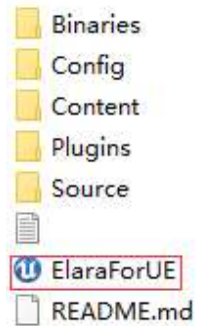
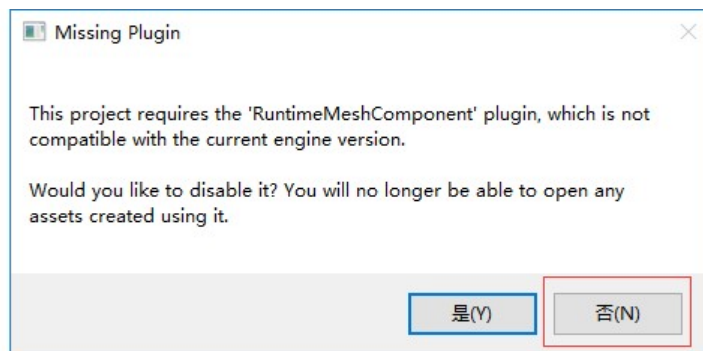


ElaraForUE Demo 使用说明

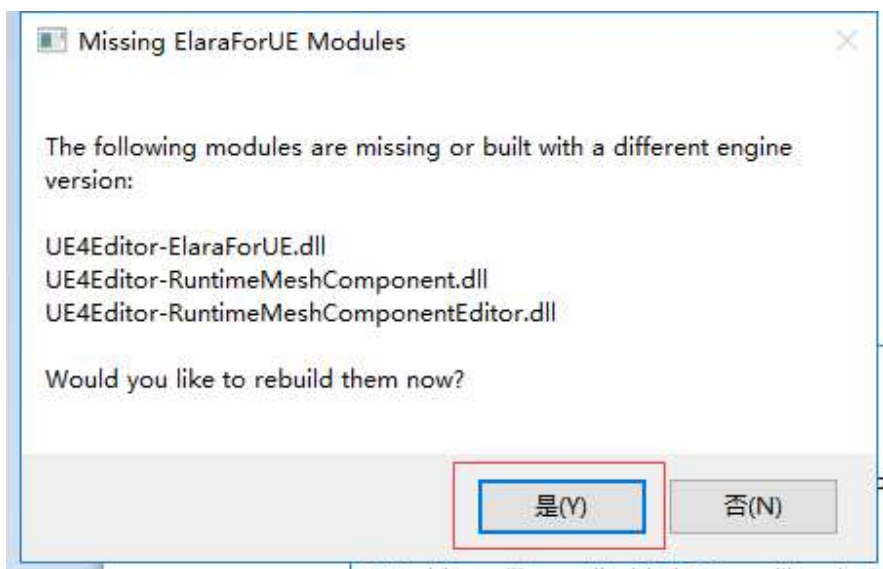
1. 打开UE工程文件



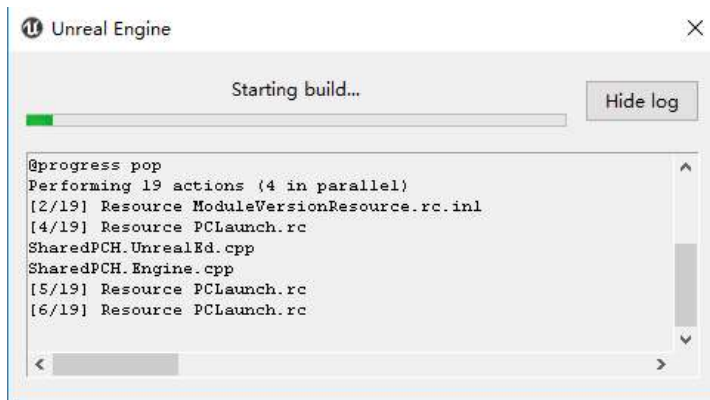
2. 以下对话框弹出后，选“否”



