

USING GITHUB WITH UE

By OliveX

PART I

INSTALLATION

安装 GIT

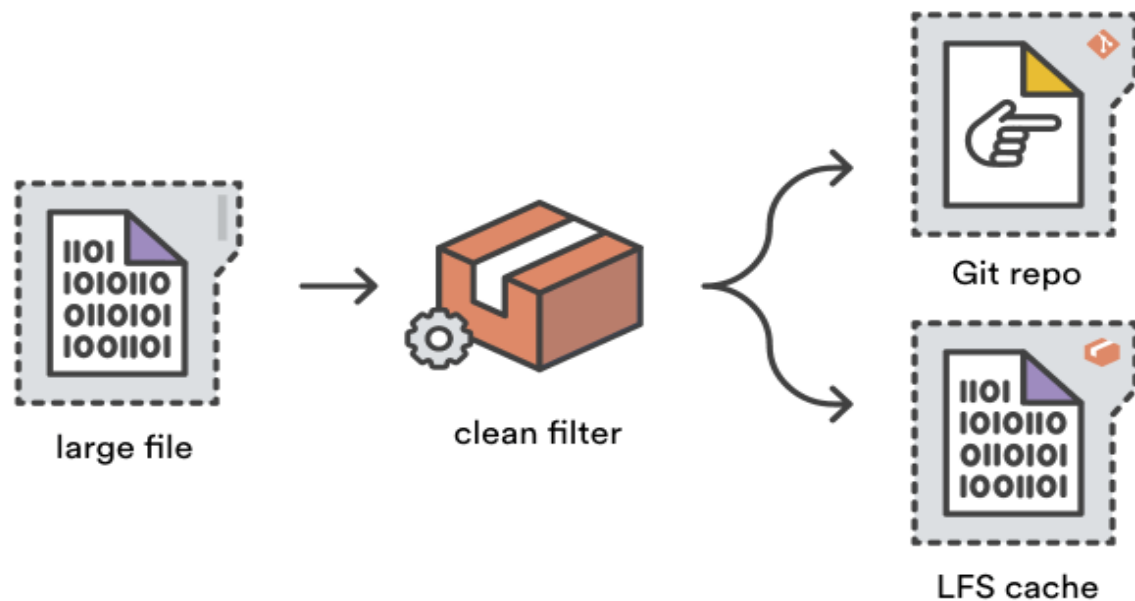
Git是免费的分布式版本管理工具，注意与GitHub不同。



