

ChangYou

Genesis-3D

源码简易教程

目录

生成工程.....

2

工程编译.....

8

引擎调试.....

10

调试游戏.....

10

直接调试 **Genesis-3D** 工程.....

12

附录.....

14

相关链接.....

14

关于我们.....

14

生成工程

准备工作：

下载源码，

下载第三方依赖库，

下载 CMake，建议 2.8.6 及以上版本，此工具用于生成 Genesis-3D 引擎工程，

下载 vs2010 并且安装，打好 vs2010 的 sp1 补丁，

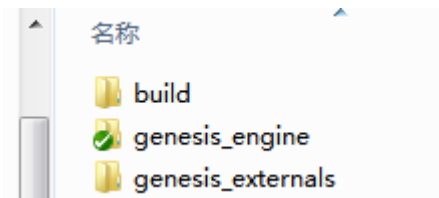
下载 Genesis-3D 编辑器。

链接详见附录。

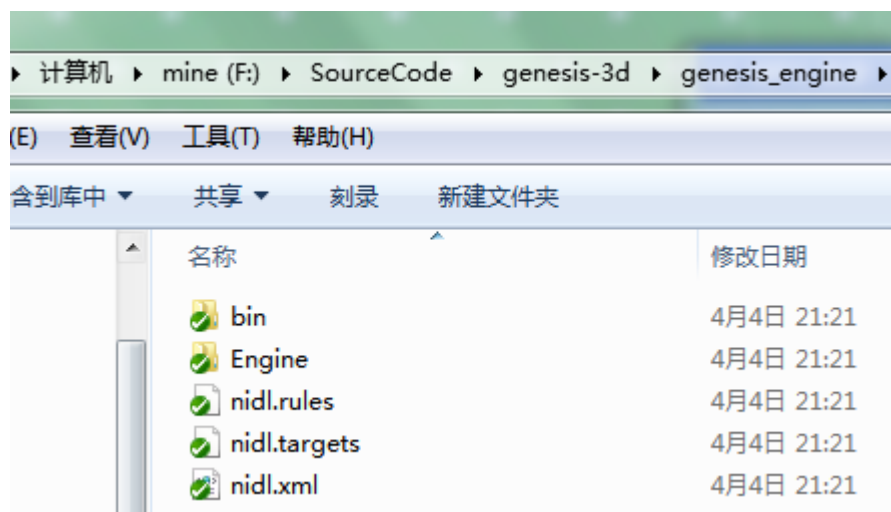
生成工程：

把下载好的第三方库放到源码根目录的同级目录。

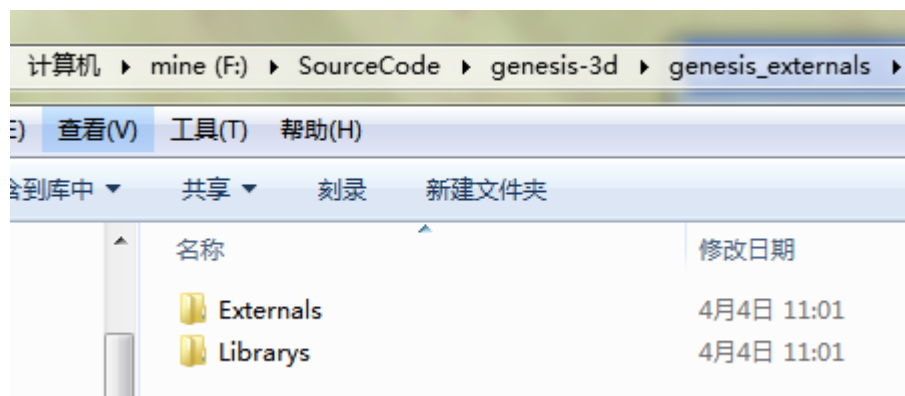
例如：



打开 genesis_engine 看到的:



