

# 打包安卓

[https://dev.epicgames.com/documentation/zh-cn/unreal-engine/set-up-android-sdk-ndk-and-android-studio-using-turnkey-for-unreal-engine?application\\_version=5.4](https://dev.epicgames.com/documentation/zh-cn/unreal-engine/set-up-android-sdk-ndk-and-android-studio-using-turnkey-for-unreal-engine?application_version=5.4)



首先点击项目设置



然后在平台里选择Android




接下来在平台中选择Android并且点击安装SDK，UE5会自动给你安装Android Studio

Q 开始输入以搜索

快速启动

 ANYMOONS-PC

☐  启用运行中烘焙


内容 / SDK / 设备管理

 Android >

 Linux >

 LinuxArm64 >

 Windows >

 刷新平台状态

无编译支持的平台 >

选项和设置

 项目启动程序.....

 设备管理器.....

打包设置.....

支持平台.....

Q 开始输入以搜索

内容管理

打包项目

烘焙内容

风格选择

- ☒ Android (ASTC)
- ☐ Android (DXT)
- ☐ Android (ETC2)
- ☐ Android (多 : ASTC,DXT,ETC2 )

二进制文件配置

- ☒ 使用项目设置 (开发)
- ☐ 调试
- ☐ 调试游戏
- ☐ 开发
- ☐ 测试
- ☐ 发行

编译目标

- ☒ 使用项目设置 ( UnrealGame )
- ☐ UnrealClient
- ☐ UnrealGame
- ☐ UnrealServer

SDK 管理

允许的SDK版本 : r25b到r26c

已安装 : --

允许的AutoSDK版本 : r25b

已安装 : --

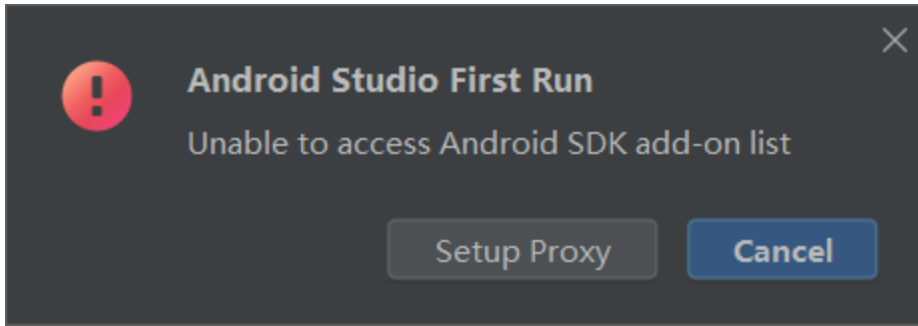
错误信息 :

Android Studio is not installed correctly.

安装SDK


安装SDK (完整平台安装程序)

如果你的Android Studio在安装过程中出现了如下报错



原因很简单，出现这个提示的原因主要是因为电脑第一次安装 Android Studio，启动后 Android Studio 没有检测到电脑有 SDK，所以才有这个提示

在 Android Studio 的安装目录下，找到 \bin\idea.properties 文件。

 idea.properties

打开 idea.properties 文件，在末尾加入以下配置，这个配置是设置初次打开 Android Studio 时，不检测 SDK

```
disable.android.first.run = true
```

然后继续按照UE5官方的教程来安装即可

安装完毕之后，重启UE5编辑器



点击打包项目，选择打包路径，至此完全结束

**第一节完结~**