

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.

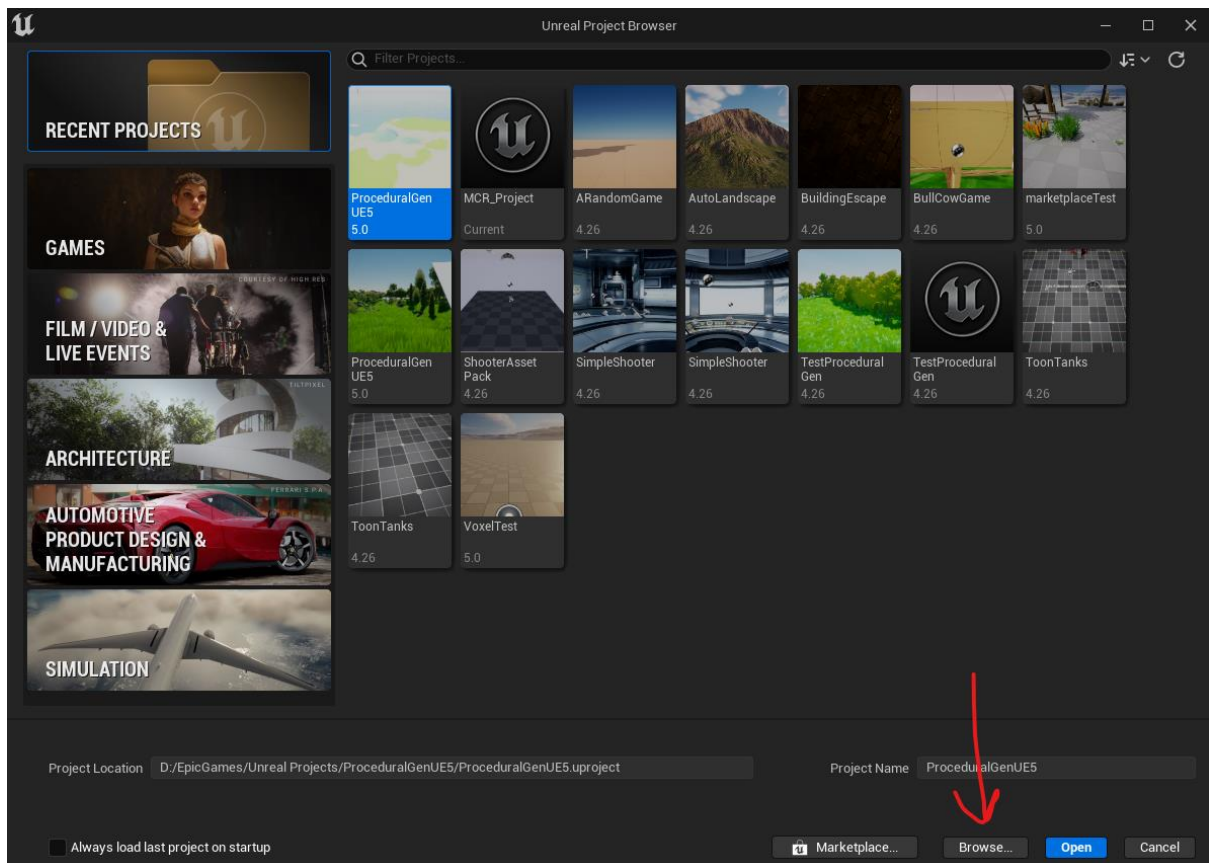
### 3 PREMIER LANCEMENT

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.