

Détecter les problèmes sur Unreal Engine

Paramétrer Unreal Engine pour afficher les erreurs lors de la compilation

Sous Unreal Engine 5.2.0, le logiciel par défaut n'affiche pas les erreurs lors de la compilation ou lors du lancement du logiciel, pour résoudre ce problème, nous avons cherché dans la documentation du fabricant du logiciel Unreal Engine, dans la version 5.2.0, la dernière version de ce logiciel sortie par ce constructeur.

Il est mentionné qu'il faut rajouter des lignes de commande dans le fichier "Engine.ini" de votre projet.

Voici les quelques lignes que nous avons dû rajouter dans le fichier en question pour nous permettre d'afficher les Logs et les messages d'erreur dans la version 5.2.0.

```
[Core.Log]
LogMedia=VeryVerbose
LogMediaAssets=VeryVerbose
LogAndroidMedia=VeryVerbose
LogAvfMedia=VeryVerbose
LogMfMedia=VeryVerbose
LogPS4Media=VeryVerbose
LogWmfMedia=VeryVerbose
```

Une fois cette étape réalisée, nous avons dû aller dans Unreal Engine, ouvrir notre projet

```
Engine.ini
C: > Users > sesam2trex > Documents > Unreal Projects > MyProject2 > Saved > Config > WindowsEditor > Engine.ini
20 Paths=../../../../Engine/Plugins/Animation/ControlRigSpline/Content
21 Paths=../../../../Engine/Plugins/Animation/IKRig/Content
22 Paths=../../../../Engine/Plugins/Developer/AnimationSharing/Content
23 Paths=../../../../Engine/Plugins/Interchange/Runtime/Content
24 Paths=../../../../Engine/Plugins/Runtime/AudioSynesthesia/Content
25 Paths=../../../../Engine/Plugins/Runtime/AudioWidgets/Content
26 Paths=../../../../Engine/Plugins/Runtime/GeometryProcessing/Content
27 Paths=../../../../Engine/Plugins/Runtime/MeshModelingToolset/Content
28 Paths=../../../../Engine/Plugins/Runtime/Metasound/Content
29 Paths=../../../../Engine/Plugins/Runtime/ResonanceAudio/Content
30 Paths=../../../../Engine/Plugins/Runtime/Synthesis/Content
31 Paths=../../../../Engine/Plugins/Runtime/WaveTable/Content
32 Paths=../../../../Engine/Plugins/Experimental/ChaosCaching/Content
33 Paths=../../../../Engine/Plugins/Experimental/ChaosClothEditor/Content
34 Paths=../../../../Engine/Plugins/Experimental/ChaosNiagara/Content
35 Paths=../../../../Engine/Plugins/Experimental/ChaosSolverPlugin/Content
36 Paths=../../../../Engine/Plugins/Experimental/Dataflow/Content
37 Paths=../../../../Engine/Plugins/Experimental/FullBodyIK/Content
38 Paths=../../../../Engine/Plugins/Experimental/GeometryCollectionPlugin/Content
39 Paths=../../../../Engine/Plugins/Experimental/GeometryFlow/Content
40 Paths=../../../../Engine/Plugins/Experimental/MeshLODToolset/Content
41 Paths=../../../../Engine/Plugins/Experimental/MeshModelingToolsetExp/Content
42 Paths=../../../../Engine/Plugins/Experimental/PythonScriptPlugin/Content
43 Paths=../../../../Engine/Plugins/Experimental/UVEditor/Content
44 Paths=../../../../Engine/Plugins/Editor/ObjectMixer/ObjectMixer/Content
45 Paths=../../../../Engine/Plugins/Editor/ObjectMixer/LightMixer/Content
46
47 [Core.Log]
48 LogMedia=VeryVerbose
49 LogMediaAssets=VeryVerbose
50 LogAndroidMedia=VeryVerbose
51 LogAvfMedia=VeryVerbose
52 LogMfMedia=VeryVerbose
53 LogPS4Media=VeryVerbose
54 LogWmfMedia=VeryVerbose
55
```

Core.Log
sert à afficher les problèmes et erreur

Lien de référence :

<https://docs.unrealengine.com/5.2/en-US/media-framework-technical-reference-for-unreal-engine/>