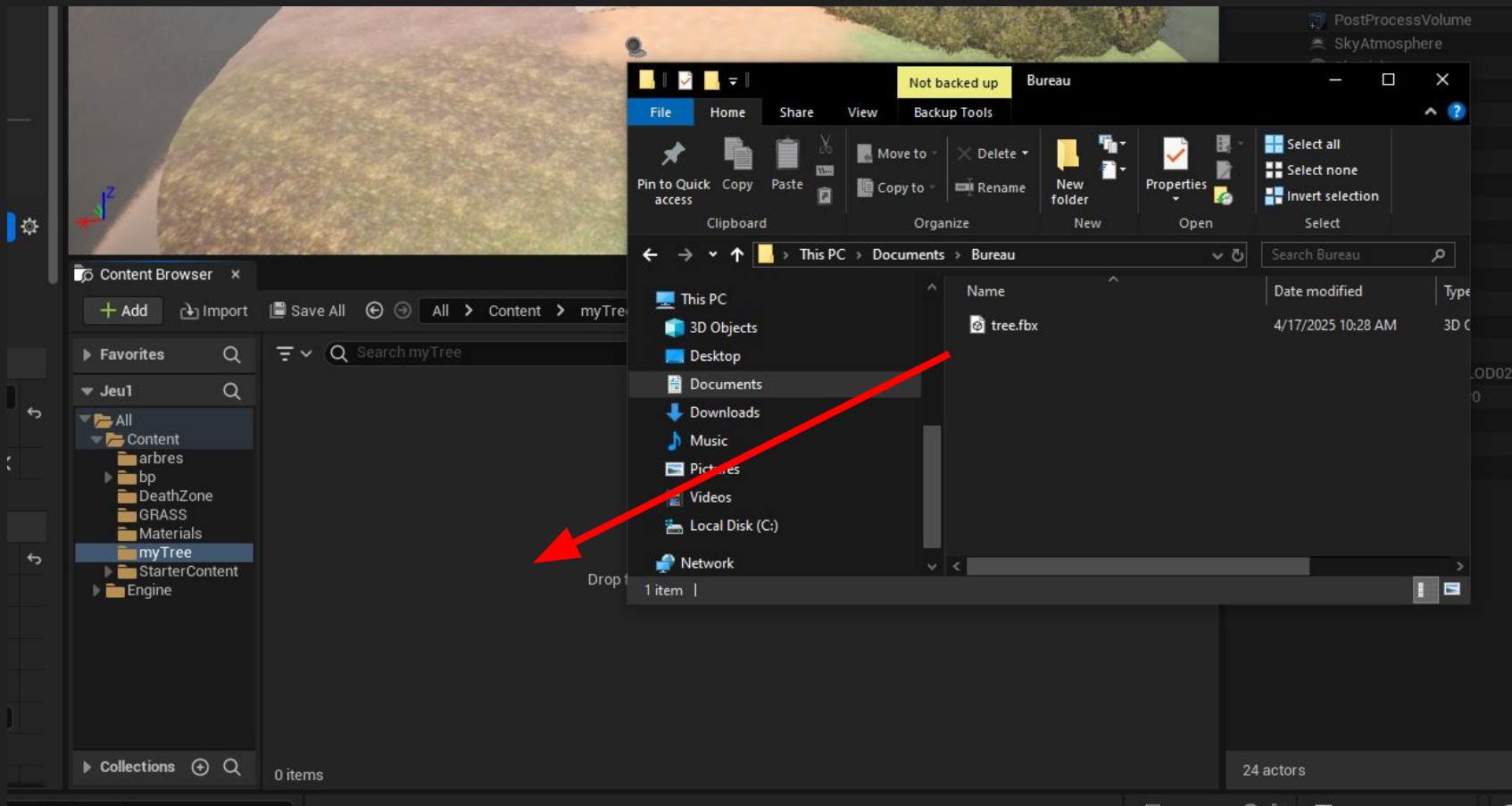
# Exporter en .fbx



