Genesis-3D 工程配置说明

目录

生成 Genesis-3D 工程

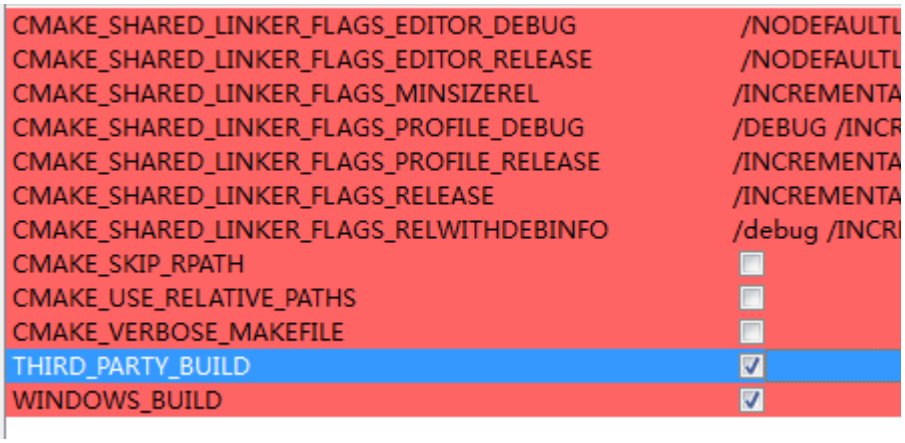
Genesis-3D 引擎的开源工程是用 cmake 进行管理的。所以在生成工程之前需要预先下载工程配置工具 cmake。推荐 cmake 版本在 2.8.6 及以上。

工程里用到了很多开源的第三方库。没有修改过的第三方库引用，不附带到 Genesis-3D 发布的开源版本里。开发者，需自行下载这些第三方库，或在 Genesis-3D 官网上下载整理过的第三方库，并整合到工程中。

Genesis-3D 的第三方库的引用方式有两种，一种是引用的源码，一种是直接引用的 lib 库。

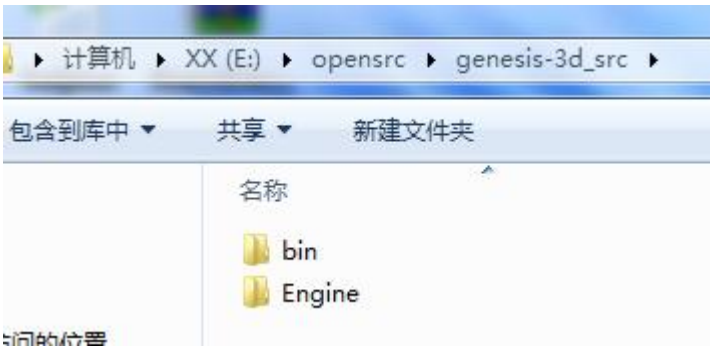
用 cmake 生成工程时，默认不把引用到的、以源码形式引用的、未经修改的第三方库添加到工程里。把这些源码添加到工程的指定位置后（不要急喔，后面我们会说到怎么添加），如果想要把这些源码工程添加到 Genesis-3D 的工程里，在用 cmake 生成工程的时候，需要显式的把 *THIRD_PARTY_BUILD* 的值设为 *TRUE*。

