

# USING GITHUB WITH UE

By OliveX

# **PART I**

## **INSTALLATION**

## 安装 GIT

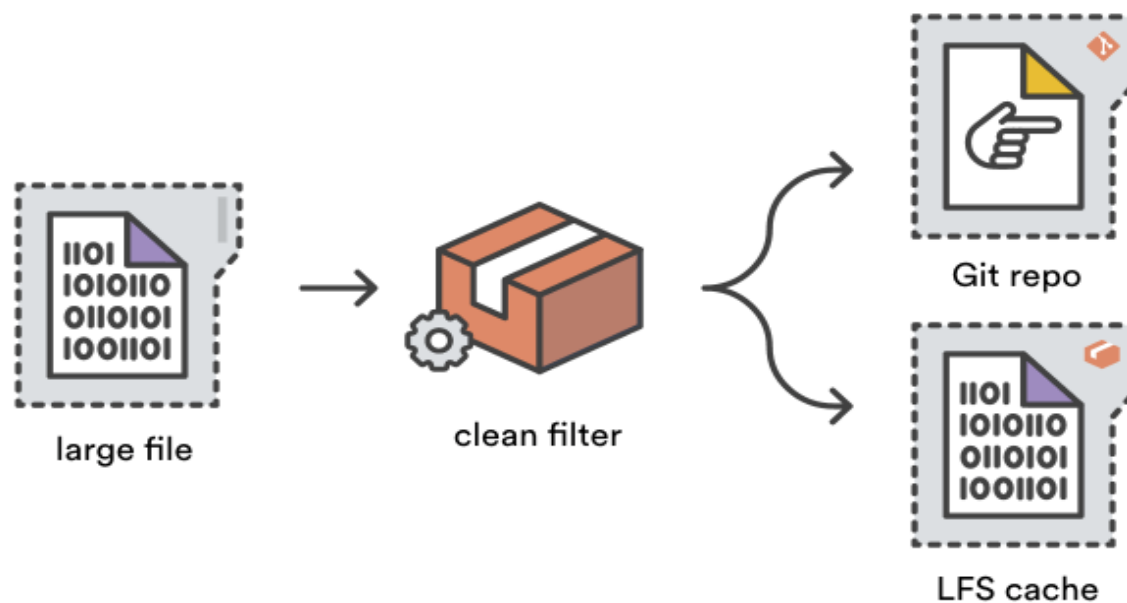
**Git是免费的分布式版本管理工具，注意与GitHub不同。