

## 0、在Visual Studio 2003 中创建基于Nehe SDK的应用程序

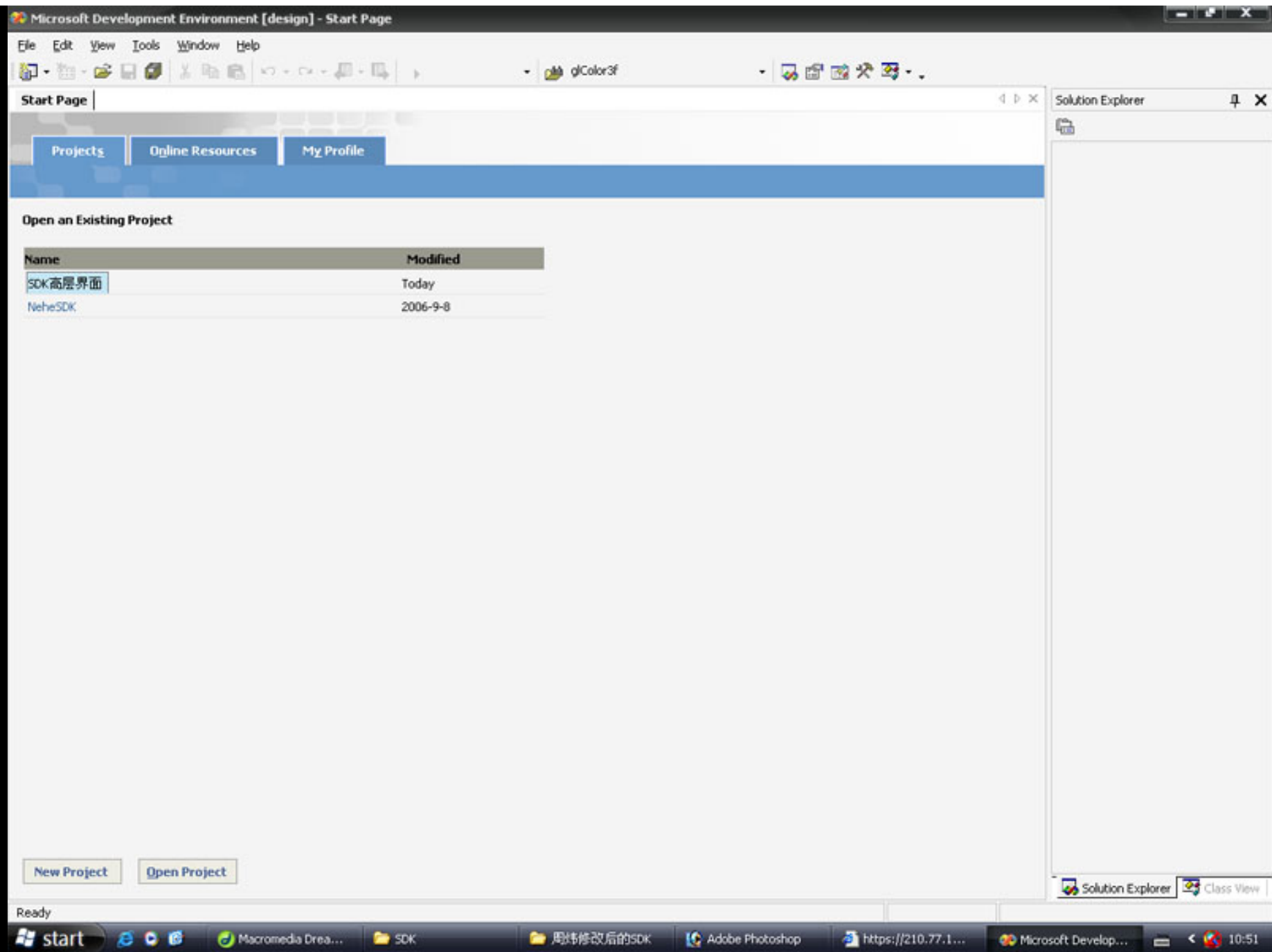
在Visual Studio 2003 中创建基于Nehe SDK的应用程序分为以下几个步骤：

1. 创建一个空白的工程文件
2. 包含Nehe SDK的头文件
3. 包含Nehe SDK的库文件
4. 添加基本框架代码
5. 编译
6. 把资源文件复制到你的运行程序所在的位置
7. 运行程序

