

北京触控爱普科技有限公司

Cocos3D 入门指南

PC-Android

Cocos3D 团队

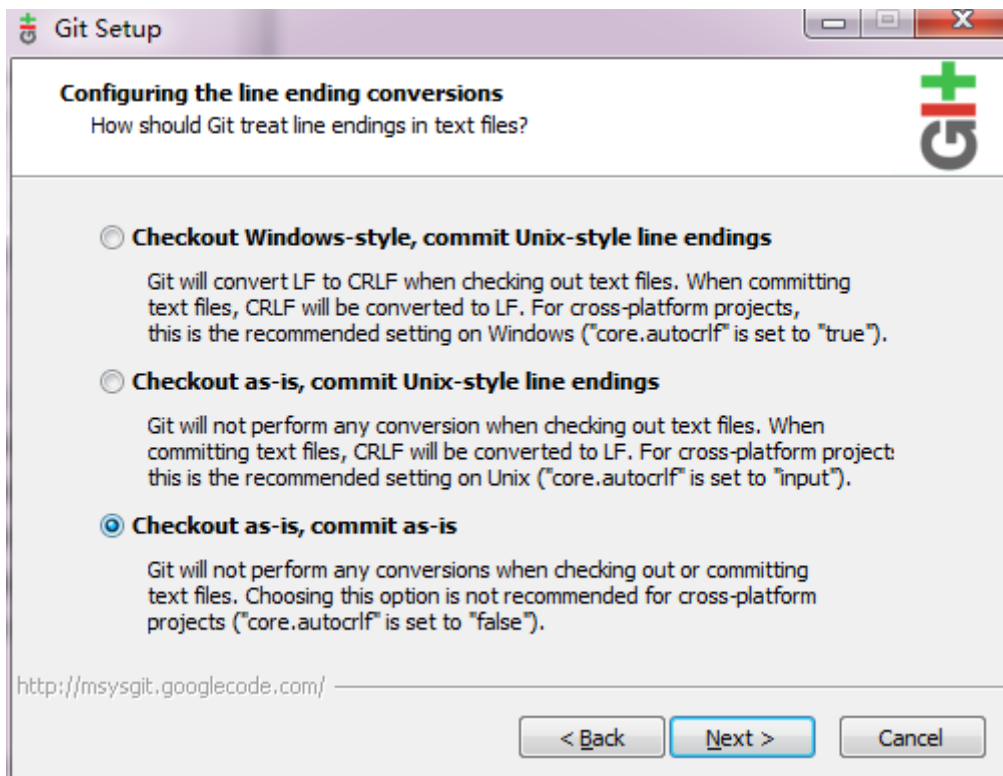
目录

1	准备工作.....	0
2	创建 cocos3d-x 工程	1
3	编译 Android 工程.....	1
3.1	配置环境变量.....	1
3.2	编译库文件.....	1
3.3	生成 apk 文件.....	2
3.4	运行.....	6

1 准备工作

- 软件配置：
 1. Windows（本例使用 Windows7 64 位 旗舰版）
 2. Jre（本例使用 Jre -7u51-windows-x64）
下载地址：
<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jre7-downloads-1880261.html>
 3. python（本例使用 python2.7.5 并安装到 C 盘根目录）
下载地址：<http://www.python.org/download/releases/2.7.5/>
 4. Cygwin（本例使用 Cygwin for 64-bit versions of Windows 并安装到 D 盘根目录）
下载地址：<http://cygwin.com/install.html>
 5. adt-bundle（本例使用 adt-bundle-windows-x86_64-20131030 并解压到 E 盘根目录）
下载地址：<http://developer.android.com/sdk/index.html#download>
 6. NDK（本例使用 android-ndk-r9b-windows-x86_64 并解压到 E 盘根目录）
下载地址：<https://developer.android.com/tools/sdk/ndk/index.html>
- 安装 Git（本例使用 version 1.7.10-preview20120409）：