如图（以 windows 平台为例）：

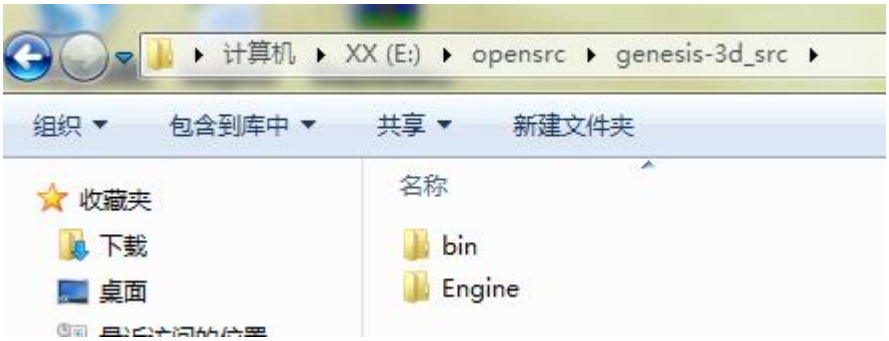


我们也整理了一版可用的第三方库集，并打包给开发者下载。我们现在就来讲讲怎么把官方整理的第三方库合到 Genesis-3D 的开源工程去吧。。

如果你解压了引擎的源码包，你会看到这样的目录结构：



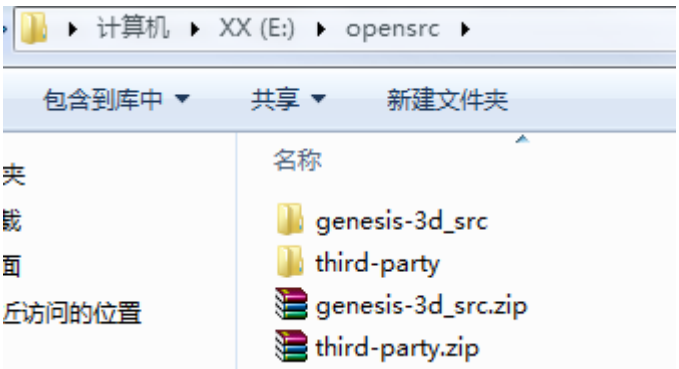
如果你解压了官方发布的第三方库资源包，你会看到这样的目录：



是的没错，这两个包里都分别有自己的 bin 和 Engine 目录，你要做的就只要把解压出来的第三方库目录下的 Engine，bin 与源码下的 Engine，bin 合在一起。就是一个完整的 Genesis-3D 工程了。

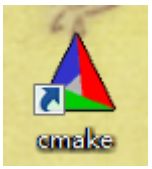
伸手党福利：如何用 cmake 生成 Genesis-3D 的 vs2010 工程。

