

调试Unreal源码方法



最强人类韦少

我也是个广东人，所以我们是老乡

7 人赞同了该文章

本文简单介绍如何编译调试UE4源码，以理解引擎是如何工作的，重点放在游戏调试而非编辑器调试上

一. 按照官方步骤下载引擎源码并编译出一个编辑器来

官方文档

docs.unrealengine.com/4...

总结一下步骤：

1. 下载github上源码
2. 运行Setup脚本，这会下载一堆三方库
3. 运行GenerateProjectFiles脚本，生成UE4.sln工程文件
4. 以UE4作为启动项目，用合适的编译选项构建出编辑器，编译选项见下面官方链接，因为要构建编辑器，所以选项要以Editor结尾，如果不用调试编辑器细节，就不要选Debug模式免得之后编辑器性能太差。用默认DevelopmentEditor是个不错选择。

编译配置参考

不出意外，我们就能在Engine/Binaries/Win64下面得到UE4Editor.exe了

二. 创建一个cpp游戏工程

有几种方式：

1. 运行刚才的UE4Editor，创建一个cpp游戏工程
2. 也可以把其他版本（官方二进制）游戏工程转成我们编译的引擎，可以对uproject文件右键，选择Select Unreal Engine Version，然后改到自己构建的版本

游戏工程需要是cpp的原因是需要生成工程的sln文件，纯蓝图工程不会生成sln文件。一种偷懒做法是打开纯蓝图工程，加个没用的cpp类，这样能自动生成sln。

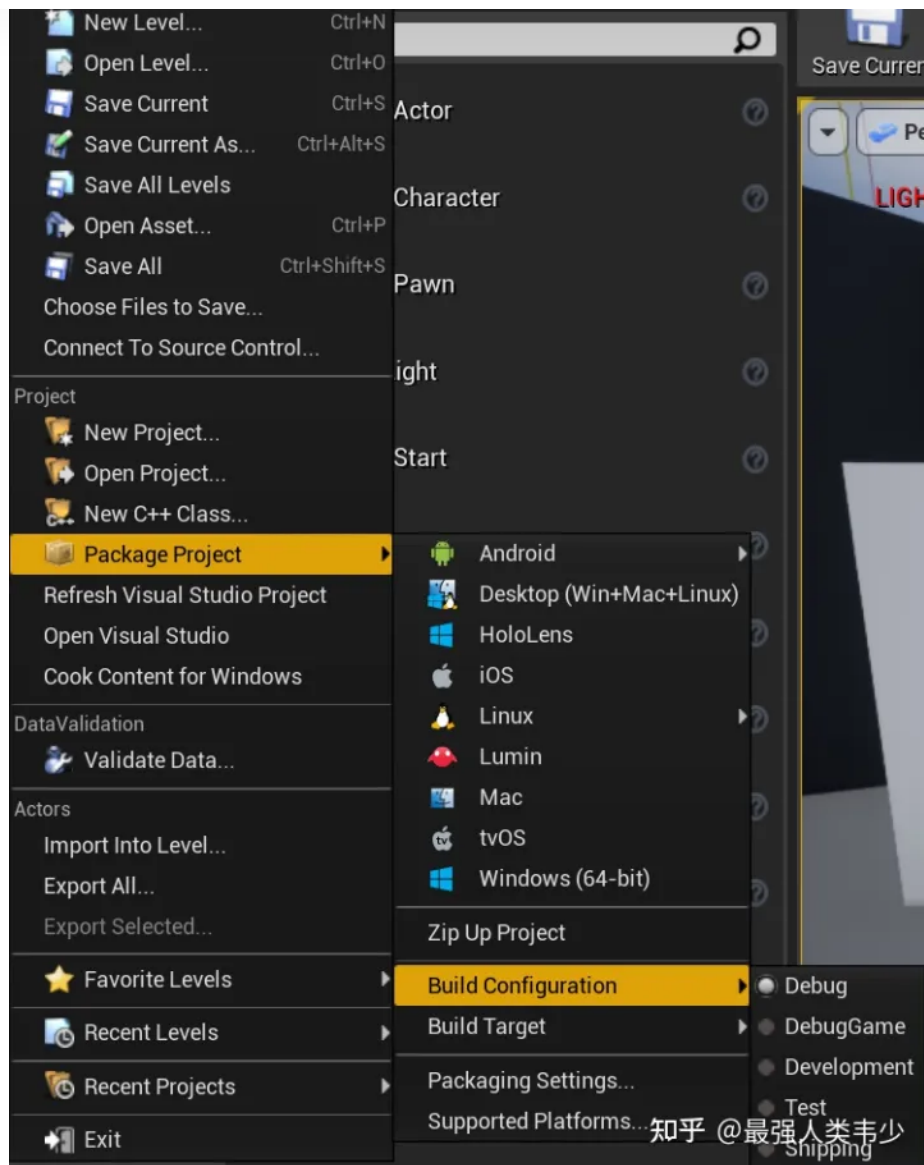
三. 构建游戏工程

打开uproject文件，编辑完你要的功能之后构建游戏，因为我们想要调试引擎，最好选择Debug模式，然后build Windows

登录即可查看 **超5亿** 专业优质内容

超 5 千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。

立即登录/注册



这会耗费很长时间，构建系统需要先构建debug版本的游戏引擎，然后做编译材质、压缩贴图等资源操作，最后会在项目的Binaries目录下生成可以双击运行的游戏exe文件。

四. 调试源码

打开游戏工程的sln，把编译选项调整到刚才发布游戏的build configuration，例如Debug，然后点击调试就可以了，因为刚才发布游戏时已经编译过了，这步操作应该不需要重新编译，会很快进入游戏。

这样就可以在vs工程里断点调试UE源码了！

发布于 2021-11-29 09:19

[虚幻引擎](#) [游戏引擎](#)

登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超 5 千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。

立即登录/注册



Smartuil

为什么要打包? ? ?

2021-11-30

1

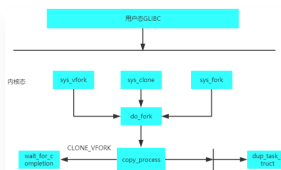
推荐阅读

linux网络编程之epoll源码重要部分详解

一、epoll相关的数据结构 最重要的两个数据结构是 红黑树和就绪链表，红黑树用于管理所有的文件描述符fd，就绪链表用于保存有事件发生的文件描述符。当向系统中添加一个fd时，就创建一个ep...

linux

发表于linux...



Linux内核进程创建fork源码解析

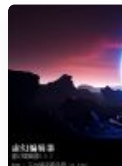
Linux...

发表于Linux...

Tencent 腾讯

Linux内核源码技术学习路线，安排起来~

Linux内核库



(1) 下载和

Rui W...

登录即可查看 超5亿 专业优质内容

超 5 千万创作者的优质提问、专业回答、深度文章和精彩视频尽在知乎。

立即登录/注册