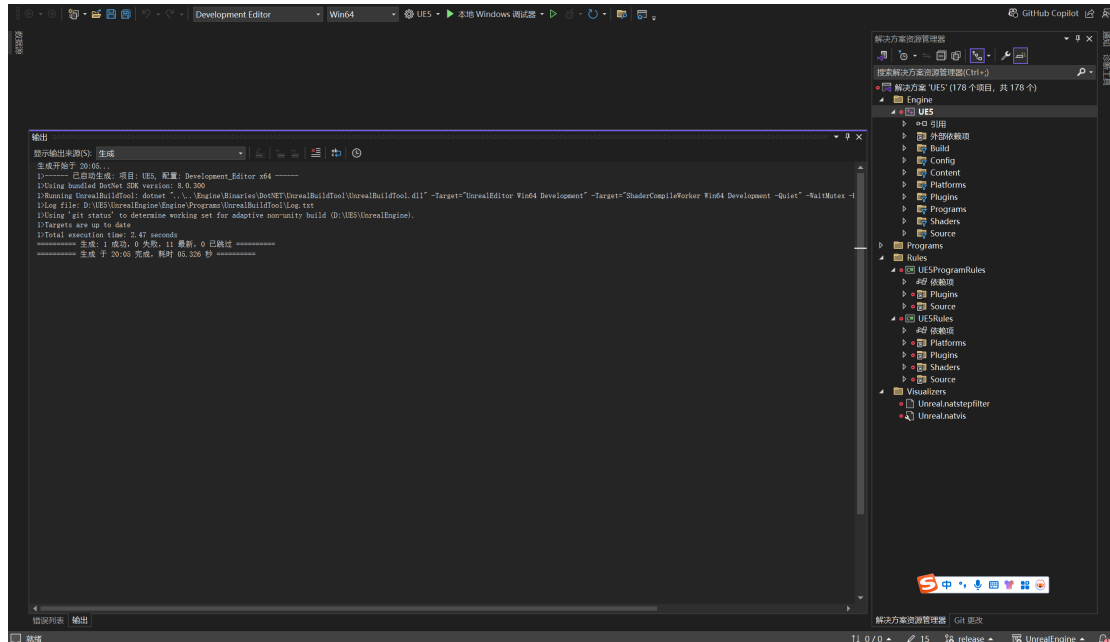


UE 入门实验过程

1 编译并安装源码版 UE

将 Unreal Engine 的代码仓库克隆到自己的仓库中，后续安装步骤根据 Readme 中的 windows 安装步骤进行，下图为编译执行好的页面，自动进入 UE 的安装过程。