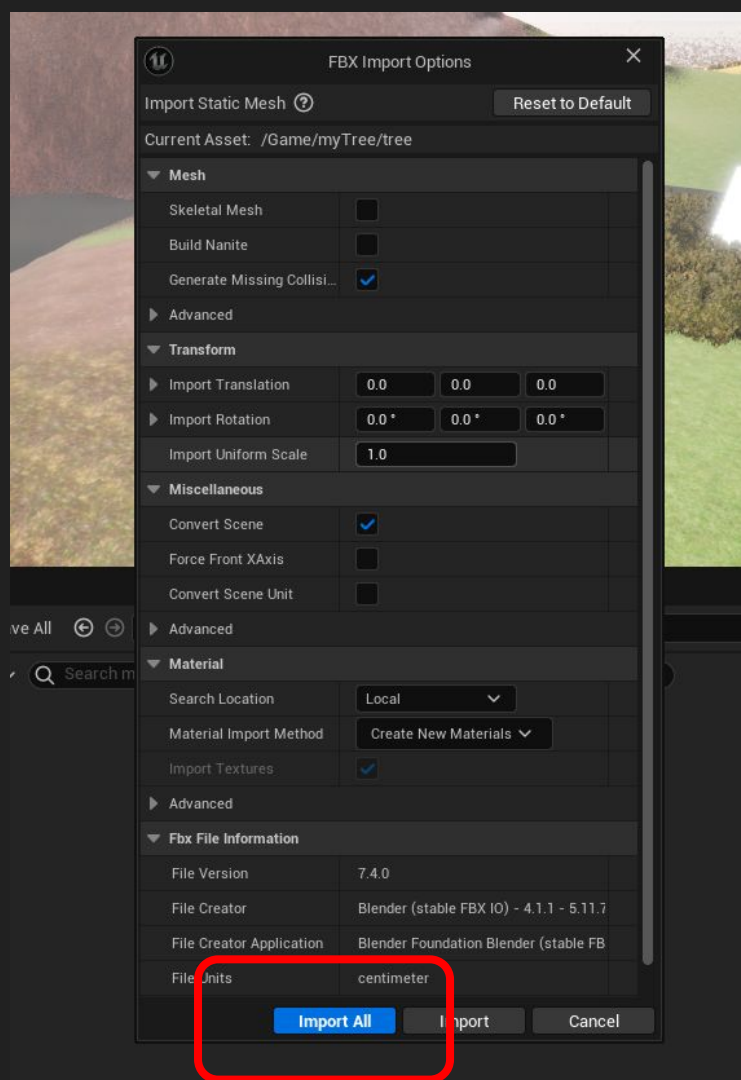
# Choisir un emplacement de votre fichier:



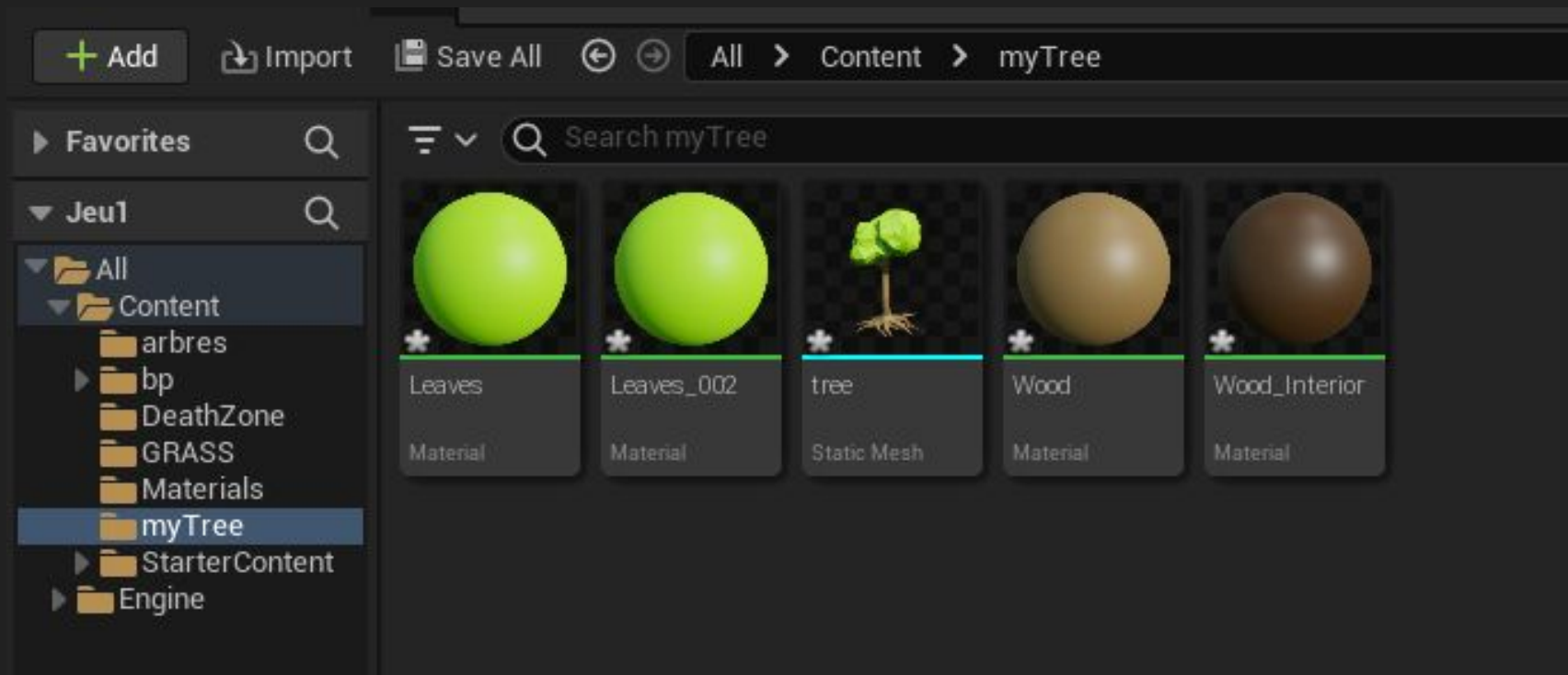




# Importer tout



Une fois importé dans Unreal Engine 5, vous devriez voir votre modèle et vos matériaux