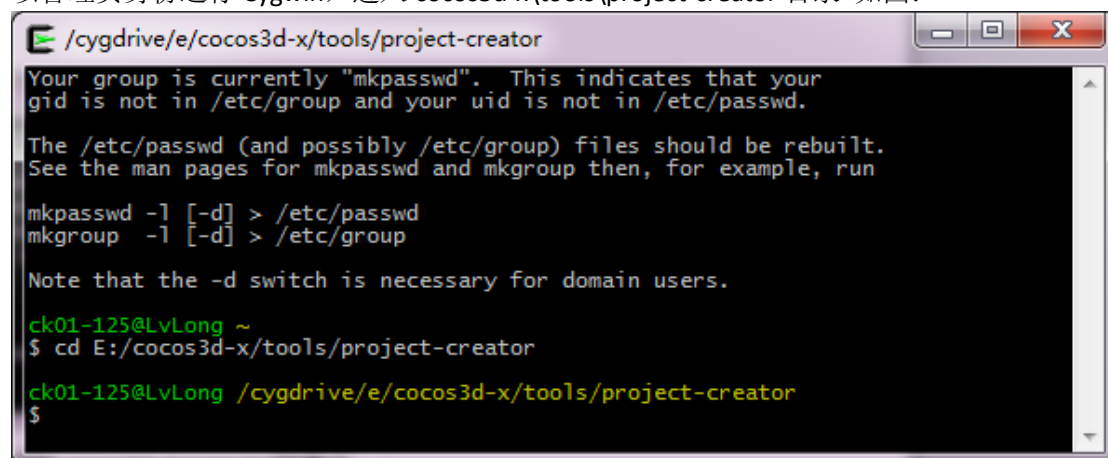
注意：安装到这步时建议选择第三项，如图：



- 您也可以安装 TortoiseGit 来方便对 Git 的操作。
下载地址：<http://code.google.com/p/tortoisegit/wiki/Download>
- 获取 cocos3d-x 代码，地址：<https://github.com/cocos2d/cocos3d-x>（本例中，我们把代码放到 E 盘根目录）。

2 创建 cocos3d-x 工程

以管理员身份运行 Cygwin，进入 cocos3d-x\tools\project-creator 目录 如图：



```
/cygdrive/e/cocos3d-x/tools/project-creator
Your group is currently "mkpasswd". This indicates that your
gid is not in /etc/group and your uid is not in /etc/passwd.

The /etc/passwd (and possibly /etc/group) files should be rebuilt.
See the man pages for mkpasswd and mkgroup then, for example, run

mkpasswd -l [-d] > /etc/passwd
mkgroup -l [-d] > /etc/group

Note that the -d switch is necessary for domain users.

ck01-125@LvLong ~
$ cd E:/cocos3d-x/tools/project-creator
ck01-125@LvLong /cygdrive/e/cocos3d-x/tools/project-creator
$
```

输入 “python ./create_project.py -project fishjoy -package com.chukong.fishJoy ”
如图：

```
$ python ./create_project.py -project fishjoy -package com.chukong.fishjoy
```

按“回车”进行创建，出现如下输出结果表示创建成功：

```
proj.android          : Done!
proj.win32            : Done!
proj.ios              : Done!
New project has been created in this path: E:\cocos3d-x\tools\project-creator\..
../projects/fishjoy
Have Fun!
```