git

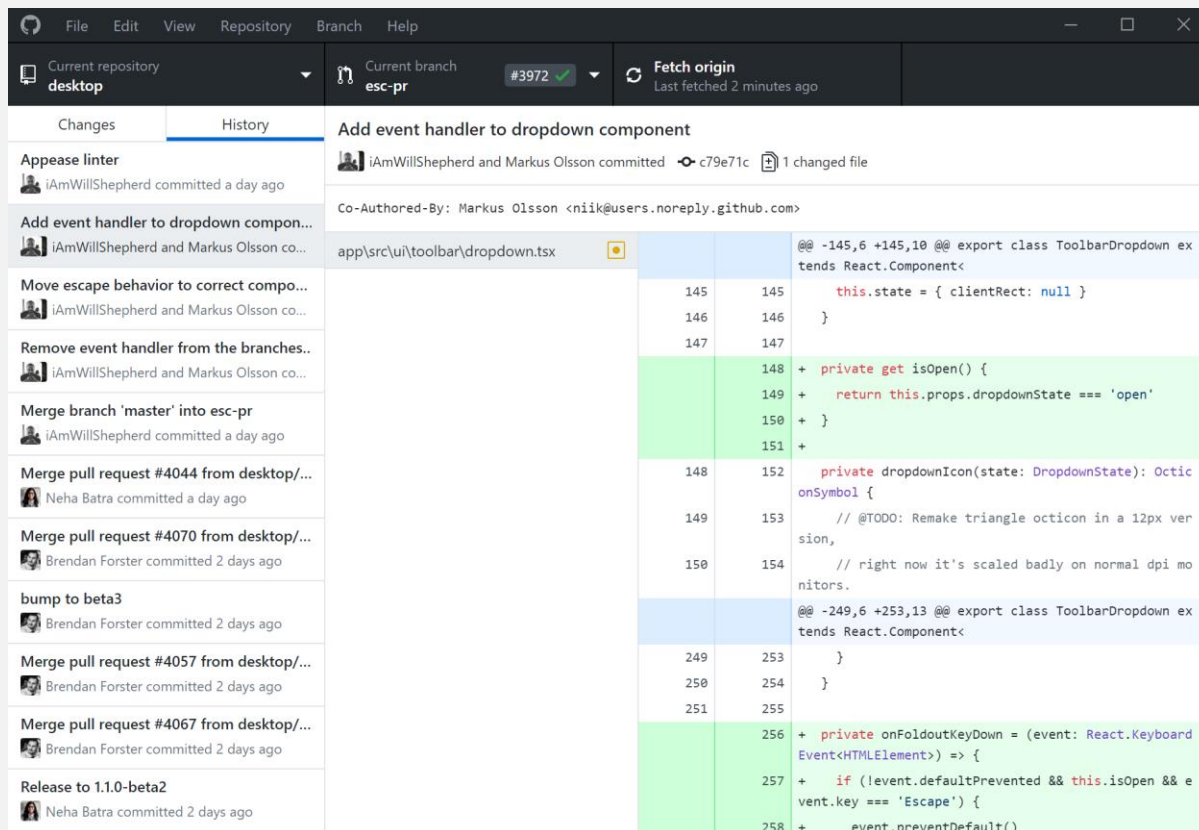
安装 GIT-LFS

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。