下载引擎源码包和第三方库集并解压，

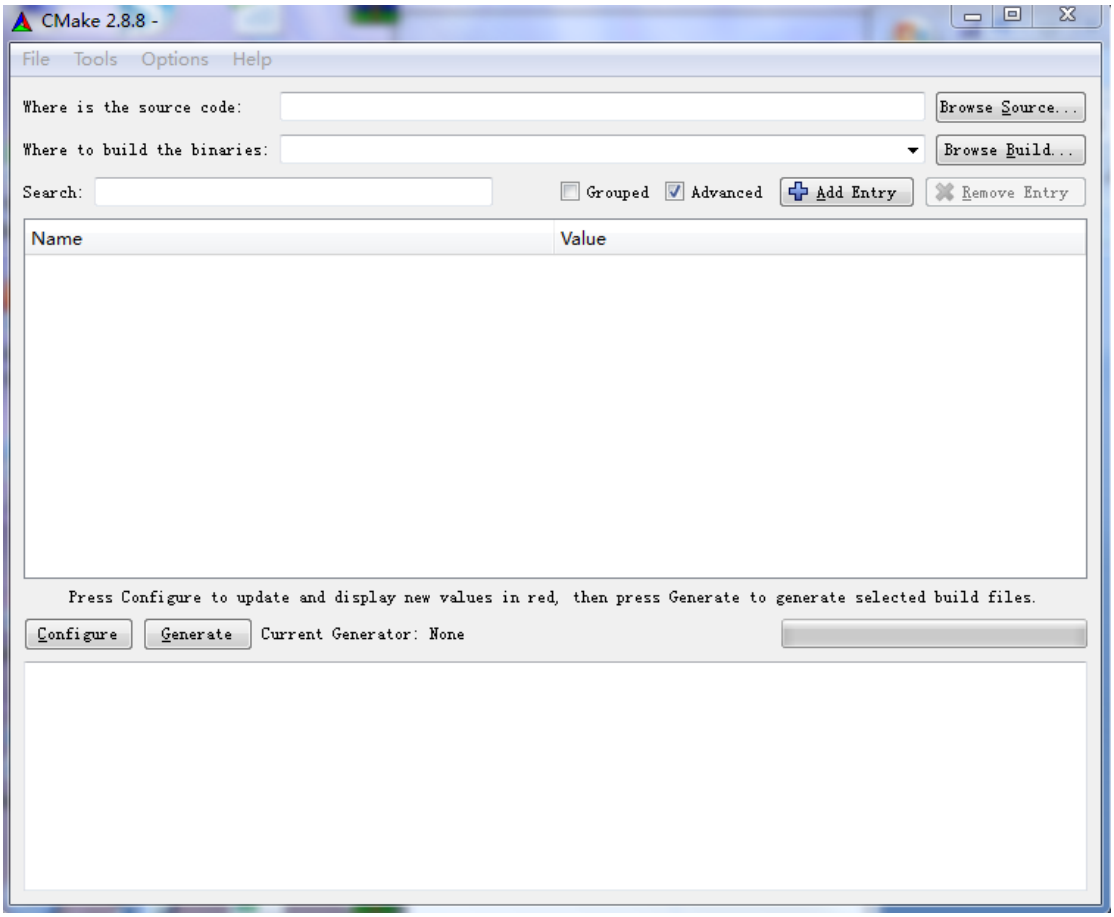


把第三方库目录中的 engine 和 bin 分别合到源码目录中的 engine 和 bin。

双击 cmake 图标



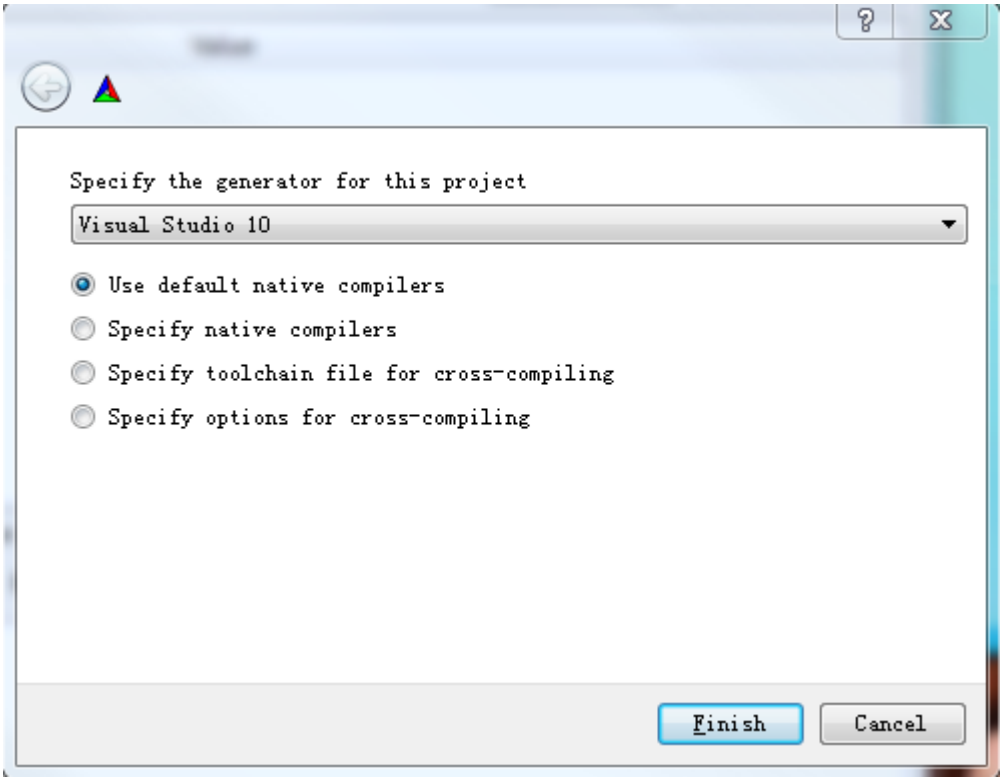
打开 cmake 界面。