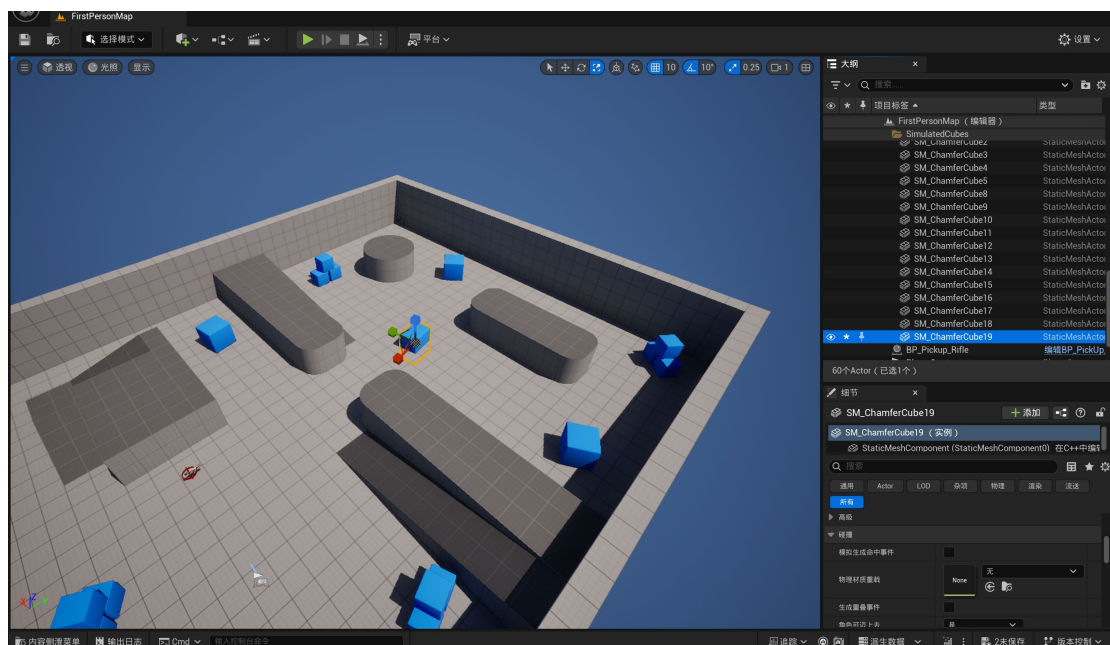
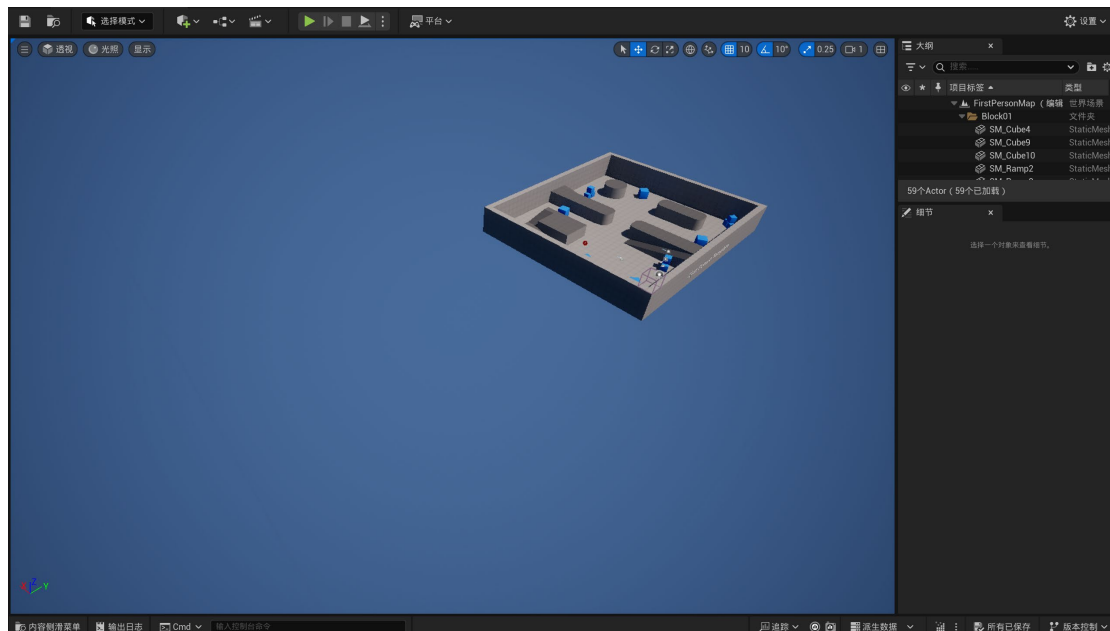
2 新建一个 C++工程

