

# Начало работы с UE4

Ревизия 2.0  
May 22, 2021  
Асбьёрн Едельмор

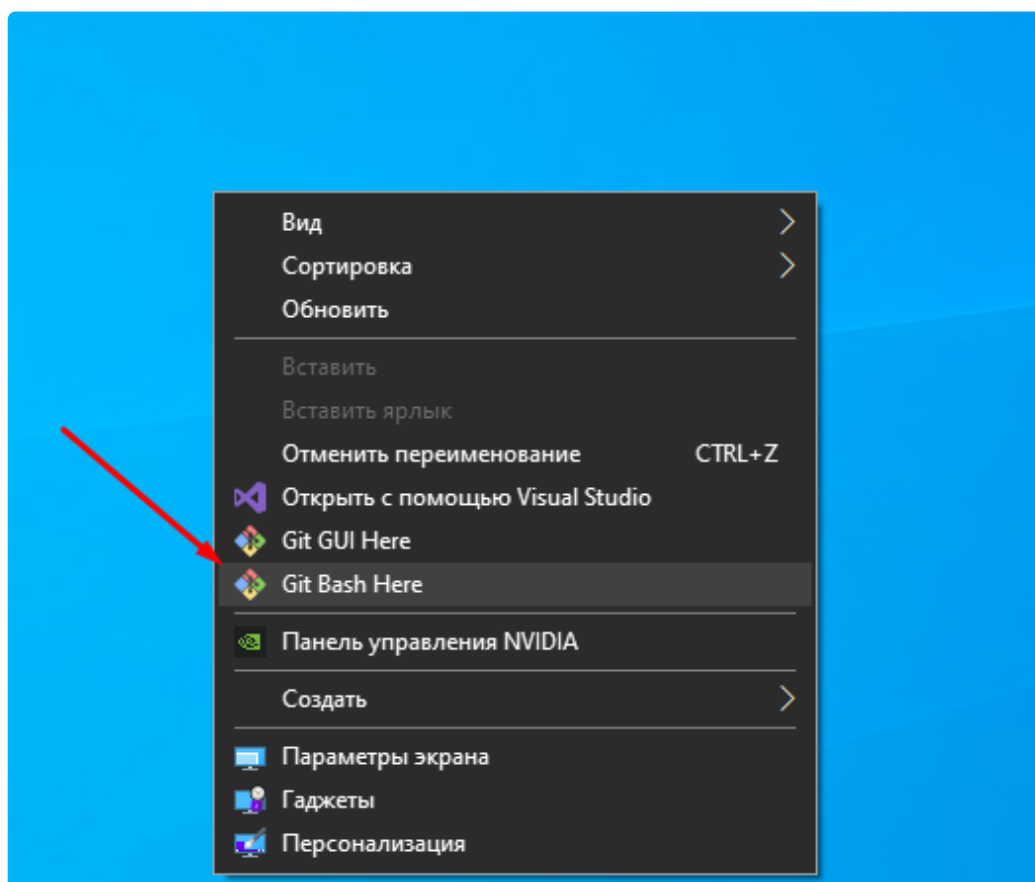
## TABLE OF CONTENTS

- Как начать работать с нашим проектом

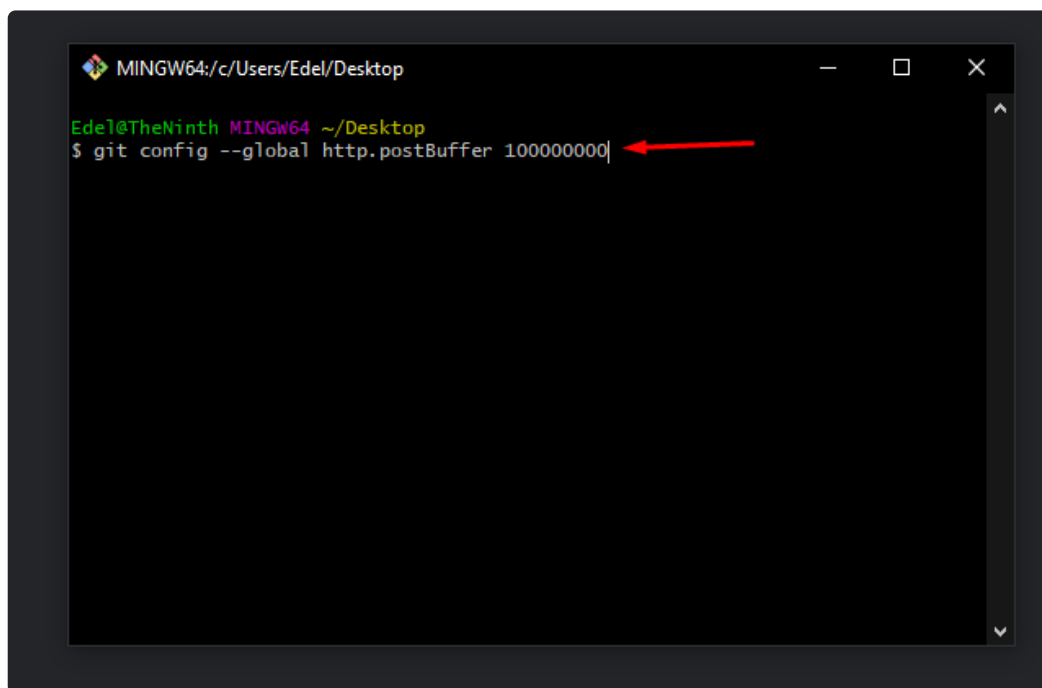
## Как начать работать с нашим проектом

Версия Unreal Engine 4 (4.26.2)