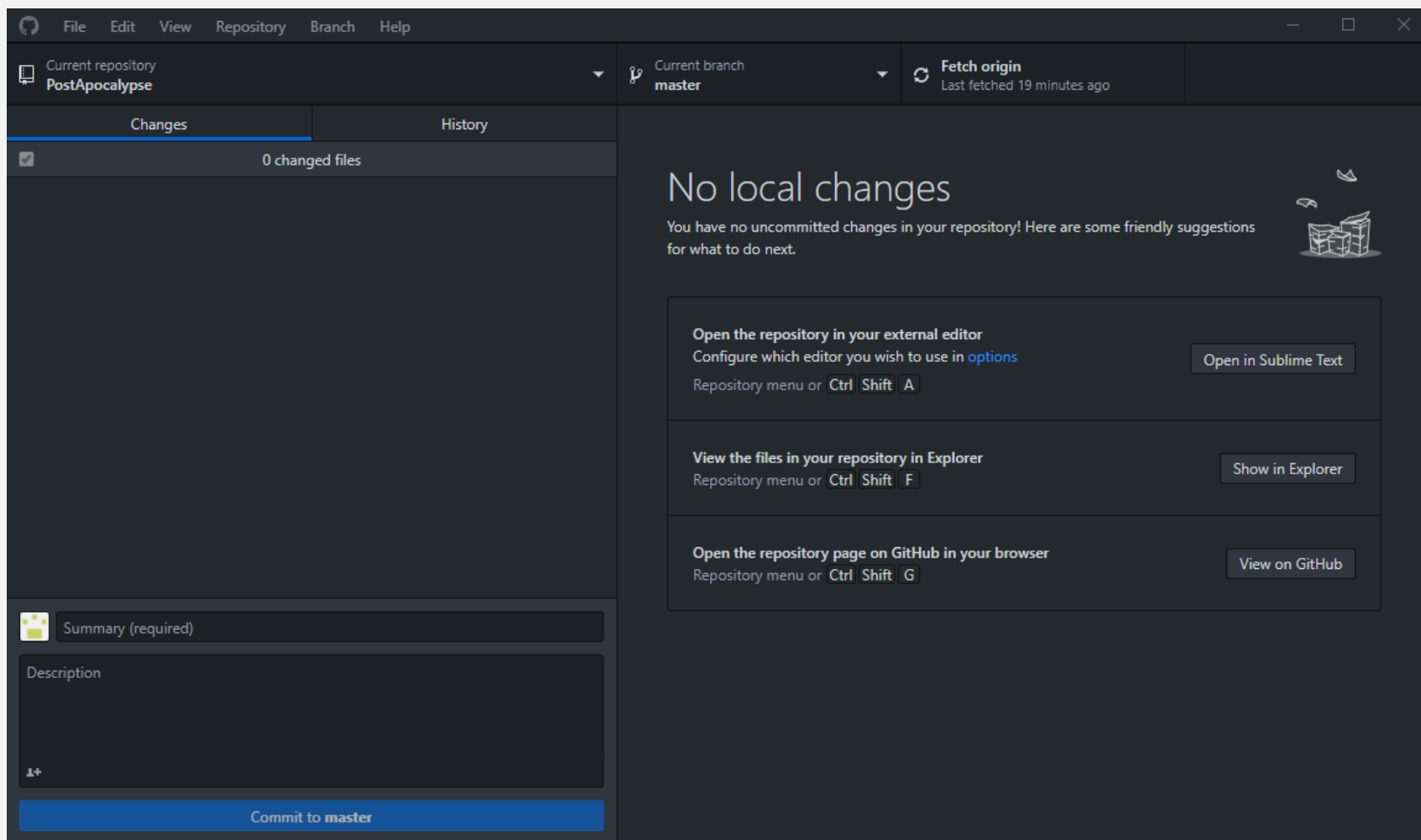


PART II

SETTINGS

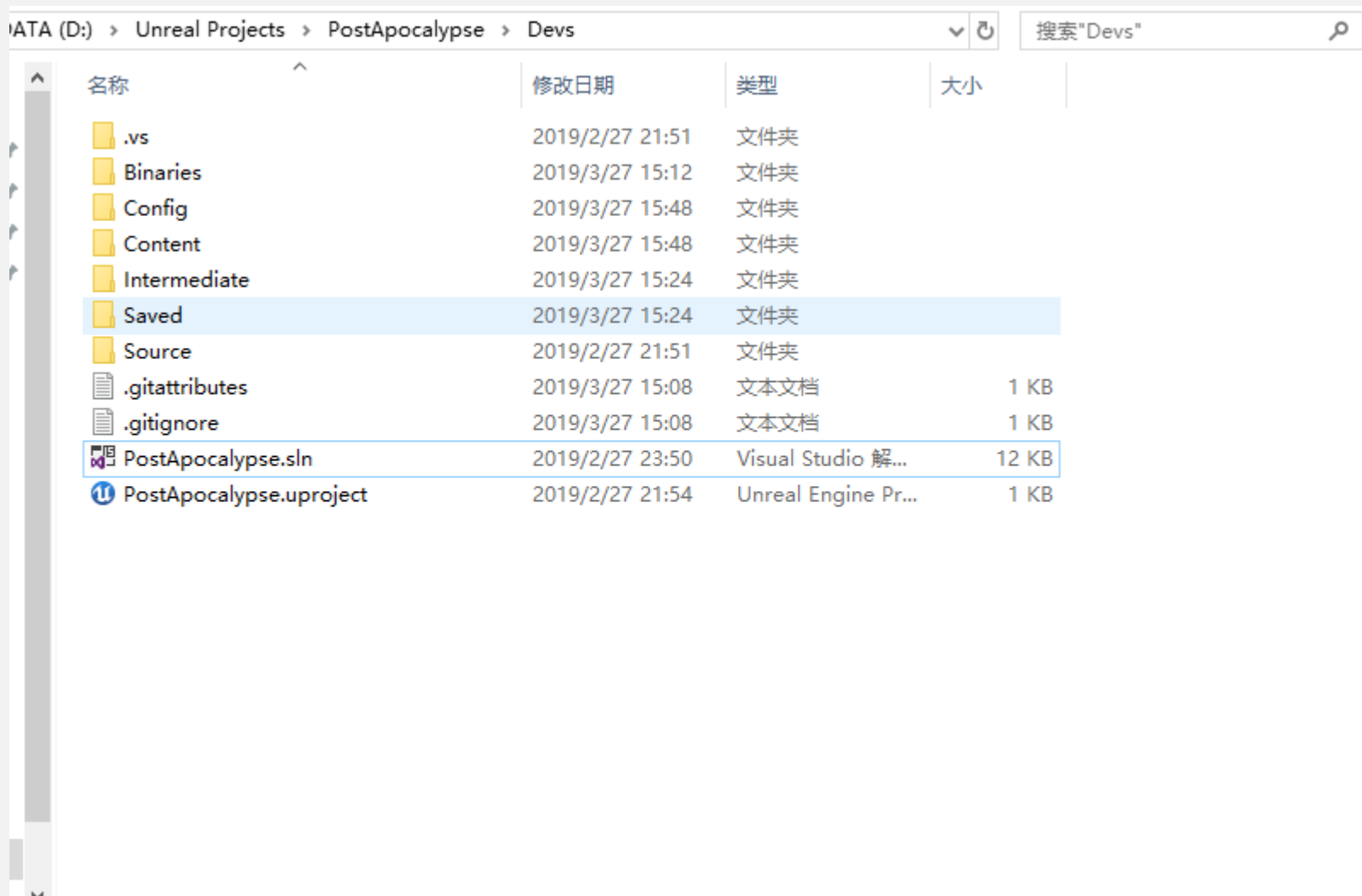
CLONE云端工程

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