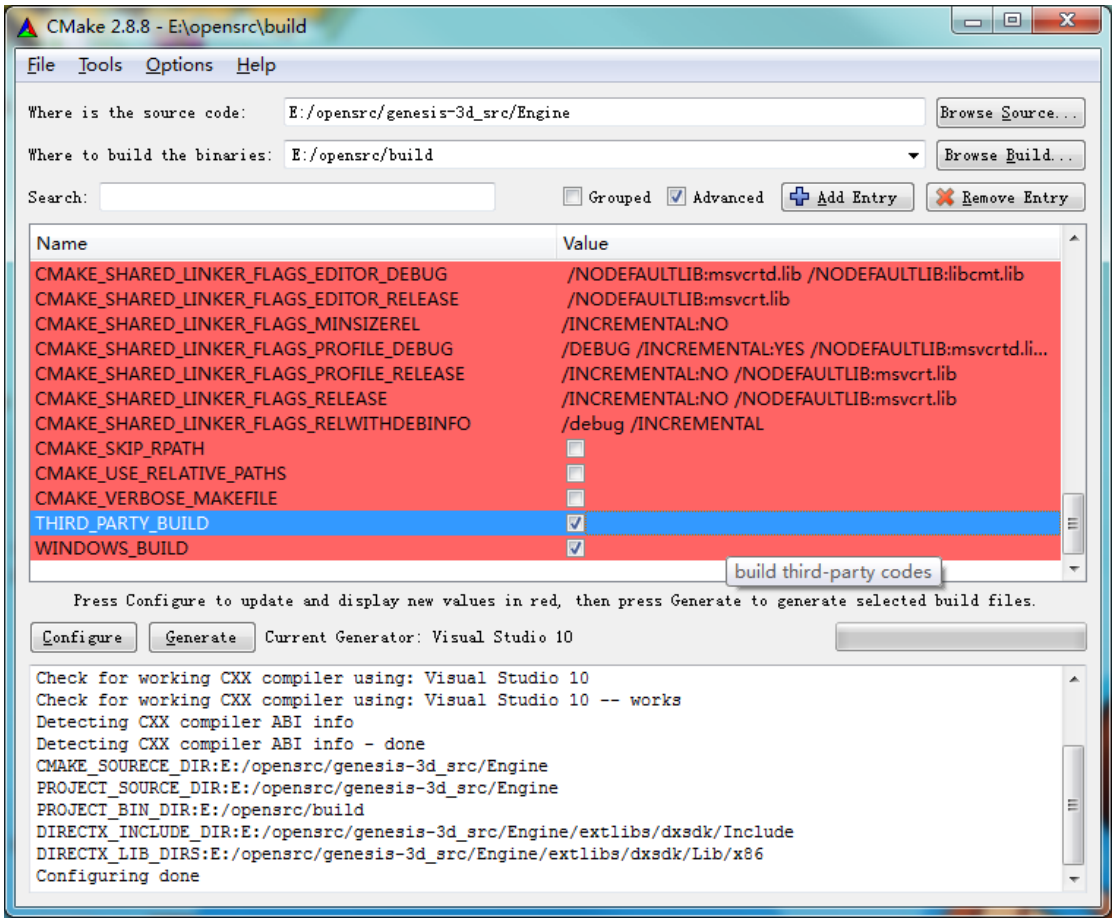
输入源码路径和编译路径：

其中，编译路径，是我们自己建的一个空文件夹，这空文件夹的位置没有要求爱建在哪里都可以。

然后点击 Configure 按钮。

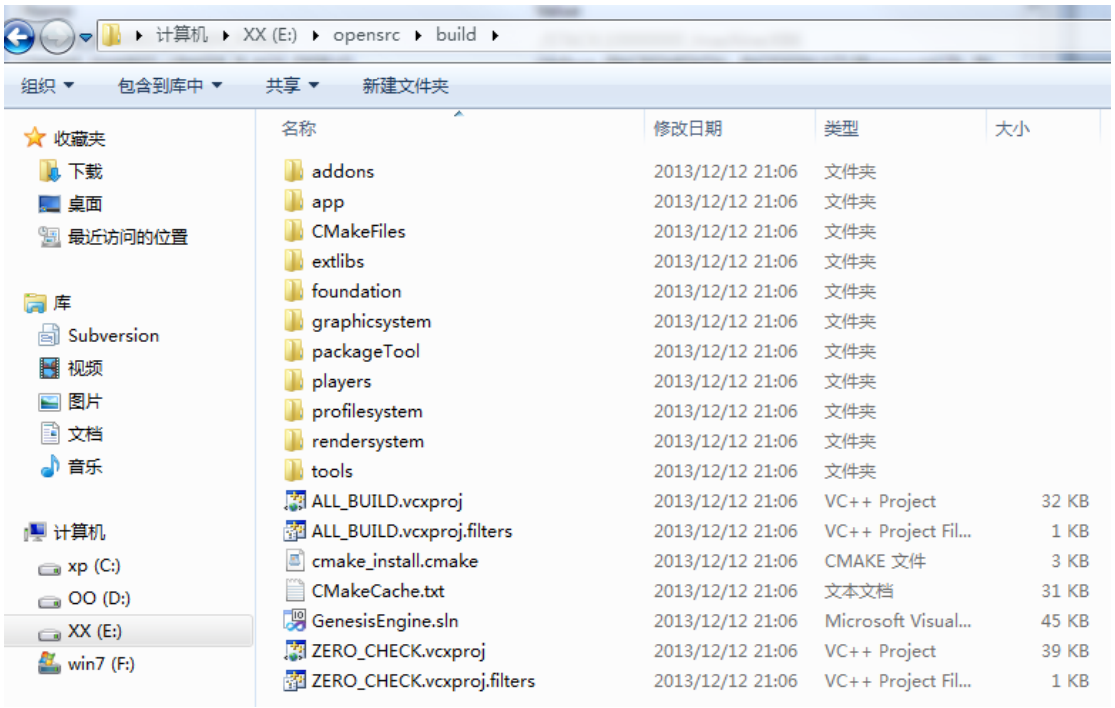


选择 Visual Studio 10，点击 Finish.
把 *THIRD_PARTY_BUILD* 勾上。



再点击一次 Configure 按钮，这时你会看到红色的背景变成白色了。

点 Generate 按钮，这样就可以生成 Genesis-3D 的 vs2010 工程了。
打开你的 build 文件夹，是不是可以看到熟悉的 vs2010 工程了呢？

