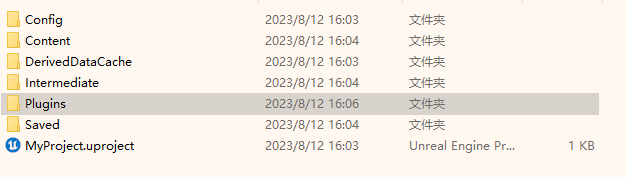
1. UE4.27所需android SDK的环境

<https://zhuanlan.zhihu.com/p/506701682> 参考这个网页下载对应android SDK,NDK,build tool 版本，不然打包apk会出现各种奇怪问题。

1. 启动UE4.27，新建工程，建议直接选择VR模板；
2. 将插件拷贝至新建工程的根目录下，如图：



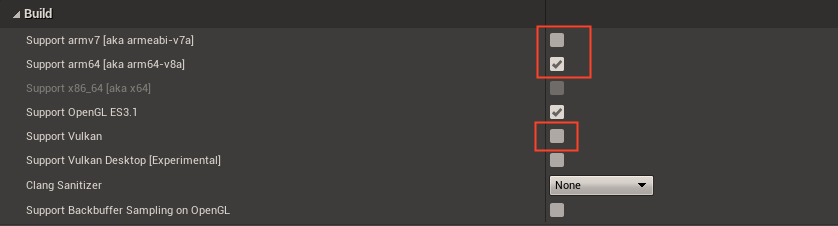
1. 工程打开后，选择 Edit->Plugins->Bullt- In->Virtual Reality(拖至最下方)，将模块中的所有插件都去勾选；
2. 去勾选插件后，先修改部分设置。选择Edit->Projectsetting，如图：

Platforms – Adnroid：

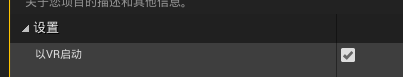
1. APK Packaging：点击Configure Now，
2. 将Target SDK Version设置为28。
3. 修改包明，勾选数据打包到APK中



1. Build：选择arm64，去勾选Support Vulkan



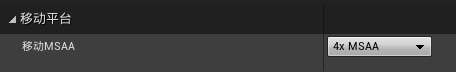
1. 确认是否为VR模式，勾选VR



1. 确认渲染模式



1. MSAA调4x MSAA（这个根据需要,可以不改,影响的是渲染锯齿）



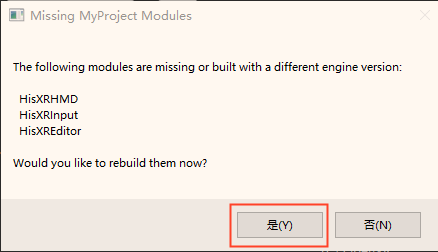
1. 高级APK打包，给application新增meta-data,内容如下：

<meta-data android:name="yyss.xrapplication" android:value="app" />

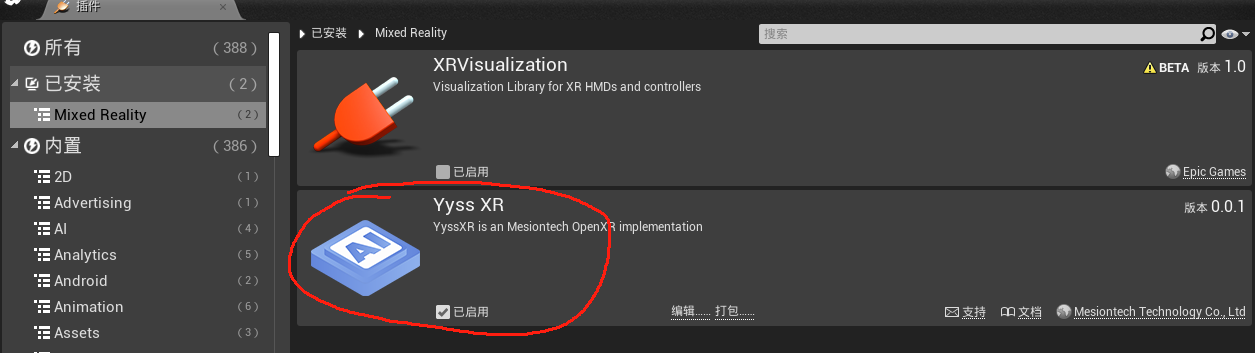


这步千万不能遗漏，不然apk无法正常显示

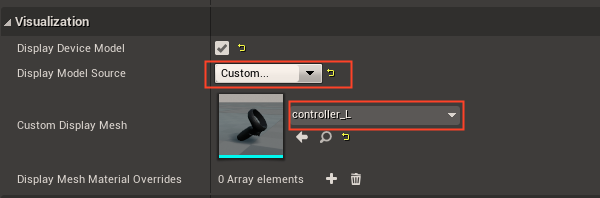
1. 重回插件界面，点击Restrat Now重启工程。在弹出的页面上选择是，如图：