新创建的 cocos3d-x 工程将出现在 cocos3d-x\projects\目录下。

3 编译 Android 工程

3.1 配置环境变量

以本例当前环境为例，添加以下环境变量：

ANDROID_SDK D:\adt-bundle-windows\sdk

NDK_ROOT D:\android-ndk-r9b

添加 D:\cygwin\bin 到系统的 Path 环境变量尾部。

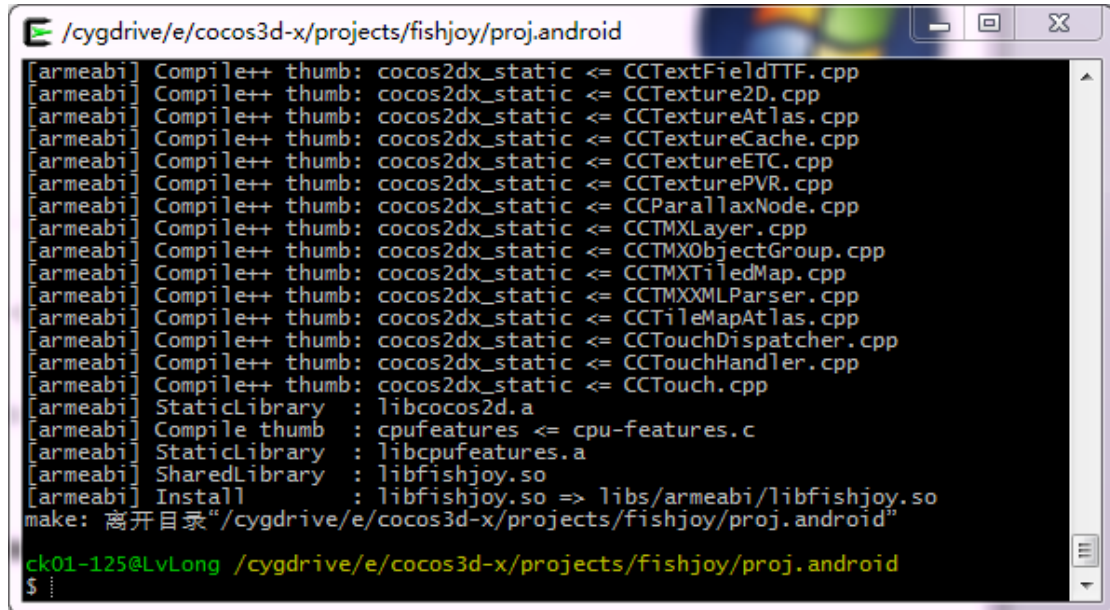
添加 C:\Python27 到系统的 Path 环境变量尾部。

3.2 编译库文件

1. 以管理员身份运行 cygwin，进入 cocos3d-x\projects\fishjoy\proj.android 目录，运行 build_native.sh 如下图：

```
ck01-125@LvLong /cygdrive/e/cocos3d-x/projects/fishjoy/proj.android
$ ./build_native.sh |
```