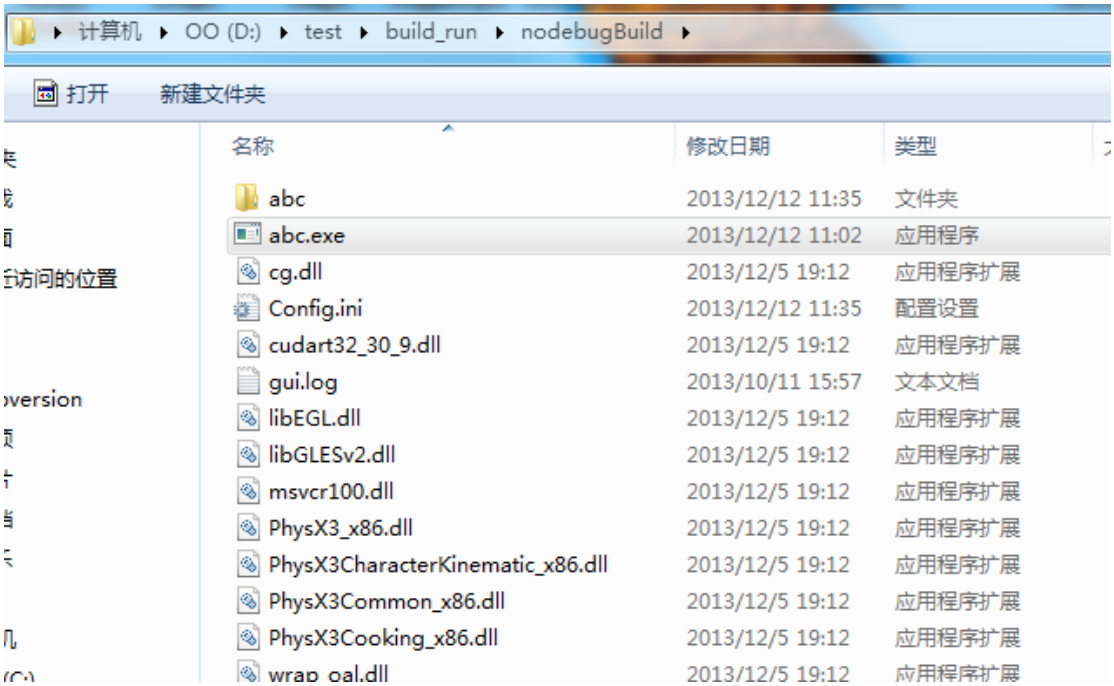


双击 GenesisEngine.sln，开始你的新旅程吧。

用引擎调试游戏

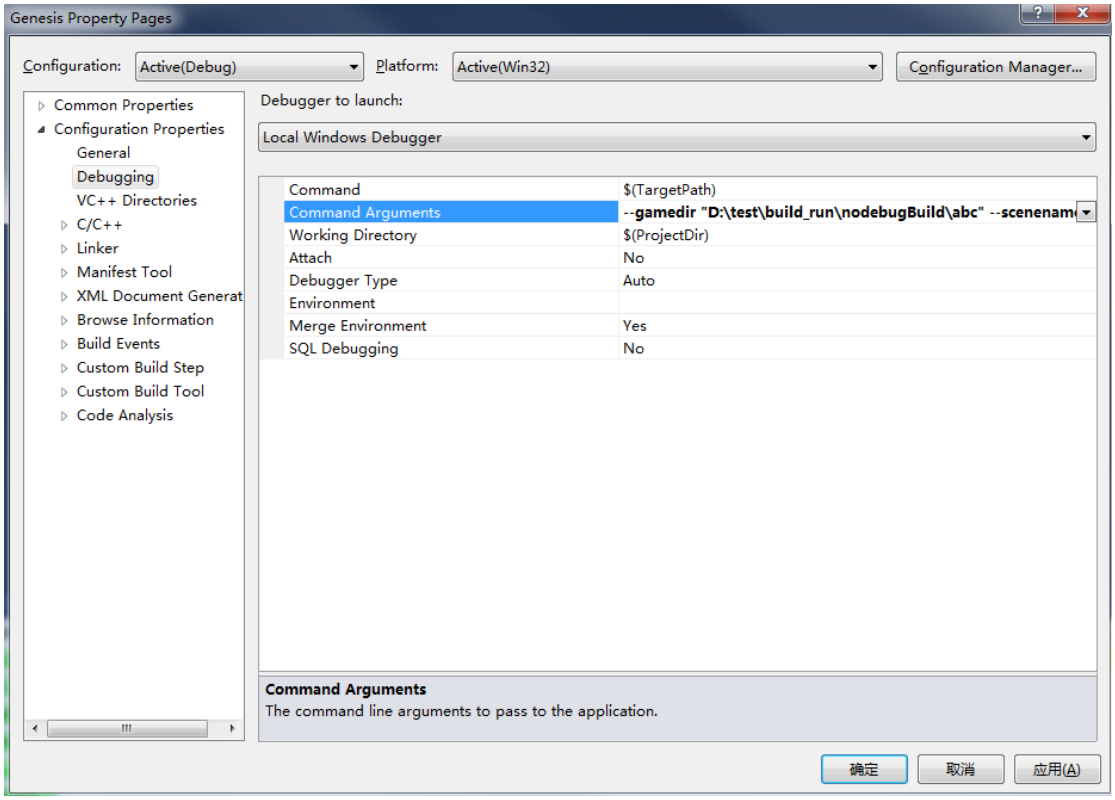
以 debug 版的引擎调试游戏为例：
打开 GenesisEngine.sln 编译出你的 exe.
你就可以在源码目录下的“bin\win32\Debug”找到“Genesis.exe”。
言归正传。
假设我用 Genesis-3D 的编辑器发布了一个游戏，我怎么用引擎源码去调试这个游戏呢？