1. Установить git <https://git-scm.com/downloads>
  - Тыкаем ПКМ в любом месте и выбираем "Git bash Here"



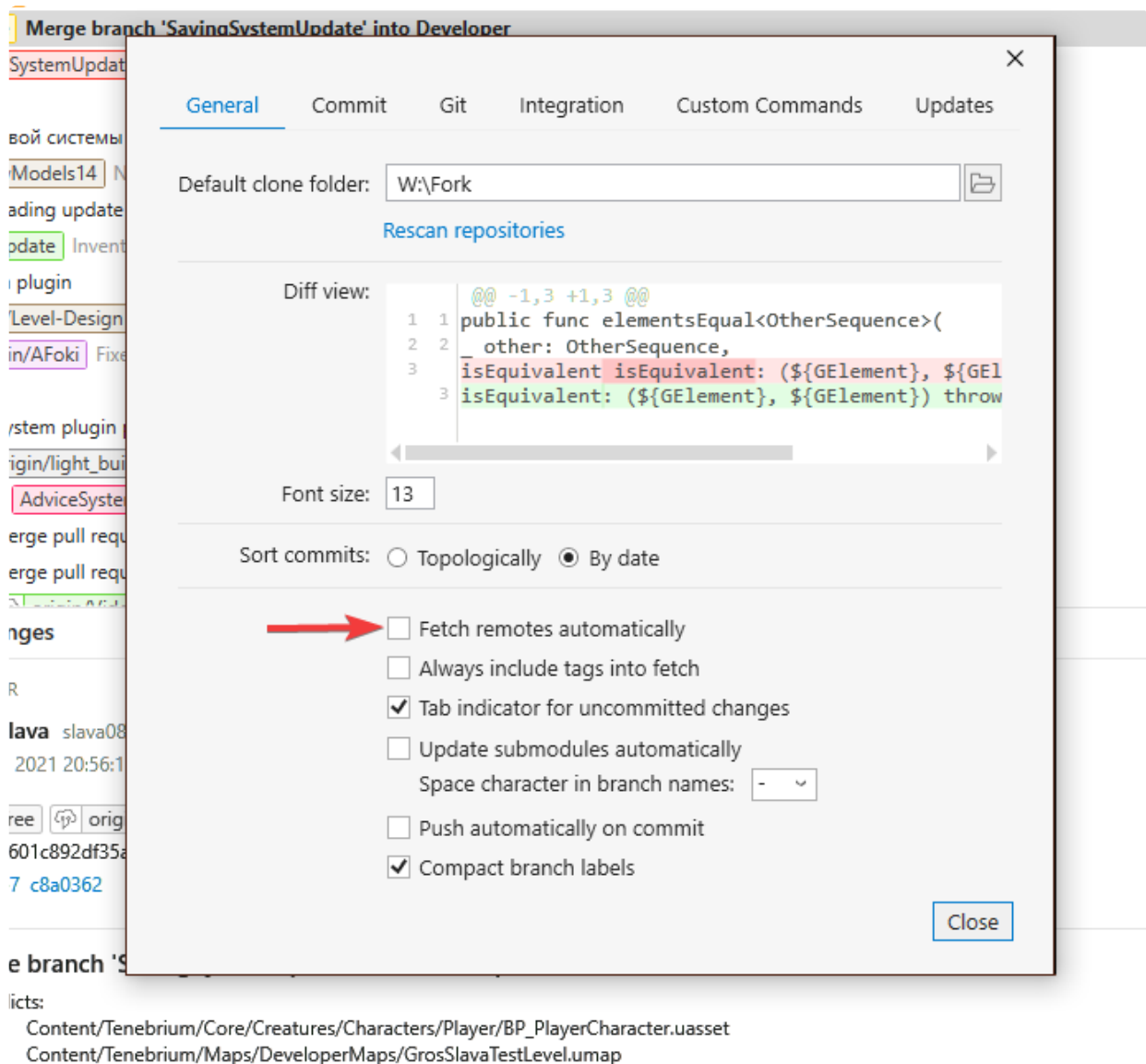
- Открываем консоль и пишем туда  
`git config --global http.postBuffer 100000000`