我们分别介绍如下

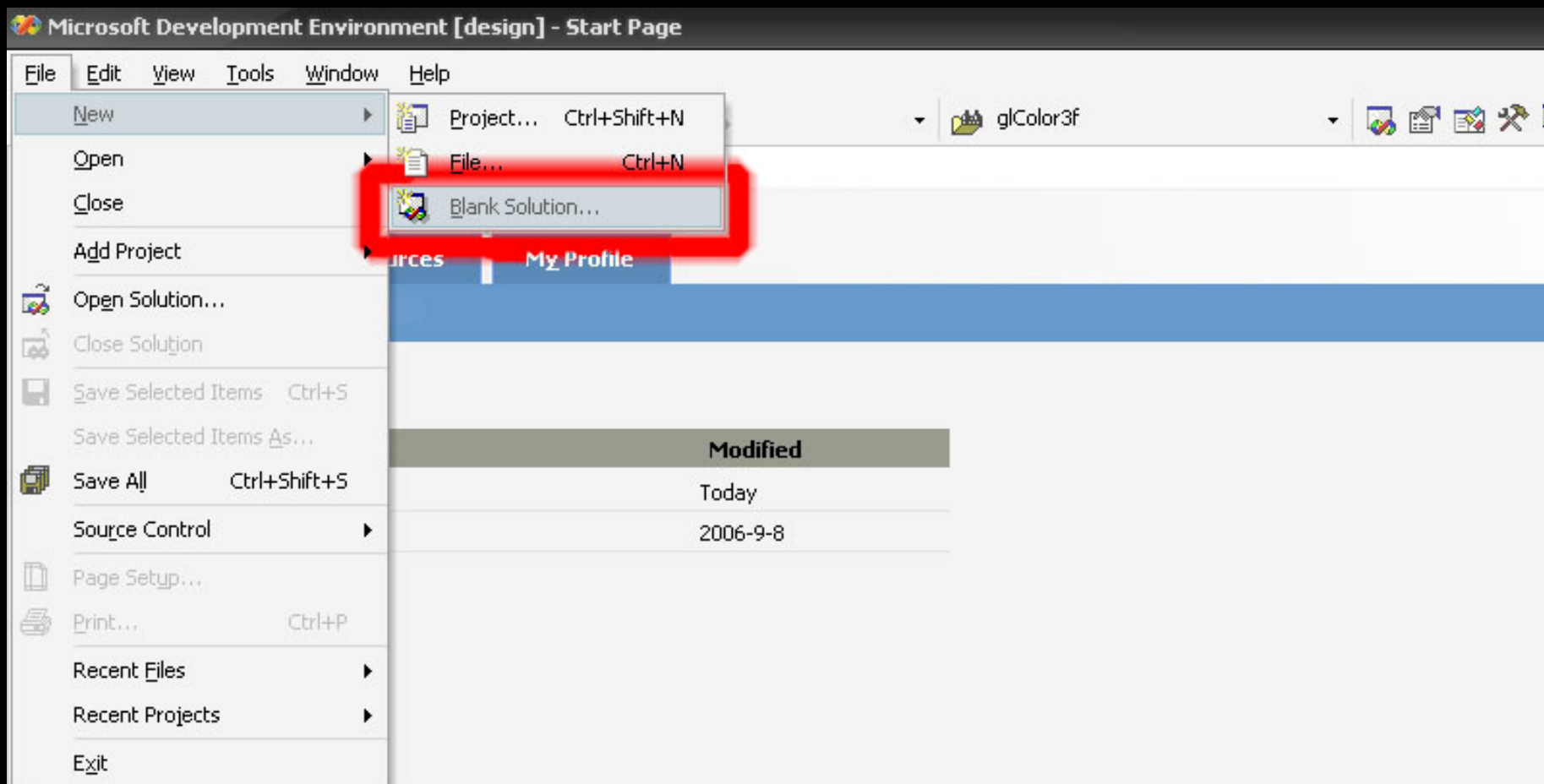
### 1、创建一个空的工程文件

A、首先打开Microsoft Visual Studio .NET 2003，如下图所示

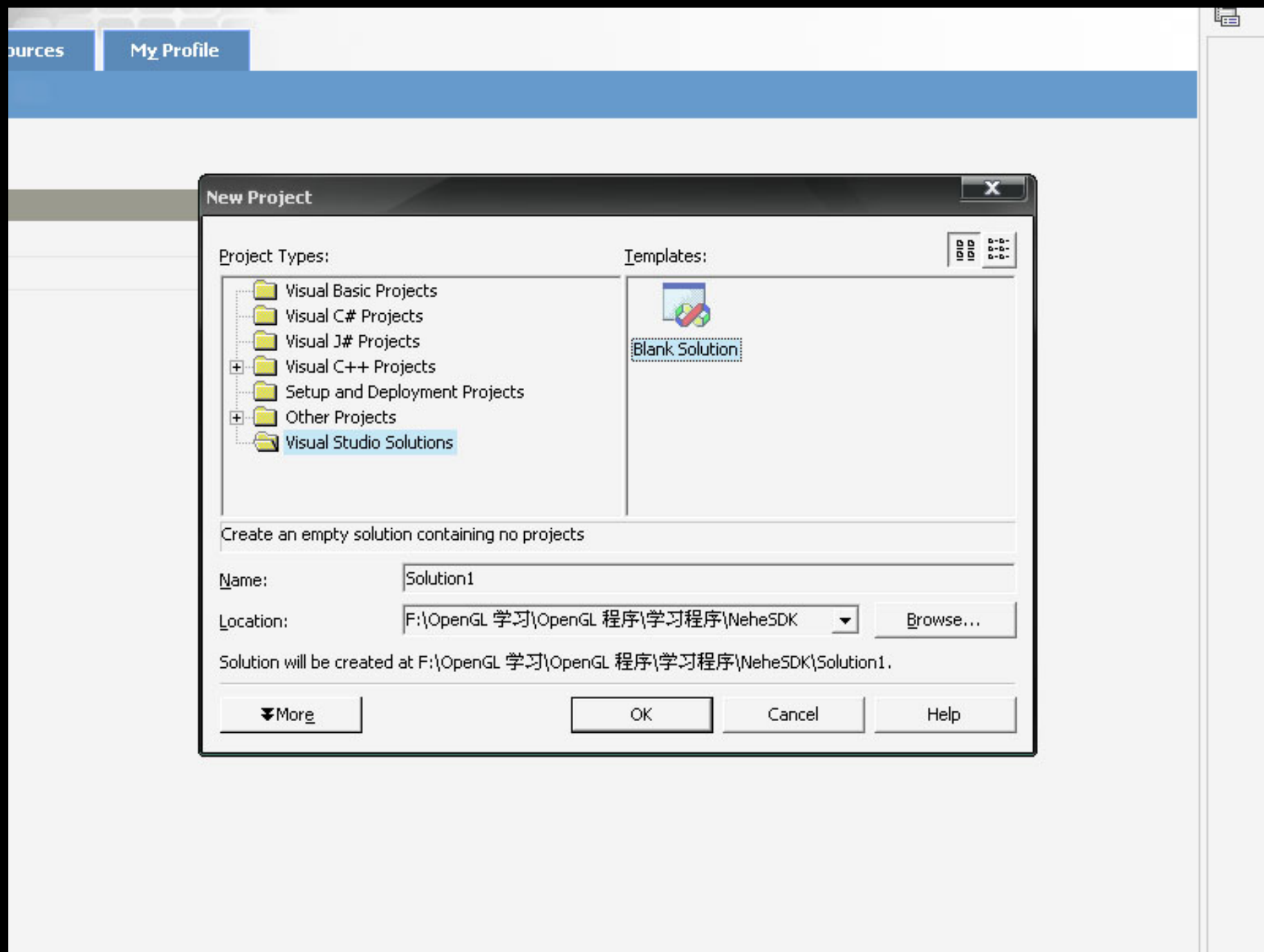


## B、创建一个空白的解决方案

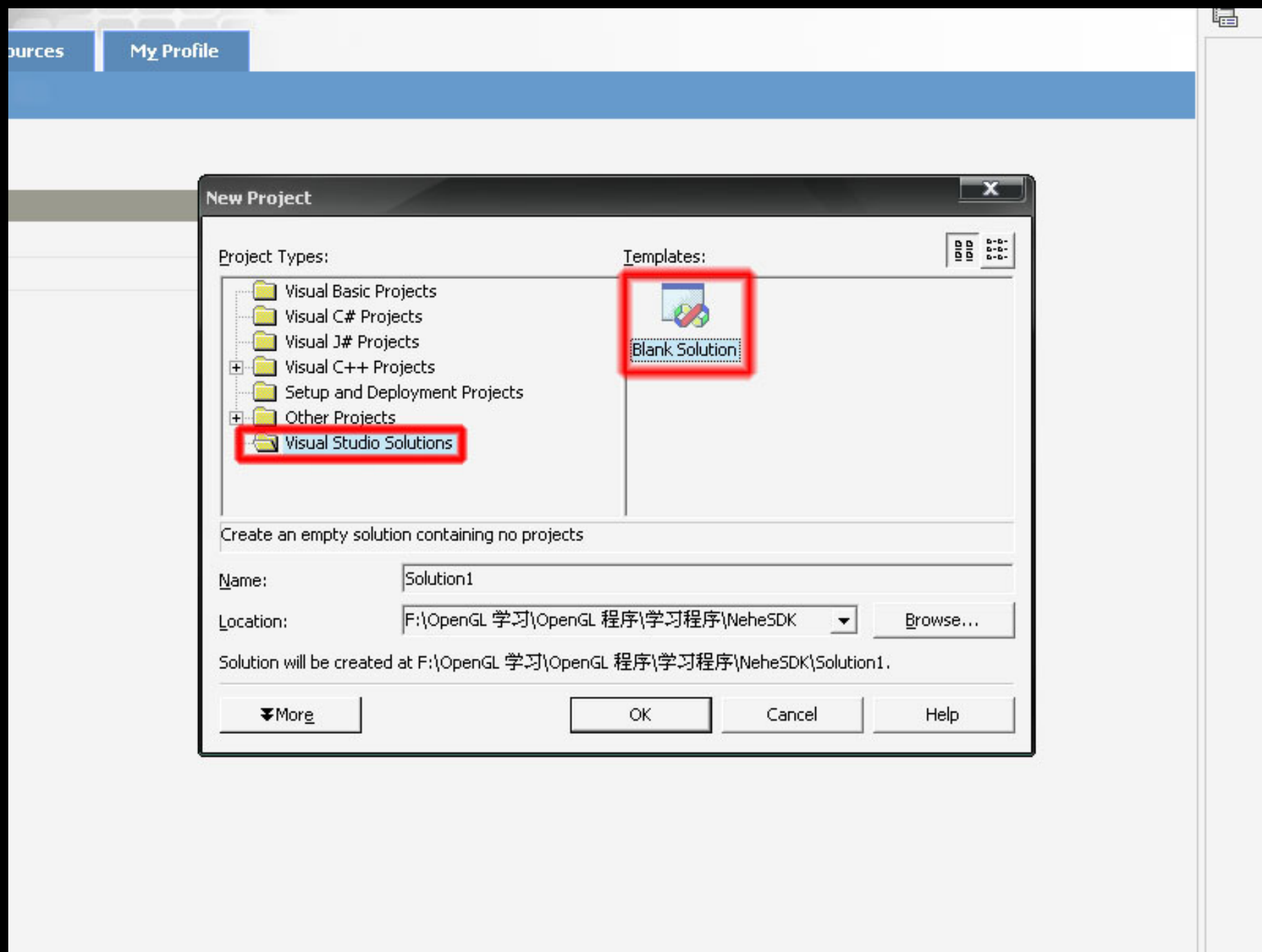
点击菜单 file->New->Blank Solution..., 创建一个空白的解决方案, 如下图所示



