

触控科技

Cocos3D 入门指南

MAC-Android

Cocos3D Team

目录

1	准备工作.....	0
2	创建 fishJoy 工程.....	0
3	编译 Android 工程.....	1
3.1	配置环境变量.....	1
3.2	编译 fishJoy.....	1
3.3	编译 EngineDemo	2
4	提示.....	2

1 准备工作

- 软件配置：
 1. Mac OS（本例使用 OS X 10.9.1）。
 2. JDK（本例使用 jdk-7u40-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>
 5. Ant（本例使用 apache-ant-1.9.3，放置路径:
/Users/zhukai/Documents/SDK/apache-ant-1.9.3）。
下载地址: <http://ant.apache.org>
- 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 cocos	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 fishJoy 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。

3 编译 Android 工程

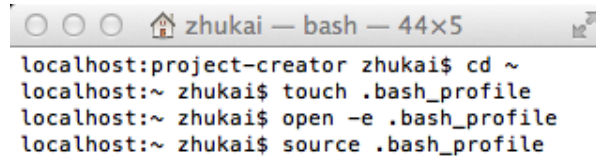
3.1 配置环境变量

1. 启动终端

2. 输入 `cd ~`

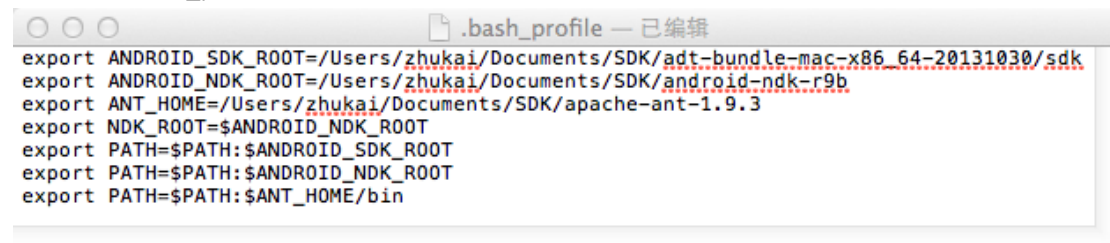
3. 输入 `touch .bash_profile`

4. 输入 `open -e .bash_profile`



```
localhost:project-creator zhukai — bash — 44x5
localhost:project-creator zhukai$ cd ~
localhost:~ zhukai$ touch .bash_profile
localhost:~ zhukai$ open -e .bash_profile
localhost:~ zhukai$ source .bash_profile
```

本例中将 `.bash_profile` 文件修改为如下所示:



```
.bash_profile — 已编辑
export ANDROID_SDK_ROOT=/Users/zhukai/Documents/SDK/adt-bundle-mac-x86_64-20131030/sdk
export ANDROID_NDK_ROOT=/Users/zhukai/Documents/SDK/android-ndk-r9b
export ANT_HOME=/Users/zhukai/Documents/SDK/apache-ant-1.9.3
export NDK_ROOT=$ANDROID_NDK_ROOT
export PATH=$PATH:$ANDROID_SDK_ROOT
export PATH=$PATH:$ANDROID_NDK_ROOT
export PATH=$PATH:$ANT_HOME/bin
```

5. 保存文件, 关闭 `.bash_profile`

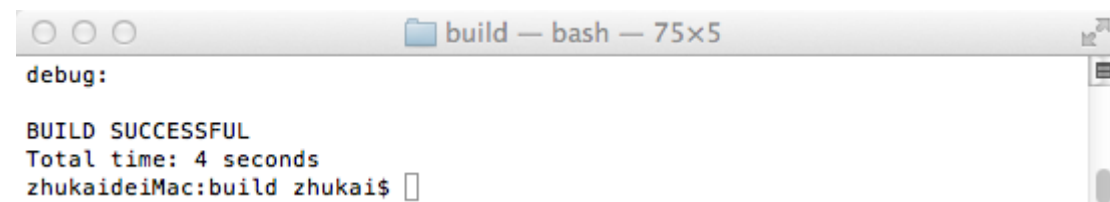
6. 输入 `source .bash_profile`, 更新刚配置的环境变量。

3.2 编译 fishJoy

1. 启动终端, 进入 `cocos3d-x/build` 目录, 运行 `android-build.py` 如下图:

```
zhukaideiMac:build zhukai$ cd ~
zhukaideiMac:~ zhukai$ cd Desktop/cocos3d-x/build/
zhukaideiMac:build zhukai$ python ./android-build.py -p 19 fishJoy
```

回车, 输出结果如下图:



```
build — bash — 75x5
debug:

BUILD SUCCESSFUL
Total time: 4 seconds
zhukaideiMac:build zhukai$
```

最终生成的 apk 在: `cocos3d-x/projects/fishJoy/proj.android/bin/fishJoy-debug.apk`

运行结果如下:



3.3 编译 EngineDemo

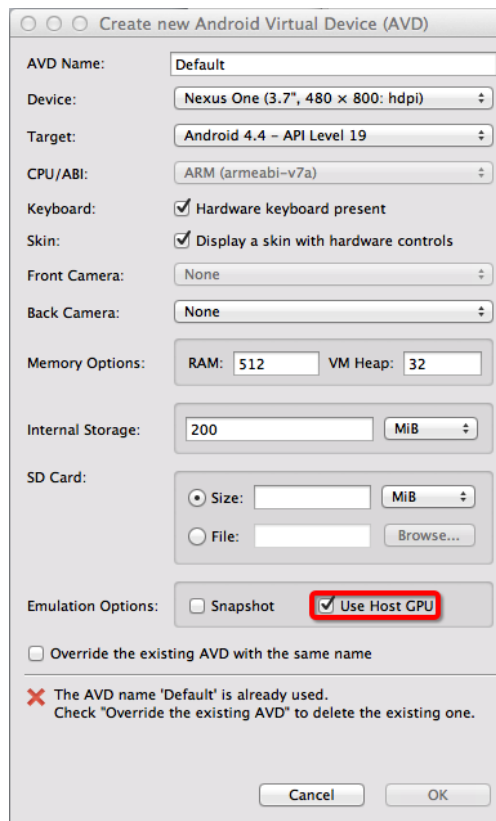
```
build — bash — 75x5
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 4 seconds
zhukaideiMac:build zhukai$ cd ~
zhukaideiMac:~ zhukai$ cd Desktop/cocos3d-x/build/
zhukaideiMac:build zhukai$ python ./android-build.py -p 19 EngineDemo
```

运行结果如下:



4 提示

如使用 Java 虚拟机运行, 请打开 Eclipse, 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：