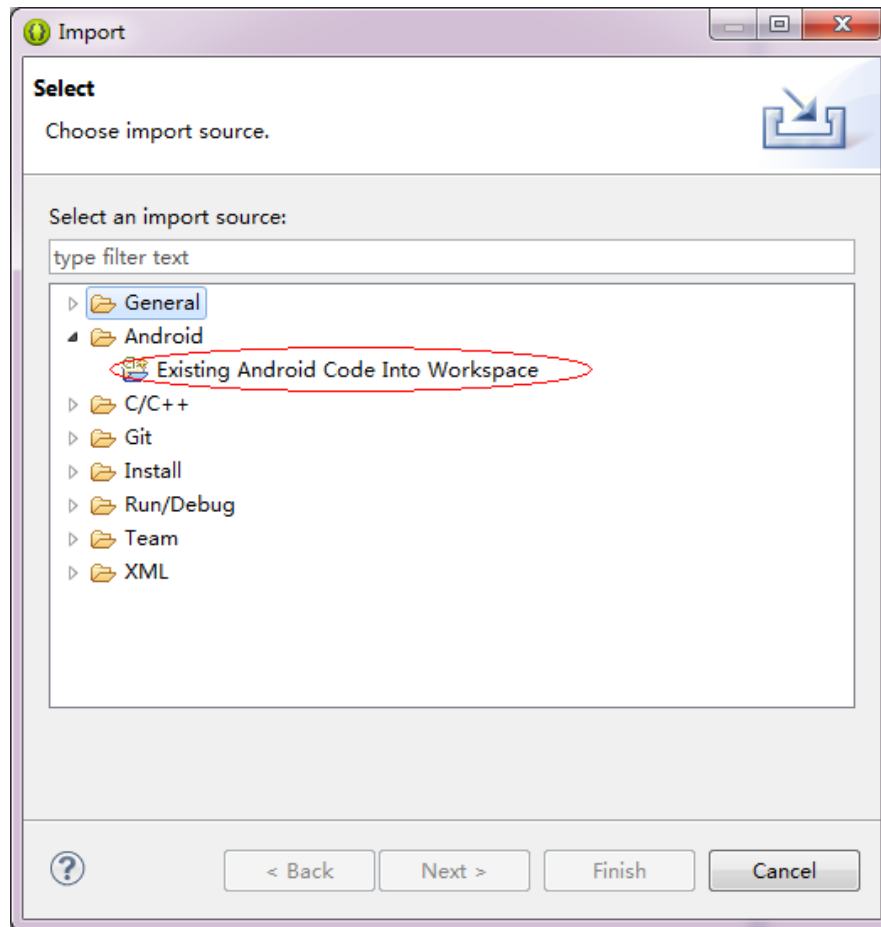
回车，输出结果如下图：



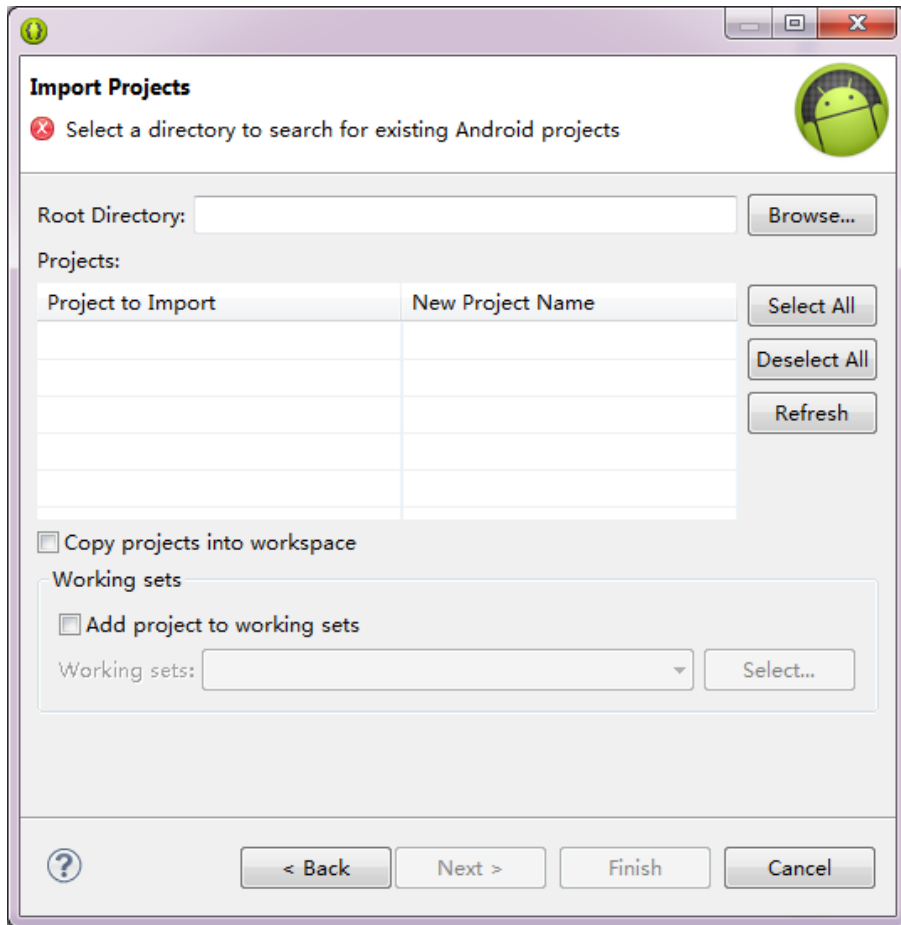
```
/cygdrive/e/cocos3d-x/projects/fishjoy/proj.android
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTextFieldTTF.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTexture2D.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTextureAtlas.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTextureCache.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTextureETC.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTexturePVR.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCParallaxNode.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTMXLayer.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTMXObjectGroup.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTMXTileMap.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTMXXMLParser.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTileMapAtlas.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTouchDispatcher.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTouchHandler.cpp
[armeabi] Compile++ thumb: cocos2dx_static <= CCTouch.cpp
[armeabi] StaticLibrary : libcocos2d.a
[armeabi] Compile thumb : cpufeatures <= cpu-features.c
[armeabi] StaticLibrary : libcpufeatures.a
[armeabi] SharedLibrary : libfishjoy.so
[armeabi] Install : libfishjoy.so => libs/armeabi/libfishjoy.so
make: 离开目录"/cygdrive/e/cocos3d-x/projects/fishjoy/proj.android"
ck01-125@LvLong /cygdrive/e/cocos3d-x/projects/fishjoy/proj.android
$
```