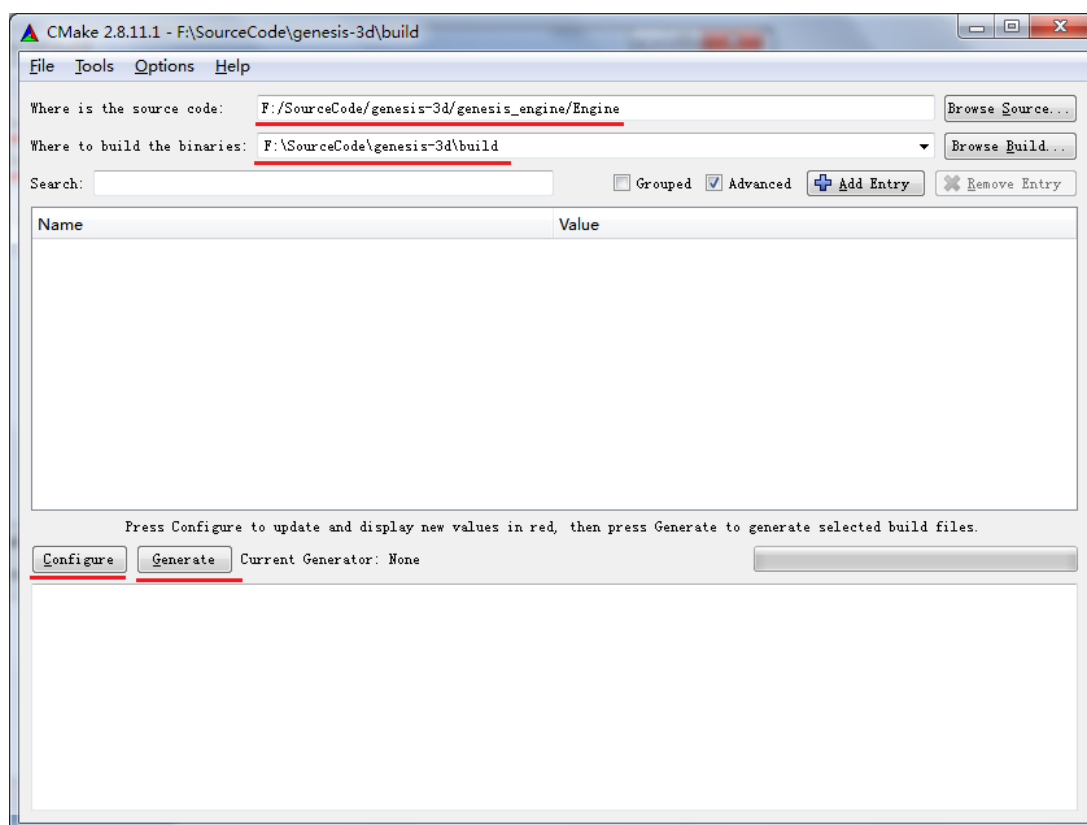
打开 genesis_externals 看到的:



双击打开 CMake:



填写路径配置:

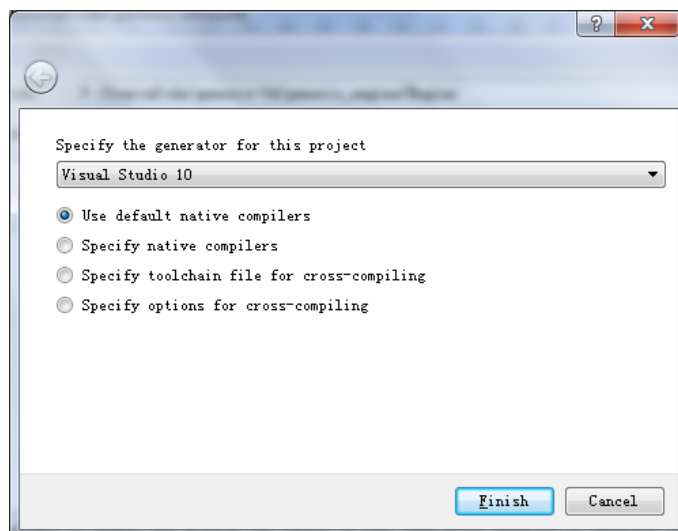


其中:

F:/SourceCode/genesis-3d/genesis_engine/Engine 为 Genesis-3D 的 CMake 工程配置文件的起始目录。

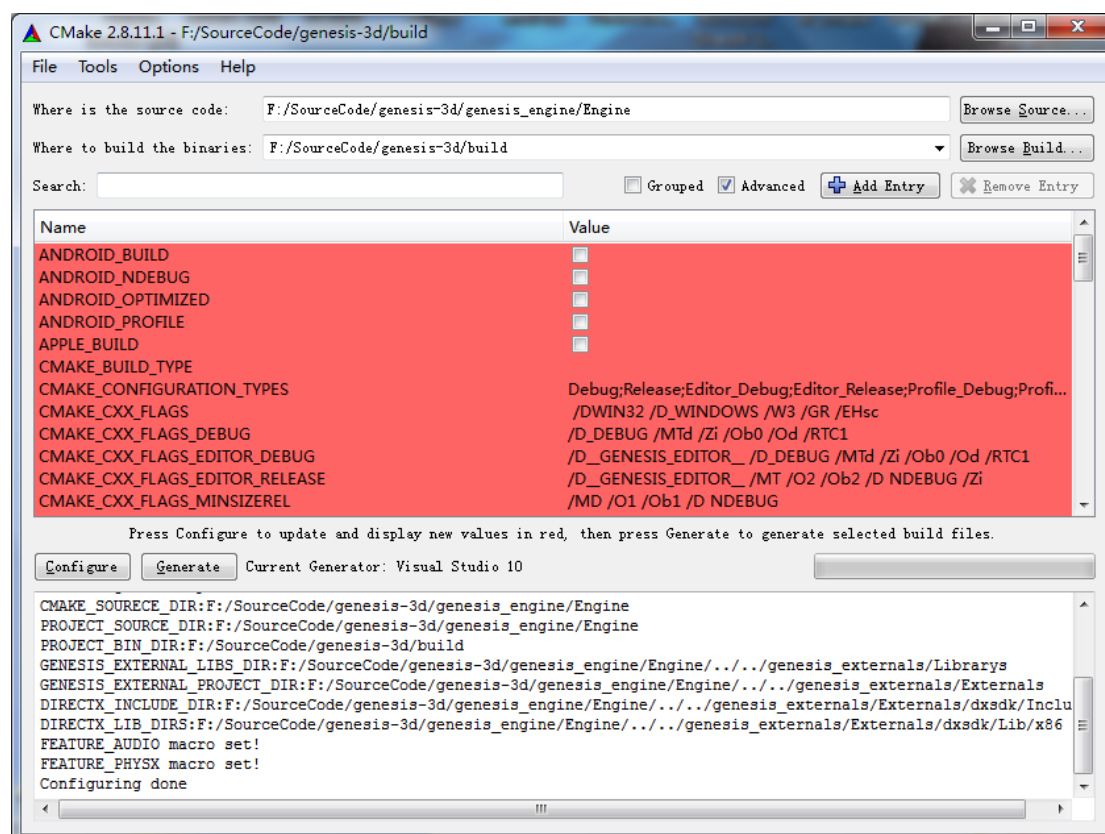
F:\SourceCode\genesis-3d\build 的这个目录是任意的, 你可以根据自己的需要, 放在其他地方, 另起一个自己喜欢的名字, 这个目录主要是用来存放 Genesis-3D 的 vs 工程文件。