A screenshot of a terminal window titled 'MINGW64:/c/Users/Edel/Desktop'. The prompt is 'Edel@TheNinth MINGW64 ~/Desktop'. The command entered is '\$ git config --global http.postBuffer 100000000', with a red arrow pointing to the end of the command. The terminal has a dark background and standard window controls at the top.

```
MINGW64:/c/Users/Edel/Desktop
Edel@TheNinth MINGW64 ~/Desktop
$ git config --global http.postBuffer 100000000
```

2. Качаем lfs и устанавливаем <https://git-lfs.github.com/>
3. пишем в консоль(GIT BASH) **git lfs install**
4. Установить fork <https://git-fork.com/>

 В настройках fork **ОТКЛЮЧИТЬ** автозагрузку.



5. Зайти и зарегистрироваться на <http://185.195.25.47:3000/>

6. Скидываем @L. - Asbjørn Edelmor ваш логин с сайта

7. Устанавливаем VisualStudio <https://visualstudio.microsoft.com/ru/downloads/>

открываем visual studio installer и ставим библиотеки:

- Разработка классических приложений на c++
- Разработка классических приложений .NET
- Разработка игр на языке c++

**(Не юнити, а Unreal, будьте внимательны!)**

8. Возвращаемся на наш сайт <http://185.195.25.47:3000/GameWheelStudio/Atrophia.git>

Dashboard

Issues

Pull Requests

Explore

Unwatch

2

Star

0

Fork

0

Files

Issues

Pull Requests

Wiki

Settings

No Description

11 Commits

8 Branches

0 Releases

Branch: master

Tenebrium

HTTP

SSH

http://109.226.243.2:3000/cc

Config	634dd03558	GitlabMergedRepository	6 days ago
Content	222221fde0	Aero-rapret	5 days ago
Documentation	634dd03558	GitlabMergedRepository	6 days ago
Plugins	df23755818	ewje gitignore	4 days ago
Source	df23755818	ewje gitignore	4 days ago
.gitignore	df23755818	ewje gitignore	4 days ago
ProjectZero.uproject	634dd03558	GitlabMergedRepository	6 days ago
README.md	634dd03558	GitlabMergedRepository	6 days ago

README.md

ProjectZero

Developed with Unreal Engine 4

1 Ветки

0 Релизы

Новый файл

Загрузить файл

HTTP

SSH

http://109.226.243.2:3000/cc

9. Копируем путь http

10. Открываем fork

File View Repository Window Help

Quick Launch

Fetch

Push

Stash

Tenebrium

Level-Design

New branch

Auto Check

Open in

Console

Appearance

Work

Feedback

Tenebrium

Changes

All Commits

Filter

Branches

BuildFiles

Developer

Level-Design

master

Remotes

origin

AdvicSystem

Afoki

Developer

FunctionsLibraryPlugin

Git\_LFS

Interactive\_Object

Level-Design

light\_build\_Test

master

NewModels14

SavingSystemUpdate

UlandDialogFix

Video

Tags

Stashes

Submodules

origin/SLUPS

RawContent

git attributes

origin/Interactive\_Plugins

Libraries to plugin/ Add new functional

origin/Interactive\_Object

Interactive\_Object Update

origin/Developer

Merge branch 'SavingSystemUpdate' into Developer

origin/SavingSystemUpdate

small fix

save system files

Получение метки отменяет сопоставление

origin/Level-Design

origin/NewModels14

NewModelsCave

Async save - loading update

SavingSystem plugin

Level-Design

Merge branch 'Video' of http://185.180.231.95:3000/Covenant/Tenebrium into Level-Design

origin/Afoki

Fixed

Saving System plugin part1

origin/light\_build\_Test

Light build update

origin/AdvicSystem

Advic system update

Merge pull request 'Dialogue skipping update' (#8) from DialogueWdUpdate into Developer

Merge pull request 'TargetUI and blocking fixes' (#5) from BattleAndTargetUIFixes into Developer

origin/Video

Water/sky update.Delete 30000 Pigs

Dialogue skipping update

Commit

Changes

File Tree

AUTHOR

CyberNoble

l.a.edmore@gmail.com

12 mai 2021 00:42:09 +07:00

REFS

Level-Design

c8171d3ecd58b9102de2080b69294ae950b37

PARENTS

9c142e7 / 75d89e1

Merge branch 'Video' of http://185.180.231.95:3000/Covenant/Tenebrium into Level-Design