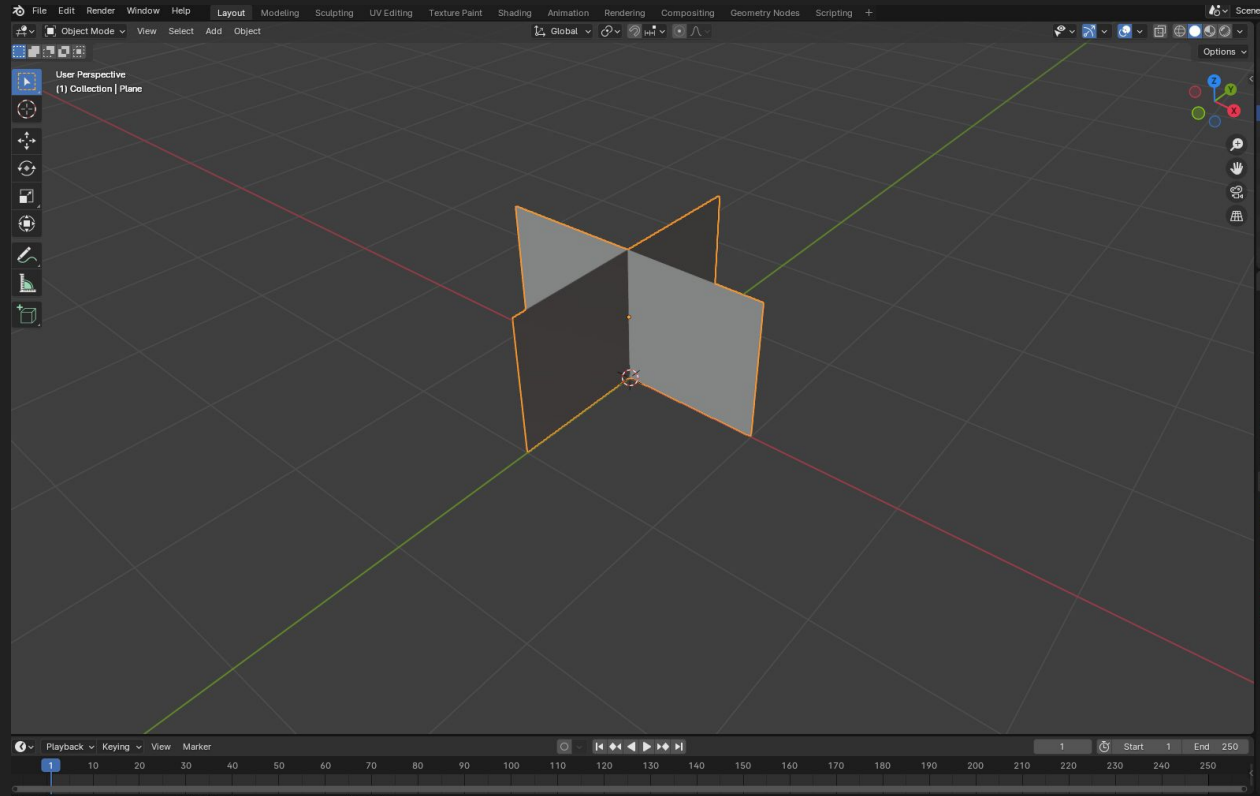
Tu peux maintenant placer ton modèle dans ton monde ou dans un blueprint!