3.3 生成 apk 文件

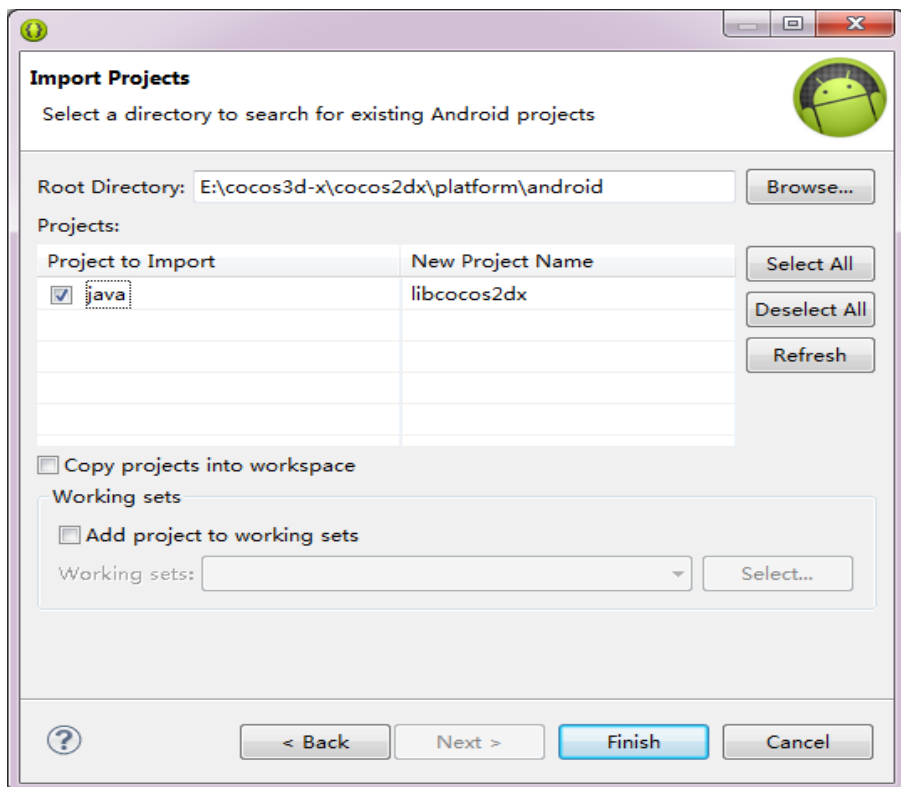
以管理员身份运行 eclipse，右键点击 Package Explorer 的空白处，选择 import，并弹出图下窗口：