# Conflicts:

# Content/Tenebrium/Core/Creatures/Characters/Player/BP\_PlayerCharacter.uasset

# Content/Tenebrium/Maps/MainMaps/Prototype.umap

# Content/Tenebrium/Maps/MainMaps/Prototype\_BallData.uasset

# Content/ThirdParty/SM/Meshes/Blockout/Road\_01/SM\_Road\_Module\_01\_Low\_Tiled\_Z.uasset

Config/DefaultEngine.ini

Content/Tenebrium/Core/Weather/SkySphere/BP\_SkySphere.uasset

Content/Tenebrium/Core/Weather/SkySphere/Curve/Sky\_AllOverlayColor.uasset

Content/Tenebrium/Core/Weather/SkySphere/Curve/Sky\_BaseCloudColor.uasset

Content/Tenebrium/Core/Weather/SkySphere/Curve/Sky\_DirectionLightTemperature.uasset

Expand All

90584aa

22 May 2021 01:40

GrosSlava

6eaf1d

22 May 2021 01:16

GrosSlava

ce4725e

21 May 2021 01:37

GrosSlava

cd30205

19 May 2021 19:48

M\_Borov

cec3666

19 May 2021 00:56

GrosSlava

c8b0362

19 May 2021 00:50

GrosSlava

47e0e92

18 May 2021 01:51

GrosSlava

35ee78c

17 May 2021 03:45

GrosSlava

695e435

16 May 2021 21:24

Danil\_Kun

45602a7

14 May 2021 04:21

GrosSlava

78e06dd

12 May 2021 05:44

CyberNoble

c8171d3

12 May 2021 00:42

Afoki

1b3d226

12 May 2021 00:11

Afoki

eb1afe1

12 May 2021 00:05

GrosSlava

aa10d09

10 May 2021 06:14

Aleksandr

c4b65d1

9 May 2021 16:10

Erap

83aa101

9 May 2021 00:35

GrosSlava

9c142e7

8 May 2021 22:47

GrosSlava

3d87f02

8 May 2021 22:45

Vyacheslav Chorny

75d89e1

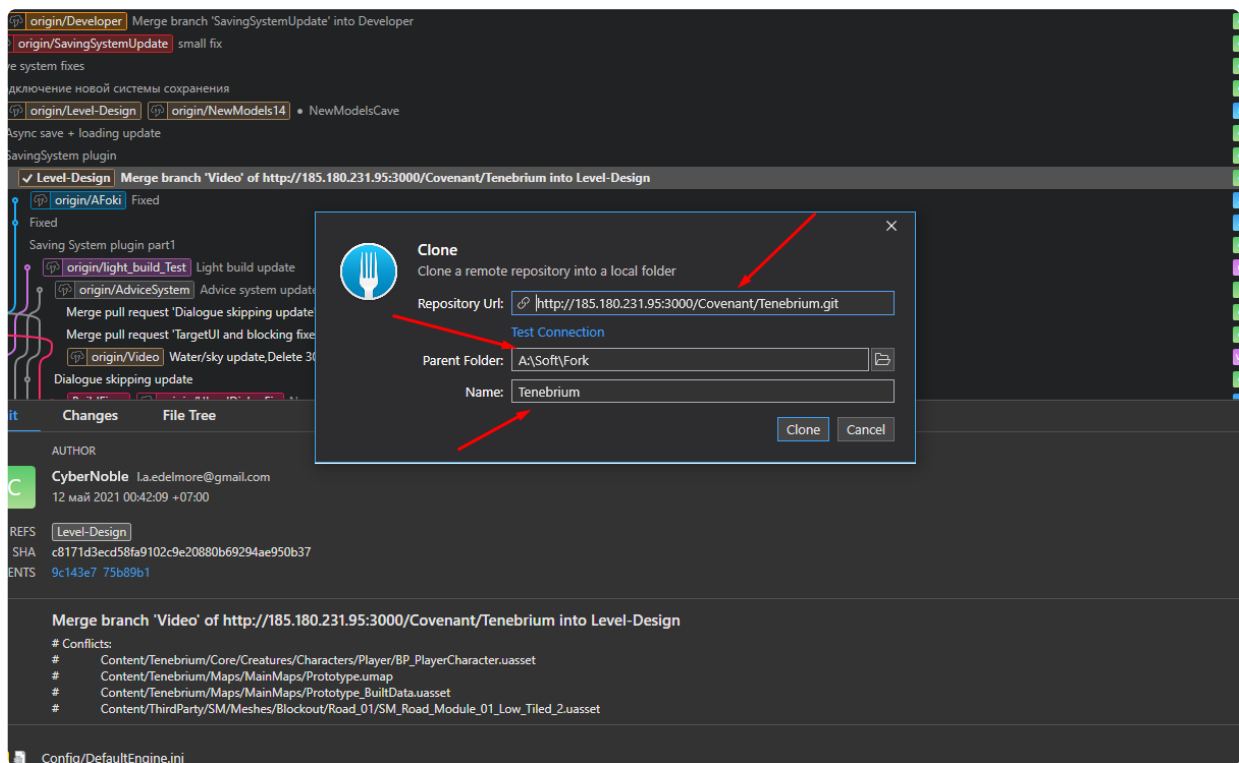
8 May 2021 01:05

GrosSlava

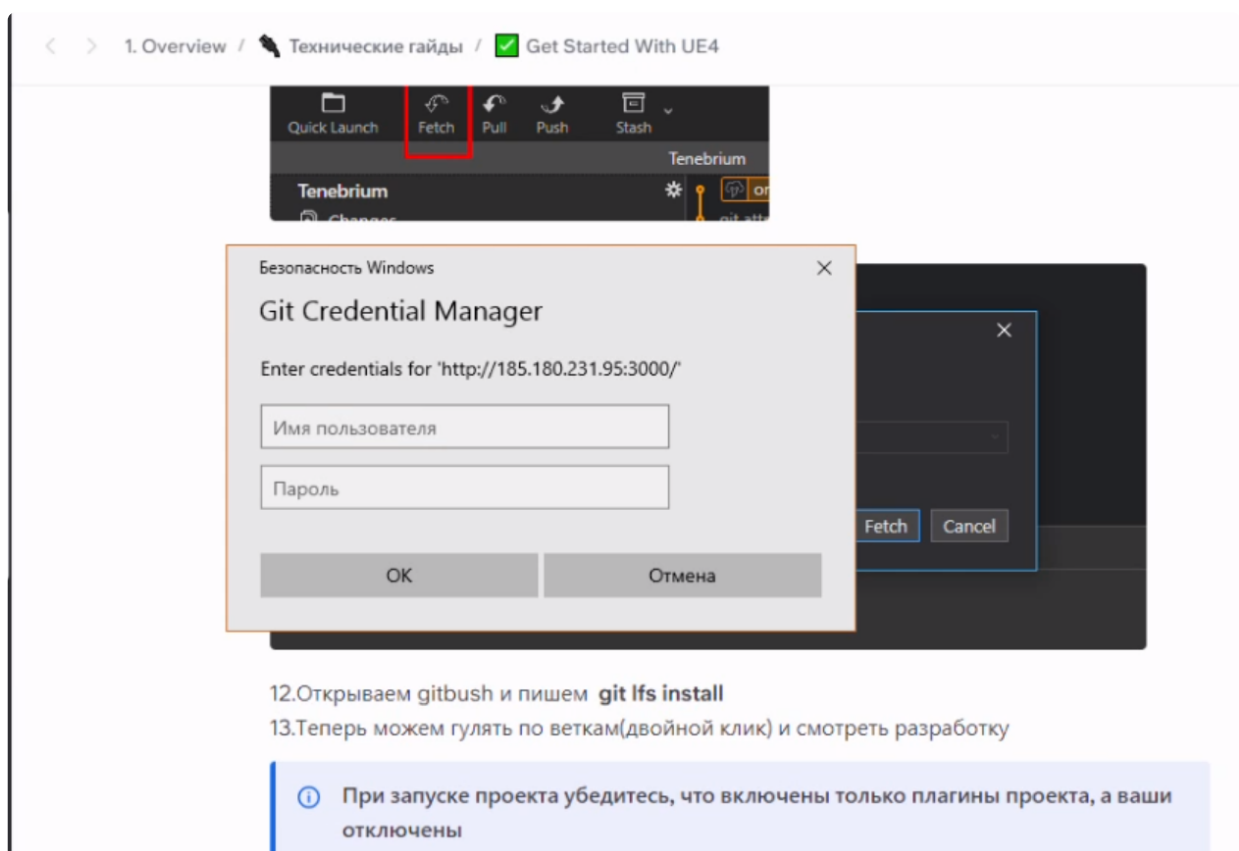
5c41529

7 May 2021 23:37

11. Во вкладке file->Clone(верхний левый угол) вставляем путь и указываем папку сохранения репозитория



