# cocos3d-x入门

## 准备工作：

安装 Git，注意：安装到这步时注意选择第三项，否则运行build\_native.sh时会出错。

获取cocos3d-x代码(<https://github.com/cocos2d/cocos3d-x>)。

安装VS2010。

安装 Python2.7.5。

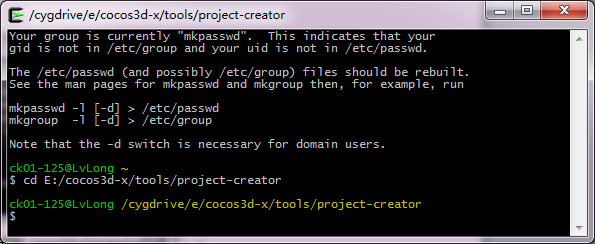
安装 Cygwin。

安装 JRE

安装 adt-bundle-windows。

## 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：

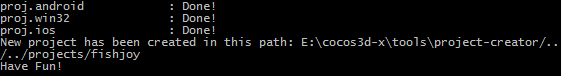


输入“python ./create\_project.py -project fishjoy –package com.chukong.fishJoy ”

如图：



回车进行创建，出现如下输出表示创建成功：



新创建cocos3d-x工程目录会生成到cocos3d-x\projects\目录下。

## Windows平台下运行工程：

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：

## Adroid平台下运行工程：

1. 首先要配置环境变量，以我当前环境为例：

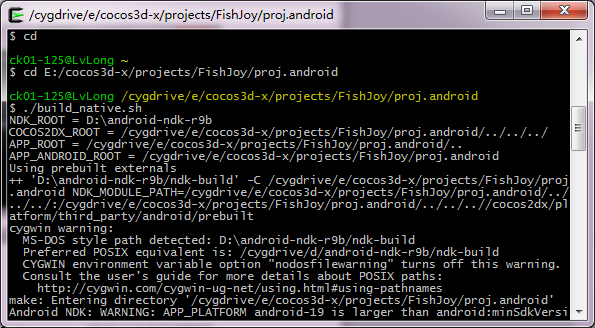
JAVA\_HOME C:Files\Java\jdk1.7.0\_45

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

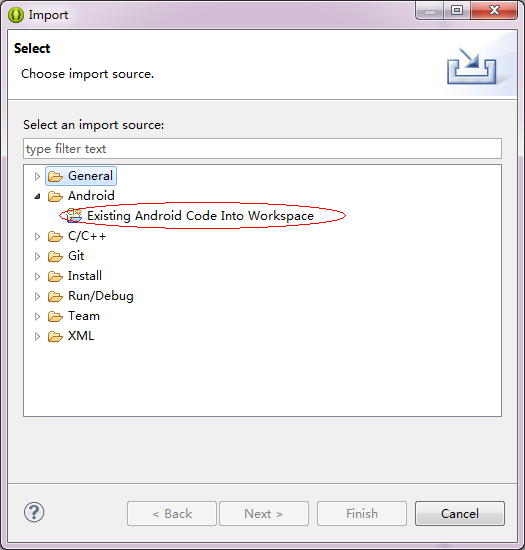
NDK\_ROOT D:\android-ndk-r9b

添加D:\cygwin\bin 到系统的Path环境变量的尾部。

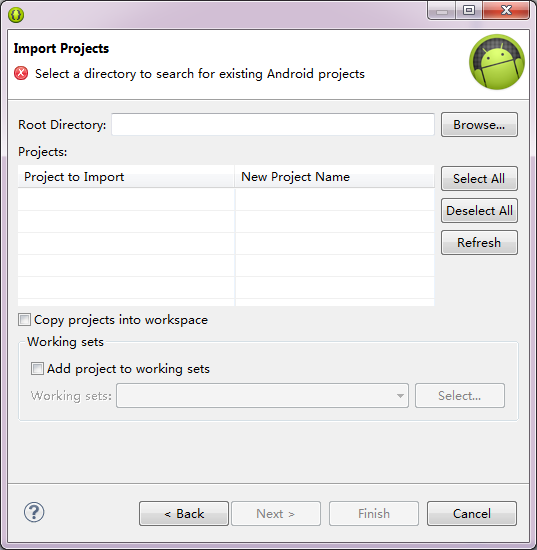
1. 以管理员身份运行cygwin，进入cocos3d-x\projects\FishJoy\proj.android 目录，运行build\_native.sh 如下图：



1. 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按钮选择你要导入的工程路径，例如：E:\cocos3d-x\projects\FishJoy\proj.android。
2. 完成导入，点击finish按钮，如图：

