

UE4独立程序的目录及依赖

这里以SlateViewer为例：

首先，导出的程序的根目录文件夹必须命名为Engine，因为程序会在Engine目录下生成Programs子目录。下图中的Programs和Saved目录为SlateViewer程序生成。

Engine目录下，需要三个子目录，分别是Binaries、Content、Shaders。

必须依赖的库为着色器程序、Slate模块和国际化（语言）模块，如果使用浏览器，需要依赖CEF3

Binaries: Binaries下是打包的程序，包含两个目录，分别是ThirdParty（第三方插件）和Win64（SlateViewer程序目录）

ThirdParty: 第三方插件我们只需要一个CEF3插件，目录下有不同平台的库文件，我们只需要Win64目录下全部文件即可。这个是SlateViewer中使用浏览器所以需要此插件。

Win64: 此文件夹下是我们编译好的exe文件，我们只需要SlateViewer.exe即可

Content: Content目录只需要连个文件，一个是Internationalization和Slate。SlateDebug和SlateFileDialogs删除也不影响执行。

Internationalization: 此目录只需要保存一个名为icudt64l的目录全部文件即可。

Slate: 程序依赖的文件目录

Shaders: 着色器程序，这个目录直接拷贝引擎源码目录即可。

