

触控科技

# Cocos3d-x 入门指南

MAC-Android

## 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

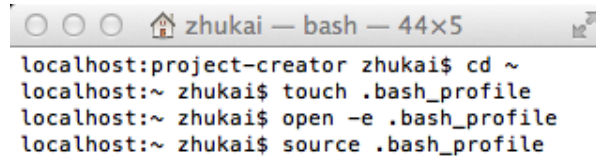
### 3.1 配置环境变量

1. 启动终端

2. 输入 `cd ~`

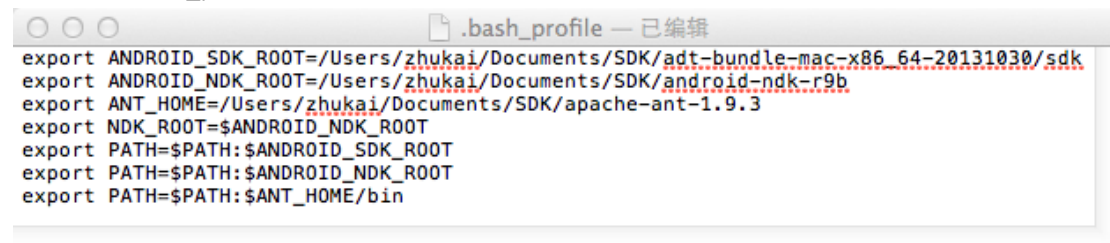
3. 输入 `touch .bash_profile`

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`

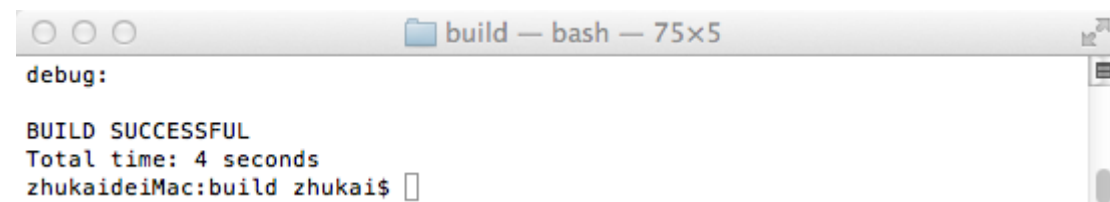
6. 输入 `source .bash_profile`, 更新刚配置的环境变量。

### 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

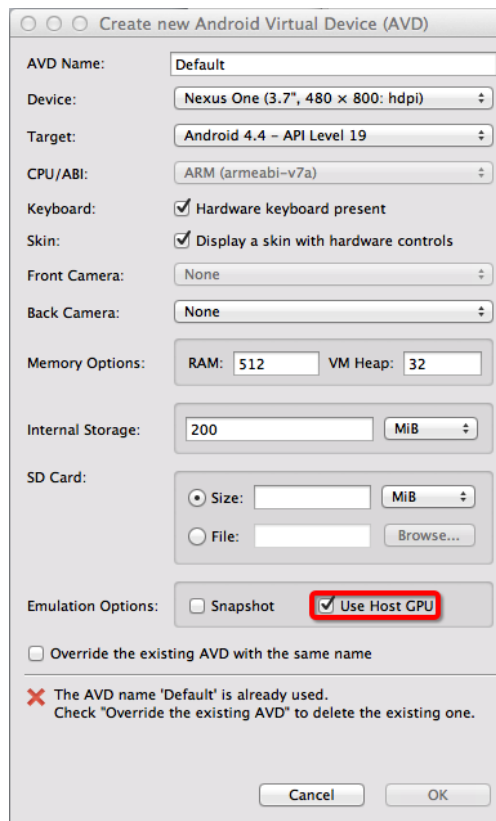
```
build — bash — 75x5
BUILD SUCCESSFUL
Total time: 4 seconds
zhukaideiMac:build zhukai$ cd ~
zhukaideiMac:~ zhukai$ cd Desktop/cocos3d-x/build/
zhukaideiMac:build zhukai$ python ./android-build.py -p 19 EngineDemo
```

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：

