编译配置

2013年8月9日

17:32

因国际和收费需要使用不同版本引擎（国际使用老版本，收费使用新版本，新版本解决了模型缩放后但挂点未缩放的BUG），因此，需要修改从 Luawrapper、GfxCommon 等到游戏客户端等项目引用引擎方式。以完美国际为例，修改后目录结构如下：

计算机生成了可选文字: 日自
曰
巨运迎迎刻
睿票恕露一一
一日亡1论．8.1
一曰l厅）SDKs
一田口Cooking
田口Fo二dation
一自lib
一口r卜，ic,
国口F场：xLoader
国白论．已4一in
曰l口肌nterfaceZ}
Db妞elease
Debug
口口
｝口Li、｛
口
口
Mem一ebug
Release
｛口Db妞el。a:e
口Debu'
口EditorDebu'
白EditorRei。。：。
口inciude
白Me。一ebu'
口Fhy加bu妞el。a:.
口Release
田白wi沼2
叫口SDK{
｝王“一OT。。1:
一口w。幻一evLate,t
二11口CElement
口ADW:ndow
｝国口拟江拉公yze
口c人ulnterfaCe
田白cAutoHomeEdit。r
田白cBin
白cBi记．Zc盯
国白ccMBase汇D
．王．白ccommo。
｝王｝．口CEleDat姗．
国l口CEleoentClient
l王111口CEleoentData

操作步骤：

1. 按上述目录结构设置好新客户端位置，根目录 Project\_OldSDK 和 wmgj\_DevLatest 可使用自己的名字，其余则与以上保持一致。
2. 删除或重命名 SDK 文件夹对应引擎文件，这些文件或目录不会被引用：

SDK\AUI

SDK\DbgRelease\GfxCommon

SDK\3rdSDK\include\Gfx

SDK\3rdSDK\lib 目录下以 Gfx 开头的 lib

计算机生成了可选文字: ．七｝上i·1LU．七1．七·i
晒『『『『『『ditditditditditdit
煎fxCfxCfxCfxCfxCfxCfxEfxEfxEfxEfxEfxE
｝好．}GGGGGGGGGGGG
雏雏份份辞辞辞辞呀雏鉴辞辞

1. APhysXIntegration、AUInterface2、GfxCommon、Tools\LuaWrapper 来源于 GameServer\_MMORPG 相应 VSS 项目的某个稳定版本
2. 国际使用的 SDK 及编译好的库见共享目录 [\\10.68.16.10\public\Project\_OldSDK](file:///\\10.68.16.10\public\Project_OldSDK)
3. 收费使用的新版本 SDK 及编译好的库见共享目录 [\\10.68.16.10\public\Project\_NewSDK](file:///\\10.68.16.10\public\Project_NewSDK)
4. 更新最新版本客户端，以获取最新项目配置及预编译好的 luaWrapper 库并重编
5. 若自行编译 GfxCommon 库、AUInterface2 库时，也按上述目录结构设置，拷贝原工程文件并修改包含目录
6. 使用上述配置时，需清除 VC 自身的包含目录和库目录；清除前如果需要保存，请查看和保存注册表位置 [HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Microsoft\DevStudio\6.0\Build System\Components\Platforms\Win32 (x86)\Directories]