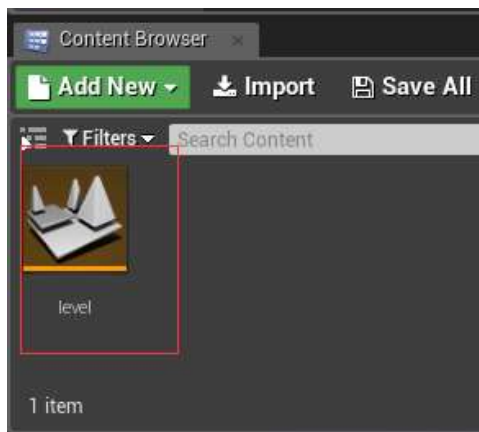
3. 以下对话框弹出后，选“是”



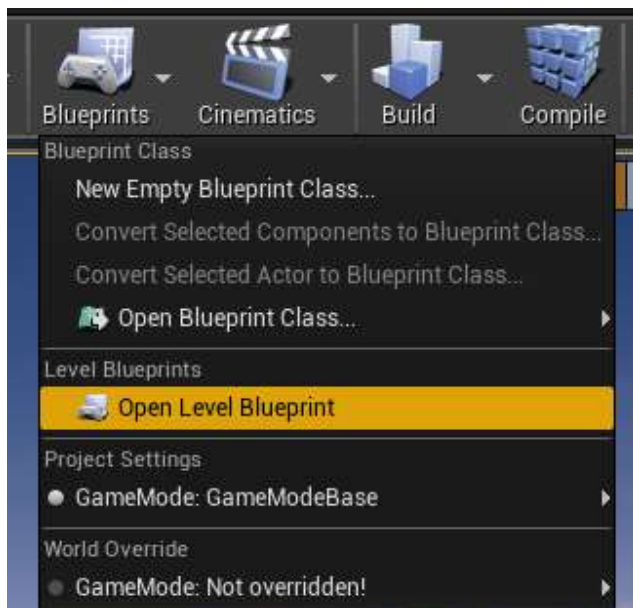
4. 等待编译完成



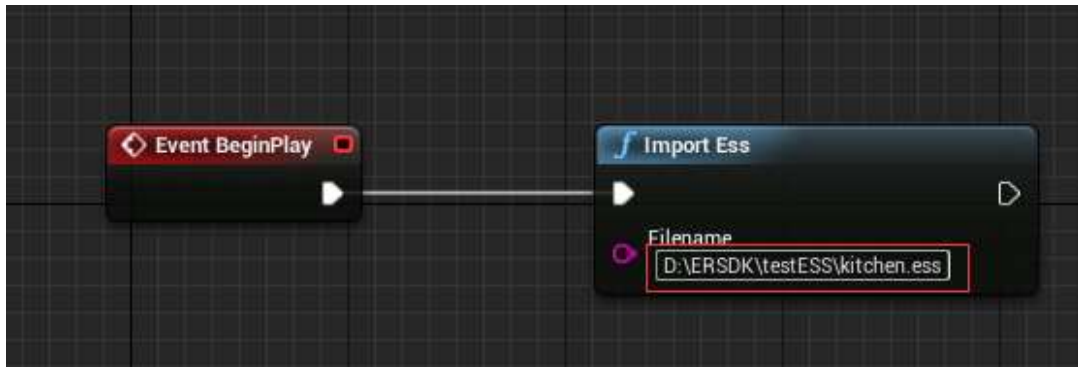
5. 在Content Browser下选择 “Level”



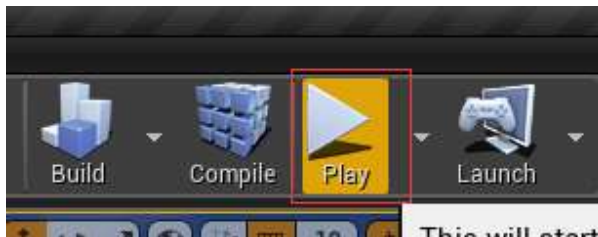
6. 打开当前Level蓝图(Blueprints->Open Level Blueprint)