# Ajout de Gazon

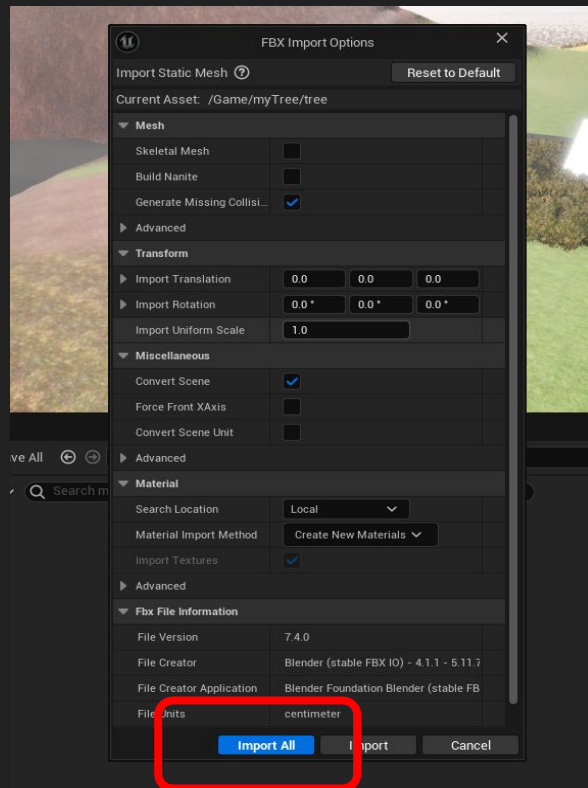


# Voici un modèle de Gazon:

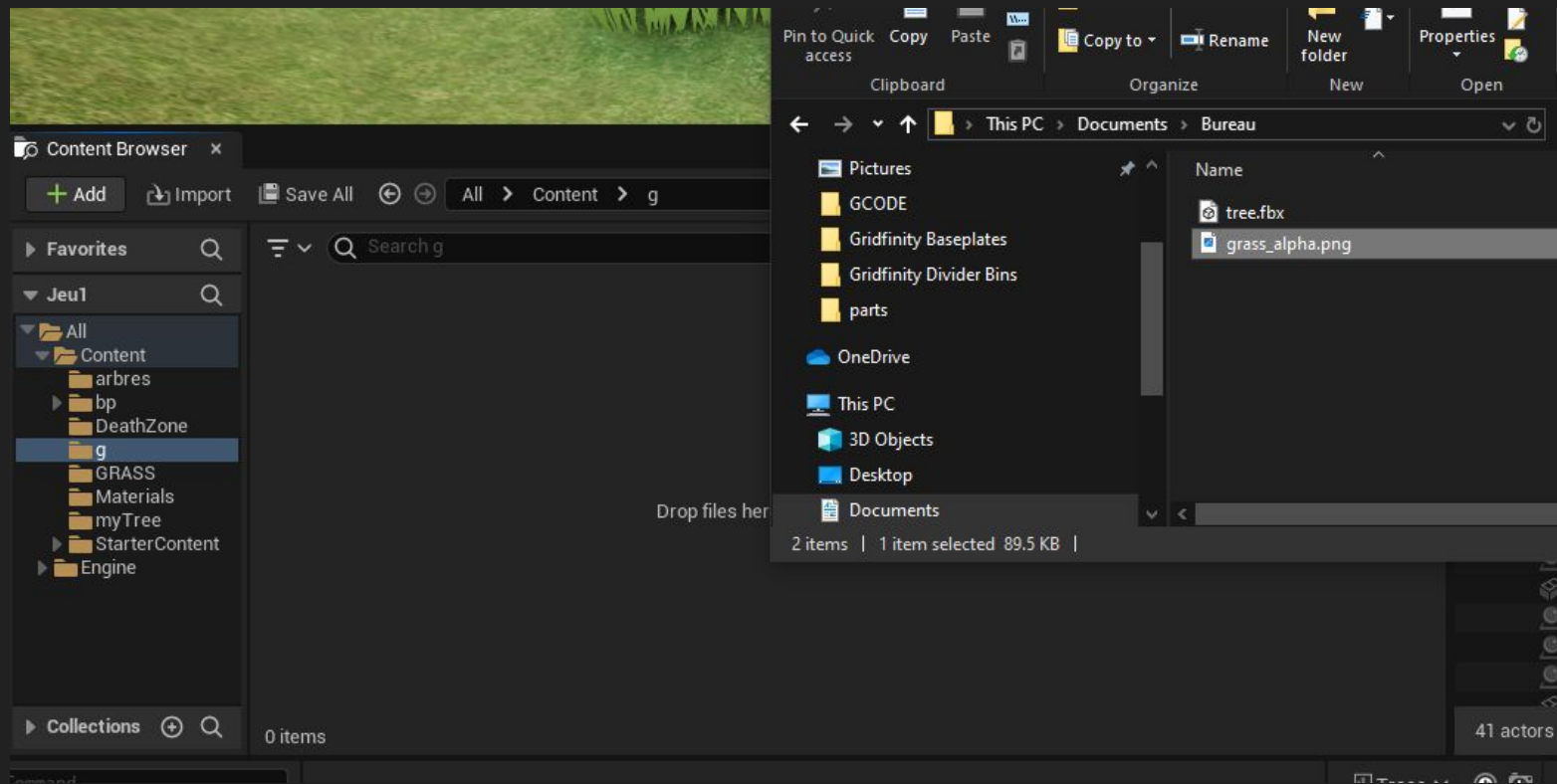
2 surfaces planes  
perpendiculaires



# Importer le modèle FBX dans Unreal Engine

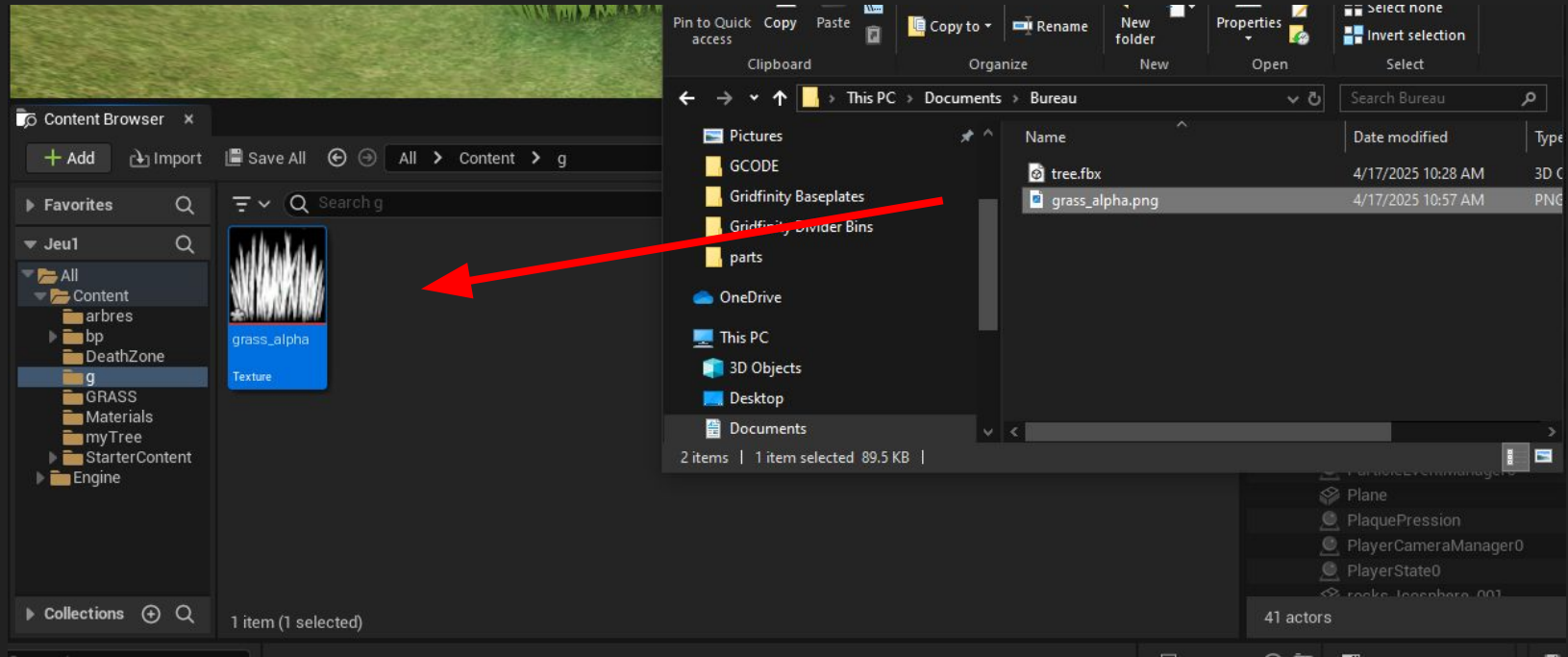


