1. Error C2187 syntax error: 'identifier' was unexpected here ShaderCompileWorker C:\Program Files (x86)\Windows Kits\8.1\include\um\combaseapi.h 229

需要在Engine / Source / Programs / UnrealBuildTool / Windows / VCToolChain.cs中修改Build Tool链文件

1. // Disable Microsoft extensions on VS2017+ for improved standards compliance.
2. if (Compiler >= WindowsCompiler.VisualStudio2017)
3. {
4. Arguments.Add("/permissive-");
5. Arguments.Add("/Zc:twoPhase-"); // <-- ADD THIS LINE
6. Arguments.Add("/Zc:strictStrings-"); // Have to disable strict const char\* semantics due to Windows headers not being compliant.
7. }

这个4.17还没修啊，是UE4和VS2017的冲突一个BUG，改一个文件里一行代码。  
  
大钊(2722937652) 4:55:45 PM  
这两天VS2017也升级更新了15.3，手贱升级了的朋友（比如我），会发现编译不过UE4：  
syntax error: 'identifier' was unexpected here C:\Program Files (x86)\Windows Kits\8.1\include\um\combaseapi.h 229  
暂时的修复方法是直接在combaseapi.h第224行加上（自己去掉权限保护）  
interface IUnknown; // ADD THIS LINE HERE  
然后就可以编译通过了。VS下一个版本已经修复了该问题。  
引用链接：  
C:\Users\huaru\AppData\Local\Temp\%W@GJ$ACOF(TYDYECOKVDYB.pnghttps://answers.unrealengine.com/questions/688112/ue417-will-not-compile-with-new-153-update.html?sort=oldest   
  
  
另，UE4.17.1更新发现编译链接不过的（改了些东西），Clean再Rebuild一下就好。