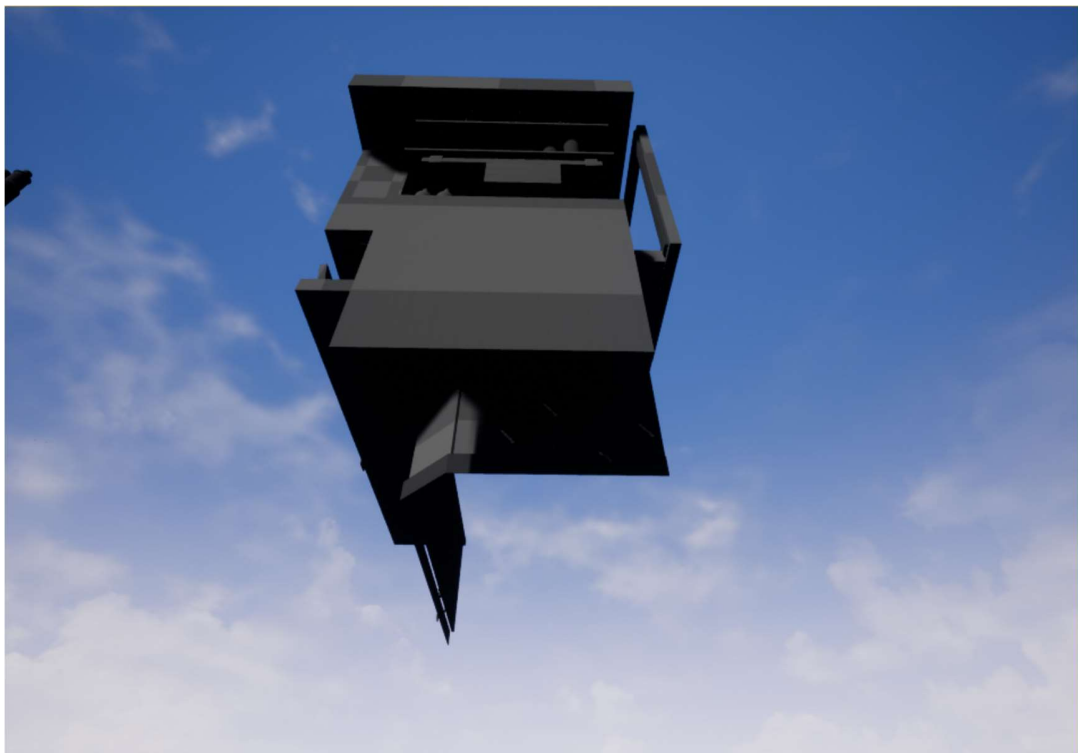
7. 在Import Ess节点里将路径替换为本地ess文件绝对路径



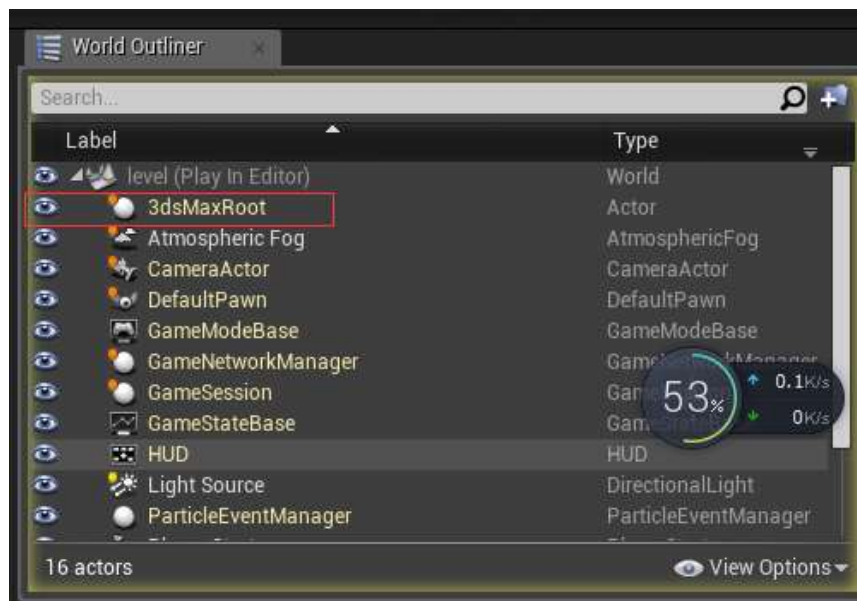
8. 退出蓝图，在主界面点Play运行



9. 等待数秒直到加载完成



10. 按F8暂停，在World Outliner（默认主界面右侧面板）中找到3dsMaxRoot节点



11. 在该节点Detail面板里，可以找到所有对应的max节点。每一个RuntimeMeshComponent对应一个max节点