**



# git

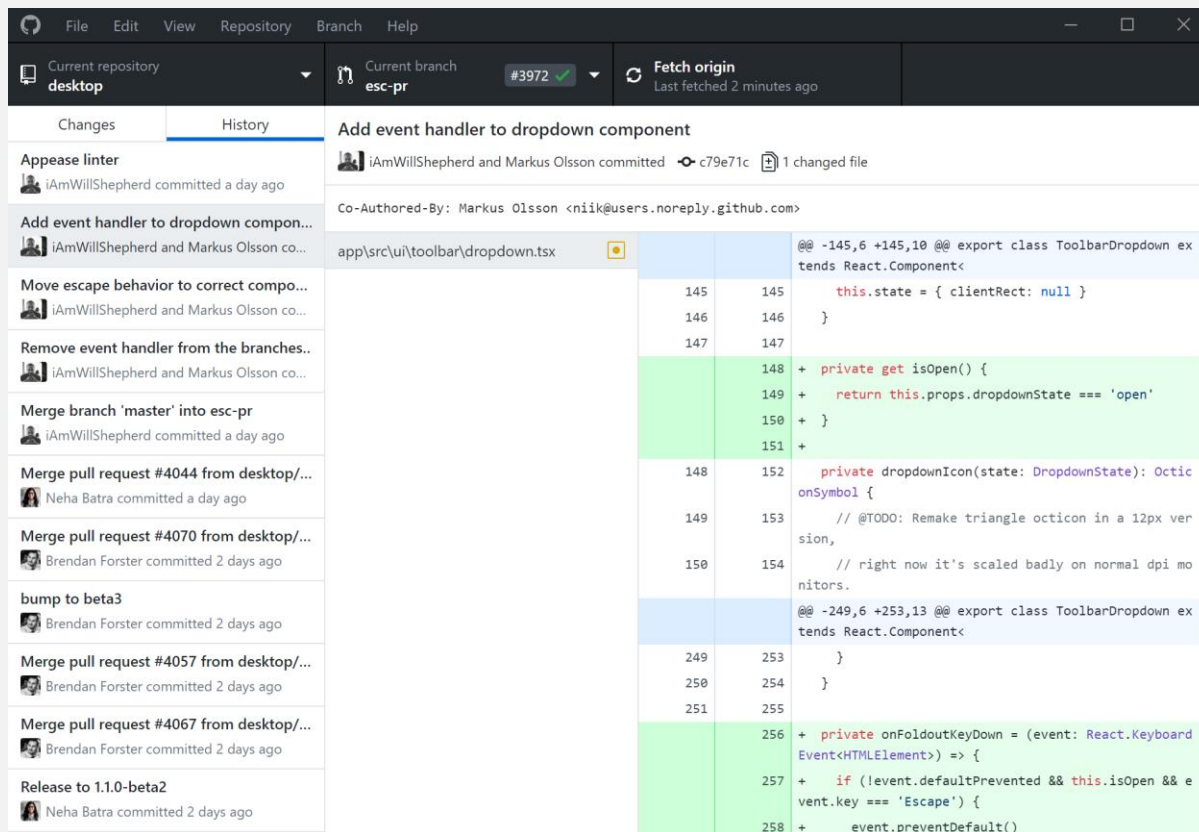
## 安装 GIT-LFS

**Git-lfs(Large File Storage)将大文件以指针方式存储于Git，具体内容存于远端服务器。**



# 安装 GITHUB DESKTOP

GitHub的桌面版，即便你熟练使用命令行也强烈推荐安装桌面版，图形化界面使管理文件更加方便。