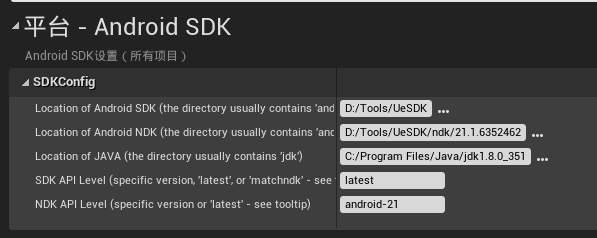
1. 工程重启完毕，可在插件界面：Installed->Mixed Reality中看到插件，说明已安装完毕。如图：



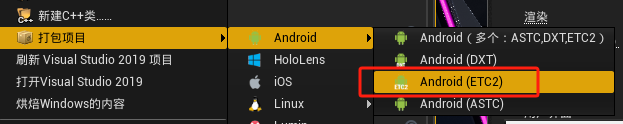
7．修改VR工程中自带的VRPawn[Content->VRTemplate->BluePrints->VRPawn]（若不需要使用，可以直接删除），选中左手柄（MotionContollerLeft），在Detail->Visualization界面，将Display Model Source设置为Custom，并将Custom Display Mesh选择为controller\_L。同理设置右手柄（MotionControllerRight）的 Custom Display Mesh为 controller\_R。设置完毕后点击蓝图的编译，并保存。左手柄的设置如图：



1. 配置android SDK，根据第一步下载对应版本。



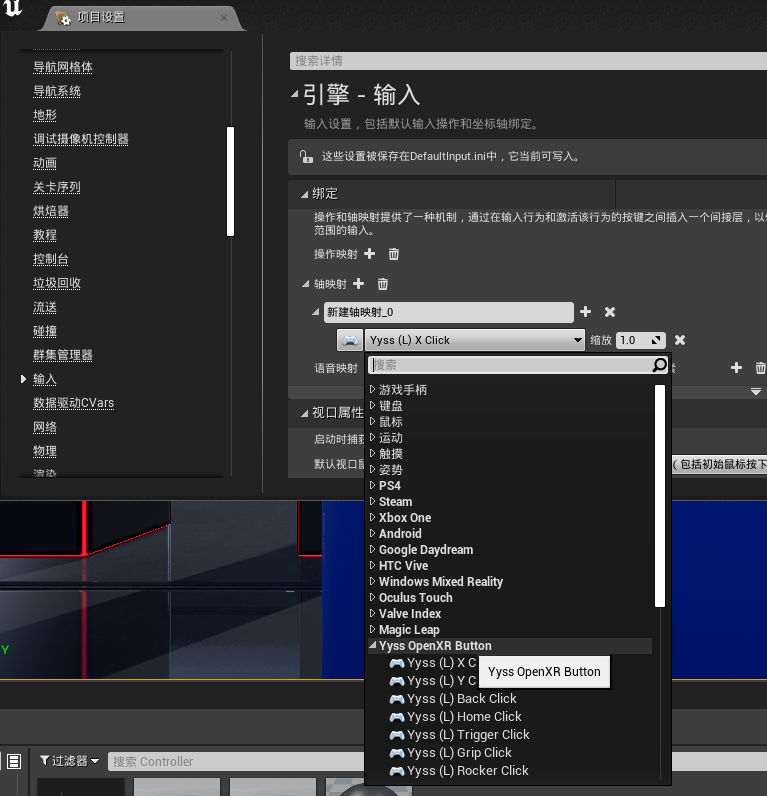
1. 打包android应用,选择ETC2。



附录：

1. 手柄按键绑定（以默认MR场景为例）

选择Edit->ProjectSetting->Engine->Input，在bindings页面，根据需求，在Yyss OpenXR Button中绑定对应的按键事件。如图：



说明:在耀宇设备运行UE开发的app，需要先在设备安装MonadaXR.apk

如图安装成功之后会看到Monada XR 这个app:

