

触控科技

Cocos3D 入门指南

MAC-Android

Cocos3D Team

目录

1	准备工作.....	0
2	创建 cocos3d-x 工程	0
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.....	1
3.4	运行.....	3

1 准备工作

- 软件配置：
 1. Mac OS（本例使用 OS X 10.9.1）。
 2. Jre（本例使用 jre-7u51-macosx-x64）。
下载地址: <http://www.java.com/en/download/manual.jsp>
 3. adt-bundle（本例使用 adt-bundle-mac-x86_64-20131030，放置路径:
/Users/zhukai/Documents/SDK/adt-bundle-mac-x86_64-20131030）。
下载地址: <http://developer.android.com/sdk/index.html>
 4. NDK（本例使用 android-ndk-r9b-darwin-x86_64.tar，放置路径:
/Users/zhukai/Documents/SDK/android-ndk-r9b）。
下载地址: <http://developer.android.com/tools/sdk/ndk/index.html>
- 获取 cocos3d-x 代码地址: <https://github.com/cocos2d/cocos3d-x>（本例中，我们把代码放到桌面文件夹中）目录结构如下图所示。

名称	修改日期
▶ 文件夹 cocos2dx	昨天 下午6:36
▶ 文件夹 cocos3d	昨天 下午6:39
▶ 文件 cocos3d-win32.vc2010.sln	昨天 下午6:39
▶ 文件夹 CocosDenshion	昨天 下午1:21
▶ 文件夹 Doc	今天 上午9:46
▶ 文件夹 EngineDemo	昨天 下午4:31
▶ 文件 README.md	今天 上午9:36
▶ 文件夹 template	昨天 下午1:21
▶ 文件夹 tools	昨天 下午1:21

2 创建 cocos3d-x 工程

打开终端，进入 cocos3d-x\tools\project-creator 目录 如图：

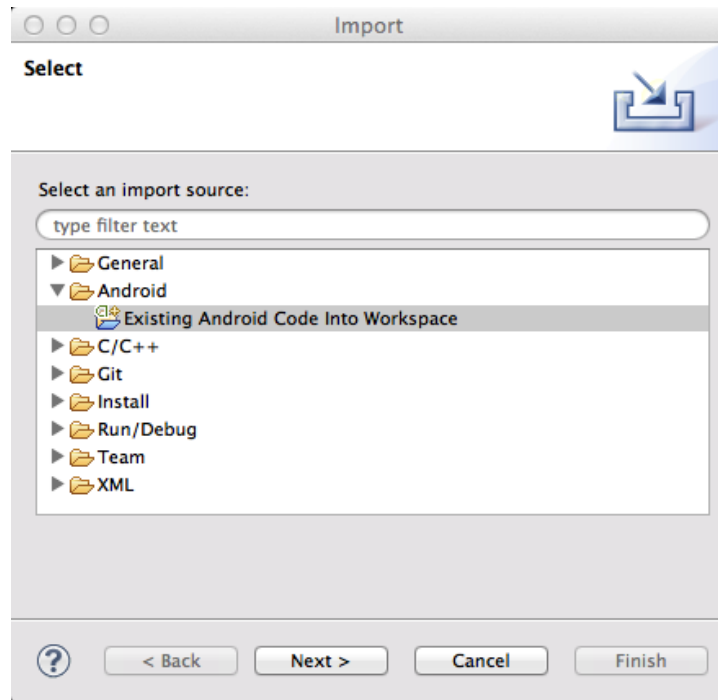
```
project-creator — bash — 80x5
localhost:tools zhukai$ cd ~
localhost:~ zhukai$ cd Desktop/cocos3d-x/tools/project-creator/
localhost:project-creator zhukai$
```

输入“python ./create_project.py -project fishjoy -package com.chukong.fishJoy”按“回车”进行确认，结果如下图所示：

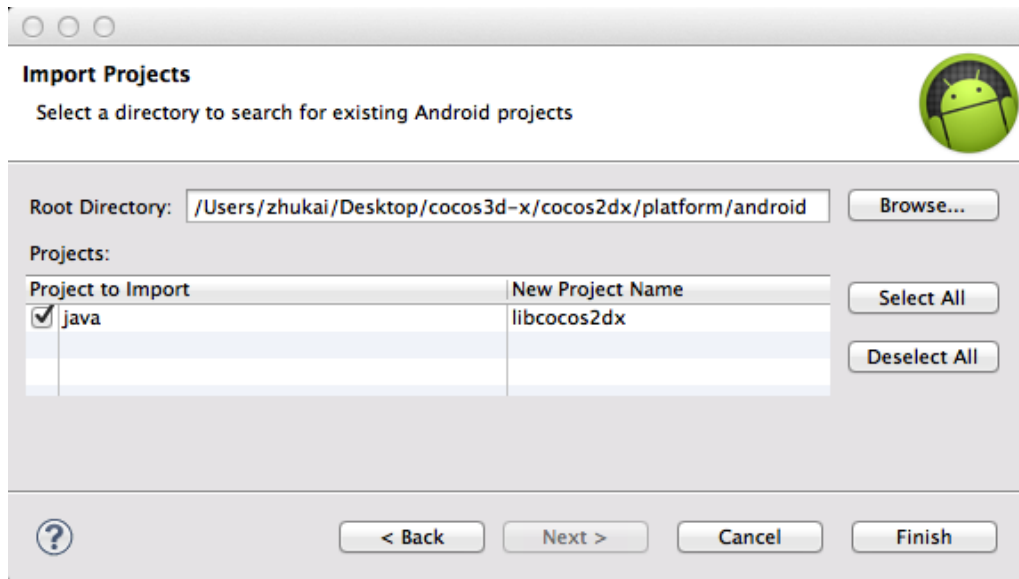
```
project-creator — bash — 106x7
localhost:project-creator zhukai$ python ./create_project.py -project fishjoy -package com.chukong.fishJoy
proj.android      : Done!
proj.win32        : Done!
proj.ios          : Done!
New project has been created in this path: /Users/zhukai/Desktop/cocos3d-x/projects/fishjoy
Have Fun!
localhost:project-creator zhukai$
```