# Importer un Masque de Gazon





# Importez un masque de gazon

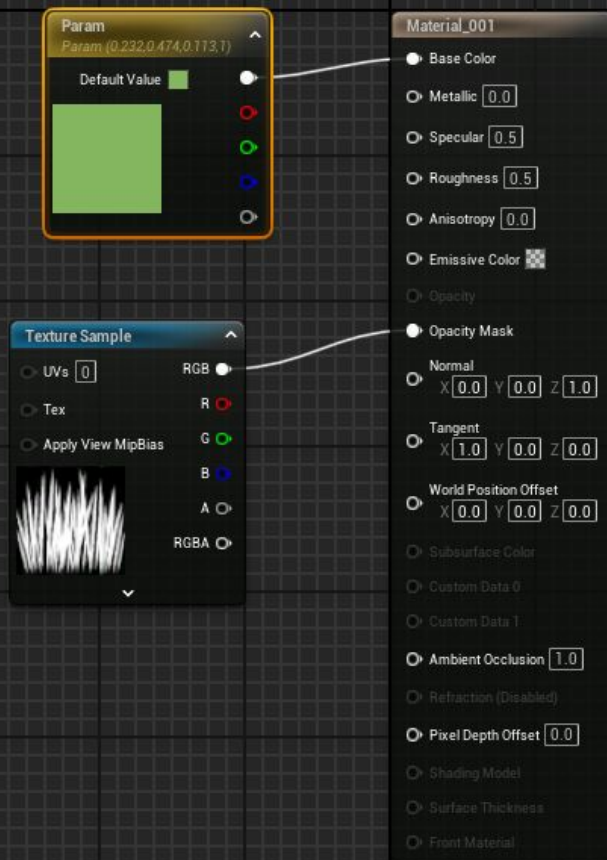
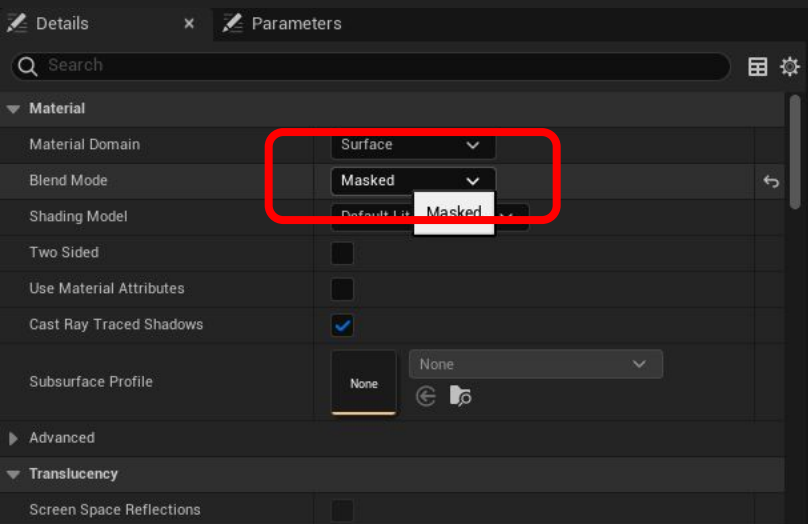


Un masque est une image noir et blanc qui nous permet d'effectuer des modifications sur le matériel, que ce soit la translucence, couleurs, luminosité ou autres