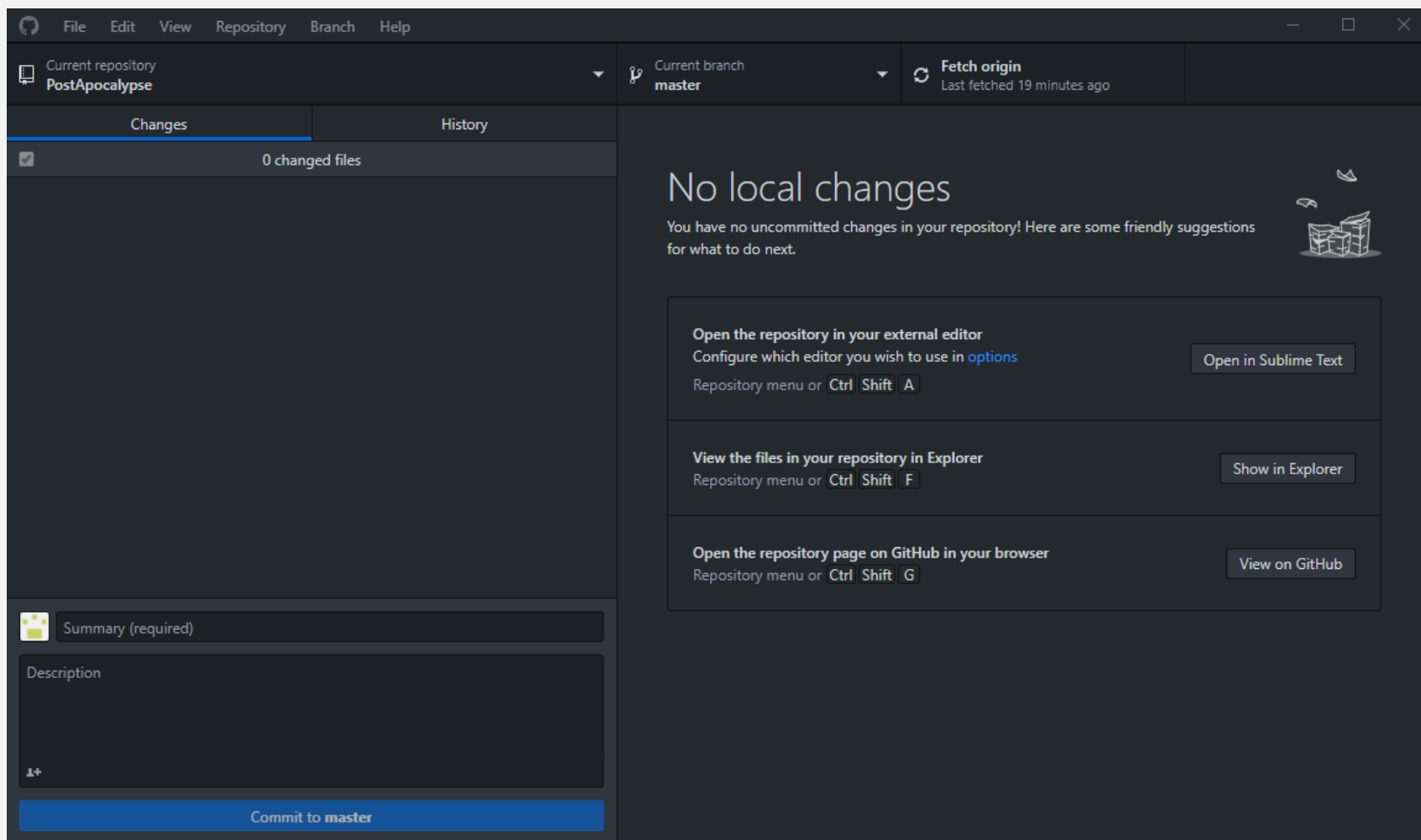


# **PART II**

# **SETTINGS**

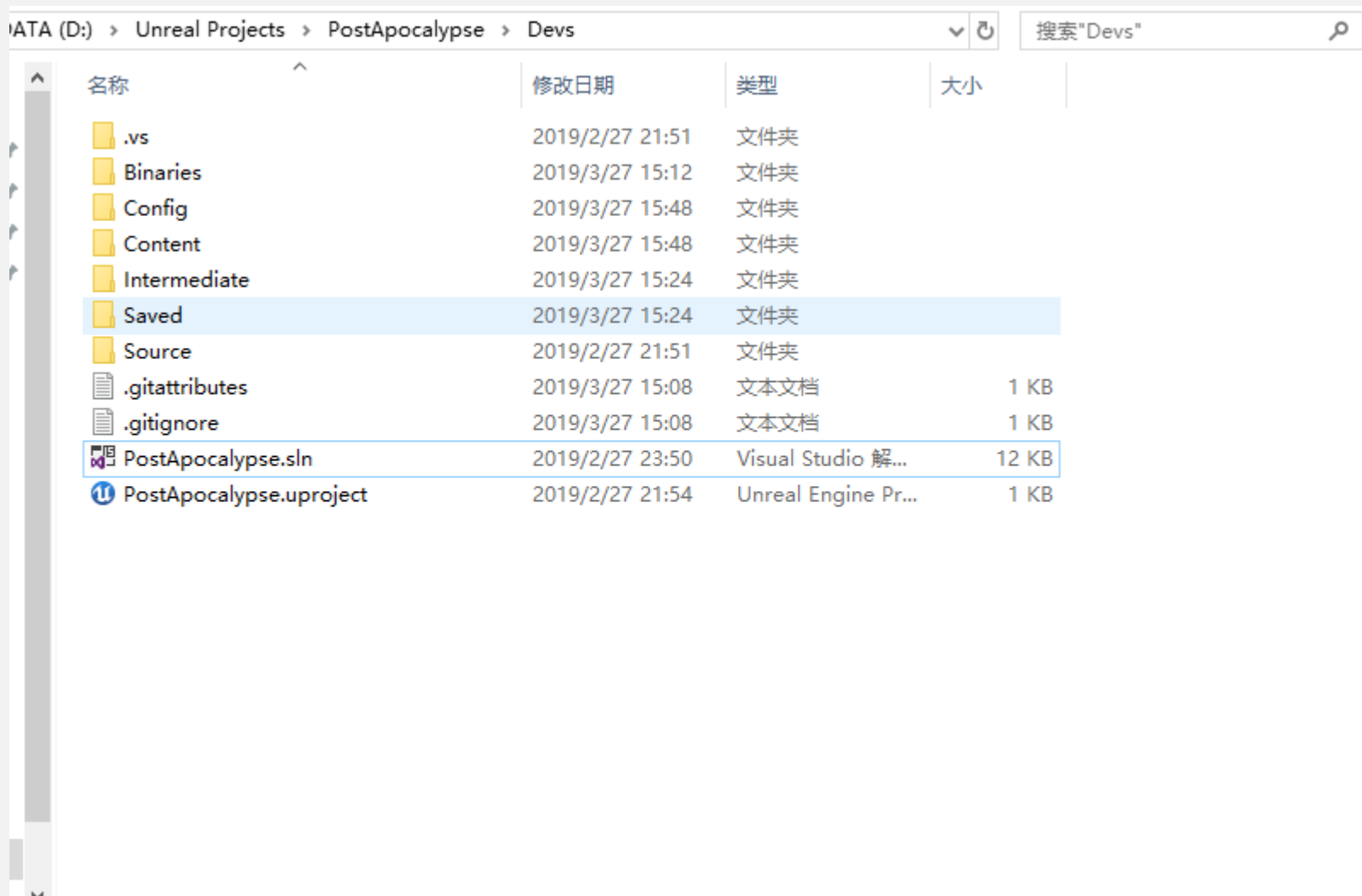
# CLONE云端工程

1. 点击左上角的  
File
2. 选择Clone  
Repository