点击 Configure 按钮

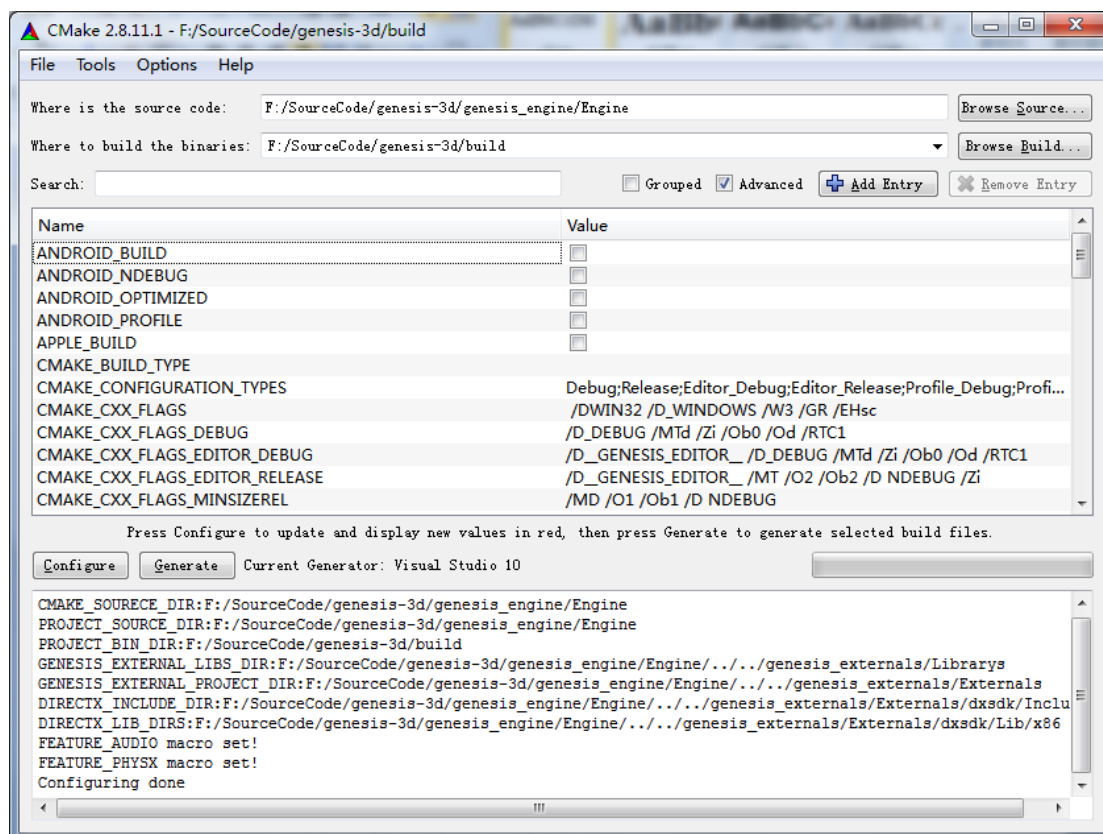


选择你想要生成的 vs 版本，点击 Finish 按钮。

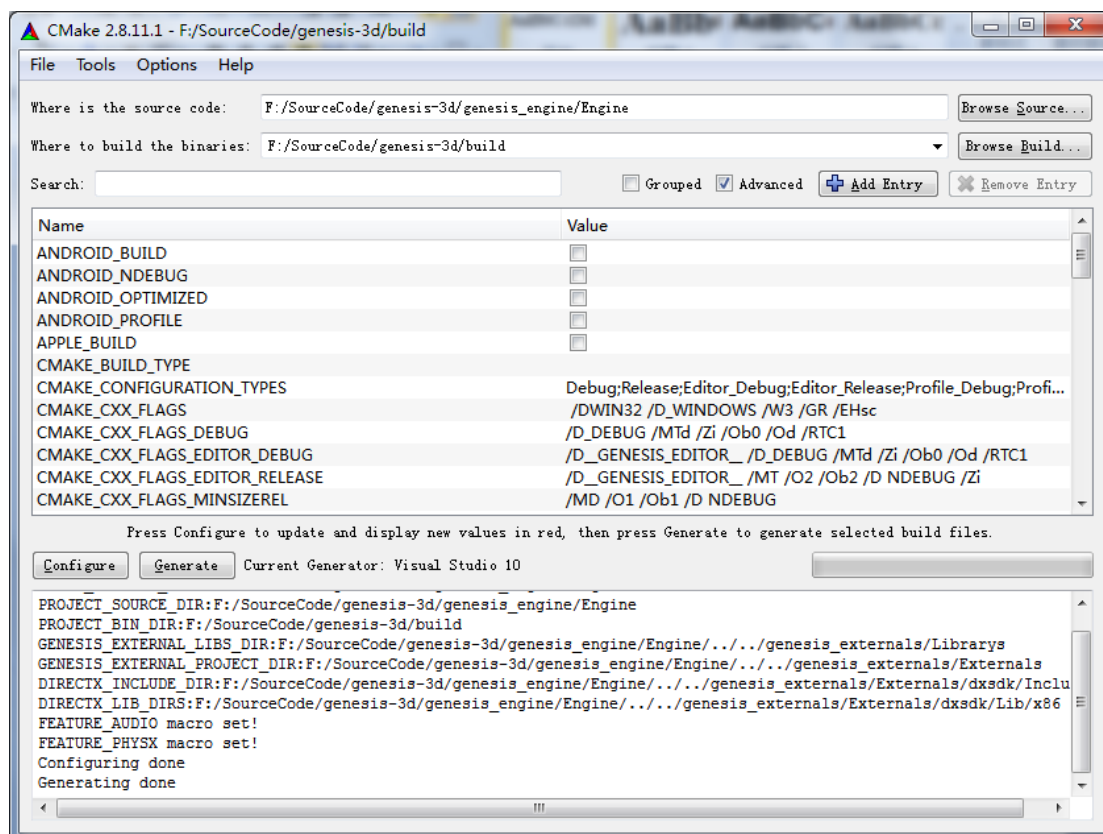
建议选择 Visual Studio 10, 因为 Genesis-3D 用到的第三方 lib 库都是用的 Visual Studio 10 编译出来的版本。如果生成的是其他版本的 vs 工程，你就必须自己去配置第三方 lib 库。