在 UE 中新建一个 C++工程，以第一人称游戏为模板，命名为 demo1



3 进行简单的场景编辑

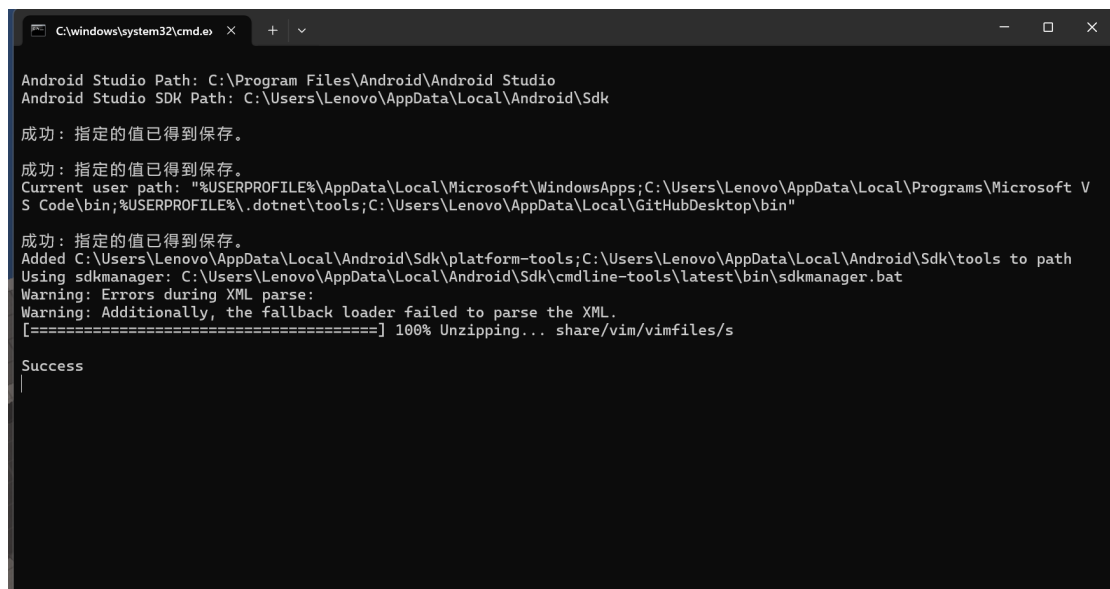
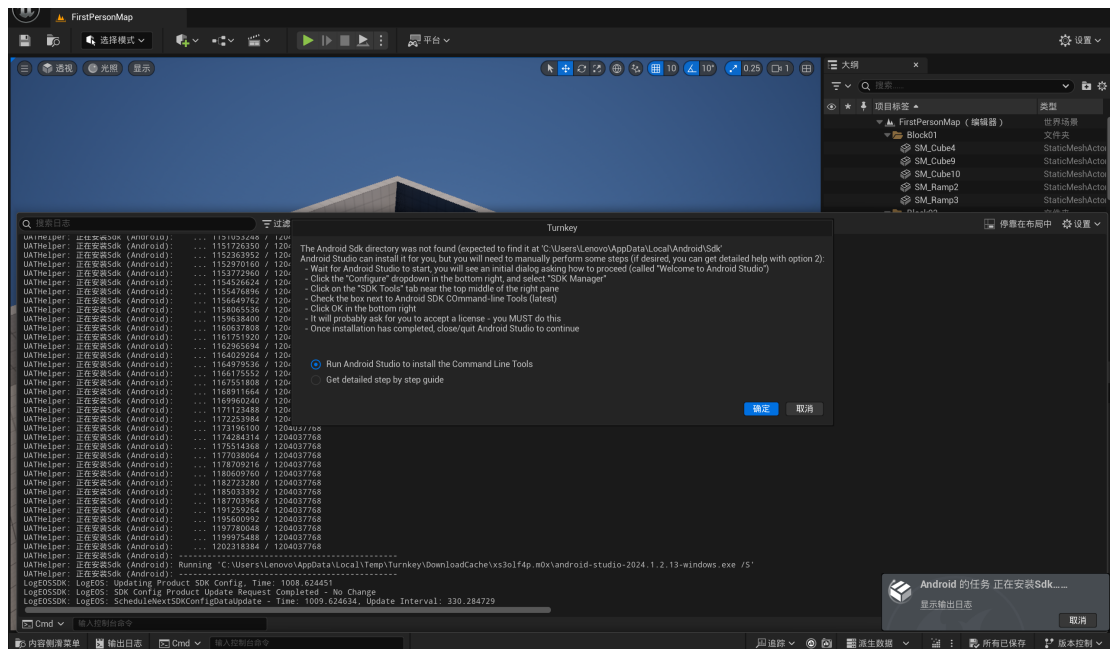
在 UE 编辑器中进行简单的场景编辑，包括新建蓝色方块等基础操作。



4 在 UE 中安装 AE 和相关的 SDK 插件

从 UE 中自动安装安卓打包相关的插件，过程详见官方文档：

<https://dev.epicgames.com/documentation/zh-cn/unreal-engine/set-up-android-sdk-ndk-and-android-studio-using-turnkey-for-unreal-engine>



5 安卓打包

点击项目设置,找到平台—Android 选项,设置项目名称(Application Display Name),更改 Minimum SDK Version 为 28 (支持安卓 9 以上手机),勾选 Package game data inside .apk? 和 Force small OBB files

