

U3D打apk包的常见错误

推荐

(<http://www.tuicool.com/>)

时间 2014-10-17 14:39:01 博客园精华区 (/sites/bAzeYv)

原文

<http://www.cnblogs.com/carrterr/p/4031116.html> (http://www.cnblogs.com/carrterr/p/4031116.html?utm_source=tuicool&utm_medium=referral)

utm_source=tuicool&utm_medium=referral)

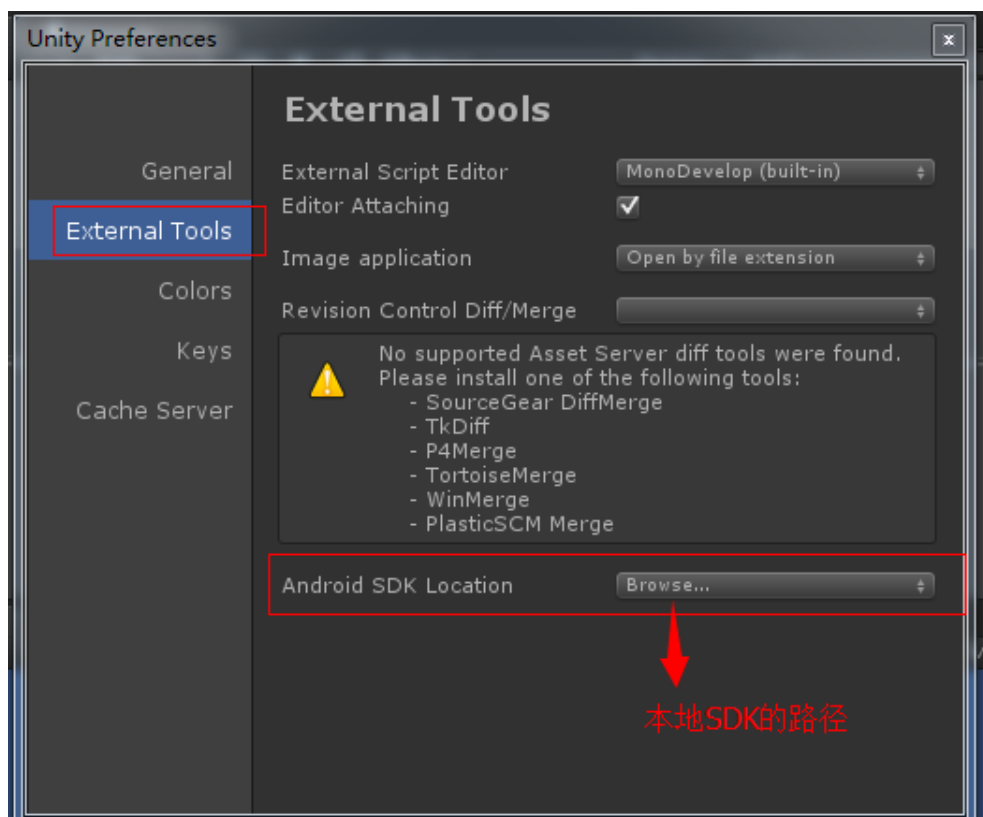
主题 Unity3D (/topics/11080124) 安卓开发 (/topics/11080010)

总结一下U3D打apk一些常见问题和错误吧！

1.配置android sdk的问题

要打android的apk包，必须先下载一个官方的sdk包。解压到本地后，在u3d中关联sdk

在u3d的菜单栏点选择Edit->preferences，接着进行设置如下图：



配置SDK路径一定要注意，必须是相对路径。。。\\android\\adt-bundle\\sdk\\,如果是路径有一点点不对，打包的时候会提示sdk tool version 0<21的错误，

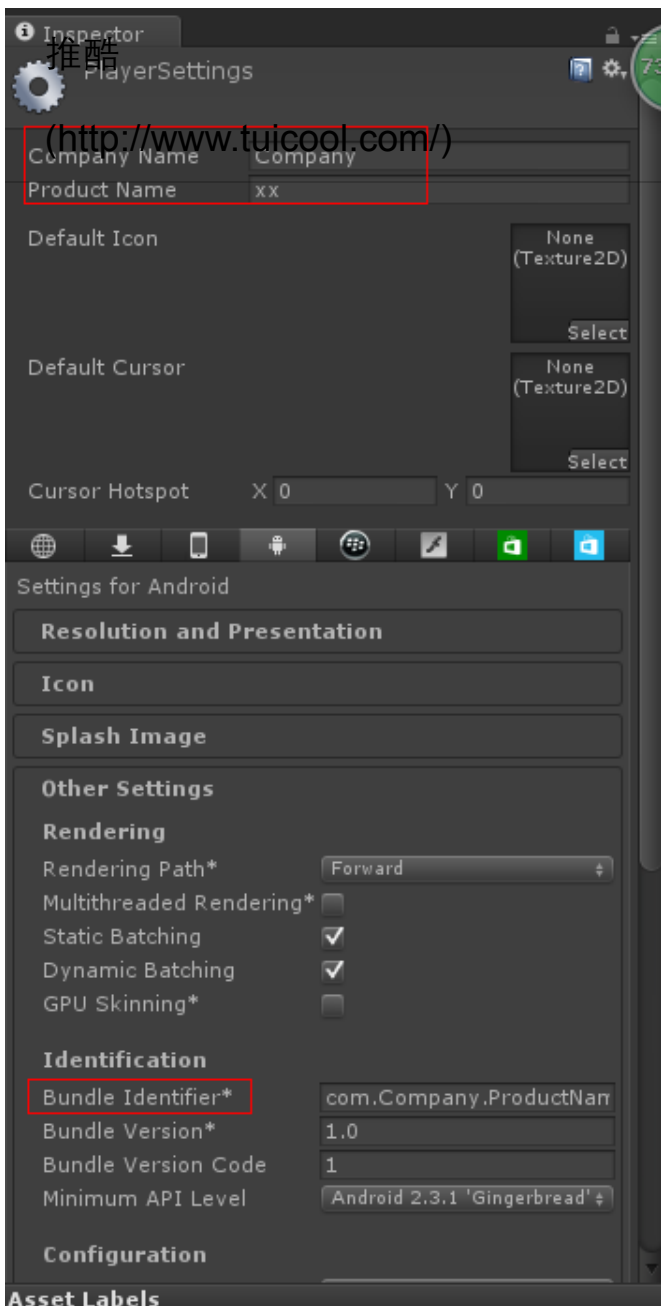
这点很坑爹的，找了好久才找到原因。

2.项目路径这块，项目中不管是代码资源还是其他美术资源等，只要路径中包含了中文字符，打包就会报错！

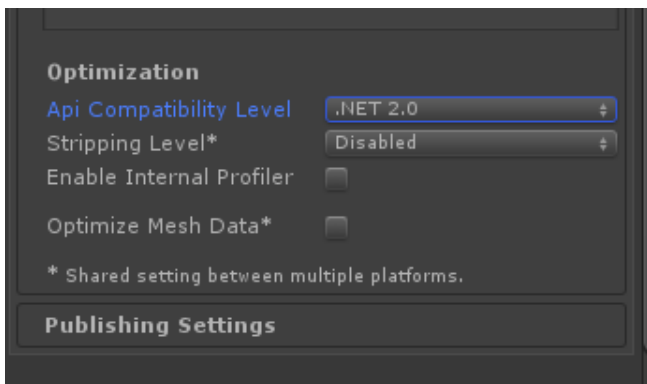
u3d这时候一般会将有中文字符的路径给你打印在控制台那里。

3.接下来是Player setting 的报错相关的问题了，在company和product这里建议只使用英文，因为我出现过使用数字，打包失败的例子，中文就不用说了吧！

Bundle Identifier这里也对应只使用英文，不然u3d会提示company，product或者Bundle Identifier的命名有问题



4.还有一个非常其他的问题，打包到一半，打包进程会自动退出，什么提示信息都没，这个最坑爹了，幸好我找了方法，哈哈！在Other setting中，找到Optimization选项，在api compatibilityLevel中选中.net 2.0就好了，.net 2.0 Subset一般是给网络包用的api兼容包，apk包需要.net 2.0。



分享

☆ 收藏

⚠ 纠错

(http://click.aliyun.com/m/6541/)

推荐文章

- 1. 从使用到源码，细说 Android 中的 tint 着色器 (/articles/n6BvAbY)
- 2. Android 开发中如何动态加载 so 库文件 (/articles/JFZZBfz)
- 3. 第200期：深入浅出 Git：文章解释了 Git 是如何工作的 (/articles/Jzei6r6)
- 4. 在 Android 上使用 VIPER 架构 (/articles/lr6ZFvf)
- 5. OpenDigg安卓开源项目周报0329 (/articles/InyEvmE)
- 6. 微信抢红包插件示例代码及其实现原理 (/articles/NJbEJrV)

相关推刊



- by 布朗格 (/kans/3459647706) 《Unity3D》 (/kans/3459647706) 31

我来评几句

请输入评论内容...

登录后评论

已发表评论数(0)

相关站点



博客园精华区 (/sites/bAzeYv)

+ 订阅

热门文章

- 1. 在 Android 上使用 VIPER 架构 (/articles/lr6ZFvf)
- 2. Android 开发中如何动态加载 so 库文件 (/articles/JFZZBfz)
- 3. OpenDigg安卓开源项目周报0329 (/articles/InyEvmE)
- 4. 类似QQ的文件管理器 (/articles/nMfMBrA)
- 5. 微信抢红包插件示例代码及其实现原理 (/articles/NJbEJrV)



(http://click.aliyun.com/m/12887/)