



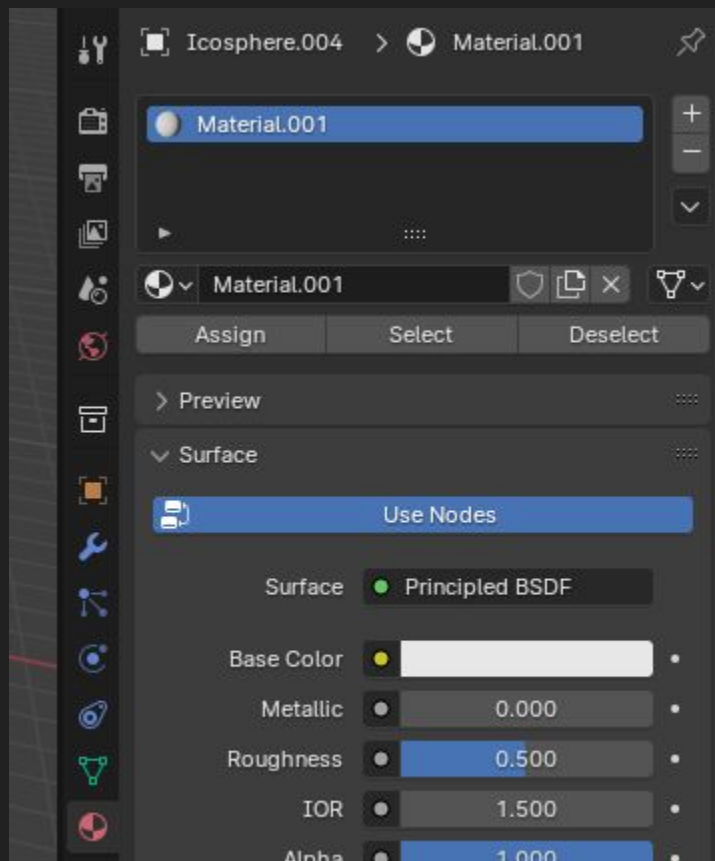
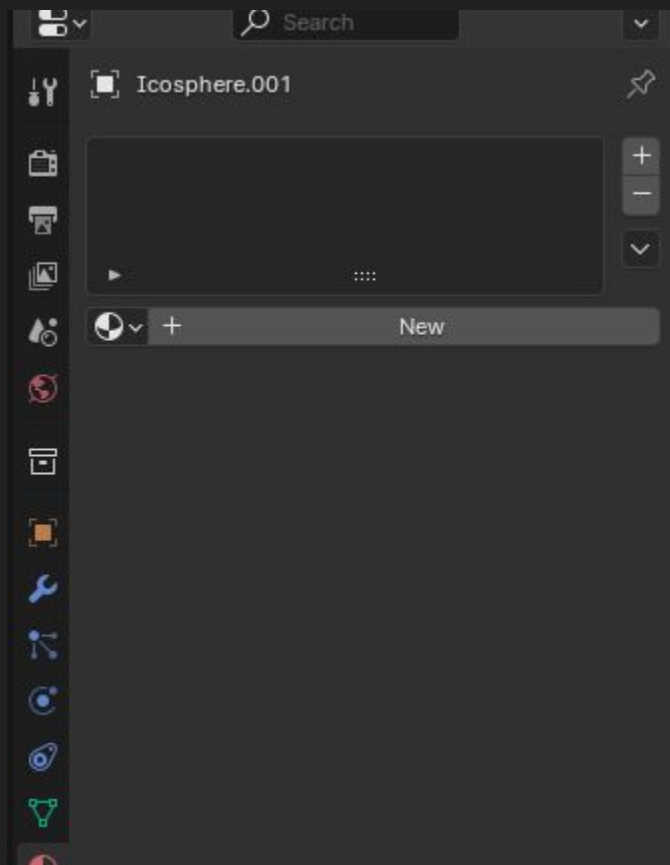
# Unreal Engine 4