3. 选择路径，点  
Clone



## 打开UE工程

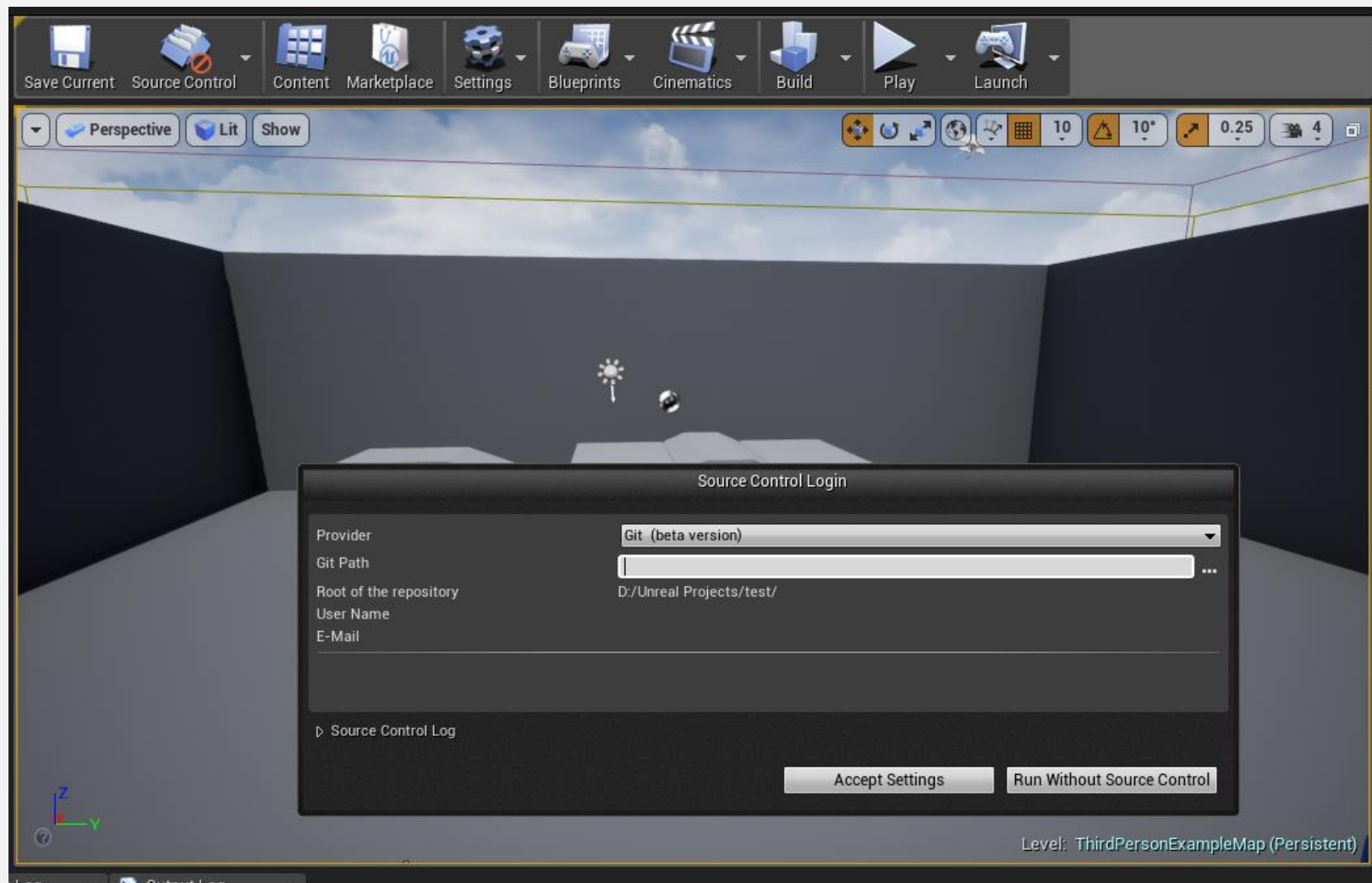
1. 进入Devs工程文件夹
2. 直接点击.uproject为后缀的工程文件，避免打开引擎两次浪费时间
3. 如果识别不到，则选择打开方式为桌面UE快捷方式
4. 通常需要重新编译rebuild，点确定即可





