# cocos3d-x入门

## 准备工作：

安装 Git，注意：安装到这步时建议选择第三项。



获取cocos3d-x代码地址：<https://github.com/cocos2d/cocos3d-x> （本例中，我们把代码到D盘根目录）。

安装VS2010。

安装 Python2.7.5（本例中，我们安装到C盘根目录）。

安装 Cygwin（本例中，我们安装到C盘根目录）。

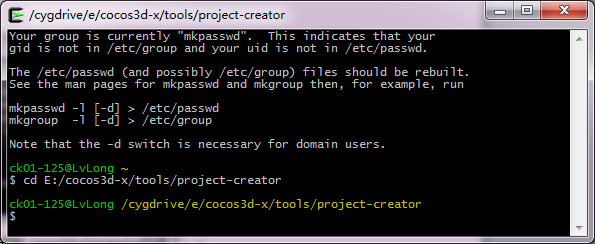
安装 JRE。

安装 adt-bundle-windows（本例中，我们安装到E盘根目录）。

安卓手机一部。

## 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：

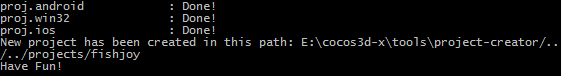


输入“python ./create\_project.py -project fishjoy –package com.chukong.fishJoy ”