Création d'une plaque de pression

# Prenez un modele sur blender:



# Crée un matériel par couleur

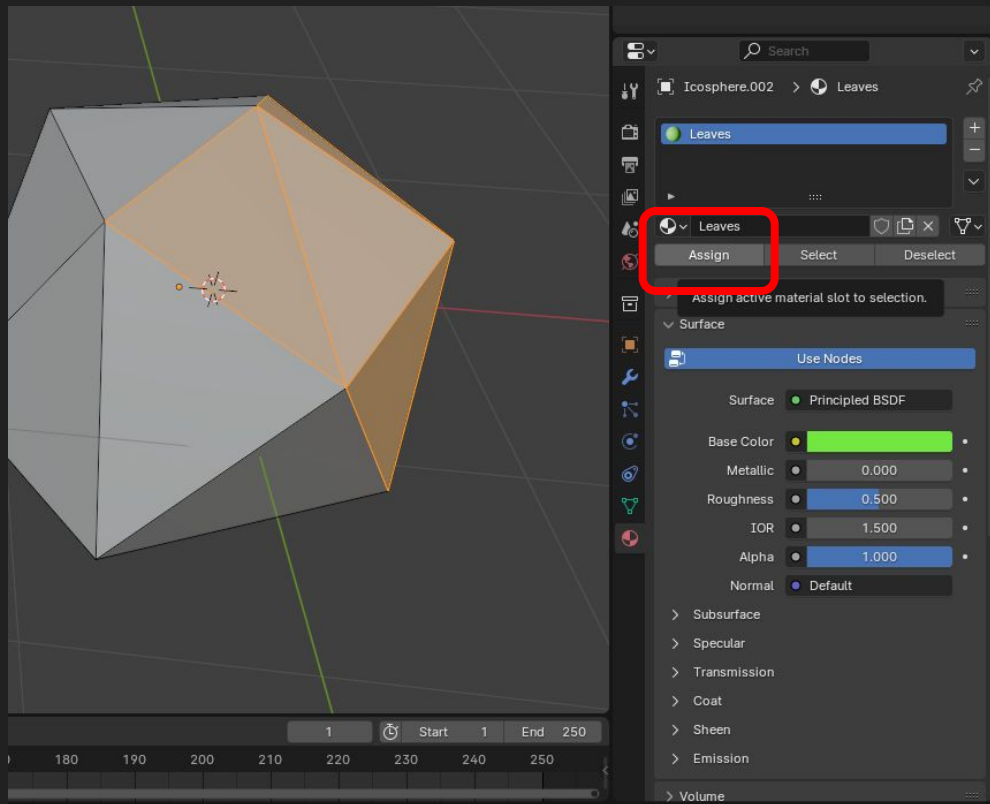
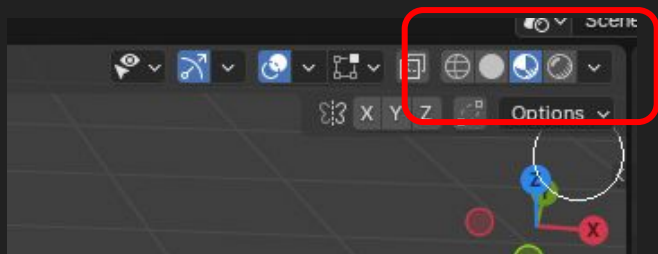