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

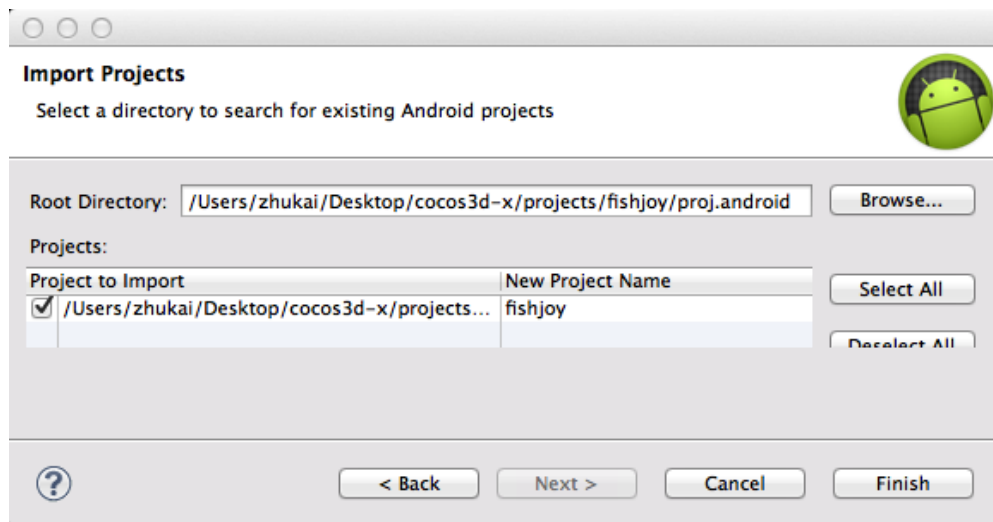
运行 eclipse (/Users/zhukai/Documents/SDK/adt-bundle-mac-x86_64-20131030/eclipse)，右键点击 Package Explorer 的空白处，选择 import，并弹出图下窗口：



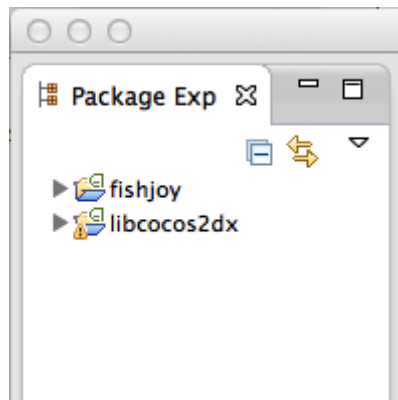
选择 Existing Android Code into workspace 选项，点击 Browser 按钮，导入 cocos2d-x 的 android 工程，如下图：



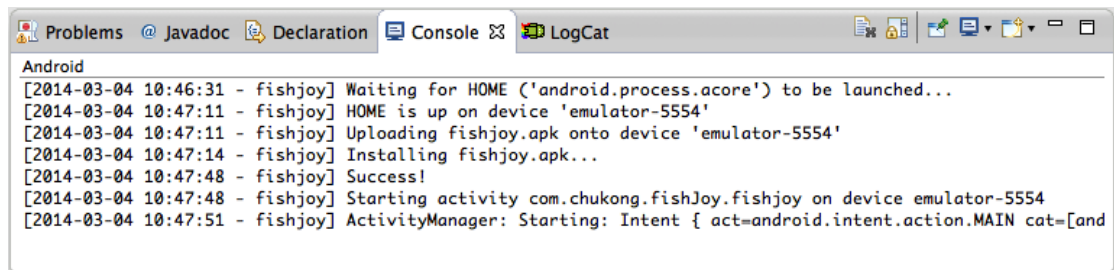
导入 android 项目工程，如下图：



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

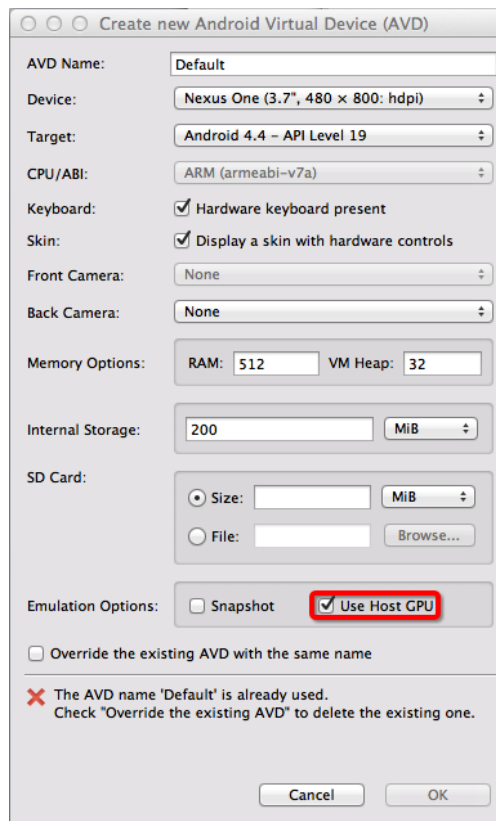


右键点击 fishjoy 工程 -> Run as -> Android Application。



3.4 运行

选择 Window->Andorid Virtual Device Manage，创建模拟器，注意勾选“使用本机显卡渲染”选项，如下图所示：



启动 AVM 运行结果如下所示：