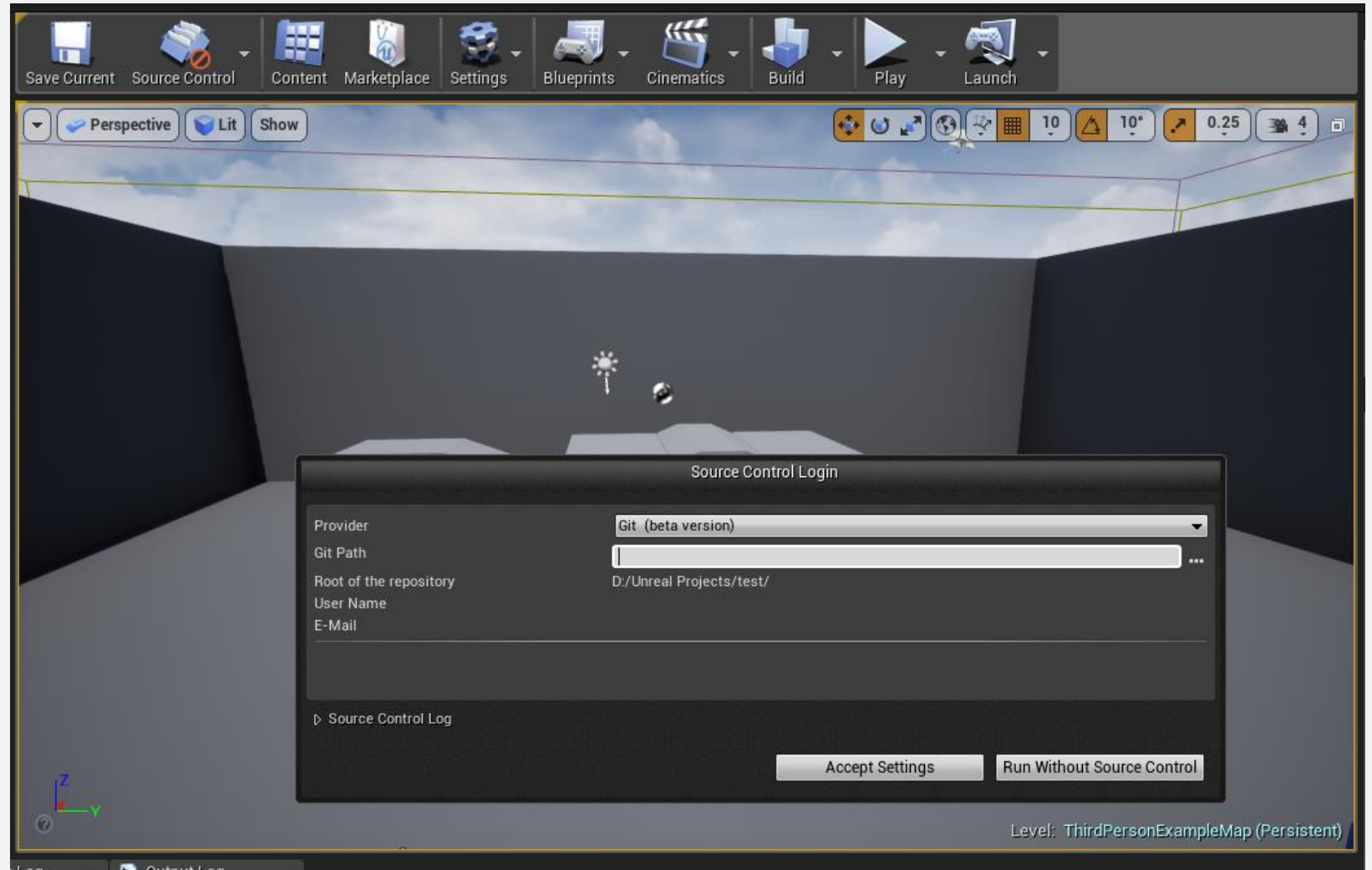
打开UE工程

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