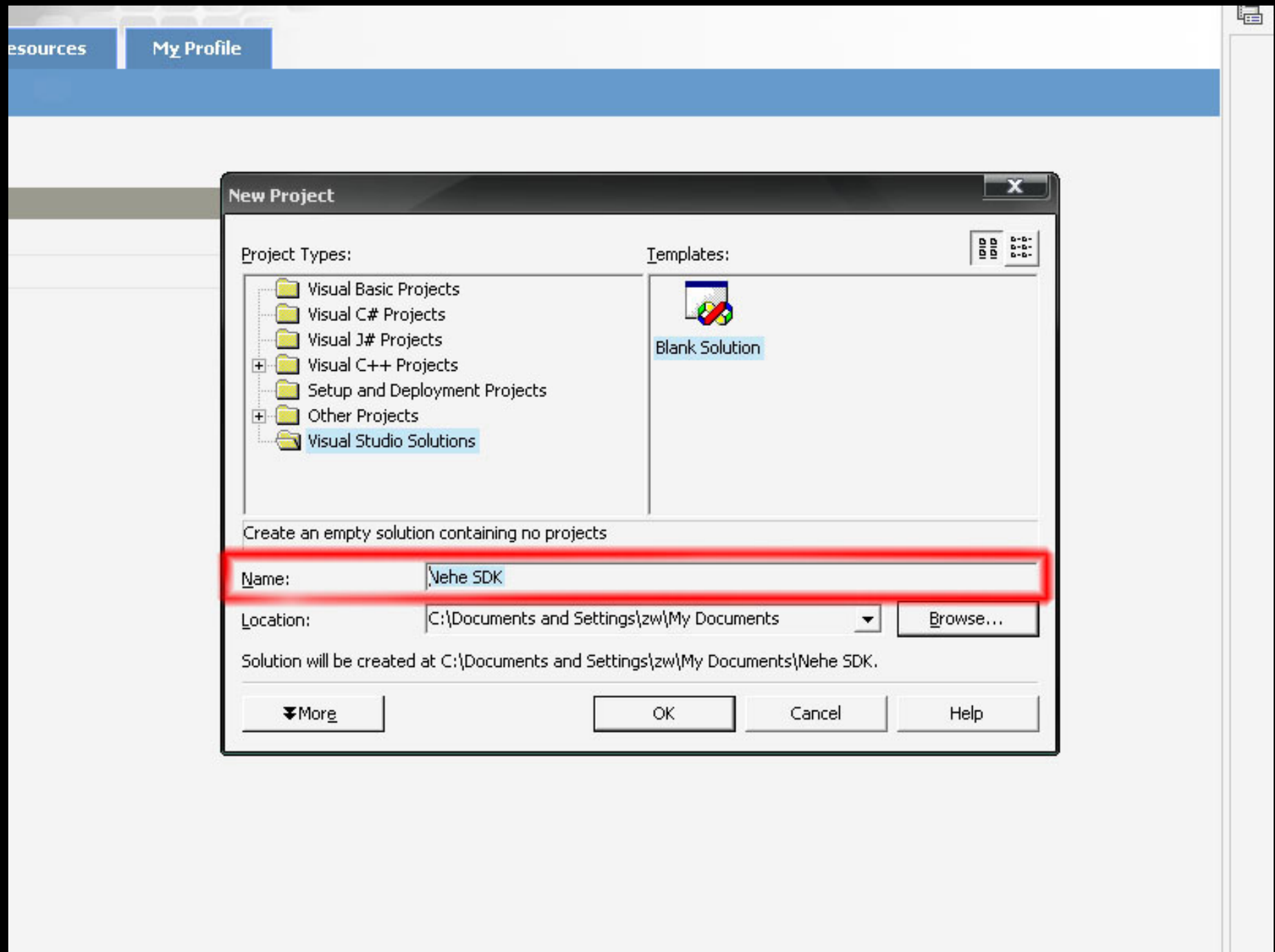
点击Blank Solution...后弹出下面的对话框



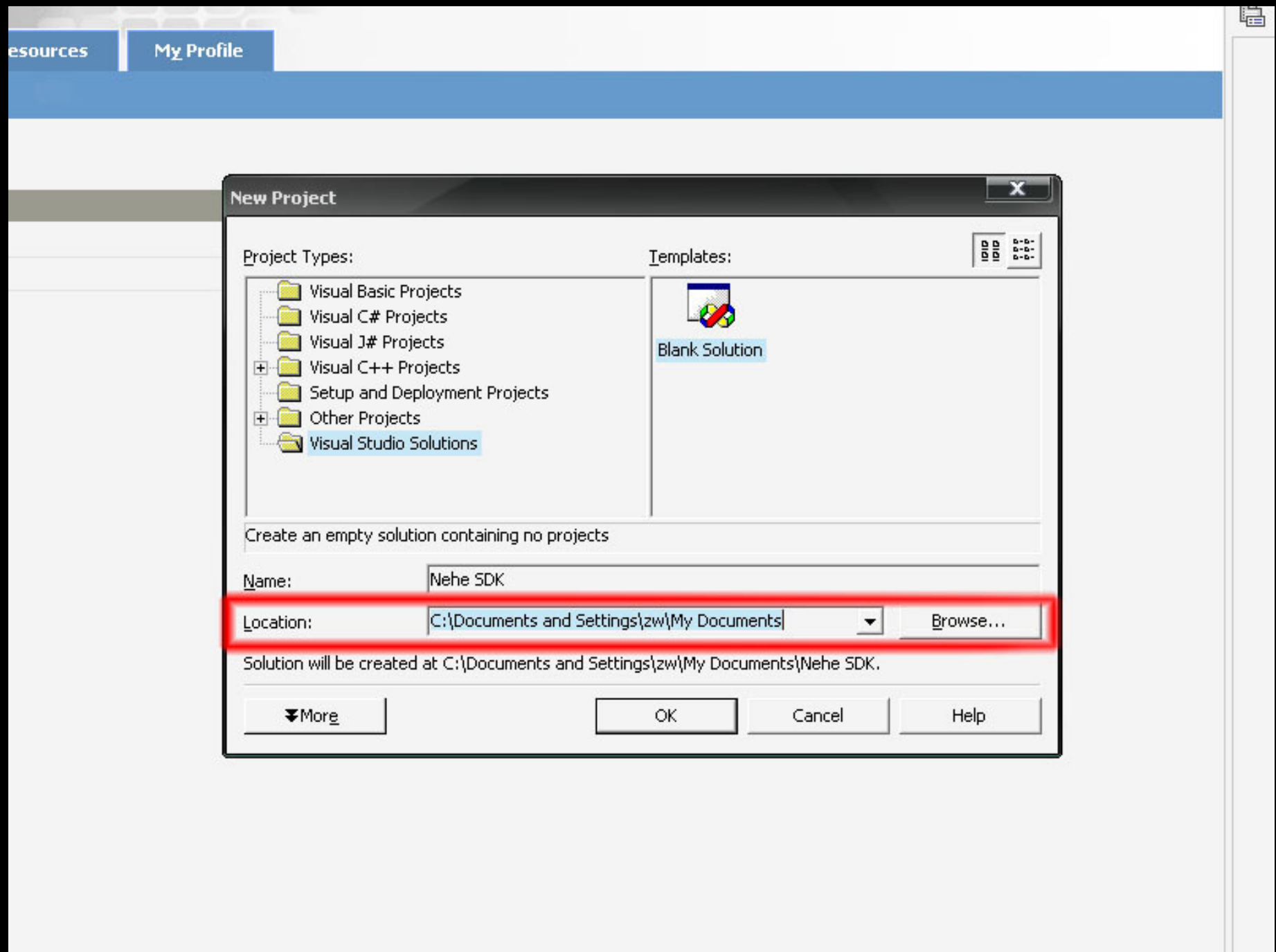
选择Visual Studio Solutions文件夹中的Blank Solution项，如下