# Pour les modèles simples (à un seul objet):

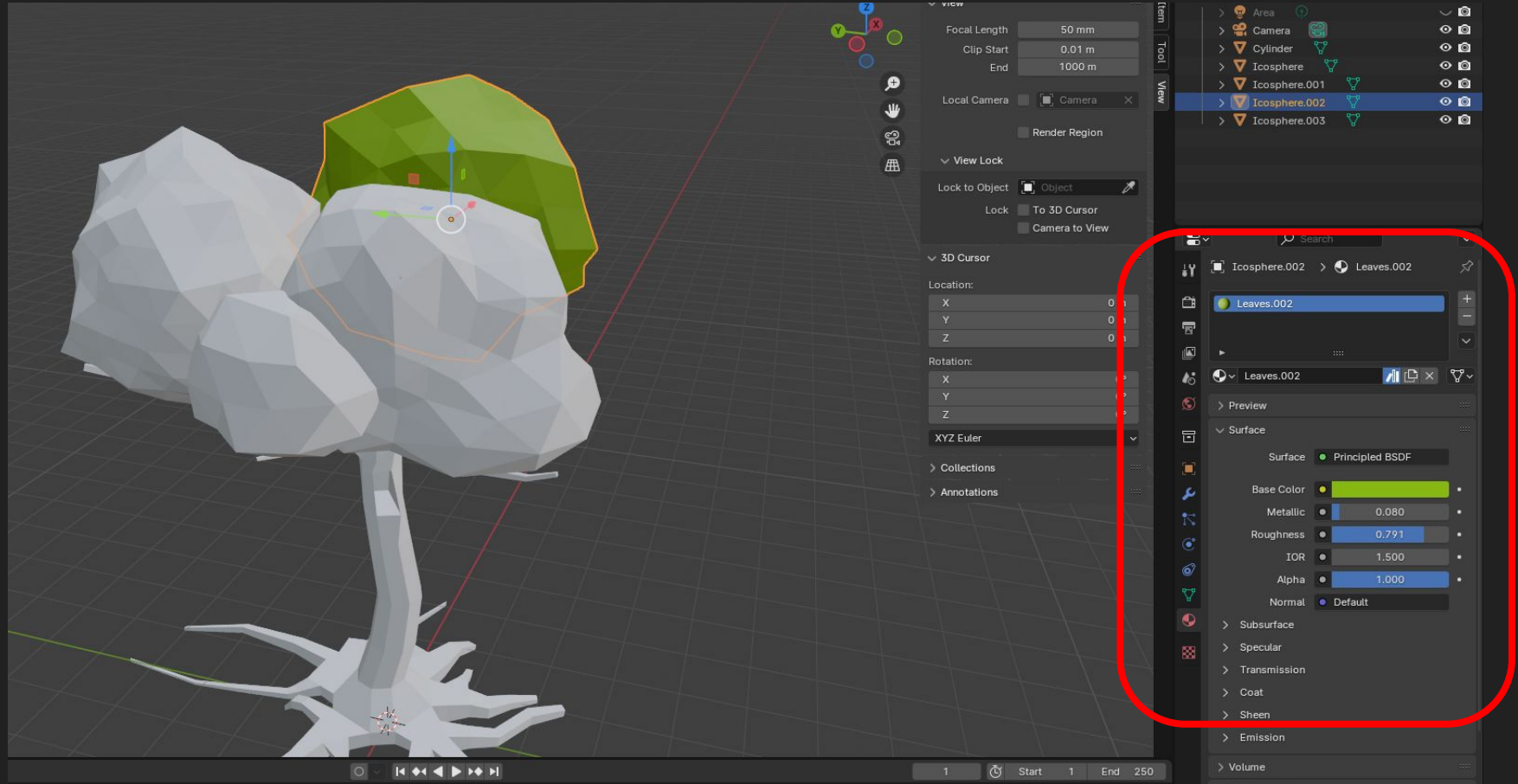
En mode édition, choisis les faces de ton objet manuellement ou tous ensemble avec “Ctrl + A”

- 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”