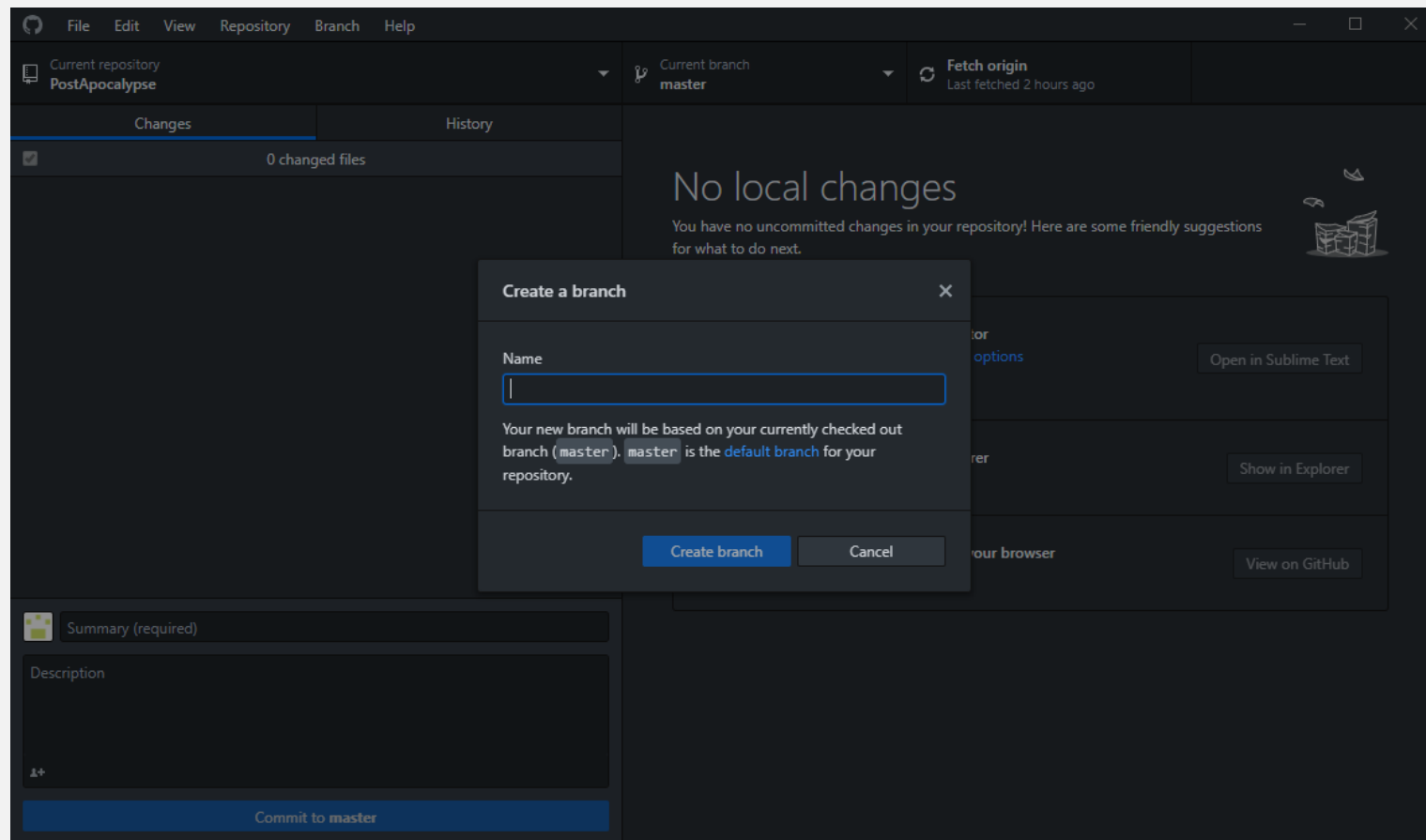
1. 点击左上角的
Source Control
2. 设置Provider 为
Git
3. 选择路径，通常
在前面安装的Git
文件夹下
Git/bin/git.exe
4. 输入账号密码，
这步通常会自动
完成