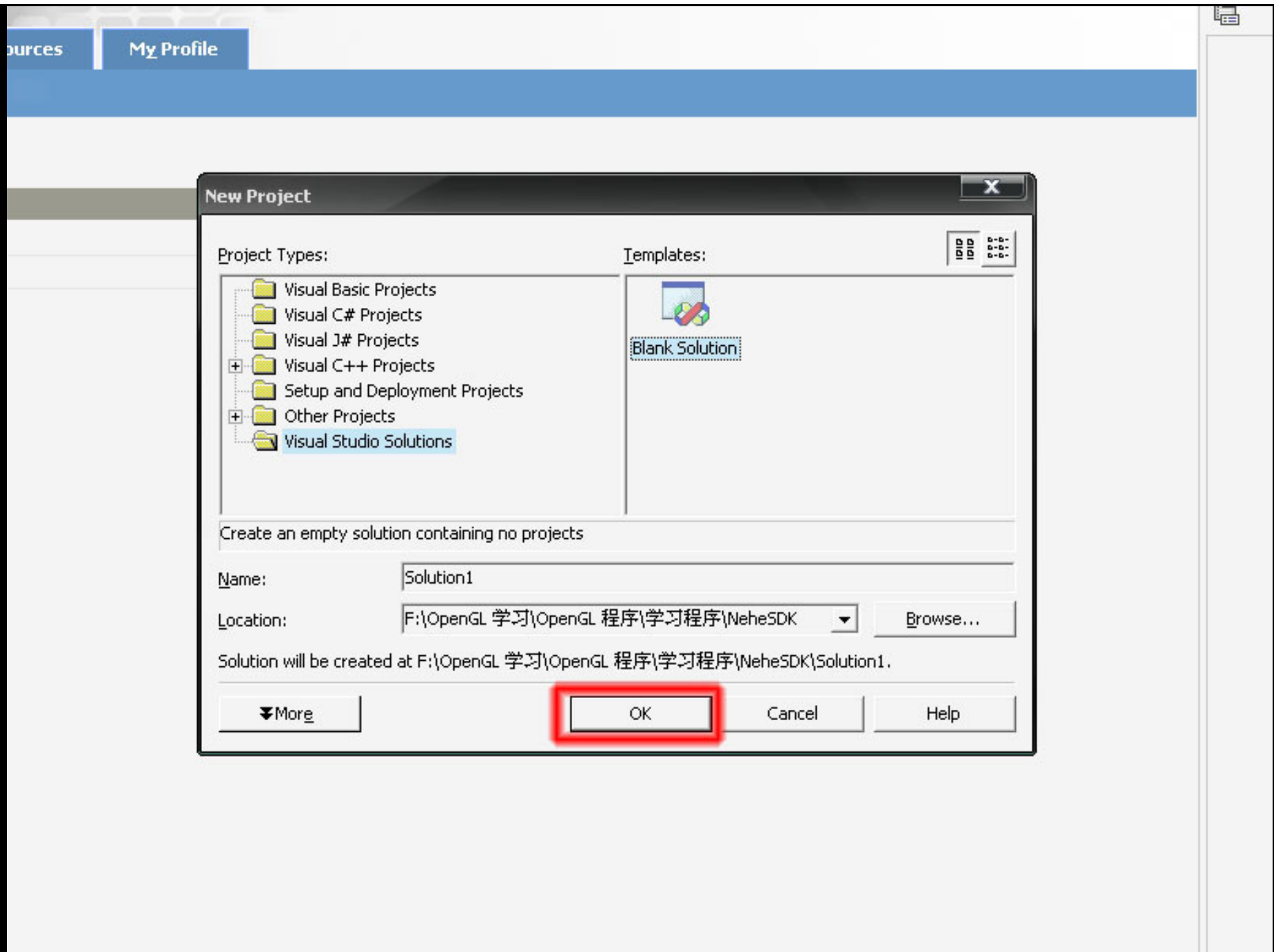
设置你的解决方案的名称，如Nehe SDK



设置你的解决方案保存的位置，如C:\Documents and Settings\user name\My Documents

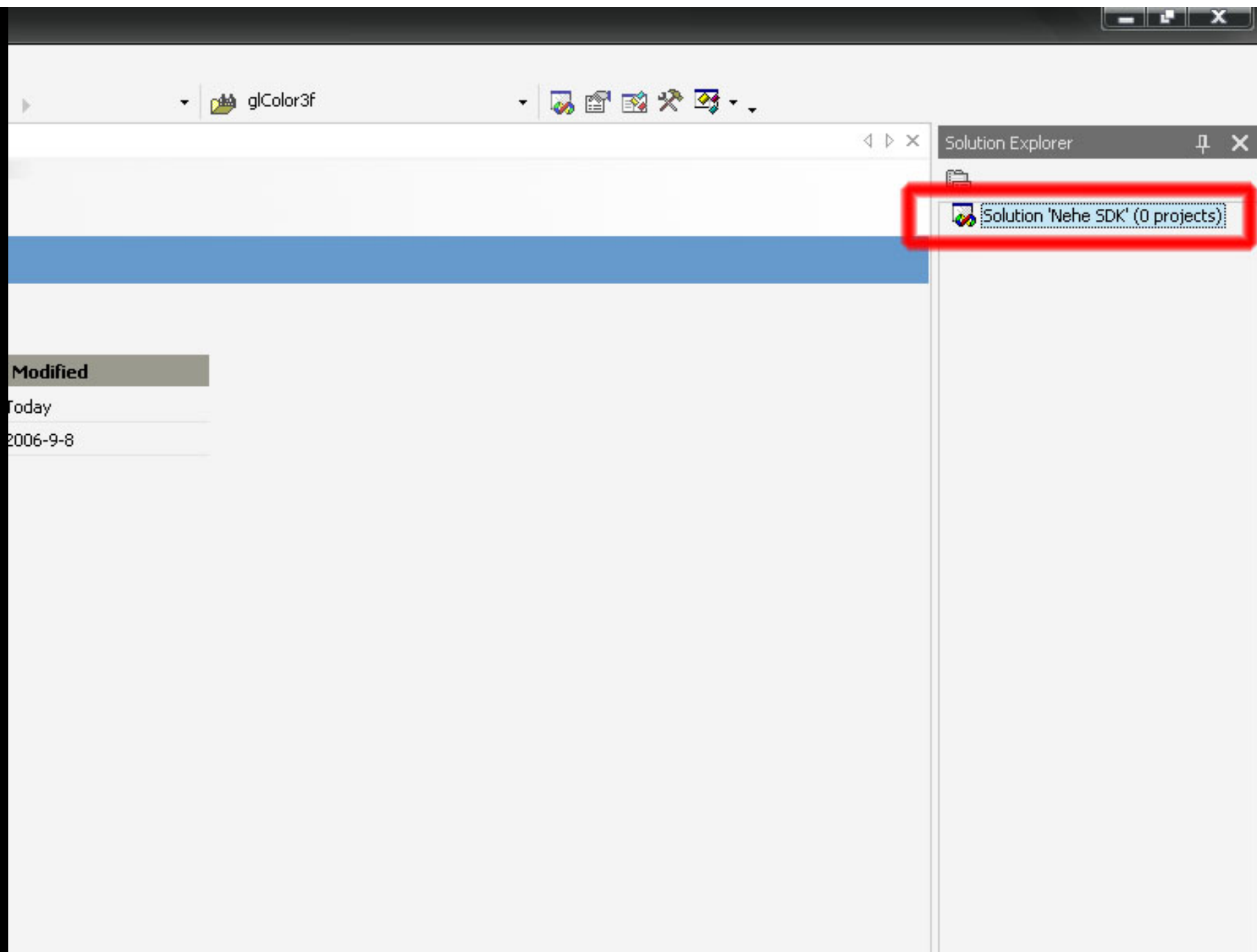


设置完毕后点击OK



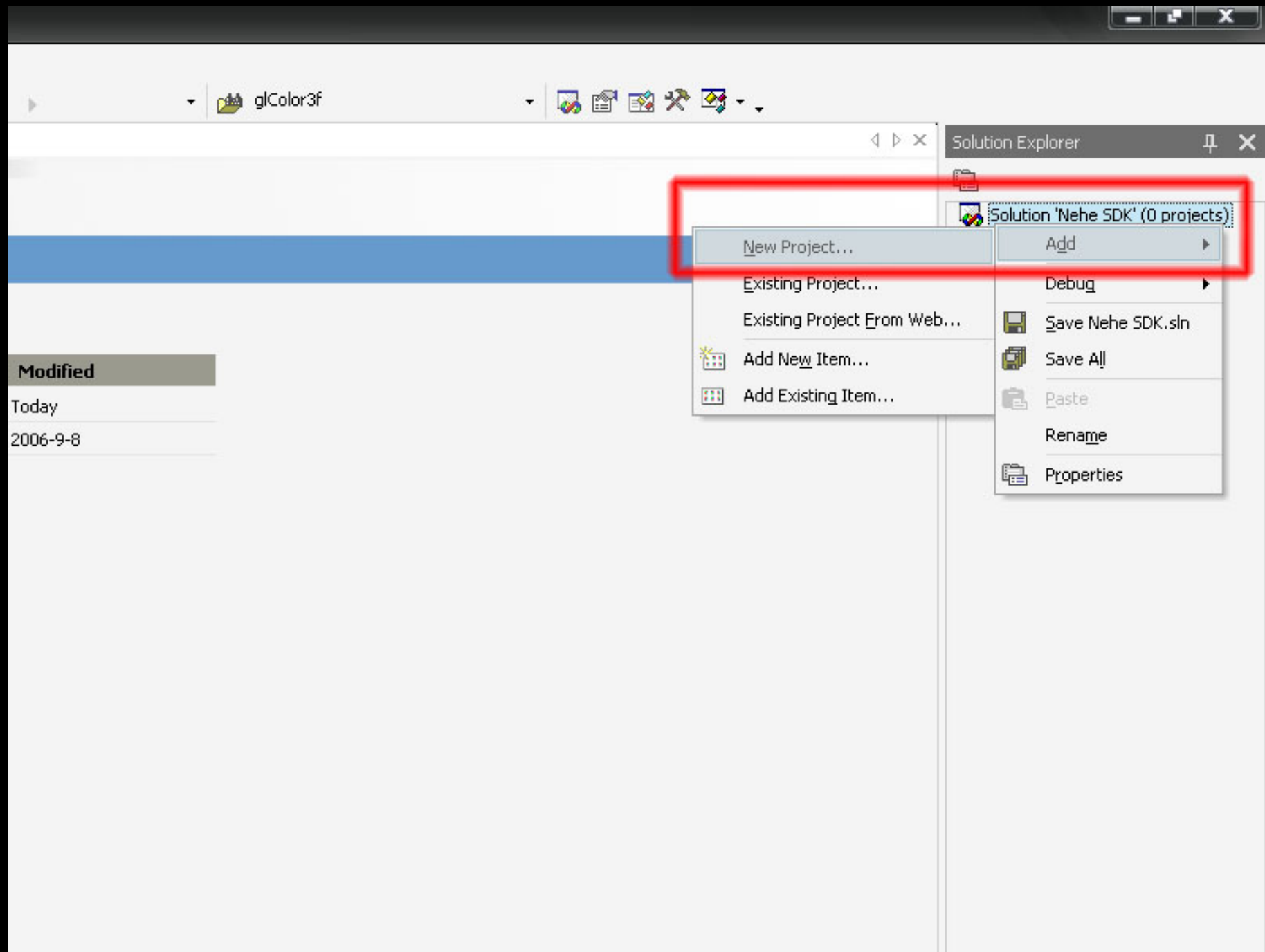
上面的步骤就创建了一个空白的解决方案，你会在屏幕的右方看到下面的空白解决方案