# 进入UE 连接SOURCE CONTROL

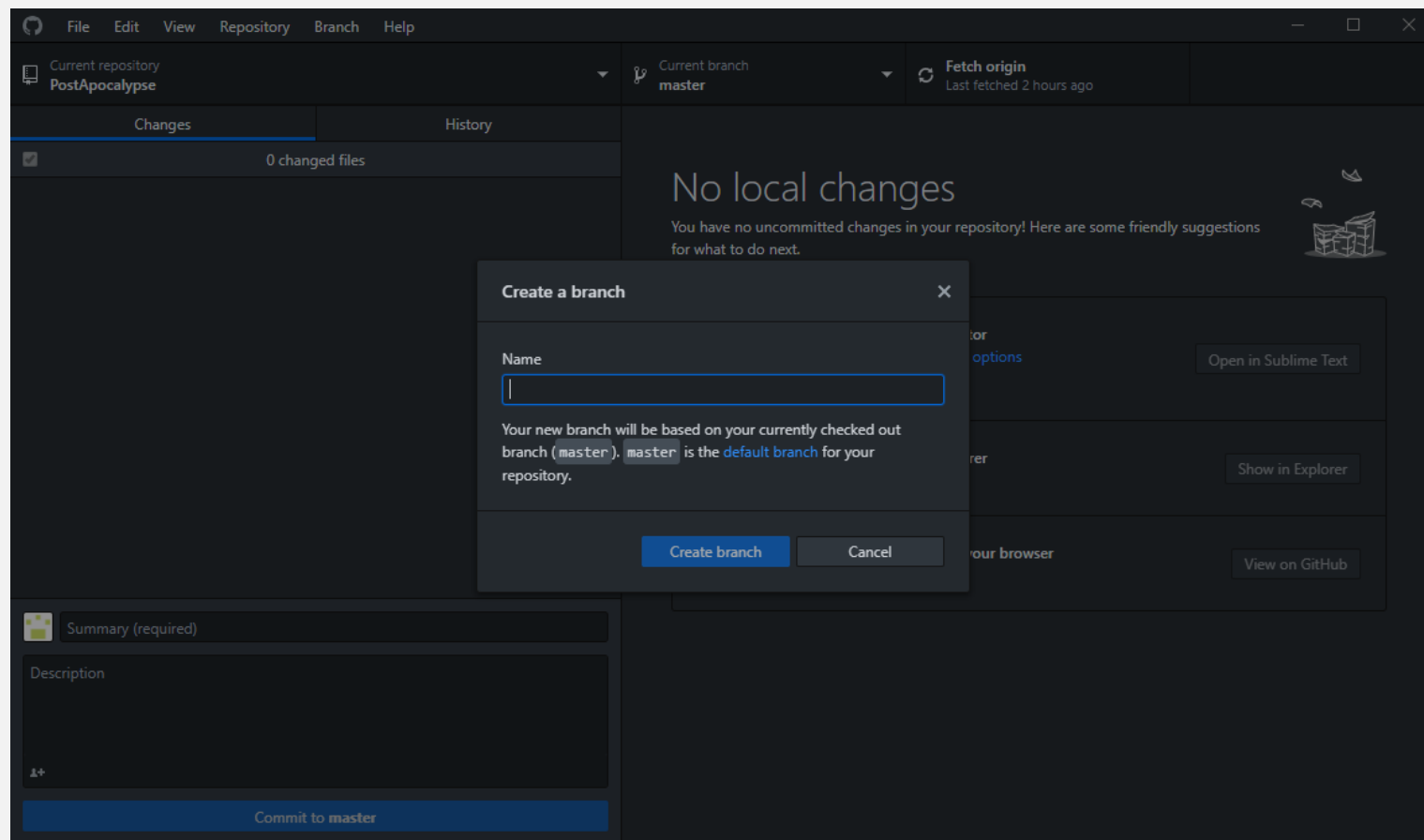
1. 点击左上角的  
Source Control
2. 设置Provider 为  
Git
3. 选择路径，通常  
在前面安装的Git  
文件夹下  
Git/bin/git.exe
4. 输入账号密码，  
这步通常会自动  
完成