12. У вас появляется окно



12.Открываем gitbush и пишем `git lfs install`

13.Теперь можем гулять по веткам(двойной клик) и смотреть разработку

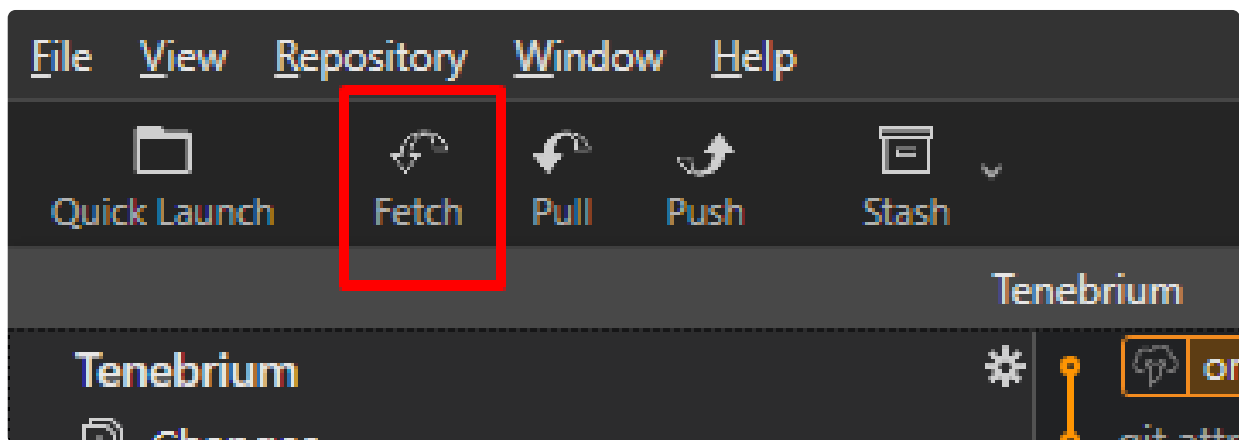
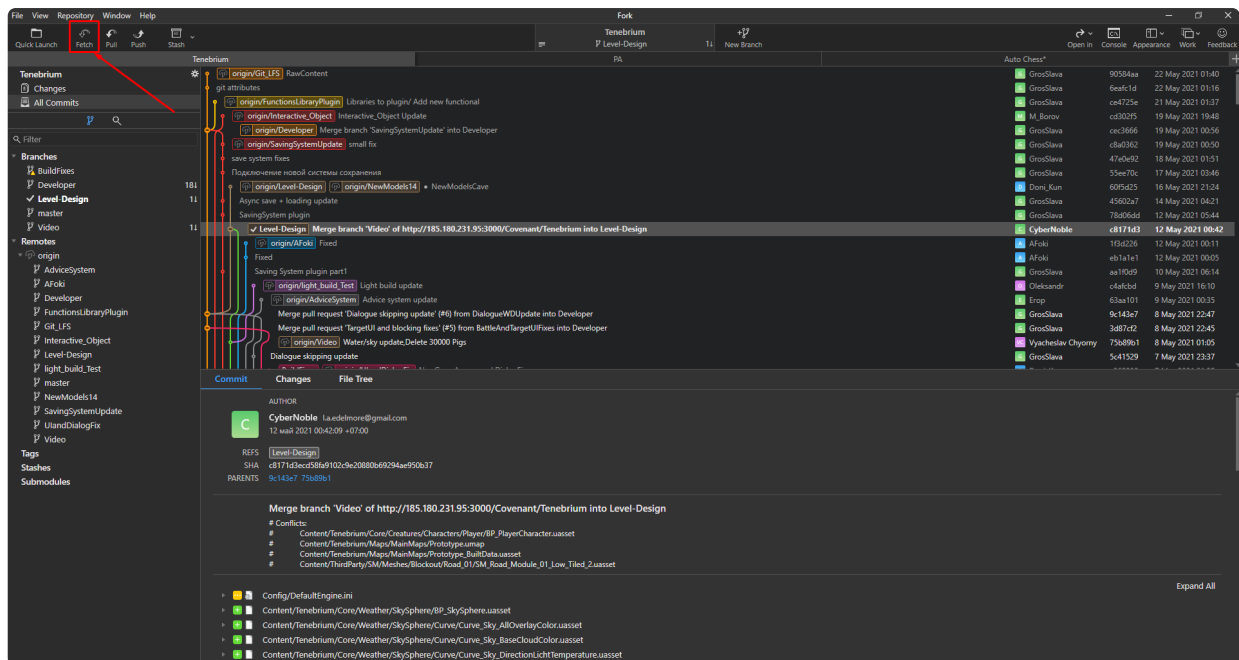
При запуске проекта убедитесь, что включены только плагины проекта, а ваши отключены