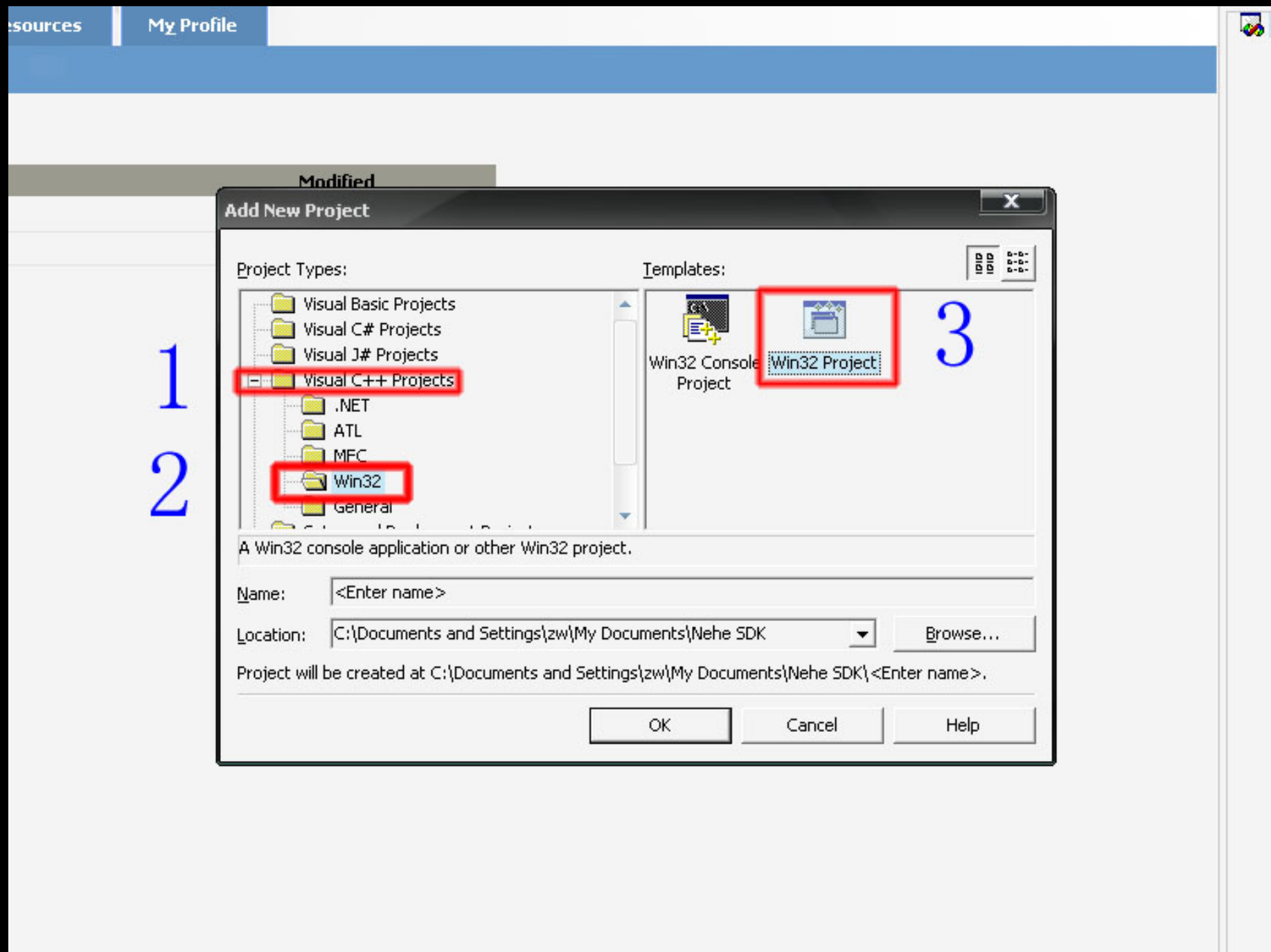


### C、创建一个空的工程文件

在上图红色方框所在的位置，点击鼠标右键，弹出一个快捷菜单，点击Add->New Project...

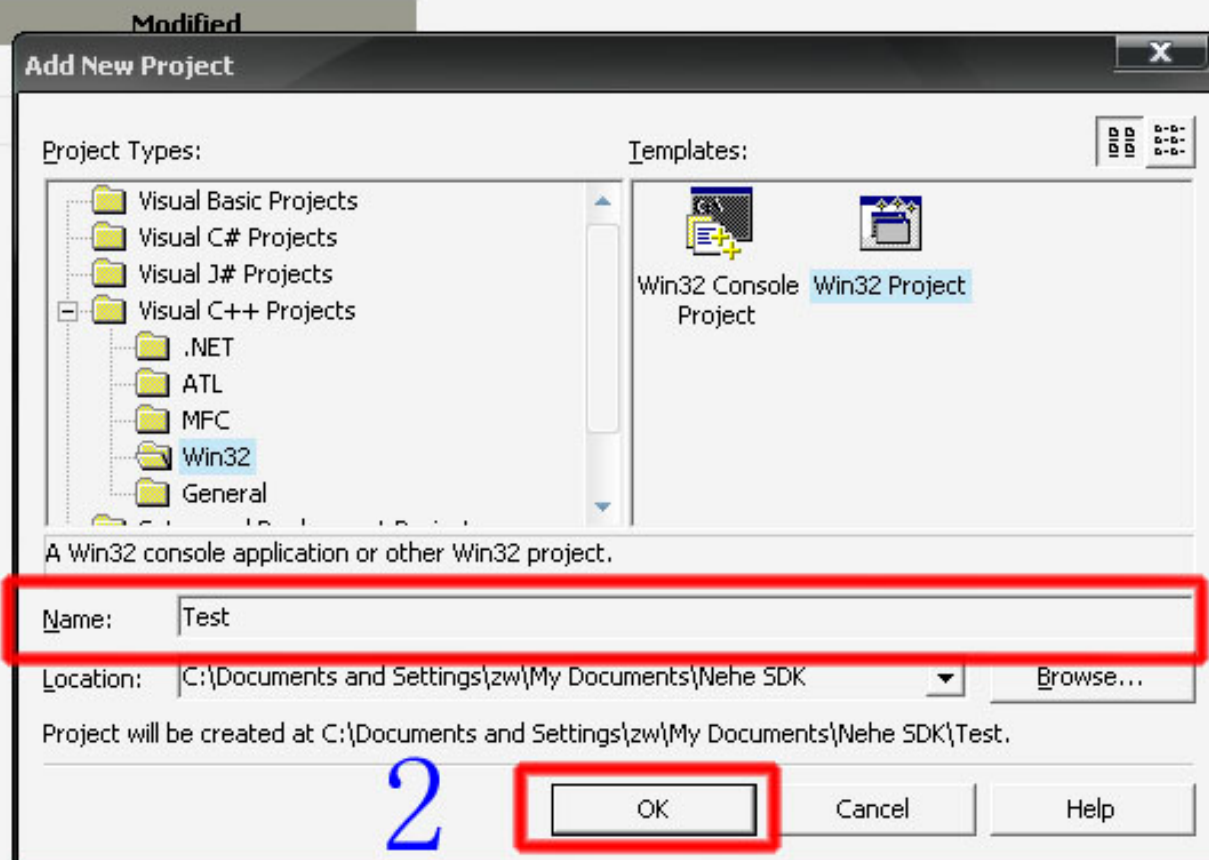


弹出一个对话框，如下图所示，选择Visual C++ Projects文件夹中的Win32文件夹，选择Win32 Project项目，它用来创建一个标准的Win32程序。图示如下：