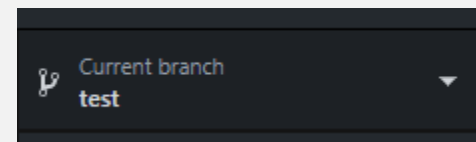
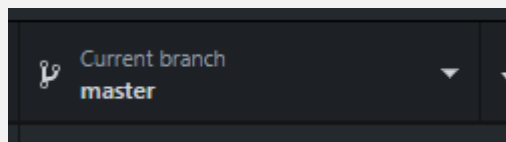
**PART III**  
**NEW BRANCH**

# 创建新的BRANCH

1. 点击左上角的  
Branch
2. 点击New Branch
3. 命名后点创建



## 选择不同分支 文件内容会自动变化



ATA (D:) > Unreal Projects > PostApocalypse > Devs > Content >					搜索
名称	修改日期	类型	大小		
AnimStarterPack	2019/2/27 22:00	文件夹			
Blueprints	2019/3/27 15:48	文件夹			
Collections	2019/2/27 21:52	文件夹			
Developers	2019/2/27 21:52	文件夹			
Maps	2019/3/27 15:48	文件夹			
WeaponEffects	2019/3/1 20:13	文件夹			
Weapons	2019/3/1 20:13	文件夹			

ATA (D:) > Unreal Projects > PostApocalypse > Devs > Content >					搜索
名称	修改日期	类型	大小		
AnimStarterPack	2019/2/27 22:00	文件夹			
Blueprints	2019/3/27 15:48	文件夹			
Collections	2019/2/27 21:52	文件夹			
Developers	2019/2/27 21:52	文件夹			
Maps	2019/3/27 15:48	文件夹			
TestMat	2019/3/27 19:45	文件夹			
WeaponEffects	2019/3/1 20:13	文件夹			
Weapons	2019/3/1 20:13	文件夹			

