

# 编译UE5.4源代码

## 编译流程

首先在Epic账户中绑定自己的 Github 账号

<https://www.epicgames.com/account/connections?lang=zh-CN#>

在收到

@EpicTeamAdmin has invited you to join the **@EpicGames** organization 之后

点击 Join 将会获得访问 <https://github.com/EpicGames/UnrealEngine> 的权限

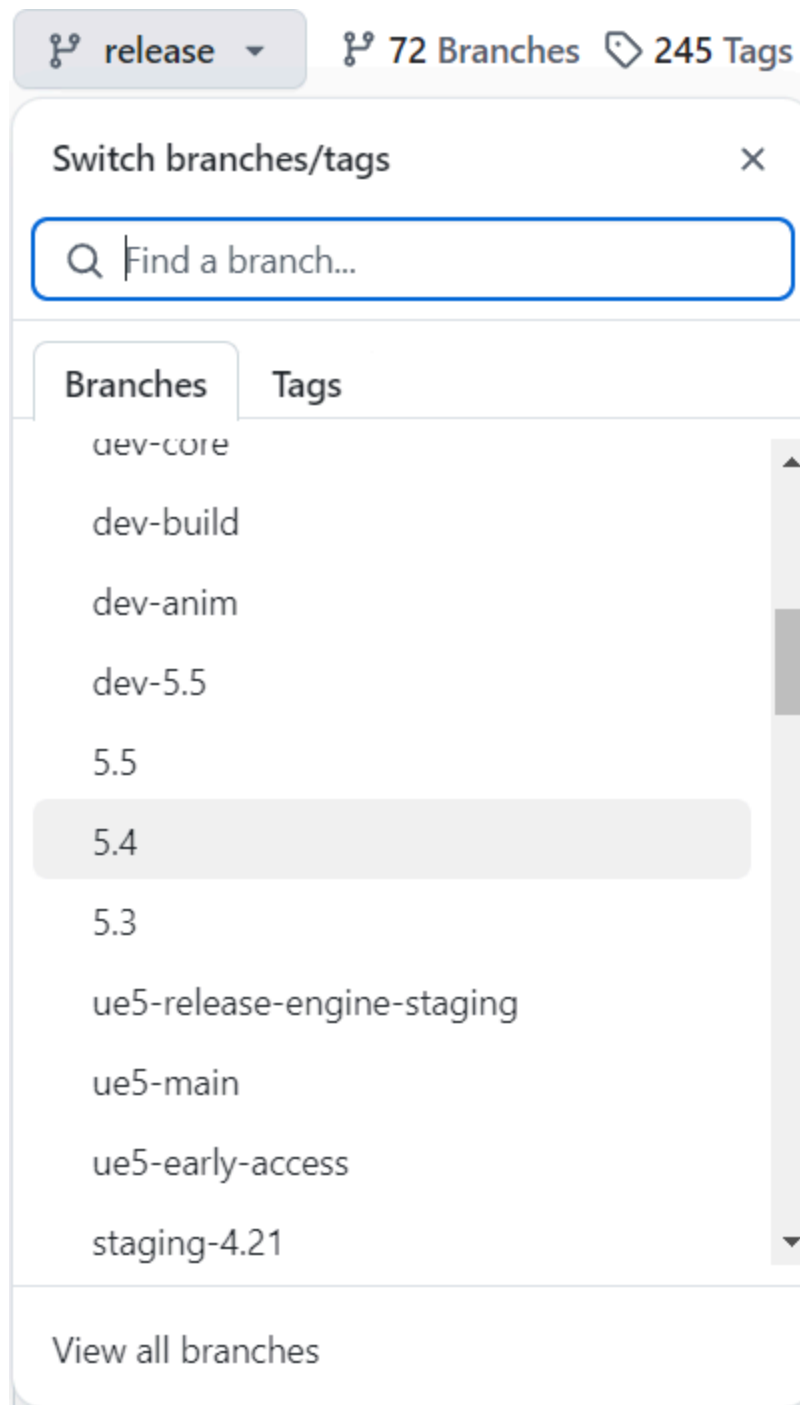
获得权限之后，选择你想要放置项目的文件夹，右键点击选择

Open Git Bash Here

输入 git clone <https://github.com/EpicGames/UnrealEngine>

接下来静静等待

如果你使用Git来克隆的过程中有着各种各样的问题，别担心，我们还有Plan B



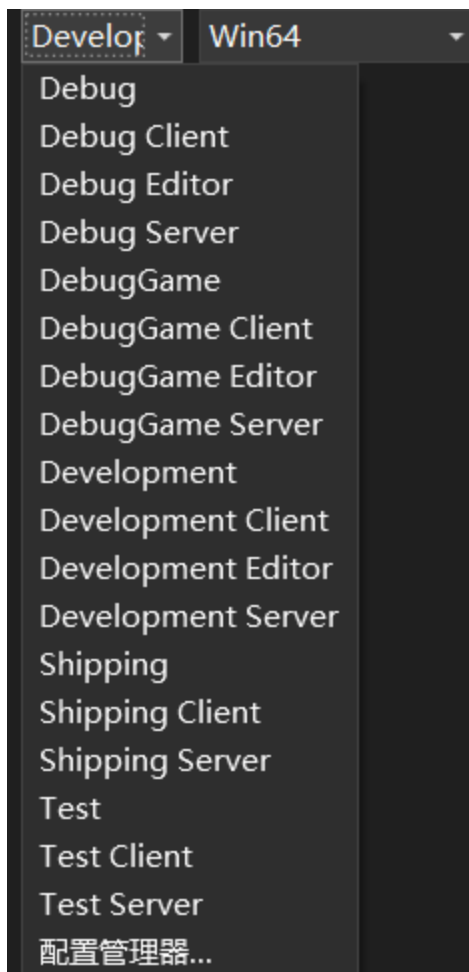
在分支中选择5.4直接 Download ZIP，然后放到你想要的文件夹下解压

然后点击 Setup.bat 进行依赖的安装

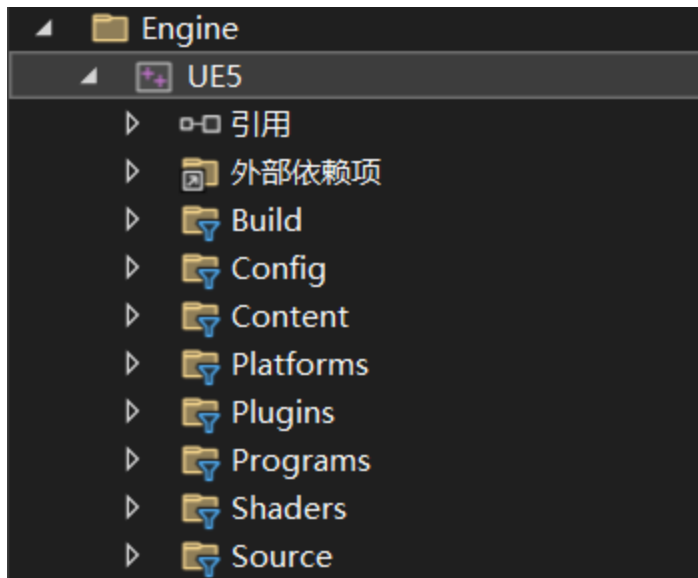
安装完成之后点击 GenerateProjectFiles.bat

笔者使用的是 Visual Studio 2022 Community，Rider 应该也可以正常编译，Rider 大手子可以分享一下

使用 VS 打开 sln 工程文件，在上方选择 Development Editor Win64



然后依次点击





继续进行漫长的等待.....

耗时 01:49:28.492 小时

笔者等了两个小时

在 Engine\Binaries\Win64 目录下找到 UnrealEditor.exe 双击进入



至此你的编译结束，文件夹大小应该是 207G 左右

—(顺便一提编译着色器也会耗很长时间)—



成功打开!

## 一些可能的错误

fatal: unable to access '<https://github.com/EpicGames/UnrealEngine/>': OpenSSL SSL\_read: SSL\_ERROR\_SYSCALL, errno 0

打开Git Bash，确保你的GitHub邮箱设置正确。可以通过运行命令 `ssh-keygen -C 'your email address' -t rsa` 进行设置，系统会提示你确认文件保存位置，按照提示操作，生成id\_rsa和相关文件。

<https://github.com/settings/keys>

找到 id\_rsa.pub 文件，使用文本编辑器打开，复制其中的公钥内容，前往GitHub账户设置，添加到SSH Public Keys部分。创建一个新的SSH Key，填写任意标题，将复制的公钥粘贴到key区域，保存设置。