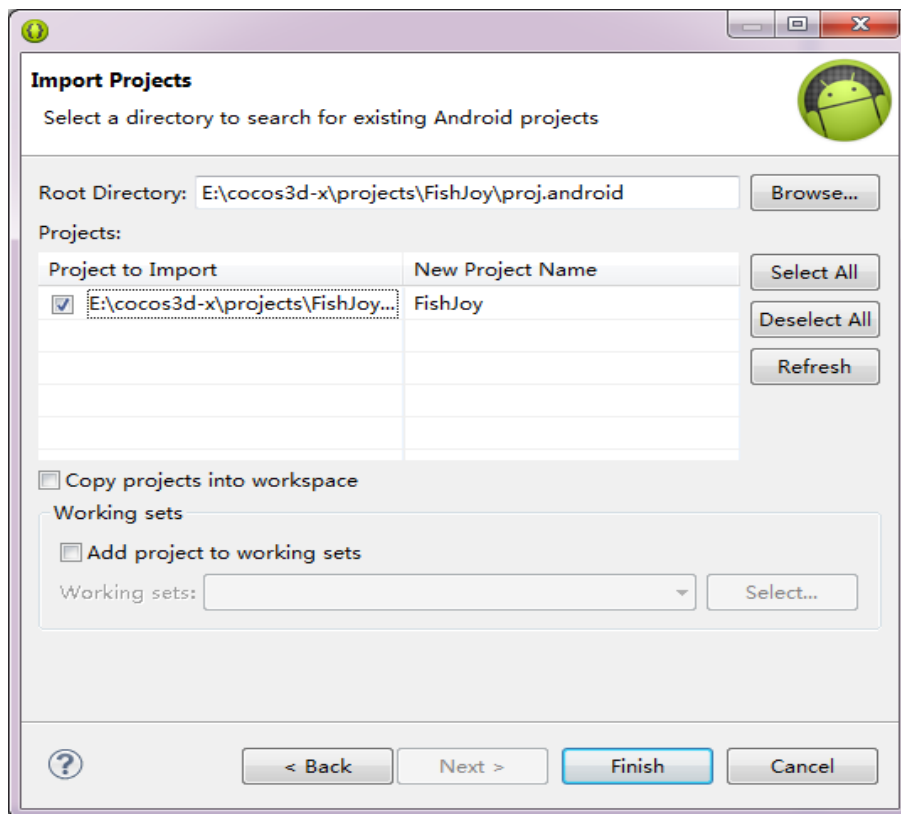
选择 Existing Android project into workspace 选项，随后弹出如下界面：



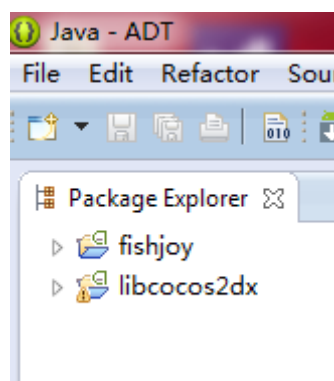
点击 Browser 按钮，导入 cocos2d-x 的 android 工程，如下图：



导入 android 项目工程，如下图：

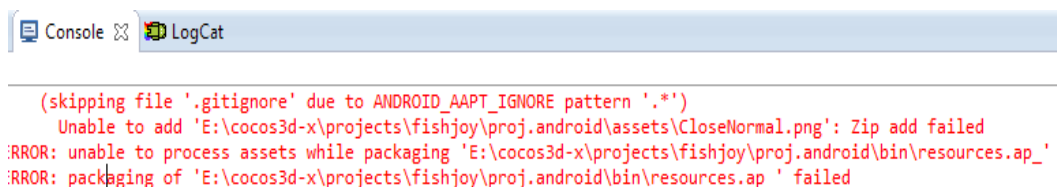


点击 Finish 按钮，完成导入，PackageExplorer 窗口会出现这两个工程，如图：



右键点击 fishjoy 工程 -> Run as -> Android Application。

注：在次过程中，可能会出现访问权限问题，如下图：

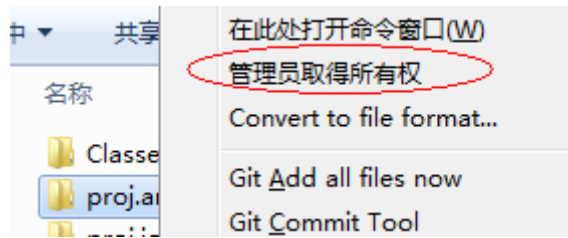


出现该问题时，请双击执行如下脚本：




MaxRight.reg

右键点击 proj.android 文件夹 选择 “管理员取得所有权限” 菜单项，如图：



3.4 运行

如果用模拟器运行（没有模拟器，请点击工具栏进行创建，创建模拟器时勾选“使用本机显卡渲染”选项 ☒ Use Host GPU），运行结果如下窗口：

