

# 创建UE独立程序模版.bat说明

2025年9月2日 11:48

## 创建UE独立程序模版.bat说明

### 1.脚本用途。

该脚本用于在"Engine\Source\Programs\Custom\_Programs"目录下创建"BlankProgram"独立程序模版。

### 2.使用前配置。

```
rem #####需要用户提前定义的配置Start#####
rem 引擎源代码路径,包含UE5.sln文件的路径,例如:"xxxxx\UnrealEngine-5.1"
rem 独立程序存储在:xxxxx\UE_5.1_SourceCode\UnrealEngine-5.1\Engine\Source\Programs\Custom_Programs
set EngineSourceBasePath=D:\TemEngineInstall\UE_5.1_SourceCode\UnrealEngine-5.1

rem 在创建独立程序模版之后是否立即执行UBT,向解决方案里添加项目
set AutoRunUBT=1

rem TipName:在脚本菜单的提示名
rem StartKey:启动可执行程序需要的关键字
set MainMenuItem[1].TipName= 创建独立程序模版
set MainMenuItem[1].Key=1
set MainMenuItem[1].Tag=Create_TemplateFile

set MainMenuItem[2].TipName= 生成解决方案
set MainMenuItem[2].Key=2
set MainMenuItem[2].Tag=General_Sln
rem #####需要用户提前定义的配置End#####
```

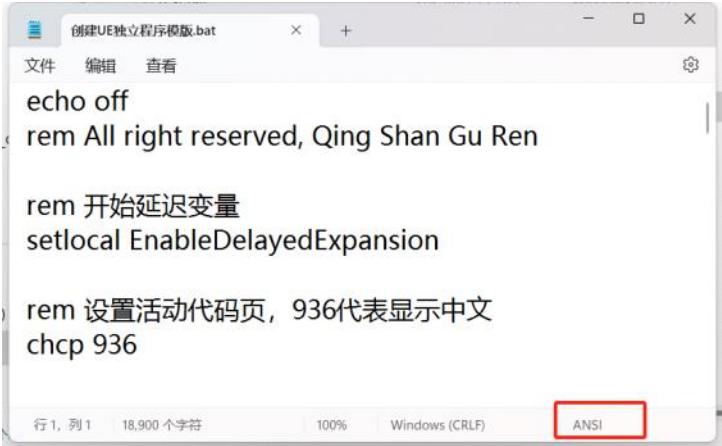
#### 1.EngineSourceBasePath。

该变量为引擎源代码文件夹中的包含.sln文件的路径。

#### 2.AutoRunUBT。

在创建模版后是否自动调用"UnrealBuildTool.exe"来生成解决方案。

#### 3.确认该脚本的文件编码为ANSI，即GBK编码。否则可能导致脚本显示运行问题。



### 3.使用步骤。

1.建议以管理员的权限启动，这样窗口样式设置可以生效。



2.输入"MainMenuItem"数组中的"Key"值，来执行对应的功能。

示例：输入"1"来创建独立程序模版。



3.输入独立程序名称。

不要使用中文，虽然该脚本兼容中文，但该独立程序名称会包含在代码中。输入中文可能导致生成解决方案和编译出现问题。

示例：输入Test1，按Enter键等待生成完成。



4.生成完成。  
一切顺利的话，将在引擎源码文件夹下的Engine\Source\Programs\Custom\_Programs文件中，生成名为"Test1"的独立程序模版。