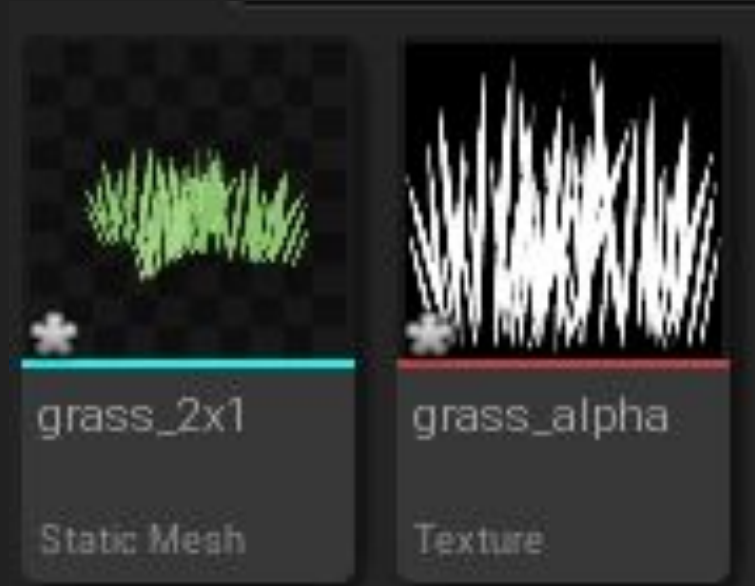
# Materiel avec Masque

Le gazon est transparent a certains endroits, il nous faut un mat/riel de type masque



# Votre modèle devrait ressembler à:

Assurez vous d'avoir ajouté la texture `masque` du gazon



# N'hésite pas a créer des variations