如图



这是我发布出来的一个游戏。

点击 *GenesisEngine　solustion* 下的工程”Genesis”右键选择属性（Property）。

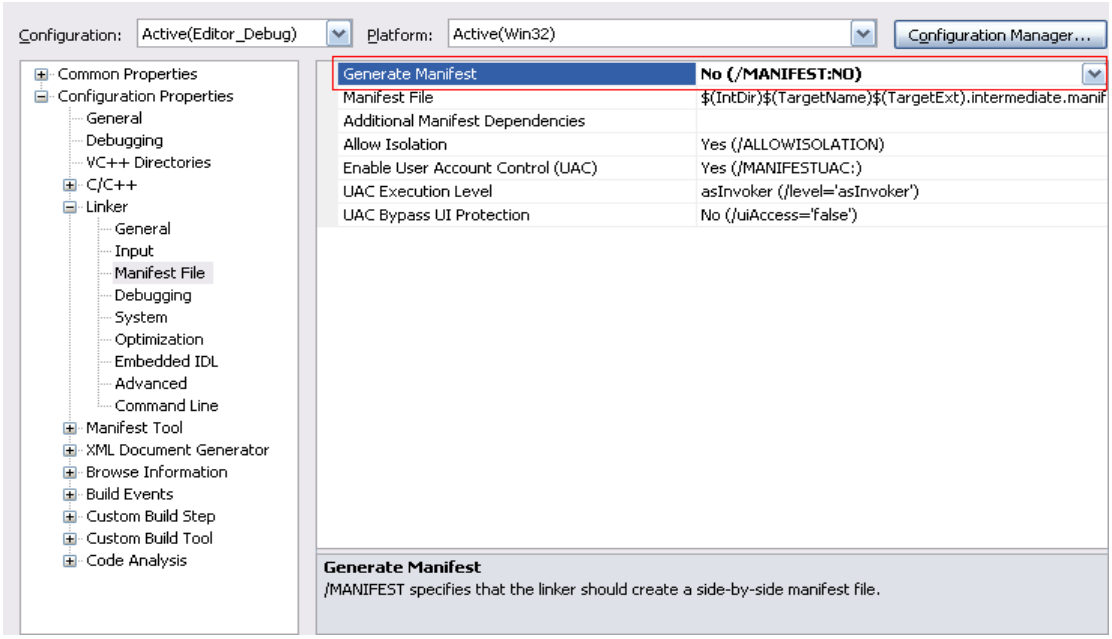


在 Command Arguments 里填入

--gamedir "D:\test\build_run\nodebugBuild\abc" --scenename "asset:animationTest.scene"

gamedir 就是我们发布出来的资源路径，asset:animationTest.scene 就是我们创建好的一个场景，然后，就启动调试吧。

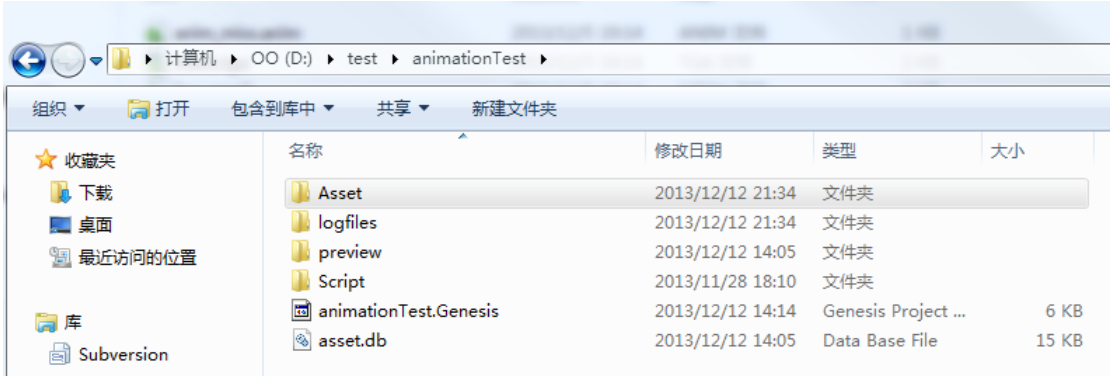
提示：如果启动失败，提示参数有误，按照下图修改：



什么？你嫌每次调试都要先发布很麻烦？

好吧，你也可以直接 Genesis-3D 编辑器创建的 Genesis 工程哦。

比如我有一个 Genesis 工程



我只需把 Command Arguments 里的命令行参数改为：

--gamedir "D:\test\animationTest" --scenename "asset:animationTest.scene" --sysdir "F:\Program Files (x86)\GenesisEditor\DefaultAssets\System" --shddir "F:\Program Files (x86)\GenesisEditor\DefaultAssets\System"