找到 Advanced APK Packaging 下有 Extra Permissions 这里可以用来申请一些权限,点击旁边+号,创建四个元素,分别填入

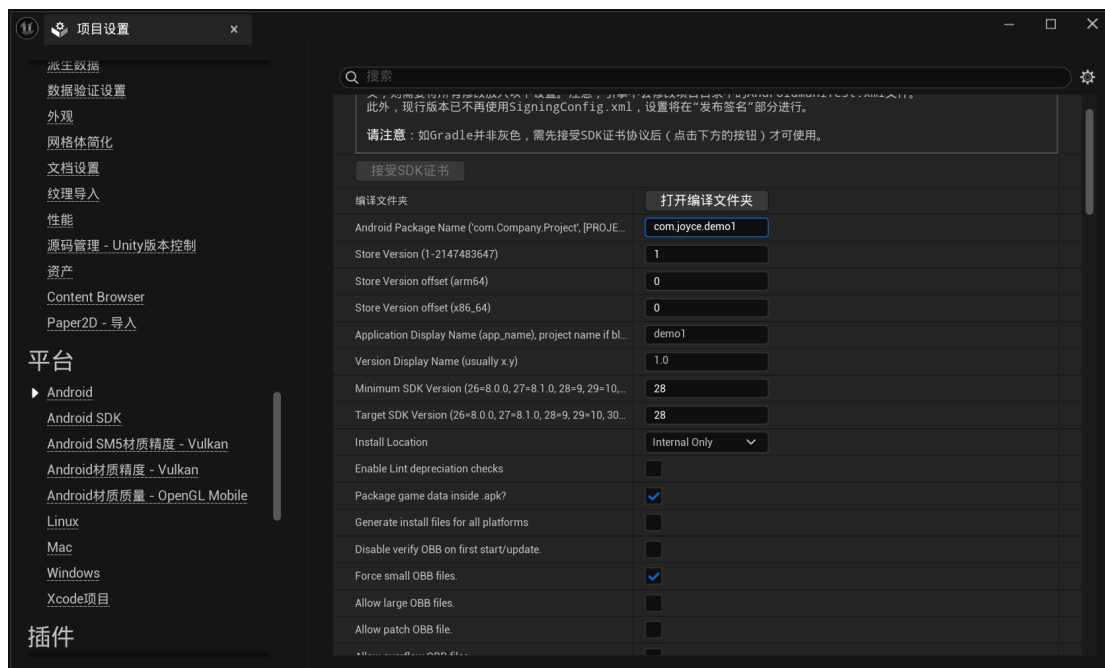
android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE

android.permission.READ_MEDIA_IMAGES

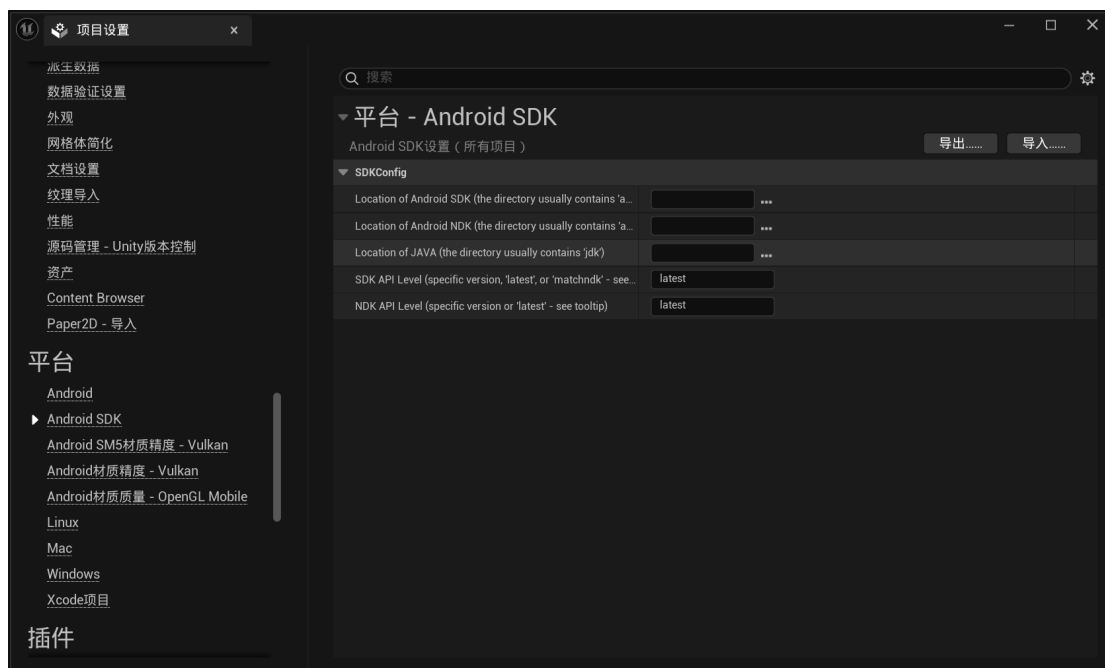
android.permission.READ_MEDIA_VIDEO

android.permission.READ_MEDIA_AUDIO

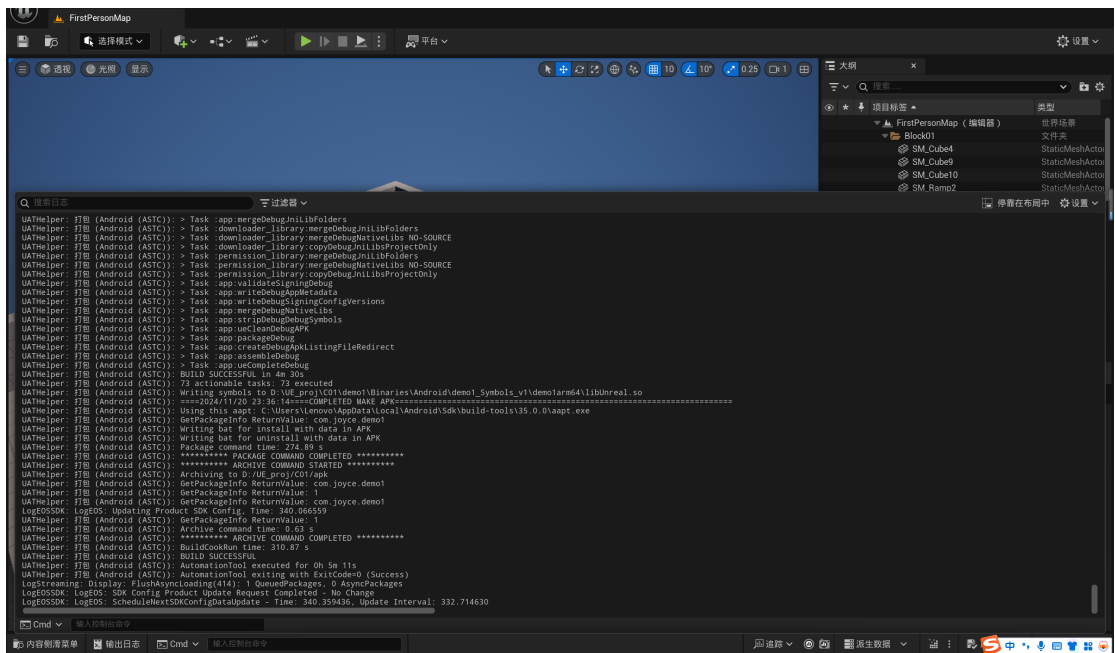
用于申请一些常见权限



切换到 Android SDK 下,将 SDK 和 NDK 设置为 latest



最后返回编辑器，刷新平台状态，点击 Android—打包项目，将 demo1 打包至对应的文件夹下



在输出文件夹中会有如下文件,将 apk 发送给手机

> 此电脑 > 新加坡 (D:) > UE_proj > C01 > apk > Android_ASTC				
名称				
修改日期				
类型				
大小				
demo1-arm64.apk				
2024/11/20 23:36				
APK 文件				
216,492 KB				
Install_demo1-arm64.bat				
2024/11/20 23:36				
Windows 批处理文件				
2 KB				
Uninstall_demo1-arm64.bat				
2024/11/20 23:36				
Windows 批处理文件				
1 KB				

手机运行游戏界面如下：