接着在Name中输入你的工程文件的名称，我这里输入Test，点击Ok，示意图如下：

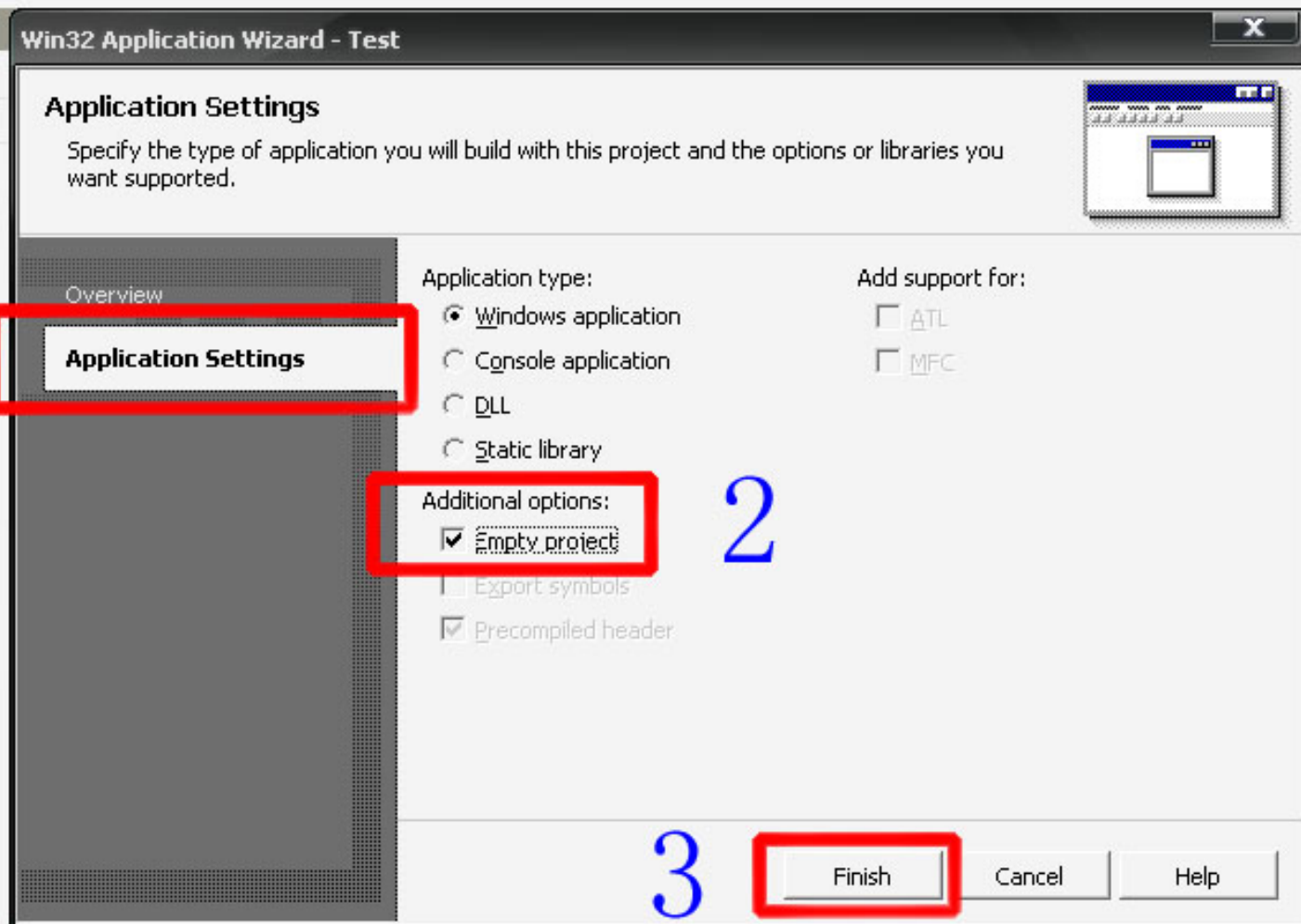
1



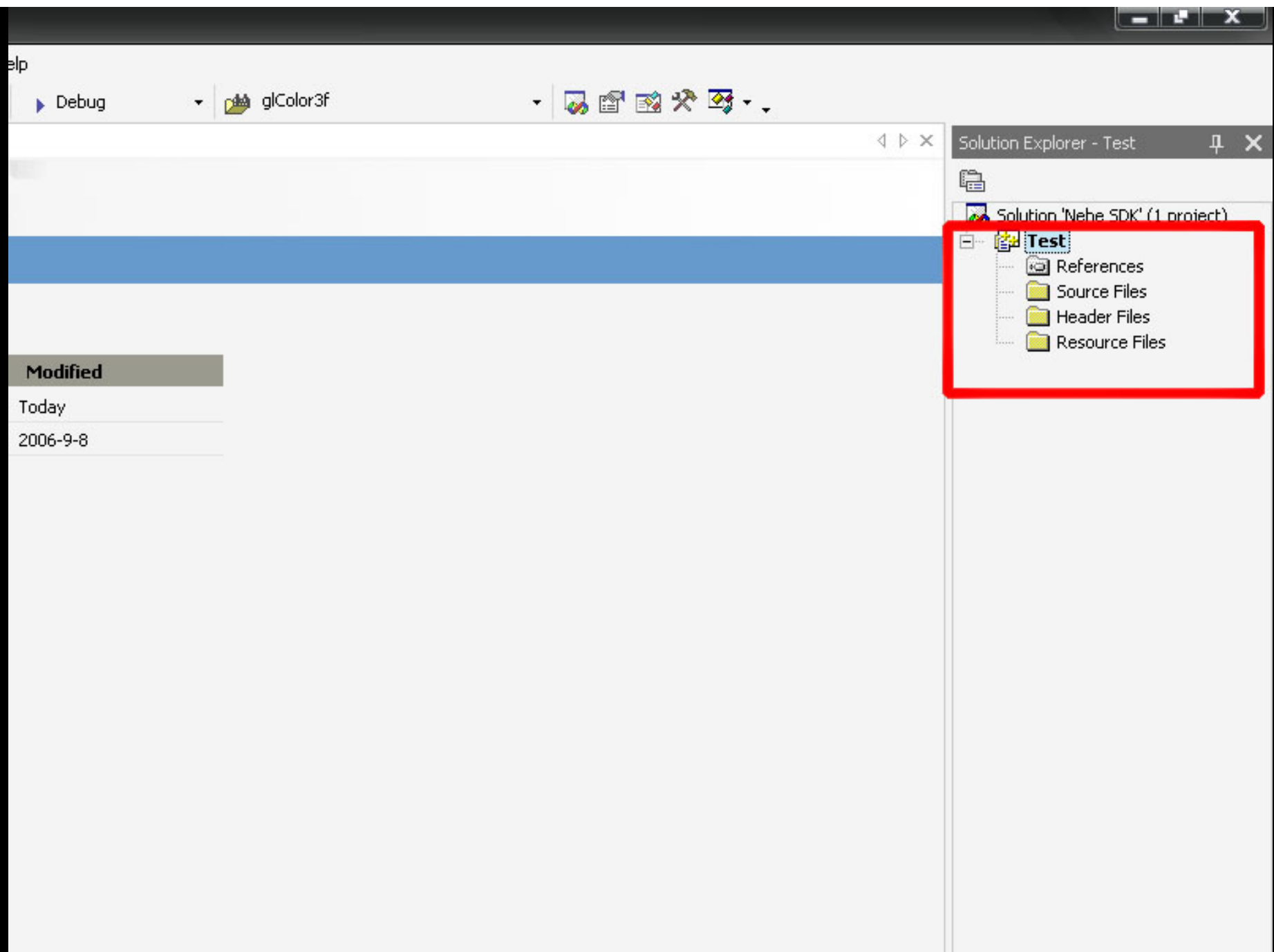
在弹出的对话框中选择空白的工程选项，如下图所示：

ect

1



设置完毕后，我们就得到一个空白的工程文件，如下图所示：

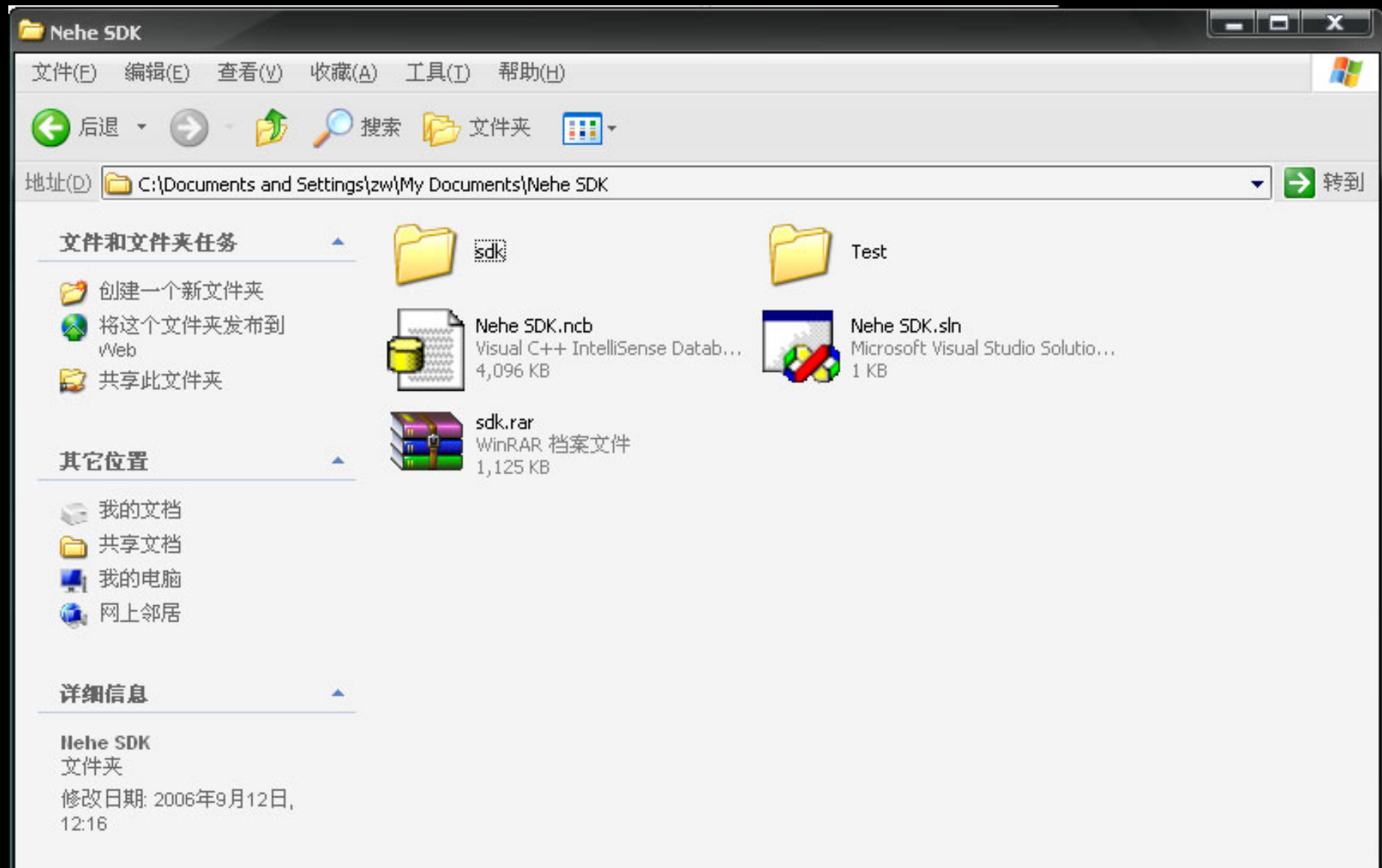