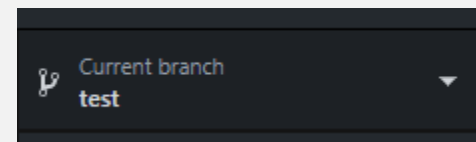
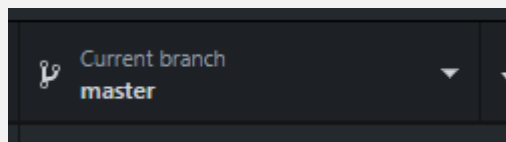
PART III
NEW BRANCH

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	

创建日期: 2019/2/27 21:52
文件夹: Olive

PART IV

MODIFYING

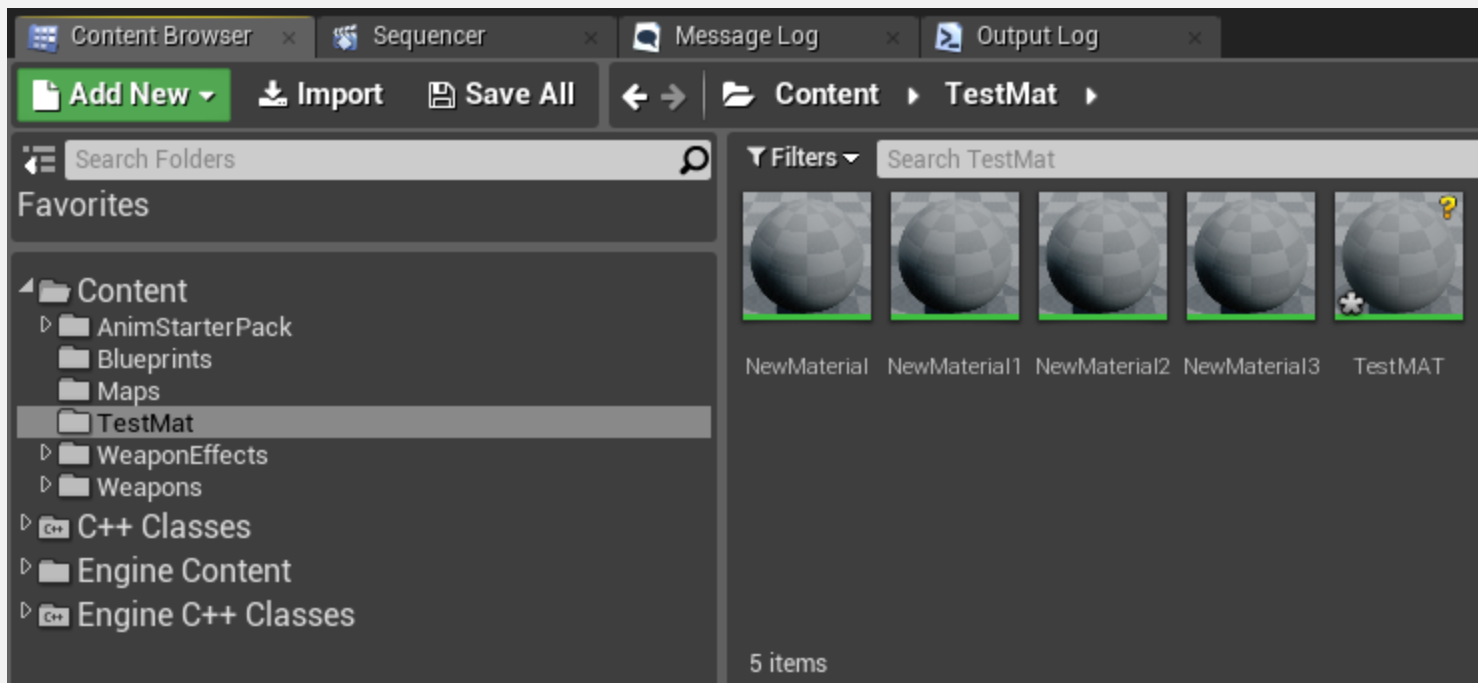