好吧，这个参数确实列表太长了。

发布出来的 demo 目录里是有 sysdir 和 shddir 的，但 Genesis 工程里没有这两个目录，所以要在 Command Arguments 里指定这个两个目录。

sysdir 和 shddir 可以在编辑器安装目录里找的到。

然后，开始调试吧。

附：

第三方库源码引用的目录结构：

"Engine\extlibs\boostWraper",
"Engine\extlibs\FreeImage",
"Engine\extlibs\freetype",
"Engine\extlibs\mpg123",
"Engine\extlibs\NDK",
"Engine\extlibs\Ogg",
"Engine\extlibs\OPCODE",
"Engine\extlibs\OPCODEA",
"Engine\extlibs\OpenGLES2.0",
"Engine\extlibs\physX3",

"Engine\extlibs\tinyxml",
"Engine\extlibs\Vorbisfile",

第三方库的目录结构：

“bin\lib\fileservice\debug\libcurl.lib",
“bin\lib\fileservice\debug\libprotobuf.lib",
“bin\lib\fileservice\debug\libsqlite.lib",
“bin\lib\fileservice\debug\libzmq.lib",
“bin\lib\fileservice\release\libcurl.lib",
“bin\lib\fileservice\release\libprotobuf.lib",
“bin\lib\fileservice\release\libsqlite.lib",
“bin\lib\fileservice\release\libzmq.lib",

“bin\lib\CG",
“bin\lib\FreeImage",
“bin\lib\GlslOptimizer",
“bin\lib\hlsl2glslfork",
“bin\lib\hlslang",
“bin\lib\mojoshader",
“bin\lib\Opcode",
“bin\lib\OpenGLES2.0",
“bin\lib\PhysX3",
“Engine\extlibs\dxsdk",

“bin\win32\Debug\cg.dll",
“bin\win32\Debug\cudart32_30_9.dll",
“bin\win32\Debug\libEGL.dll",
“bin\win32\Debug\libGLESv2.dll",
“bin\win32\Debug\wrap_oal.dll",
“bin\win32\Debug\PhysX3CharacterKinematicCHECKED_x86.dll",
“bin\win32\Debug\PhysX3CHECKED_x86.dll",
“bin\win32\Debug\PhysX3CommonCHECKED_x86.dll",
“bin\win32\Debug\PhysX3CookingCHECKED_x86.dll",

“bin\win32\Release\cg.dll",
“bin\win32\Release\cudart32_30_9.dll",
“bin\win32\Release\libEGL.dll",
“bin\win32\Release\libGLESv2.dll",
“bin\win32\Release\wrap_oal.dll",
“bin\win32\Release\PhysX3_x86.dll",
“bin\win32\Release\PhysX3CharacterKinematic_x86.dll",
“bin\win32\Release\PhysX3Common_x86.dll",

“bin\win32\Release\PhysX3Cooking_x86.dll",

“bin\win32\Profile_Debug\cg.dll",
“bin\win32\Profile_Debug\cudart32_30_9.dll",
“bin\win32\Profile_Debug\libEGL.dll",
“bin\win32\Profile_Debug\libGLESv2.dll",
“bin\win32\Profile_Debug\wrap_oal.dll",
“bin\win32\Profile_Debug\PhysX3CharacterKinematicCHECKED_x86.dll",
“bin\win32\Profile_Debug\PhysX3CHECKED_x86.dll",
“bin\win32\Profile_Debug\PhysX3CommonCHECKED_x86.dll",
“bin\win32\Profile_Debug\PhysX3CookingCHECKED_x86.dll",

“bin\win32\Profile_Release\cg.dll",
“bin\win32\Profile_Release\cudart32_30_9.dll",
“bin\win32\Profile_Release\libEGL.dll",
“bin\win32\Profile_Release\libGLESv2.dll",
“bin\win32\Profile_Release\wrap_oal.dll",
“bin\win32\Profile_Release\PhysX3_x86.dll",
“bin\win32\Profile_Release\PhysX3CharacterKinematic_x86.dll",
“bin\win32\Profile_Release\PhysX3Common_x86.dll",
“bin\win32\Profile_Release\PhysX3Cooking_x86.dll",