主要用于编辑器，而非运行时

配置相关：打开插件

使用方法：

1,定义.py文件

Test.py

import unreal

def my\_function():

    unreal.log('This is an Unreal log')

    unreal.log\_error('This is an Unreal error')

2，重启编辑器

3，OutLog窗口中执行

import Test

Test.my\_function()

则会正常进行输出

如果在外部修改py文件,ue不会自动更新，需要reload相关python模块

即：

python<3.4

reload(Test)

Test.my\_function()

python>=3.4

import importlib

importlib.reload(Test)

Test.my\_function()

PyCharm自动补齐开启

在ProjectSetting中开启开发者模式-》会在Intermediate/PythonStub 中出现unreal.py文件=》copy到需要编写Unrealpython文件夹下即可！

python -m eusurepip 确认pip是否存在

python -m pip install xlwings 下载xlwings