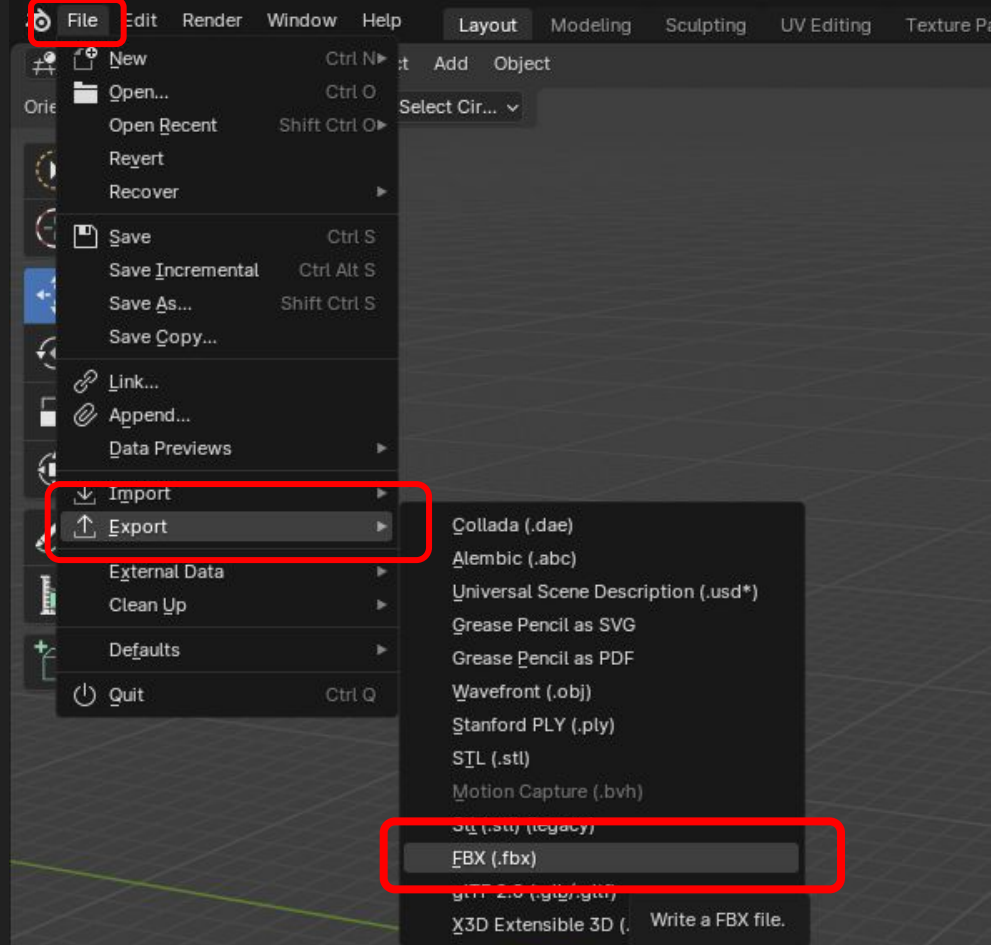
## Plusieurs objets



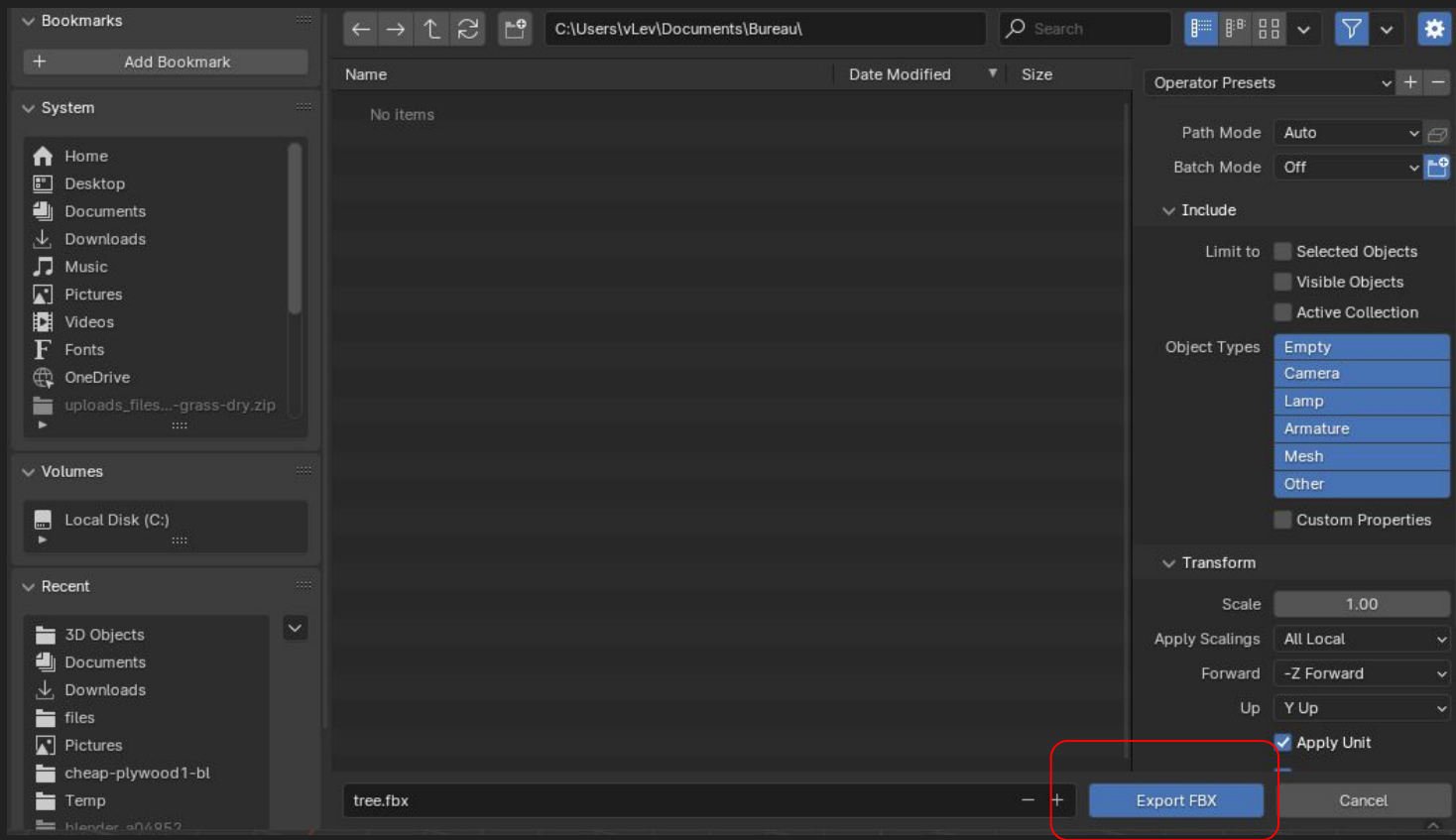
