

Guide d'installation du projet Unreal

1 TELECHARGEMENT DU REPO GITHUB

Télécharger le repo github à l'adresse suivante :

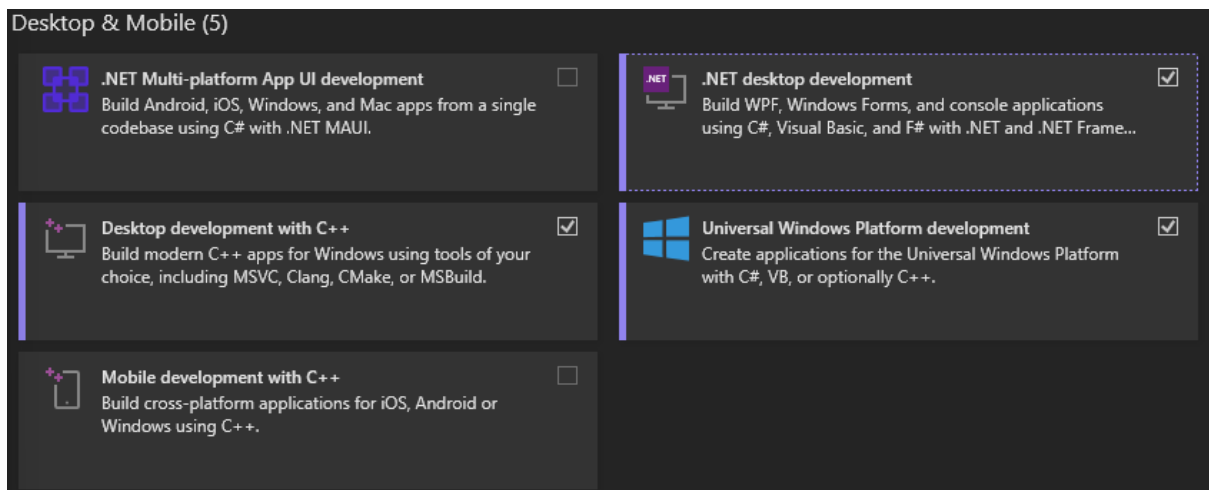
https://github.com/IEscher/MCR_Project

2 TELECHARGEMENT D'UNREAL ENGINE

Télécharger en premier le Visual Studio installer, la version Community, à l'adresse :

<https://visualstudio.microsoft.com/downloads/>

Une fois l'application téléchargée, installer un « Visual Studio Community » en sélectionnant les paquets suivants :



Télécharger ensuite le Epic Launcher à l'adresse :

<https://store.epicgames.com/en-US/download>

Une fois l'application téléchargée, aller dans la section Unreal Engine, puis l'onglet Library.

Cliquer ensuite sur le petit plus à côté du texte « Engine versions » et sélectionner la version 5.1.1 dans le menu déroulant du bloc qui vient d'apparaître. Le téléchargement devrait commencer.

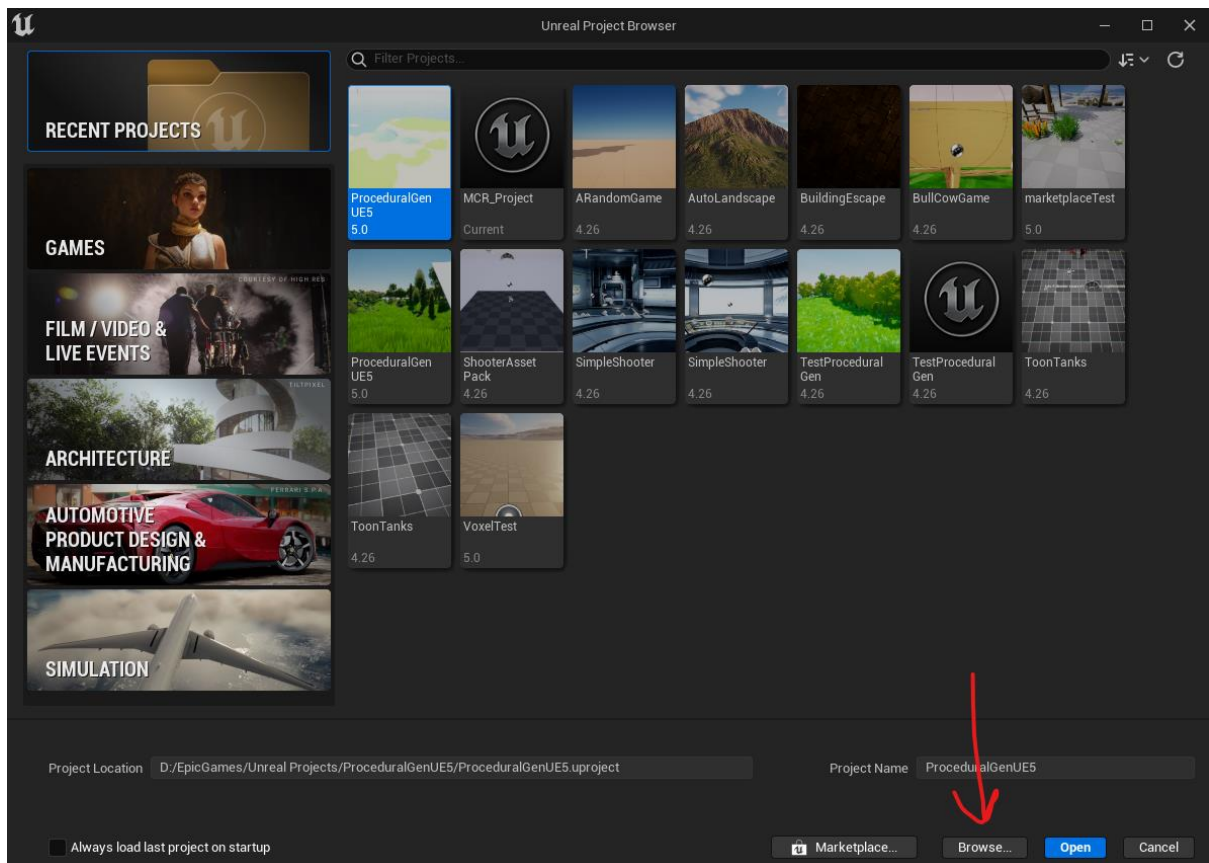
3 PREMIER LANCEMENT

Au premier lancement d'Unreal Engine, l'application va calculer les shaders (seulement au premier lancement). Il y en a généralement pour une vingtaine de minutes.



4 OUVERTURE DU PROJET

Une fois l'application ouverte, ouvrez le projet téléchargé par github :



L'application devrait se lancer et d'autres shaders devraient se calculer.

5 LANCEMENT

Pour lancer la simulation, il suffit de presser sur le bouton play vert situé en haut de la fenêtre.