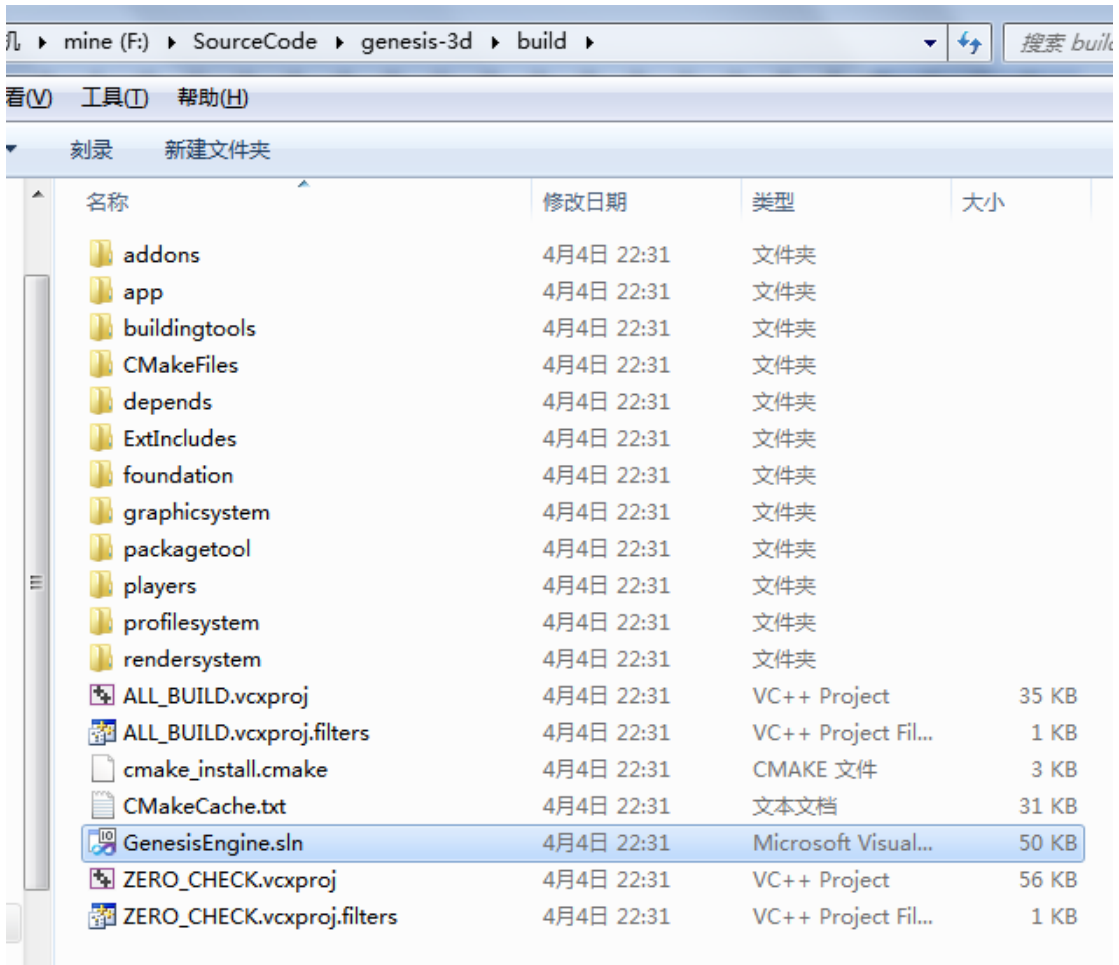
多次点击 Configure 按钮，直到红色背景消失，



然后点击旁边的 Generate 按钮。



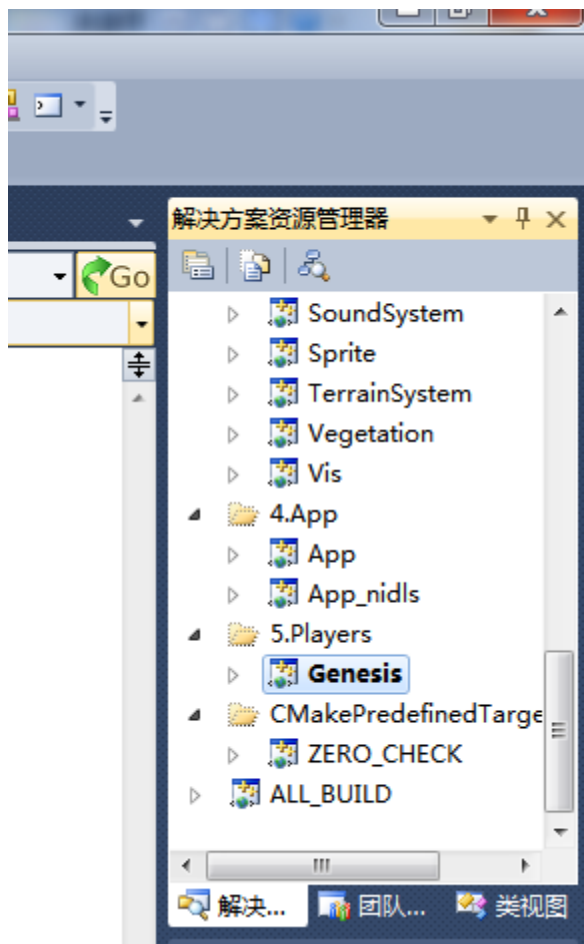
好了，恭喜你，Genesis-3D 引擎的 vs 工程就生成了。



双击 GenesisEngine.sln 开启你的 Genesis-3D 新篇章吧。