## Un seul objet



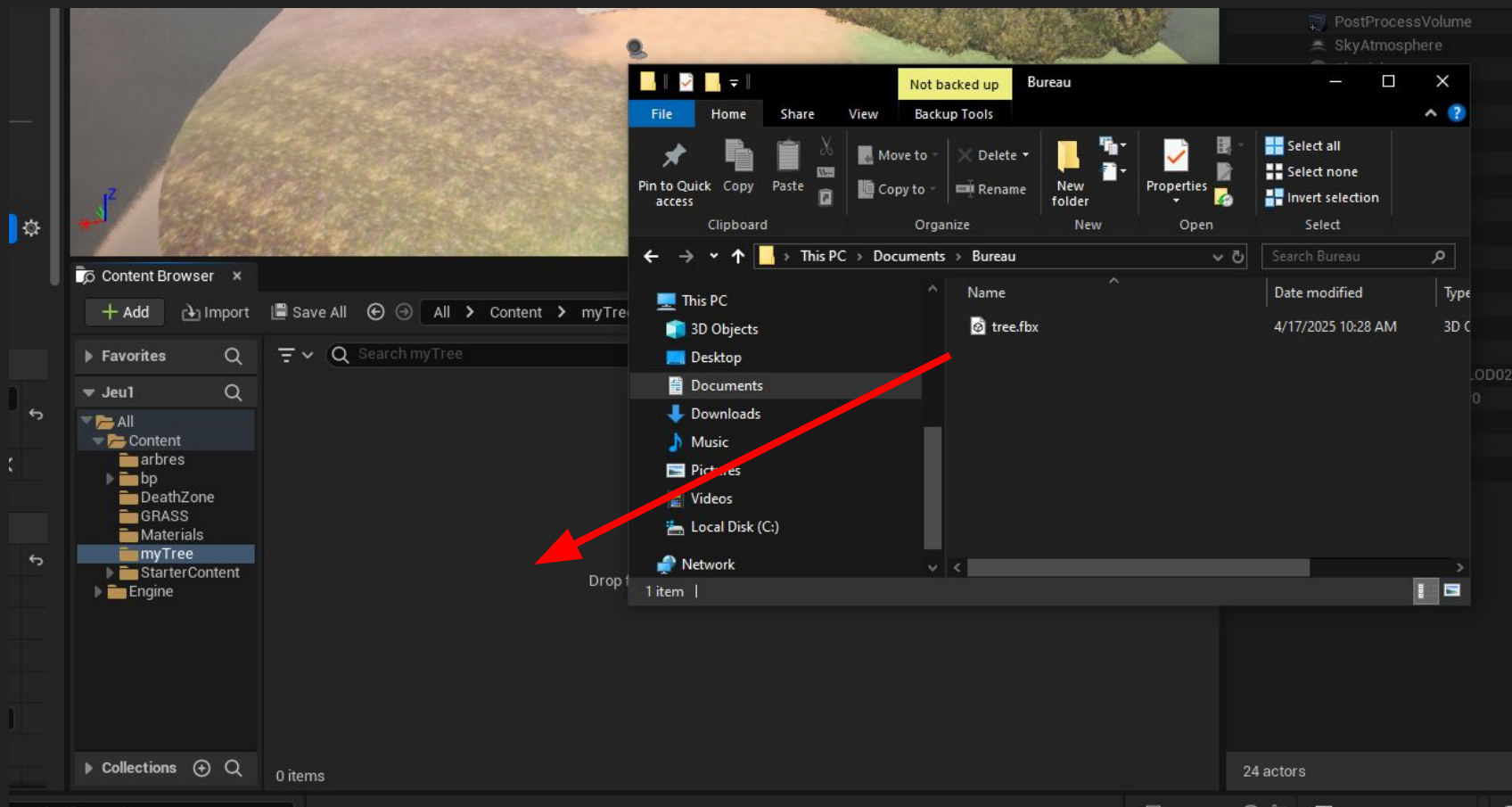
# Exporter en .fbx



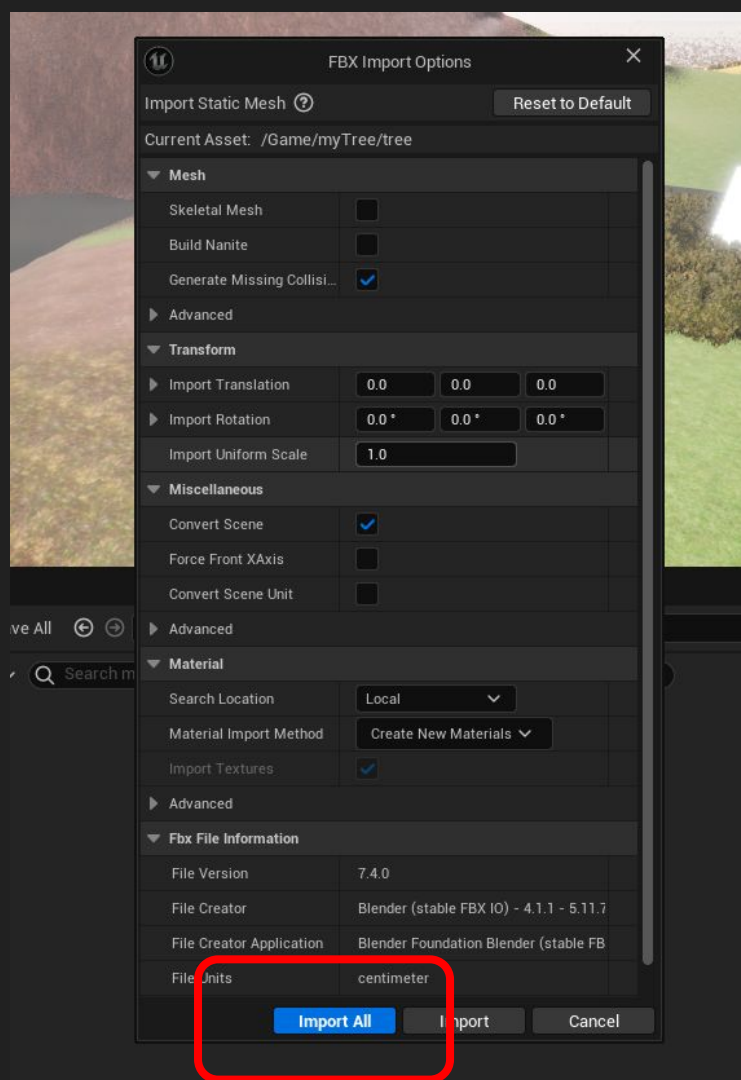
# Choisir un emplacement de votre fichier:



