

触控科技

Cocos3D 入门指南

MAC-IOS

目录

1	准备工作.....	0
2	创建 cocos3d-x 工程	0
3	编译 IOS 工程	0

1 准备工作

- 软件配置：
 1. Mac OS（本例使用 OS X 10.9.1）。
 2. Xcode（本例使用 Xcode 5.0.2）。
- 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）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

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

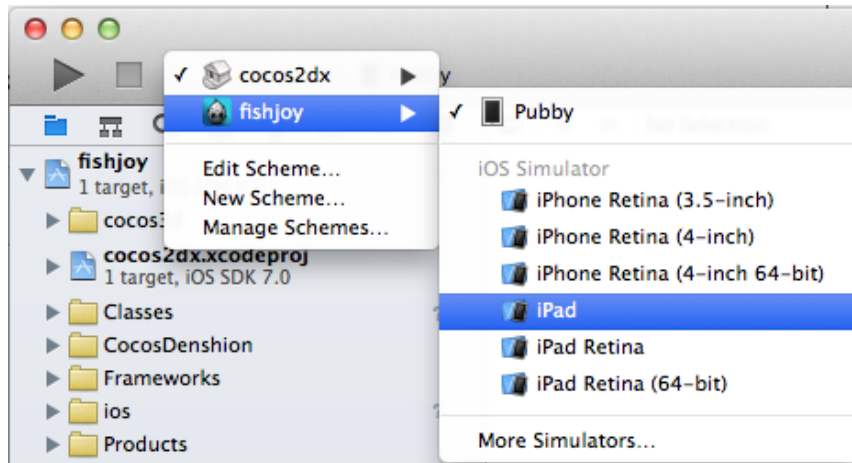
输入“python ./create_project.py -project fishjoy -package com.chukong.fishJoy”按“回车”创建工程

```
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 cocos3d-x 工程将出现在 cocos3d-x\projects\目录下。

3 编译 IOS 工程

- 1: 打开项目文件：/Users/zhukai/Desktop/cocos3d-x/projects/fishjoy/proj.ios/fishJoy.xcodeproj
- 2: 选择项目及运行平台



3: 点击运行，稍后模拟器将自动启动，运行结果下：