好了，到这里我们已经完成了空白工程的创建，以后要使用它只需在你的保存位置，双击“解决方案名.sln”文件就行了，我这里设置的为“Nehe SDK.sln”。

为了使用Nehe SDK我们需要下载它，下面是它的下载地址

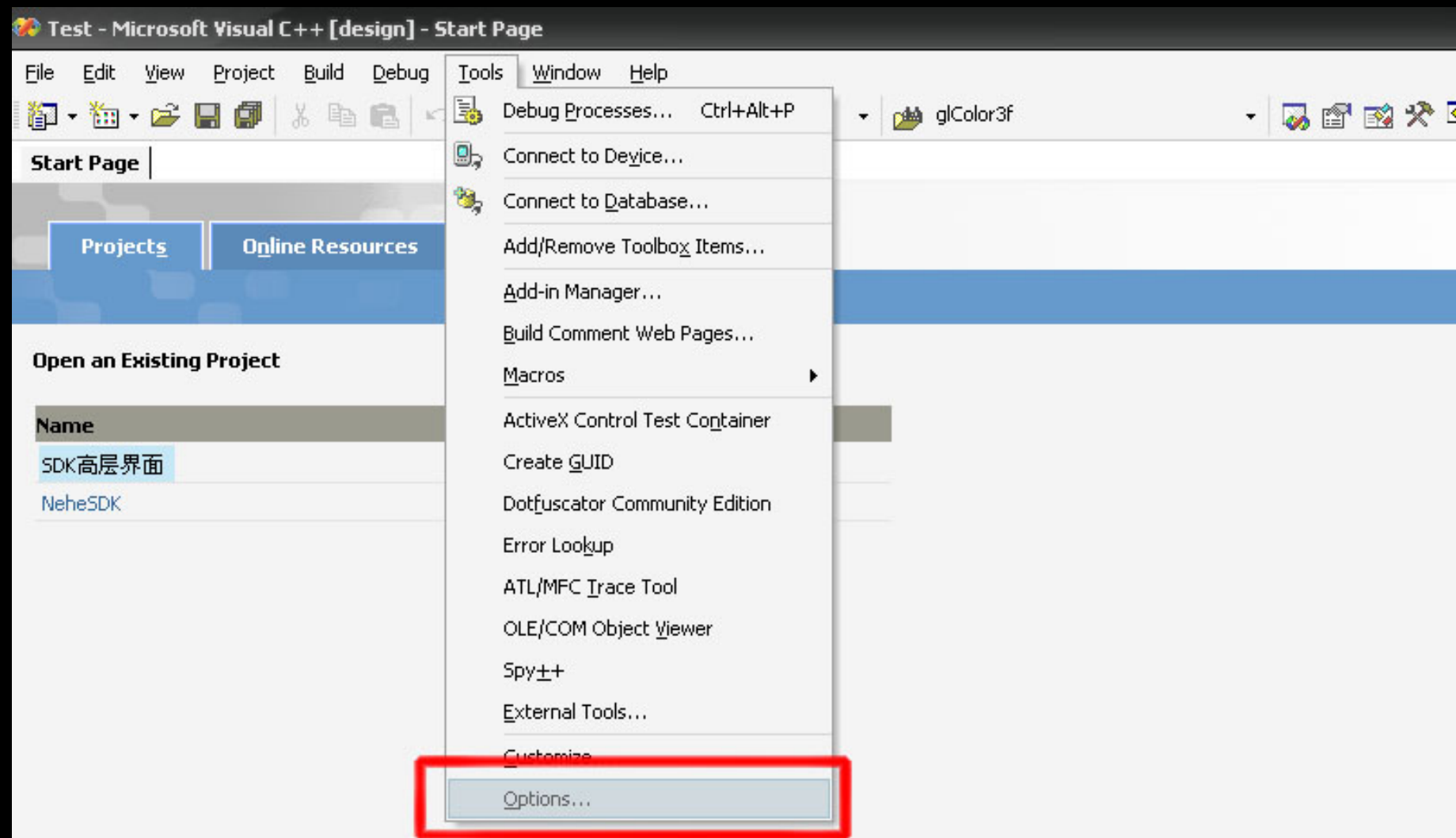
[本地下载](#)

下载完后把它放在你的解决方案所在的文件夹里，解压完后的目录结构如下图所示：



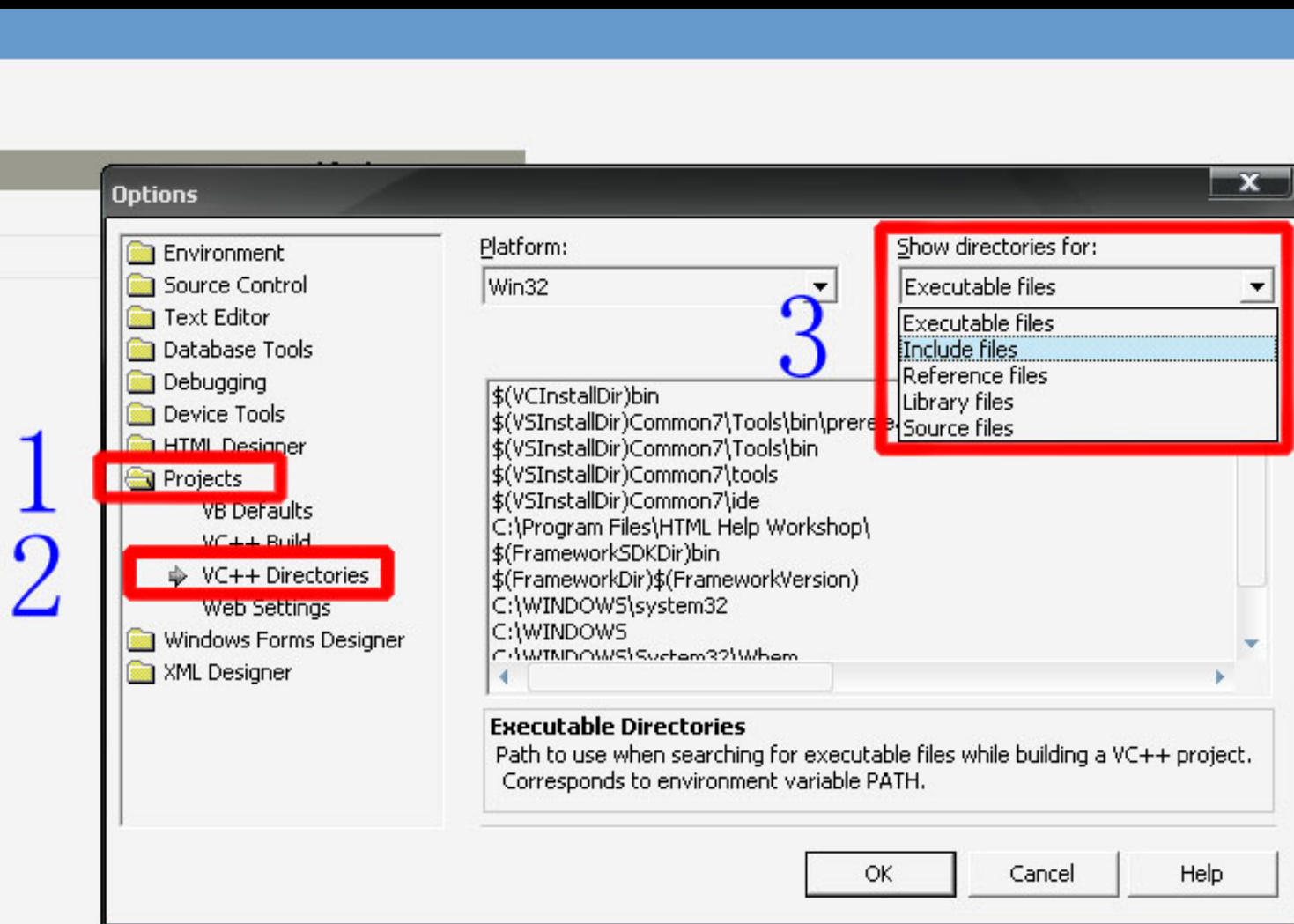
## 2、包含Nehe SDK的头文件

点击菜单Tools->Options...

