|  |
| --- |
| 北京触控爱普科技有限公司 |
| Cocos3D入门指南 |
| Mac-ios |

|  |
| --- |
| Cocos3D 团队  2014/3/3 |

目录

[1 准备工作 0](#_Toc381690535)

[2 创建cocos3d-x工程 0](#_Toc381690536)

[3 Mac平台下编译IOS工程 0](#_Toc381690537)

# 准备工作

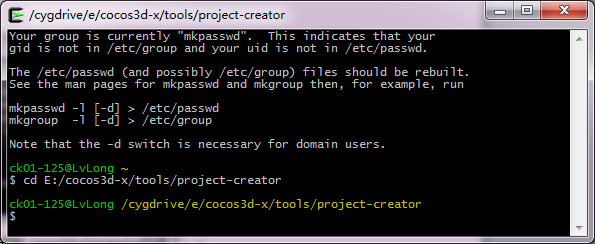
* 软件配置：

1. OS X（本例使用OS X 10.9）。
2. Xcode 5.0.1。

* 安装 Git（本例使用git-1.8.4.2-universal-leopard）:
* 获取cocos3d-x代码地址：<https://github.com/cocos2d/cocos3d-x>

# 创建cocos3d-x工程

运行Cygwin，进入cocos3d-x\tools\project-creator目录 如图：

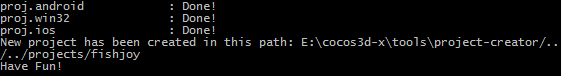


输入“python ./create\_project.py -project fishjoy –package com.chukong.fishJoy ”

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。

# Mac平台下编译IOS工程

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