每次修改前，必须要先Fetch更新，防止冲突！！！！

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！！！！

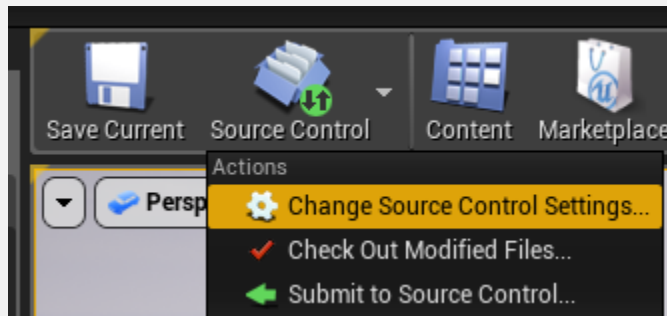
在UE中修改文件

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

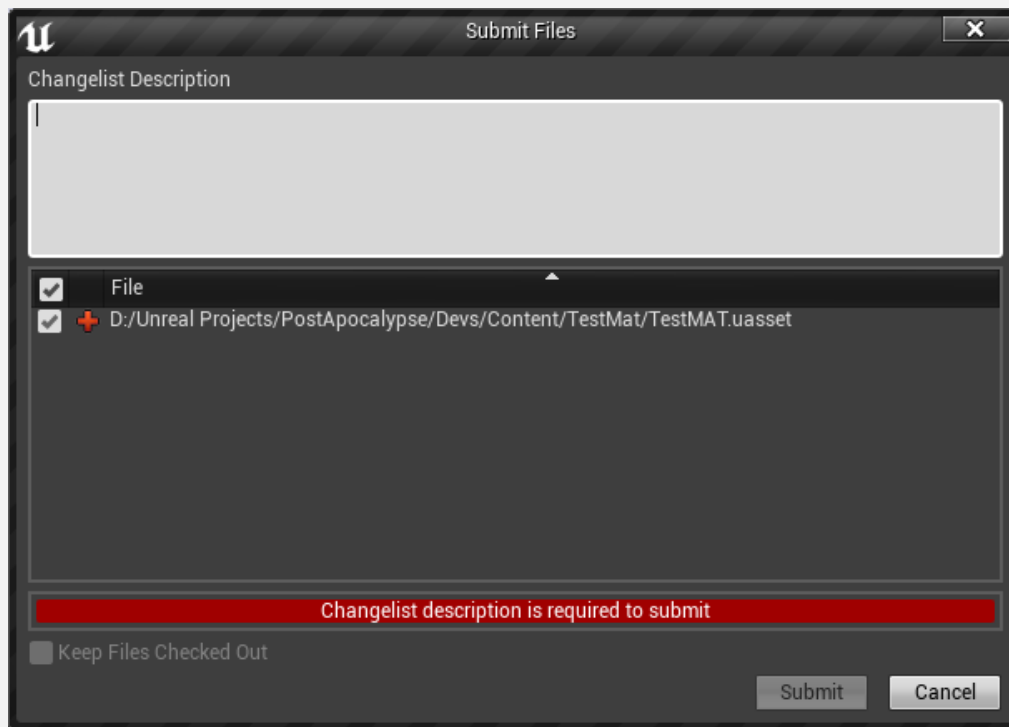


在UE中修改文件 CONT.