如图：



按“回车”进行创建，出现如下输出结果表示创建成功：



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

## Windows平台下运行Win32工程：

进入cocos3d-x\projects\FishJoy\proj.win32目录下，运行FishJoy.sln，编译运行该工程即可，运行结果如下图：

## Windows平台下运行Android工程：

### 首先要配置环境变量:

以我当前环境为例，添加以下环境变量：

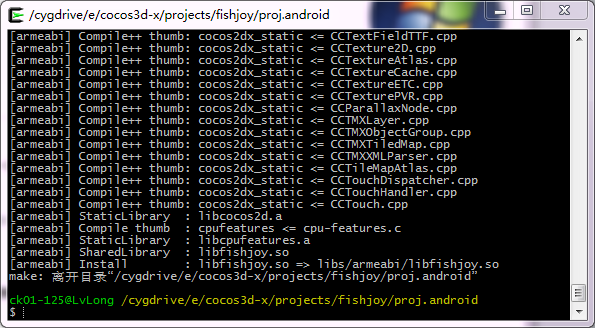
ANDROID\_SDK  D:\adt-bundle-windows\sdk

NDK\_ROOT D:\android-ndk-r9b

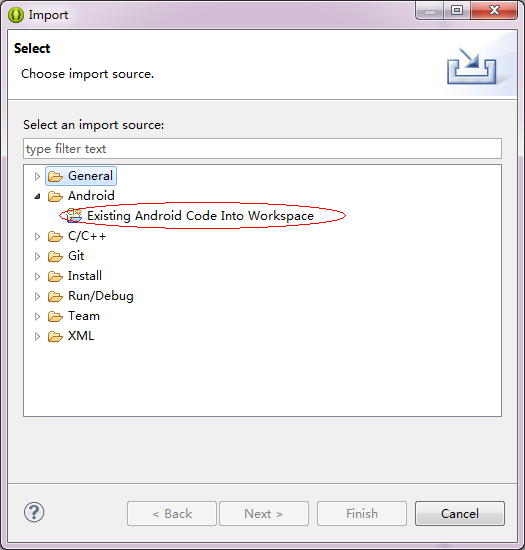
添加D:\cygwin\bin 到系统的Path环境变量尾部。

添加C:\ Python27 到系统的Path环境变量尾部。

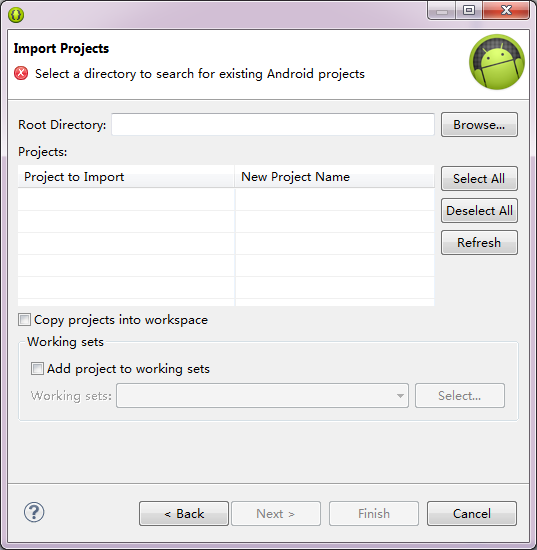
1. 以管理员身份运行cygwin，进入cocos3d-x\projects\fishjoy\proj.android 目录，运行build\_native.sh 如下图：



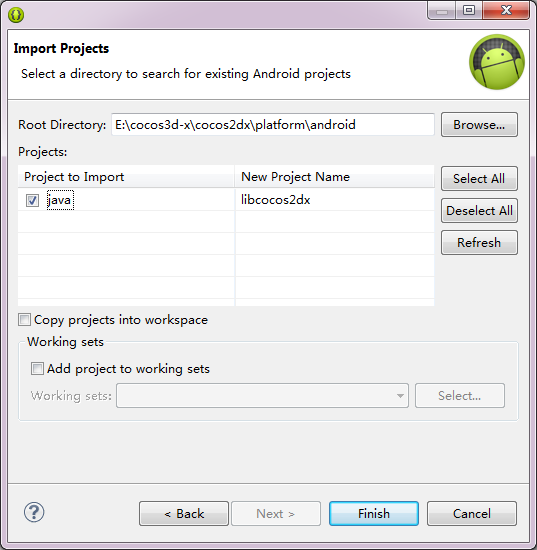
1. 以管理员身份运行eclipse
2. 右键点击Package Explorer的空白处，选择 import，并弹出图下窗口：



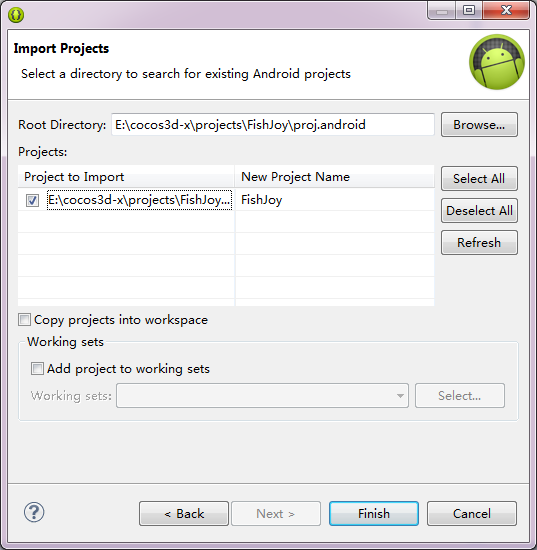
1. 选择：Exsiting Android project into workspace 选项，随后弹出如下界面：



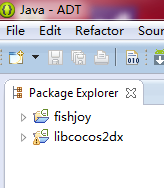
1. 点击Browser按钮导入cocos2d-x的android工程，如下图：



1. 导入项目的android工程，如下图：

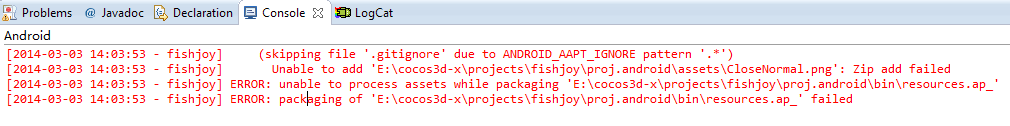


1. 点击Finish按钮，完成导入，PackageExplorer窗口会出现这两个工程，如图：



1. 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，你需要将proj.android目录下的所有文件的访问权限都改成“可写”，网上有批量改权限的注册表脚本，用于更改权限很方便。

如果用模拟器运行（没有模拟器，请点击工具栏进行创建），运行后会出现如下窗口：