工程编译

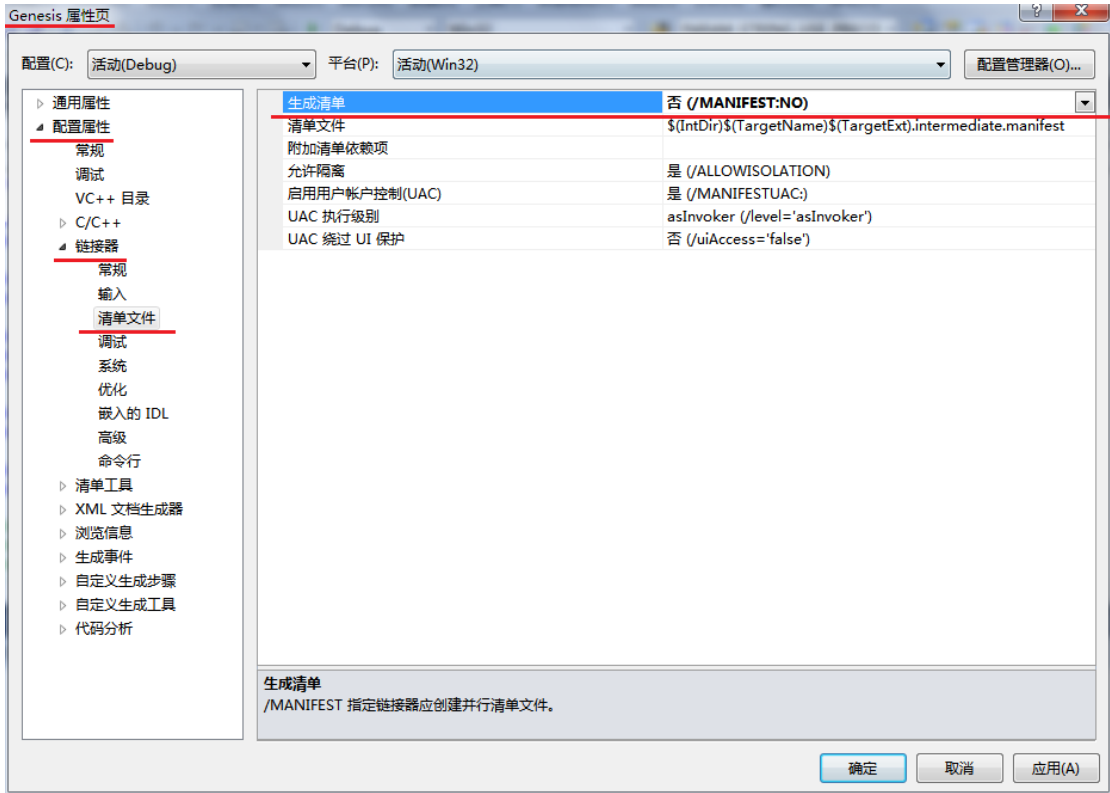
打开你的 GenesisEngine.sln



Genesis 是 Genesis-3D 的 win32 引擎工程。最好先把它设为启动项。

小提示：

最好把 Genesis 工程的清单文件禁掉。不可否认，清单文件往往是罪恶的根源。VS 时常会生成清单文件失败，一旦生成失败，你的 exe 就无法启动，而且提示莫名奇妙，有木有。如图：