# **PART IV**

## **MODIFYING**

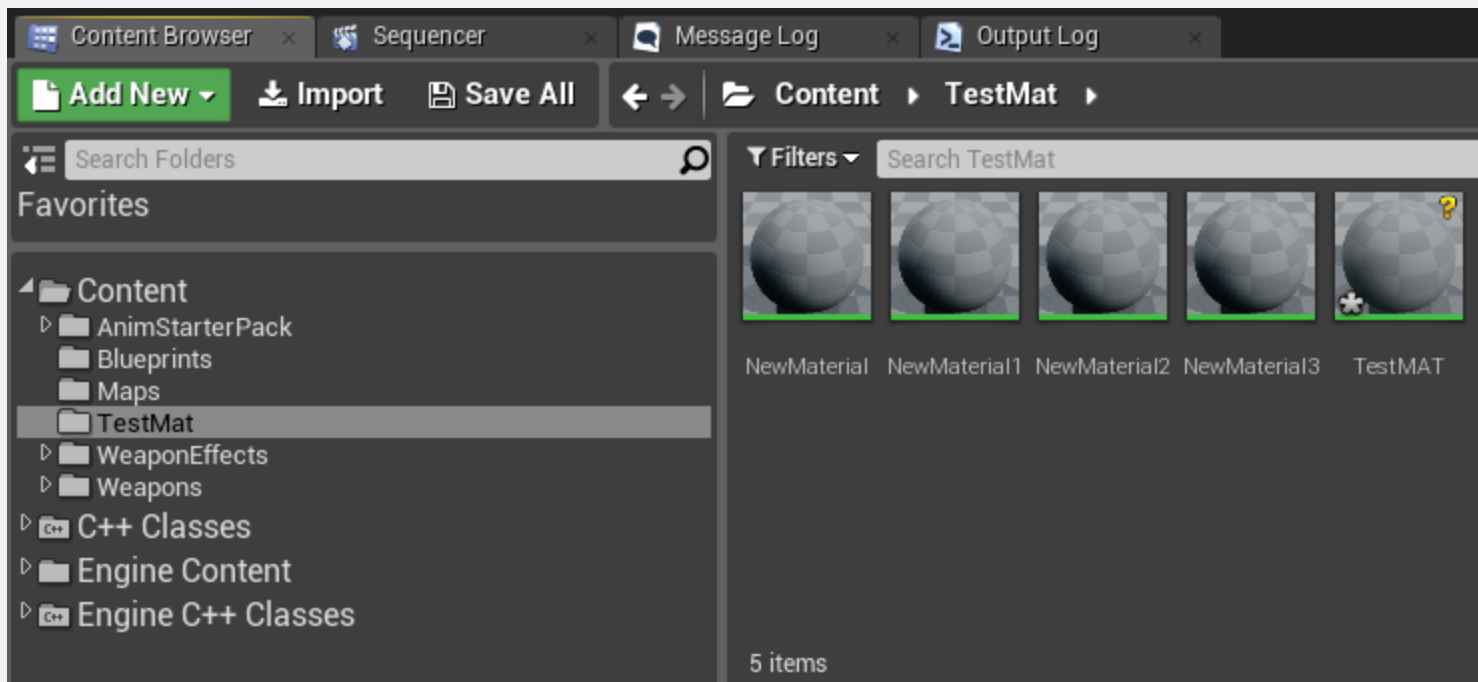
**每次修改前，必须要先Fetch更新，防止冲突！！！！**

**每次修改前，必须要先Fetch更新，防止冲突！！！！**

**每次修改前，必须要先Fetch更新，防止冲突！！！！**

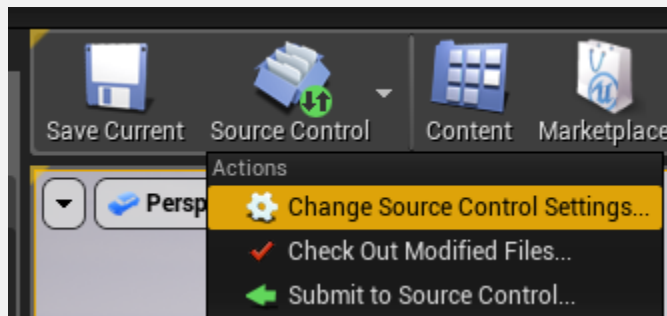
## 在UE中修改文件

1. 在Content Browser中新增一个名为TestMAT的材质
2. 右上角问号表示Source Control无法识别，为新文件
3. 修改完毕后，点左上角

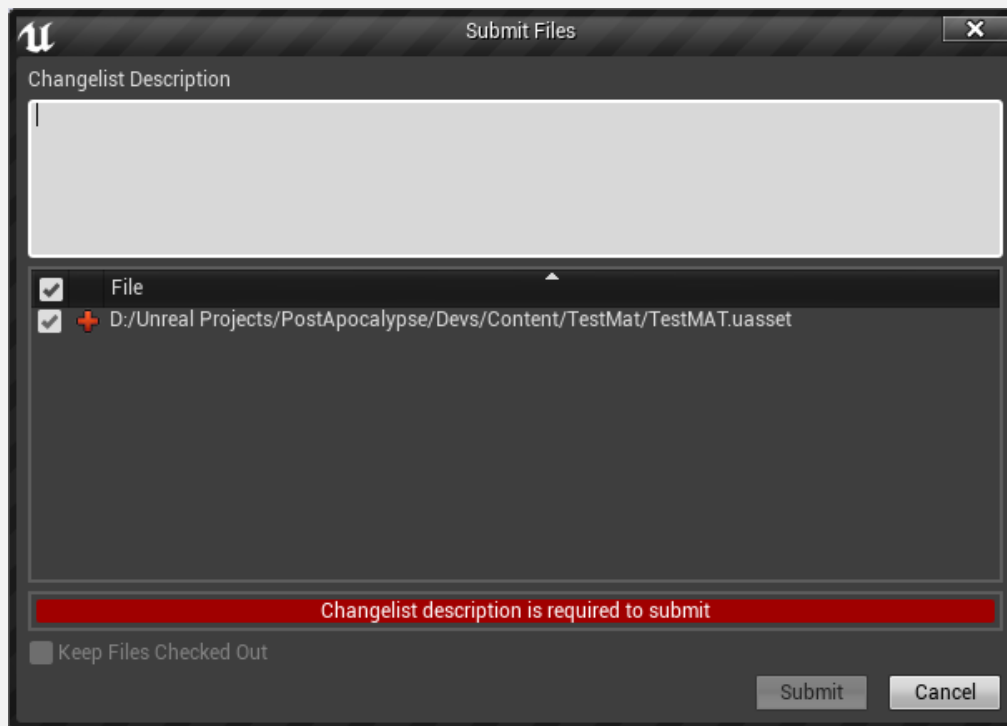


## 在UE中修改文件 CONT.

1. 修改完毕后，点  
左上角Check Out



2. 再点击Submit，写  
一下变更内容  
(不要乱  
写!!!)