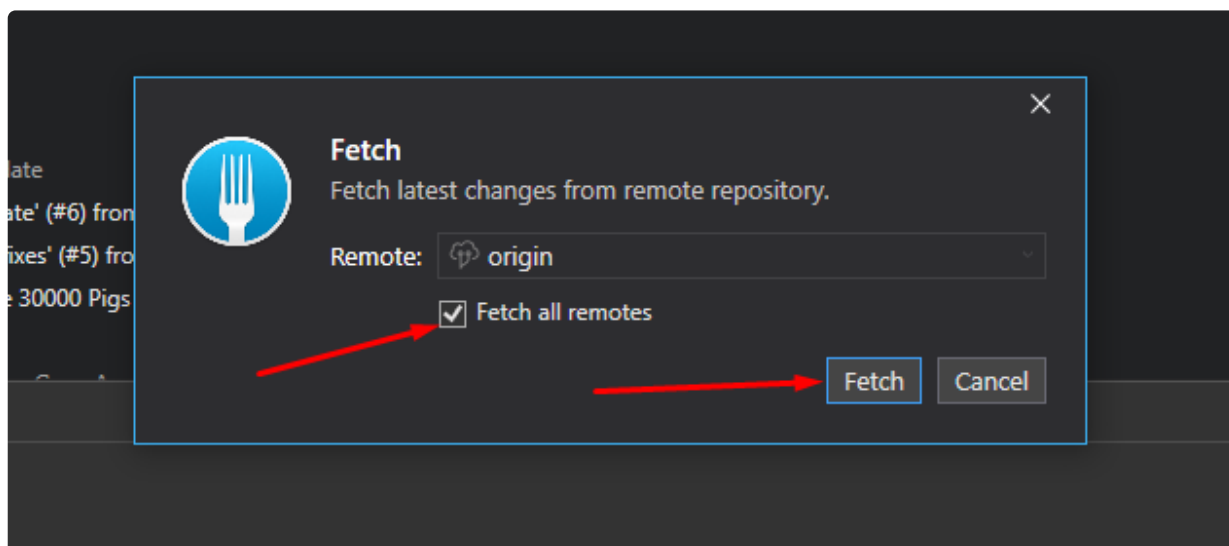
13. В нем указываем логин и пароль с НАШЕГО САЙТА

<http://185.195.25.47:3000/Covenant/Tenebrium>

14. Если все прошло удачно, то у вас не будет ошибок и вы увидите папку git в папке сохранения репозитория

15. Нажимаем fetch (подтянуть все изменения)