现在，我们来编译工程吧。

很简单，单击 Genesis 工程，右键生成。

zzz.....zzz...等多久，就看你的 CPU 的能力啦。

你可以先去倒杯茶，或是先去关注 Genesis-3D 官方微博，或是去 Genesis-3D 社区看看，或是去 Genesis-3D 官网逛逛。网址详见附录。

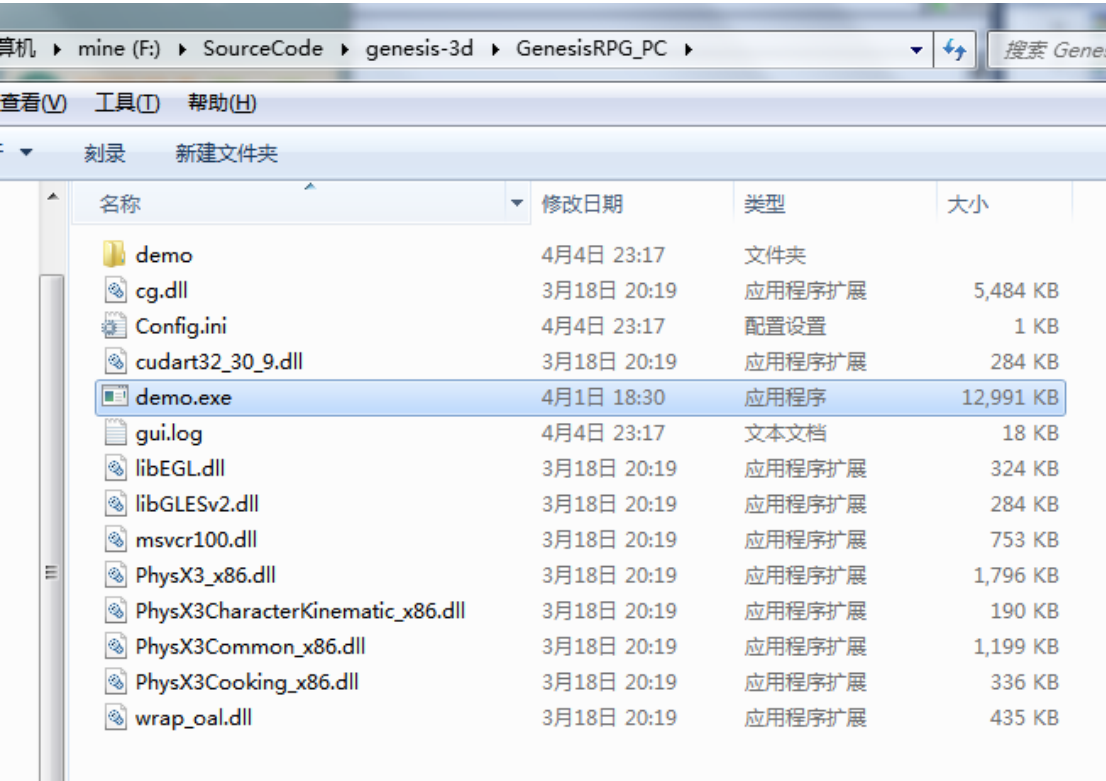
引擎调试

下面我们来介绍一下怎样用源码来调试 Genesis-3D 的游戏吧。

调试游戏

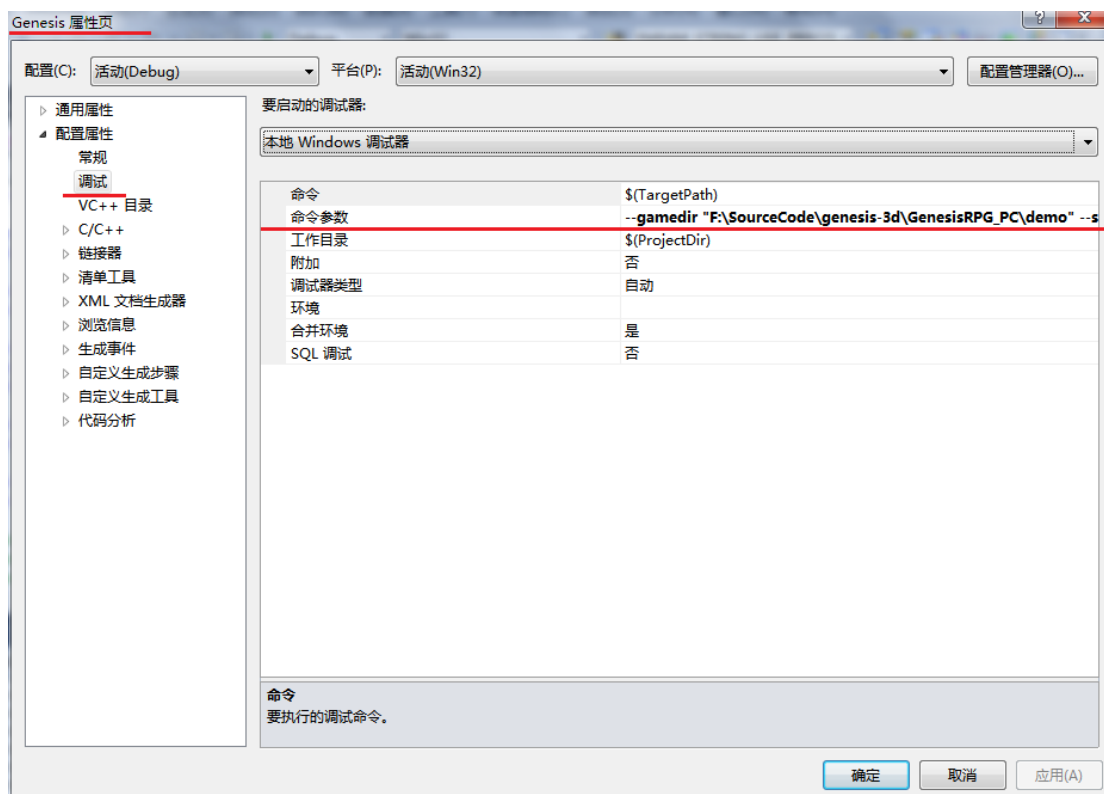
依然拿例子来说吧。

如，我用 Genesis-3D 的游戏编辑器，发布了一个 PC 版的游戏：



我怎么用源码来调试它呢？

打开 Genesis 的属性页。



命令参数里输入启动参数，如：

```
--gamedir "F:\\SourceCode\\genesis-3d\\GenesisRPG_PC\\demo" --scenename  