1. 修改完毕后，点
左上角Check Out



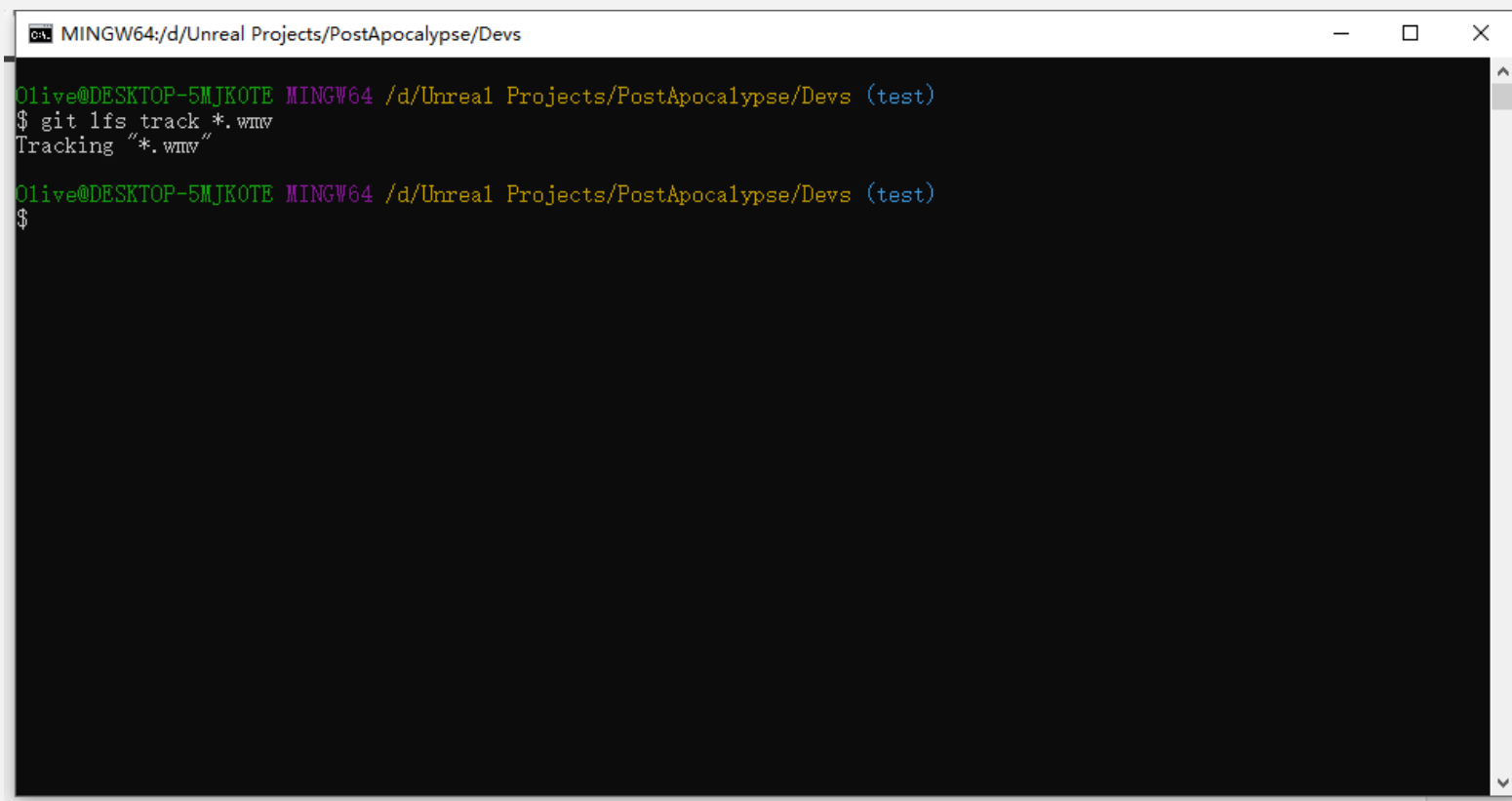
2. 再点击Submit，写
一下变更内容
(不要乱
写!!!)



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, Config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

