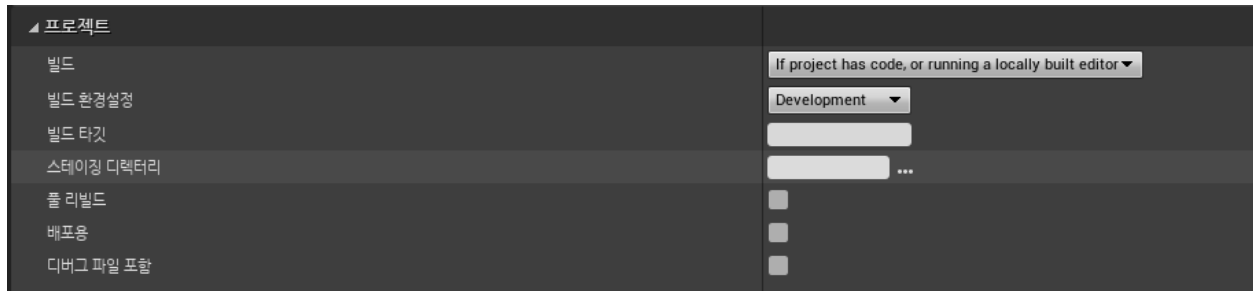




# UE 4.27.2 Android 프로젝트 패키징

|           |                            |
|-----------|----------------------------|
| 🕒 Created | @January 11, 2022 11:12 AM |
| 🏷️ Tags   |                            |

- 프로젝트 세팅 → 패키징 → 프로젝트에서 원하는 빌드 환경설정을 합니다.



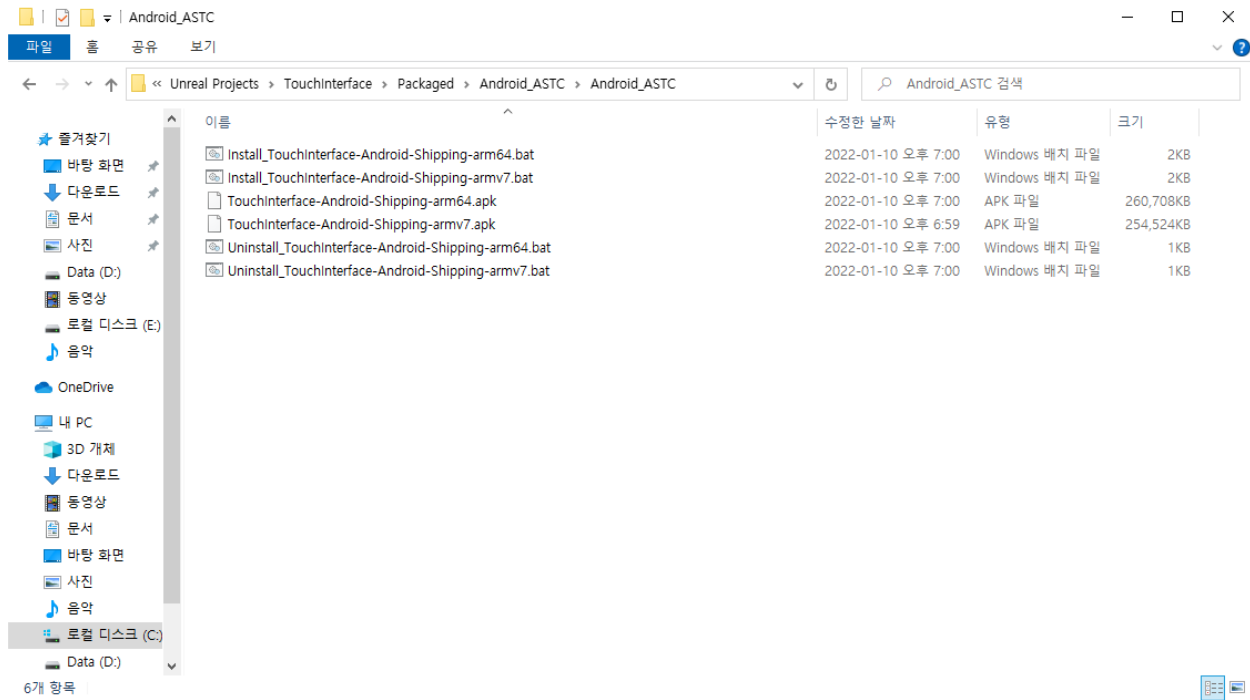
배포용으로 패키징하고 싶으면 Shipping을 선택하면 됩니다.

- File (파일) 메뉴에서 Package Project > Android (프로젝트 패키지 > Android) 로 이동**하여 패키징하려는 텍스처 포맷을 선택합니다.

## 패키징 텍스처 포맷

| ☰ 포맷  | Aa 설명  |
|-------|--|
| ETC1  | <u>모든 Android 기반 디바이스에 지원되지만 알파 텍스처를 압축할 수 없습니다 (미압축 저장됩니다). 압축률을 높이려면 RGB 와 별도의 알파 텍스처를 사용하는 것이 좋습니다.</u> |
| ETC2  | <u>모든 OpenGL 3.x 급 디바이스에 지원되며 알파 압축을 지원합니다.</u>  |
| ATC   | <u>Qualcomm Adreno GPU 에 지원되며 알파 압축을 지원합니다.</u>  |
| DXT   | <u>Nvidia Tegra GPU 에 지원되며 알파 압축을 지원합니다.</u>   |
| PVRTC | <u>PowerVR GPU 에 지원되며 알파 압축을 지원합니다.</u>  |
| ASTC  | <u>최신 압축 포맷으로 블록 크기 지정과 같은 세밀한 퀄리티 제어가 가능하며 알파 압축을 지원합니다. 현재 일부 디바이스에서 사용할 수 있습니다.</u>                     |

- 우리는 ASTC를 선택합니다.
- 패키징을 하고 만들어진 폴더로 가서 설치 batch 스크립트를 실행합니다.



- Android 디바이스가 USB 케이블로 개발 PC 에 연결되어 있어야 프로젝트가 설치됩니다. 디바이스가 연결되지 않은 경우 batch 파일을 실행해도 아무 일도 벌어지지 않습니다.