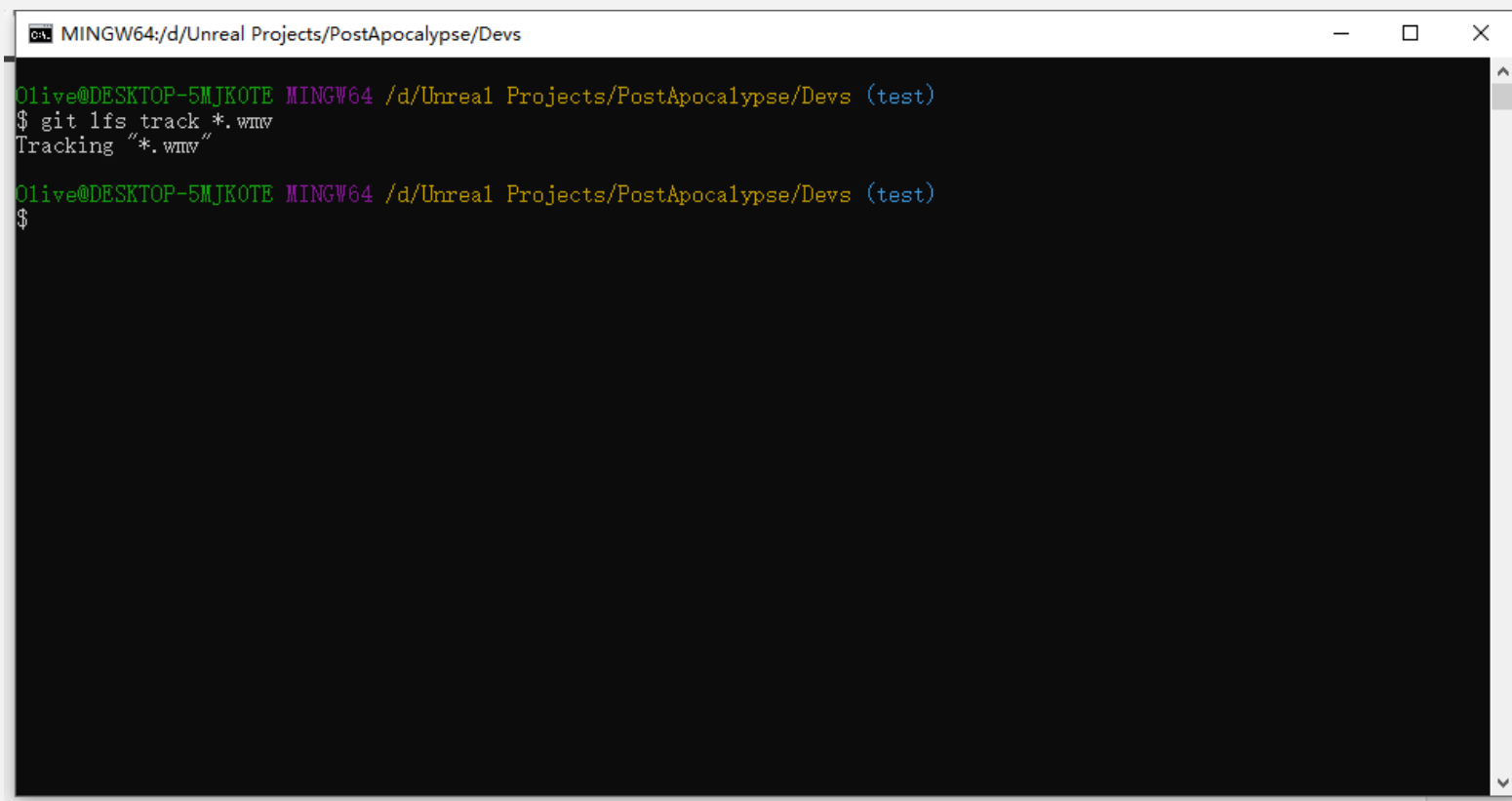


3. 提交



## 如果新增大文件 (>100MB)

1. 进入工程目录，  
右键Git Bash  
Here
2. 输入Git lfs track  
\*.xxx(大文件后缀  
名)
3. 完成后可自动追  
踪目录下该后缀  
名的所有文件



```
cat MINGW64:/d/Unreal Projects/PostApocalypse/Devs
Olive@DESKTOP-5MJKOTE MINGW64 /d/Unreal Projects/PostApocalypse/Devs (test)
$ git lfs track *.wmv
Tracking "*.wmv"
Olive@DESKTOP-5MJKOTE MINGW64 /d/Unreal Projects/PostApocalypse/Devs (test)
$
```

# PUSH 到 BRANCH

## 1. 进入GitHub Desktop

## 2. 检查Changes，如出现Intermediate, Saved, Binaries文件夹下的更改，去掉勾，不能提交（通常不会出现该情况）

## 3. 填写Summary（不要乱写！！！），Commit, Push