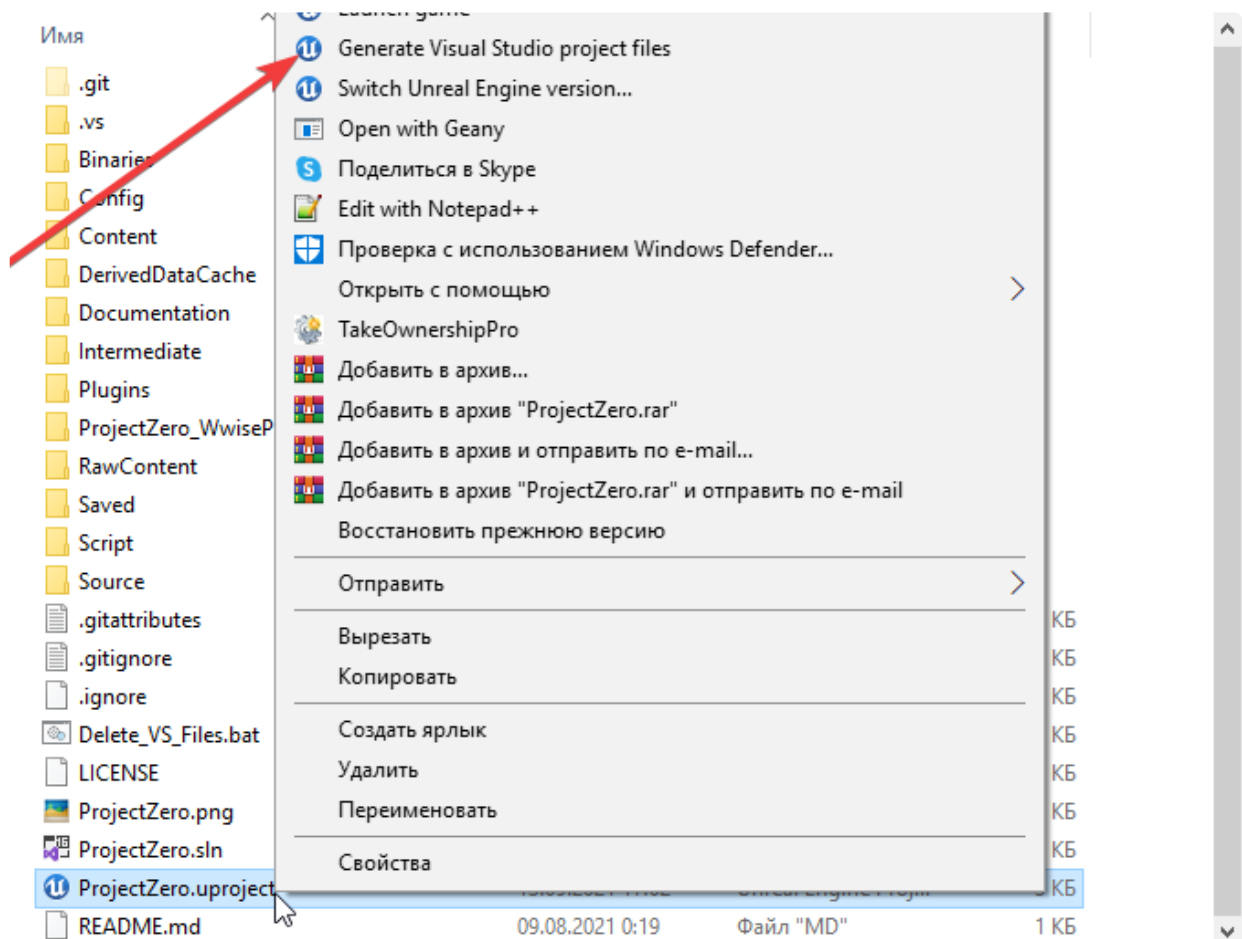


16. Теперь можем гулять по веткам(двойной клик) и смотреть разработку

17. Перед началом работы нужно удалить темп файлы (Можно воспользоваться батником)

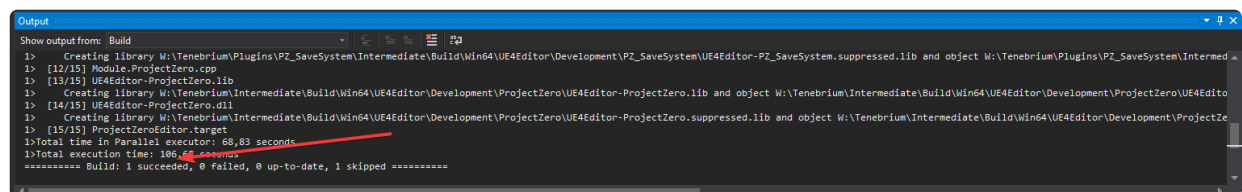
Имя	Дата изменения	Тип	Размер
.git	18.09.2021 14:22	Папка с файлами	
.vs	13.09.2021 19:54	Папка с файлами	
Binaries	13.09.2021 19:56	Папка с файлами	
Config	13.09.2021 22:18	Папка с файлами	
Content	18.09.2021 14:14	Папка с файлами	
DerivedDataCache	13.09.2021 20:01	Папка с файлами	
Documentation	13.09.2021 16:57	Папка с файлами	
Intermediate	18.09.2021 14:14	Папка с файлами	
Plugins	24.08.2021 15:17	Папка с файлами	
ProjectZero_WwiseProject	18.09.2021 12:54	Папка с файлами	
RawContent	09.08.2021 0:20	Папка с файлами	
Saved	18.09.2021 13:40	Папка с файлами	
Script	14.09.2021 22:23	Папка с файлами	
Source	09.08.2021 0:19	Папка с файлами	
.gitattributes	01.09.2021 11:41	Текстовый докум...	2 КБ
.gitignore	31.08.2021 0:49	Текстовый докум...	1 КБ
.ignore	11.09.2021 23:24	Файл "IGNORE"	2 КБ
Delete_VS_Files.bat	09.08.2021 0:15	Пакетный файл ...	2 КБ
LICENSE	09.08.2021 0:15	Файл	11 КБ
ProjectZero.png	09.08.2021 0:20	Файл "PNG"	6 КБ
ProjectZero.sln	13.09.2021 19:54	Visual Studio Solu...	5 КБ
ProjectZero.uproject	13.09.2021 17:02	Unreal Engine Proj...	3 КБ
README.md	09.08.2021 0:19	Файл "MD"	1 КБ

18. Нажимаем пкм по ProjectZero.uproject и нажимаем Generate Visual Studio project files



19. Открываем ProjectZero.sln и нажимаем ctrl + shift + b

20. Ждём завершения компиляции (будет как на картинке)



21. Можем работать



Процедуру с 17-21 нужно делать каждый раз после смены ветки



**При запуске проекта убедитесь, что включены только плагины проекта, а ваши отключены**

22. Установите нужные плагины из необходимых Вам категорий



**Плагины для UE4**



