* VR 모바일 환경 설정 방법

1. <http://docs.unrealengine.com/latest/KOR/Platforms/Android/GettingStarted/1/index.html> 위 링크로 가서 SDK를 최우선적으로 받는다.
2. 게임 프로젝트 생성

* 모바일 / 태블릿
* 스케일 2D / 3D
* 스타터 콘텐트 사용안함

1. 플러그인 메뉴에서 **Head Mounted Displays** 섹션으로 가서 **Oculus** 옵션을 **disable**, **Gear VR** 옵션을 **enable** 합니다. 그런 다음 **지금 재시작** 버튼을 눌러 에디터를 재시작, 변경내용이 적용되도록 합니다.
2. 에디터가 재시작되면 **메인 툴바** 에서 **편집** - **프로젝트 세팅** 을 선택한 다음, **APKPacking** 섹션의 안드로이드 지원에 대한 **Configure Now** (지금 환경설정) 버튼을 클릭합니다.
3. 다음 **Minimum SDK Version** 을 **9** 에서 **19** 로 변경합니다
4. 다음 **Configure the Android Manifest for deployment to Gear VR** 체크박스를 클릭하여 활성화시킵니다.
5. 다음 **Android SDK** 섹션 아래 개발 PC 의 안드로이드 SDK 파일 위치를 채웁니다. Tegra 파일을 설치한 위치에 필요한 폴더를 찾을 수 있습니다.
6. 마지막으로 **파일** > **패키지 프로젝트** > **패킹 세팅** 에서 **Full Rebuild** (전체 리빌드) 체크를 해제하여 반복처리 속도를 높입니다.
7. 우선 삼성 갤럭시 노트 4 스마트폰이 USB 에 연결되어 있고, 개발중인 PC 의 USB 포트에 꽂혀있는지 확인합니다.
8. 다음 **메인 툴바** 에서 **파일** > **패키지 프로젝트** > **안드로이드** > **안드로이드 ETC 2** 를 선택하여 패키징 프로세스를 시작합니다.
9. **안드로이드 ETC 2** 옵션을 클릭하면, 윈도우 대화창이 표시됩니다. 이 대화창에서 패키징된 프로젝트를 저장할 폴더를 선택한 다음 **OK** 버튼을 눌러 패키징 프로세스를 시작합니다.
10. 프로젝트의 크기에 따라 패키징 프로세스는 몇 분에서 몇 시간까지 걸릴 수도 있습니다. 완료되면 빌드 저장을 위해 선택/생성한 폴더에 파일이 세 개 생겨 있을 것이며
11. 다음, 빌드 패키지가 들어있는 폴더에 위치한 **.BAT** 파일을 **더블클릭** 하여 실행합니다. .BAT 파일을 실행하면, 명령줄 창이 떠 스마트폰에 디플로이되는 진행상황이 표시됩니다. 프로젝트가 스마트폰에 성공적으로 디플로이되면, 명령줄 창은 자동으로 닫힙니다.
12. 마지막으로 명령줄 창이 닫힌 이후 스마트폰을 살펴보면 UE4 C++ 프로젝트 이름으로 된 어플리케이션이 새로 생성되어 있을 것입니다. 어플리케이션을 실행한 다음 스마트폰을 기어 VR 헤드셋에 넣습니다.

* 참조

<https://docs.unrealengine.com/latest/KOR/Platforms/GearVR/QuickStart/3/index.html>

http://docs.unrealengine.com/latest/KOR/Platforms/Android/GettingStarted/1/index.html