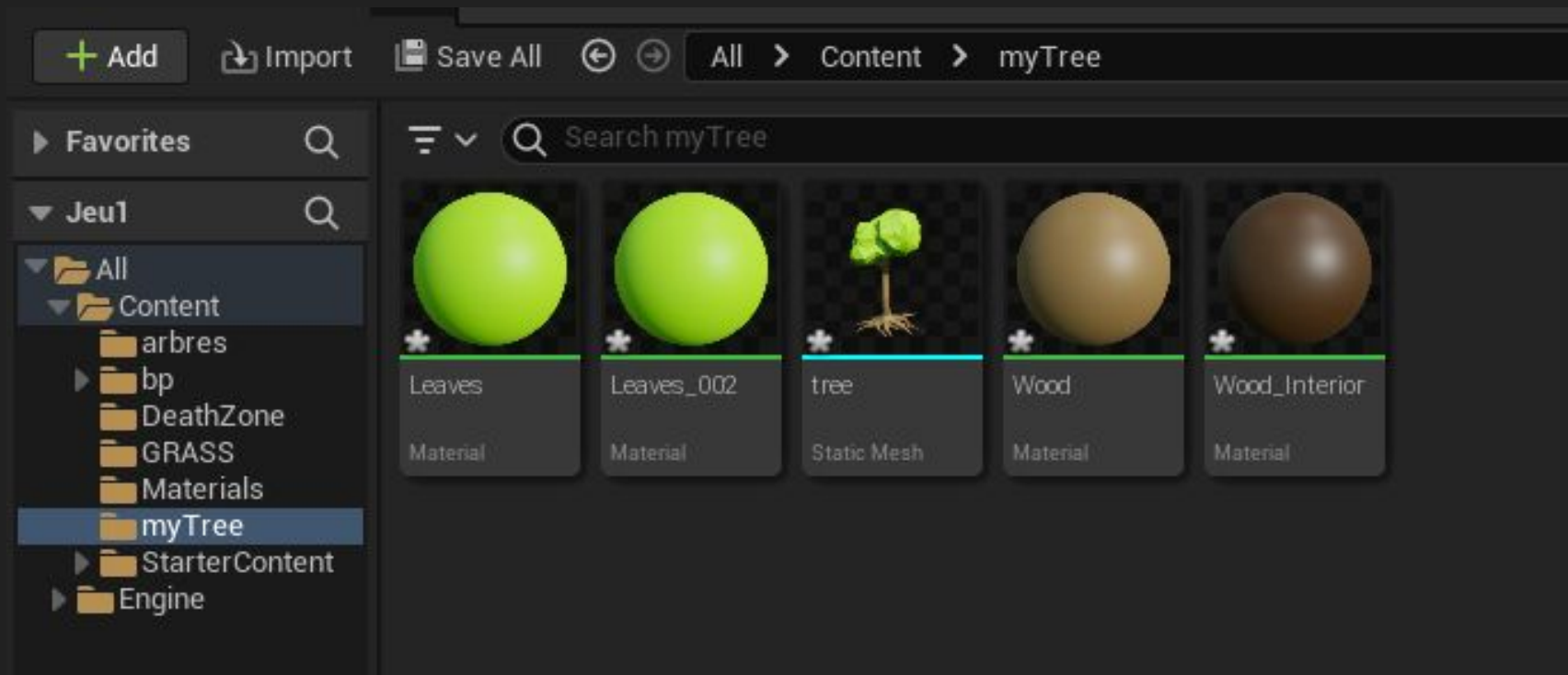




# Importer tout



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!