"asset:macrocosm.scene" --usePrecompilerShader "true"
```

其中：

gamedir 指定的是游戏的资源根目录。

scenename 指定的是启动场景。

usePrecompilerShader 用来告诉引擎，游戏的 shader 是否是预编译过的。发布出来的游戏 shader 都是预编译了的。

注：

asset:macrocosm.scene 是 Genesis-3D 引擎内部使用的资源路径，asset 表明这个路径的根目录是"Asset"目录，冒号后面跟着的就是在这个根目录下的资源的相对路径。

点击运行吧。

直接调试 Genesis-3D 工程

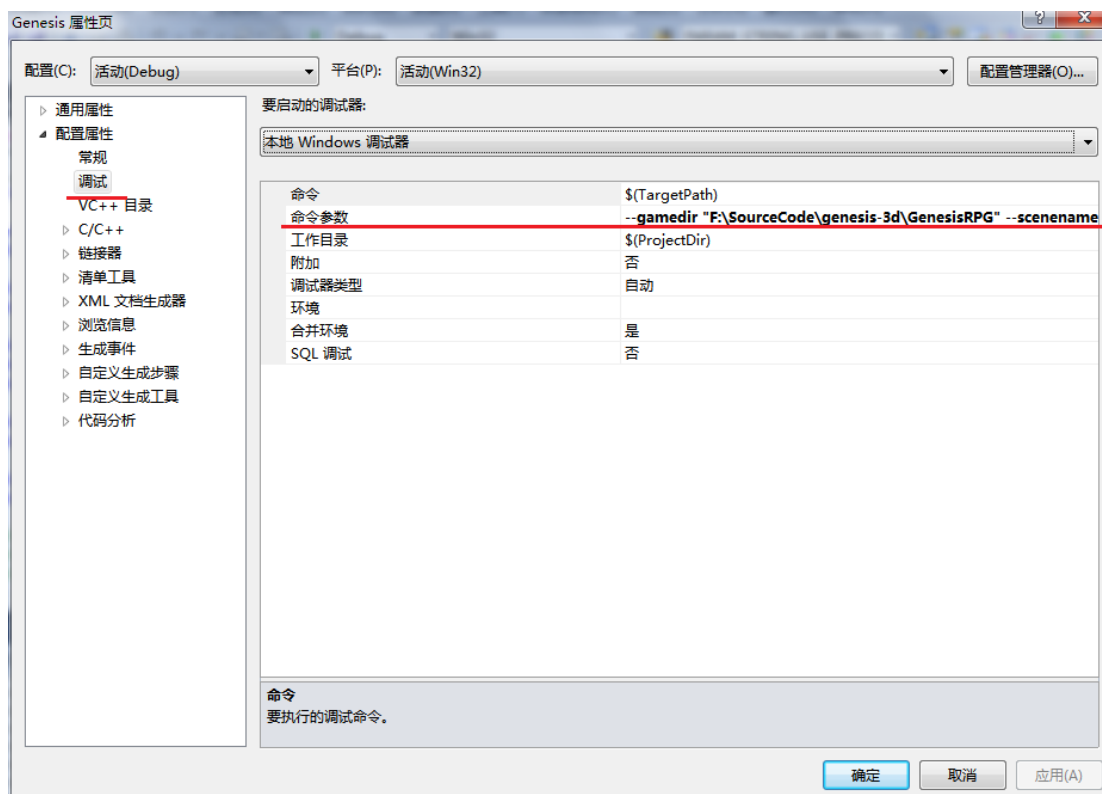
是不是觉得调试之前还要发布很麻烦？是不是想边改边调？其实没有发布的游戏工程也是可以直接用源码调试的哦。

