

UE5.4安装与打包个人学习手册

UE引擎源码编译

首先通过官网下载相关的源码，按照他md手册中进行，

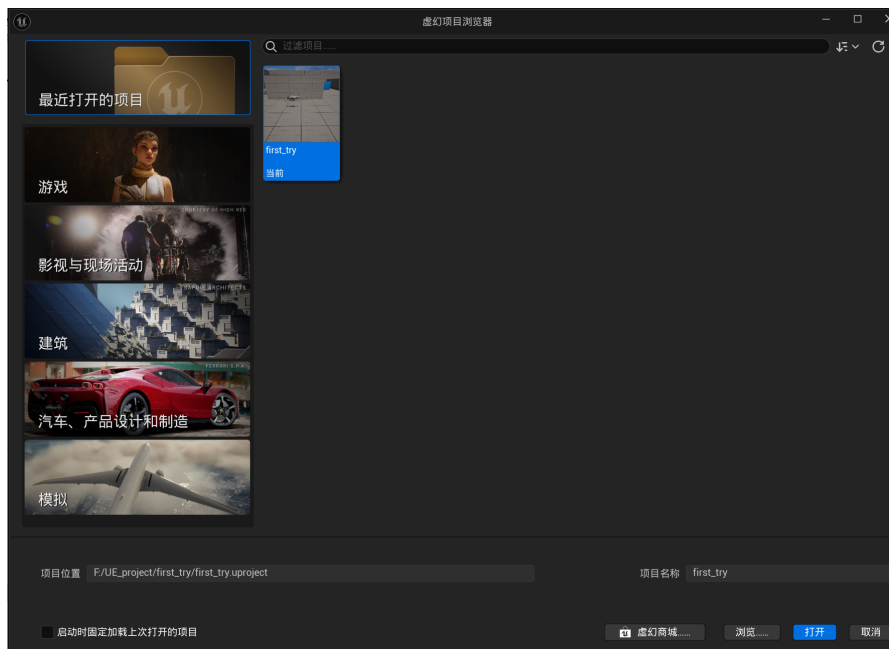
首先运行setup.bat运行，因为相对较大，我们可以选择采用多线程的方式进行下载，然后生成解决方案

注意点（其实就是个人踩过的坑）：记得将UE5设置为启动项目进行编译，同时根据手册，记得将编译工具设置为MSCV14.38，通常默认的都是最新，但是会出现问题，存在未定义的宏，此外编译工具解决方案配置一定要是Development Editor,不然最后会显示一个缺少文件



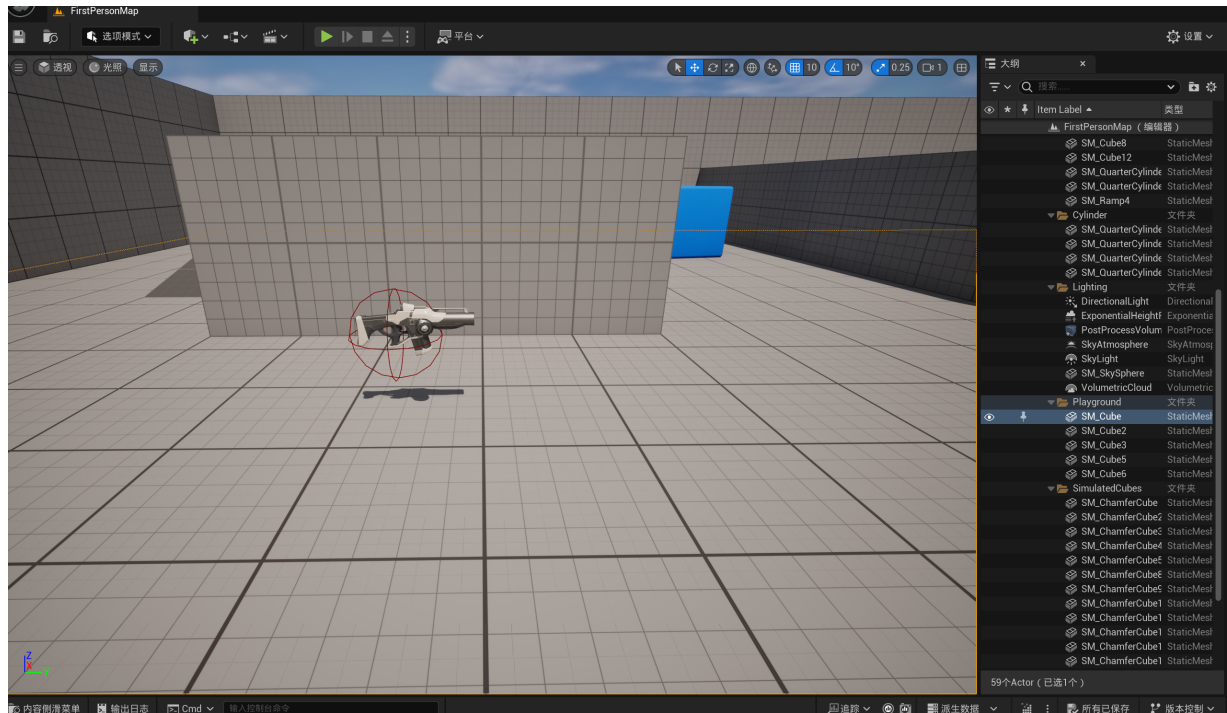
编译完成之后，UnrealEngine-5.4.4-release\Engine\Binaries\Win64下，大小估计180，不过中间过程超过300g还是预留些。

最后打开UE



创建完项目之后会需要打开项目文件的解决方案然后再次编译。

会得到之后的界面



然后打包流程可能相对就比较麻烦，然后这边我是找了<https://youtu.be/JdK-zlelPY0?si=wbzXqtryQNNJNyHI>这样一个视频结合官方手册，然后基本上就能配置成功，

在这个过程中我主要遇到的一个麻烦就是向手机索要存储权限，看了下UE社区大致说法就是sdk33之后好像都会存在这样的问题，只要切换到32就可以，也是上面的视频所采用。但看了下其中还有种办法就是<https://ue5hub.com/forum-post/1930.html>这里面采用的直接build时提供。另一种就是我所采用的简单粗暴的直接关掉加载界面。

最后打包出来的就是我给出的那个，然后成功的运行出来。