如，我用 Genesis-3D 的游戏编辑器，制作了游戏 Demo。



我怎么用源码来调试它呢？

打开 Genesis 的属性页。



命令参数里输入启动参数，如：

```
--gamedir "F:\SourceCode\genesis-3d\GenesisRPG" --scenename "asset:macrocosm.scene"
--usePrecompilerShader "false" --sysdir
"F:\SourceCode\genesis-3d\GenesisEditor\DefaultAssets\System" --shddir
"F:\SourceCode\genesis-3d\GenesisEditor\DefaultAssets\Shader"
```

在这里，与上一章说的，调试直接发布出来的游戏，就有点不一样了。

`gamedir` 指定的依然是游戏的资源根目录。在这里，其实就是 Genesis 工程（注意不是指源码工程哦）的根目录了。

`scenename` 指定的依然是启动场景。

`usePrecompilerShader` 用来告诉引擎，游戏的 shader 有没有经过预编译。**Genesis 工程的游戏 shader 都是没有预编译的**。所以填的是 **false**。

`sysdir` 指定的是默认游戏资源目录，这个目录在编辑器安装目录里可以找到。

`shddir` 指定的是官方 shader 资源目录，这个目录在编辑器安装目录里可以找到。

好了，点击运行吧。

附录

有些东西也许你也感兴趣。

相关链接

Genesis-3D 官网: <http://www.genesis-3d.com.cn/>

Genesis-3D 社区: <http://genesis-3d.9tech.cn/>

Genesis-3D 微博: <http://weibo.com/genesis3d>

Genesis-3D 托管源码 (CSDN):

https://code.csdn.net/Genesis-3D/genesis-3d_engine

Genesis-3D 源码下载:

http://www.genesis-3d.com.cn/open_source.html

Genesis-3D 第三方依赖库 (官方下载):

http://www.genesis-3d.com.cn/open_source.html

Genesis-3D 第三方依赖库 (分流网盘):

<http://pan.baidu.com/s/li3uVStJ>

Genesis-3D 配套编辑器:

<http://www.genesis-3d.com.cn/download.html>

CMake 官方: <http://www.cmake.org/>

Git 官方: <http://git-scm.com/>

TortoiseGit: <http://code.google.com/p/tortoisegit/>

更多细节详见官网和社区。

关于我们

Genesis-3D 是搜狐畅游公司推出的首款商业开源的 3D 游戏引擎平台。

Genesis-3D 始终坚持开源、共享的理念, 希望可以通过分享我们的成果, 促进引擎行业的学习和交流, 为游戏引擎行业的发展提供助力。

Genesis-3D 同时拥有商业引擎品质与技术开源两大优势, 不但功能完整、工具链齐备、高效稳定, 还兼备开源软件的灵活性, 开发者可以自行修改与定制。不仅如此, Genesis-3D

还提供全面的技术支持、丰富的本地化文档，针对不同合作伙伴还可以提供点对点服务及功能定制，真正做到一站式的服务保障。

Genesis-3D 始终坚持“颠覆传统研发方式，不断降低游戏研发难度，将游戏创意迅速落地，一次创作多平台部署”的理念，让开发者能够从繁杂的引擎底层抽身出来，把宝贵精力全部投入到游戏内容的研发中，确保开发者能够快速开发游戏，快速发布到主流平台，快速抢占市场。

搜狐畅游作为中国领先的游戏开发商及运营商，将凭借自身 10 年以上游戏研发与运营经验及强大的媒体资源平台，为开发者提供从游戏研发工具、研发咨询、游戏运营，到游戏发布全方位的一体化服务。