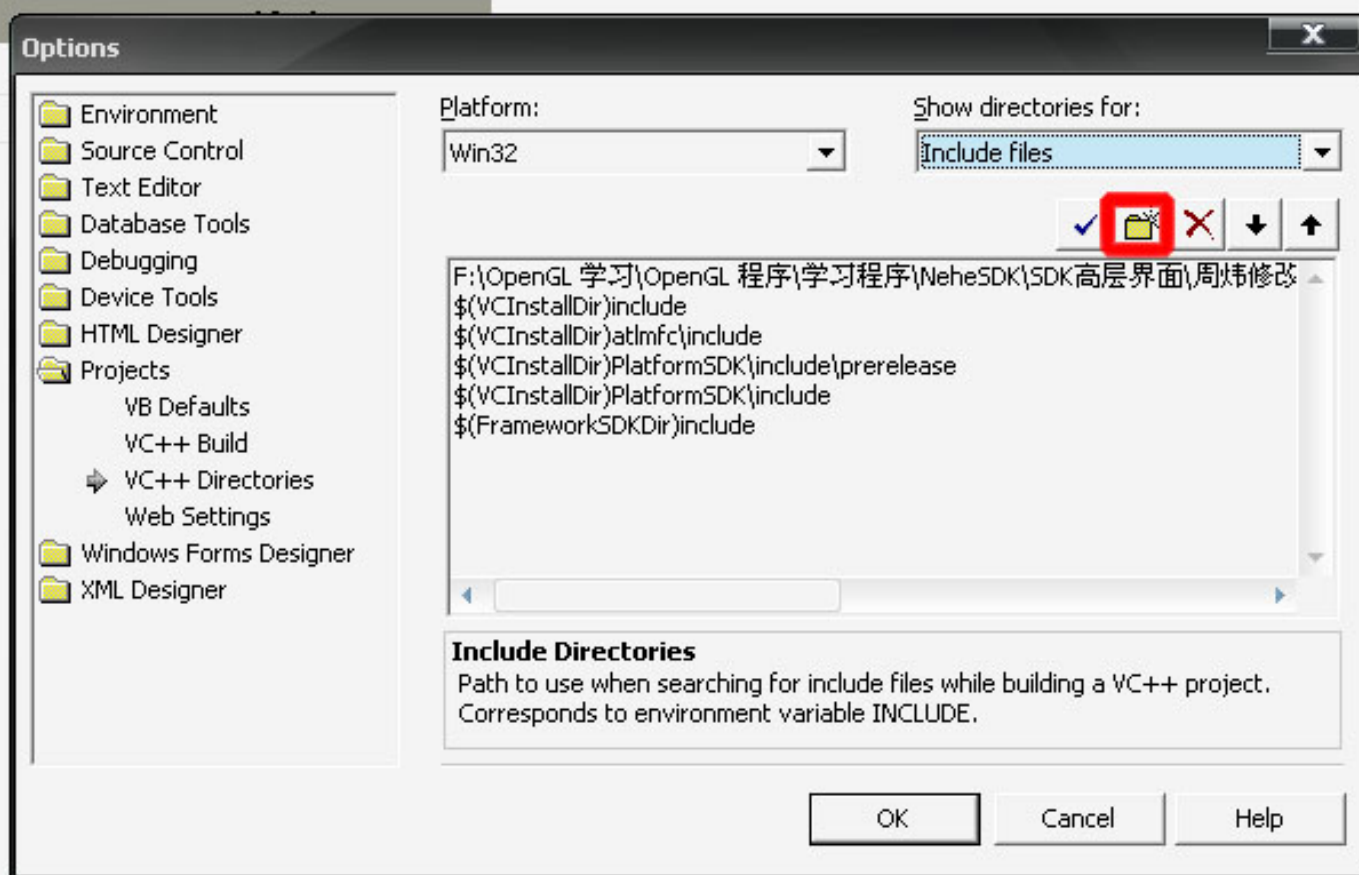




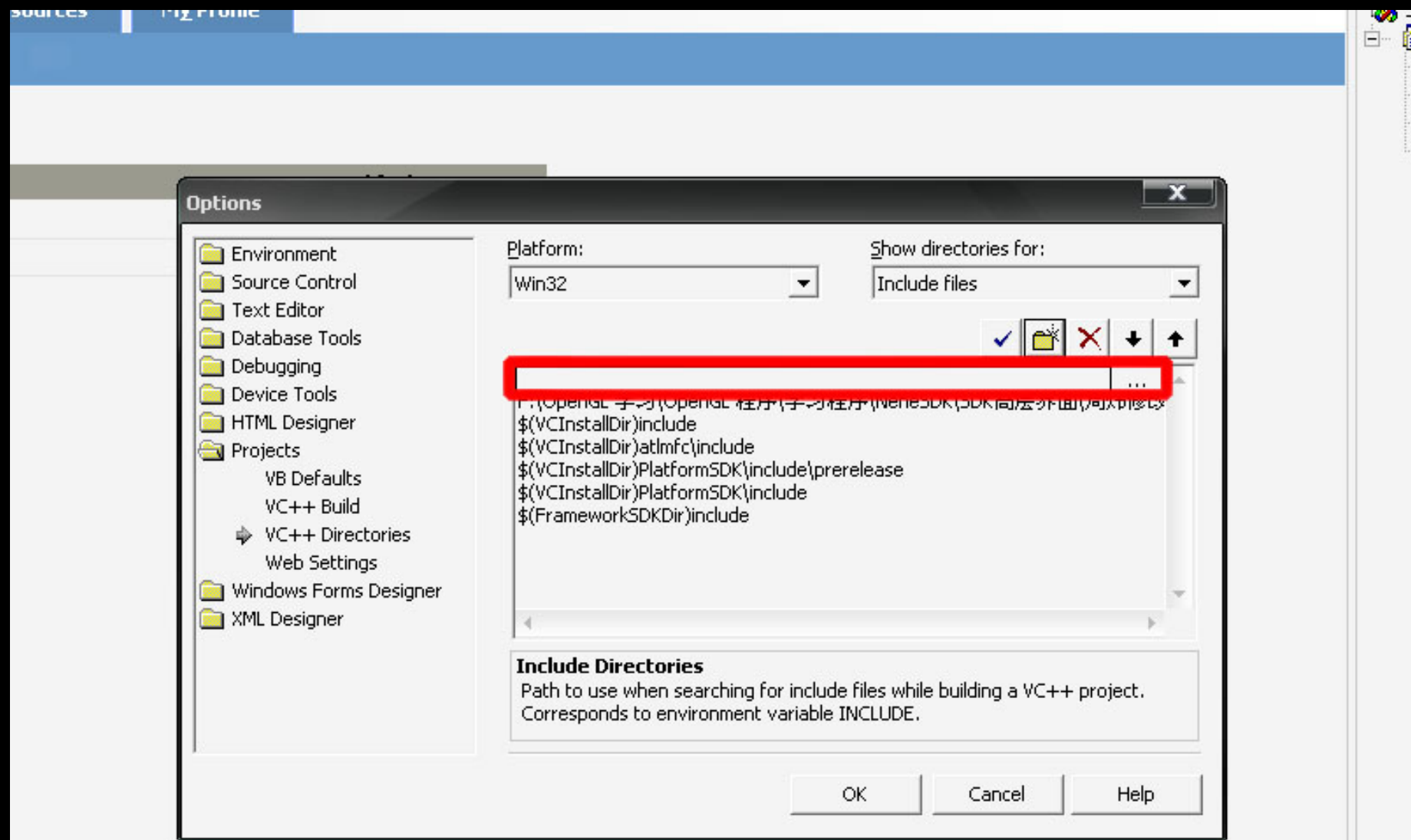
弹出如下的对话框，选择选择Projects文件夹中的VC++ Directories选项，在右边选择Include files选项，示意图如下：



完成以上设置后，界面变为下面的样子，点击下图中红色方框所在位置的按钮

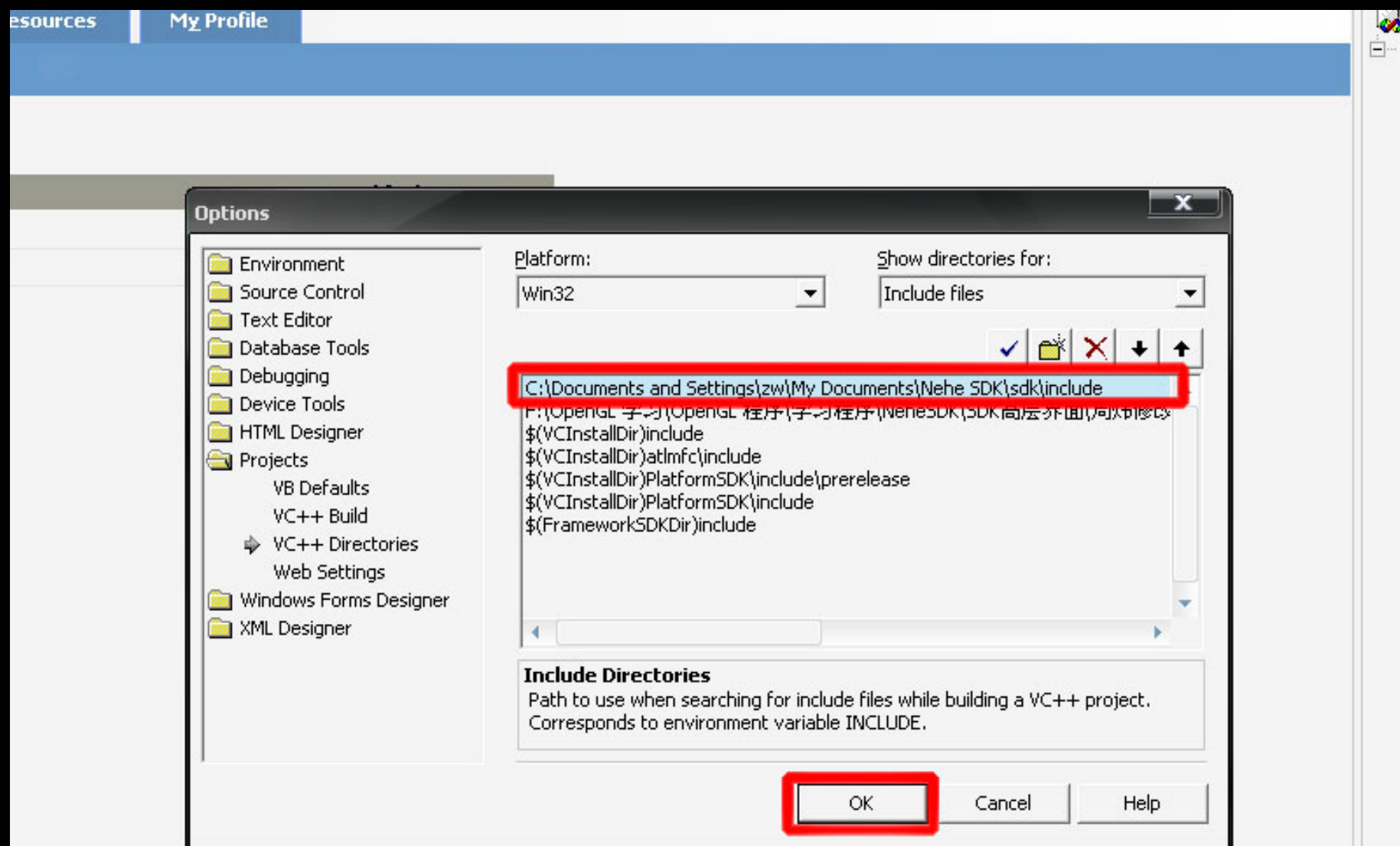


它增加一行文本，这行文本用来描述你的库文件所在的位置，示意图如下：



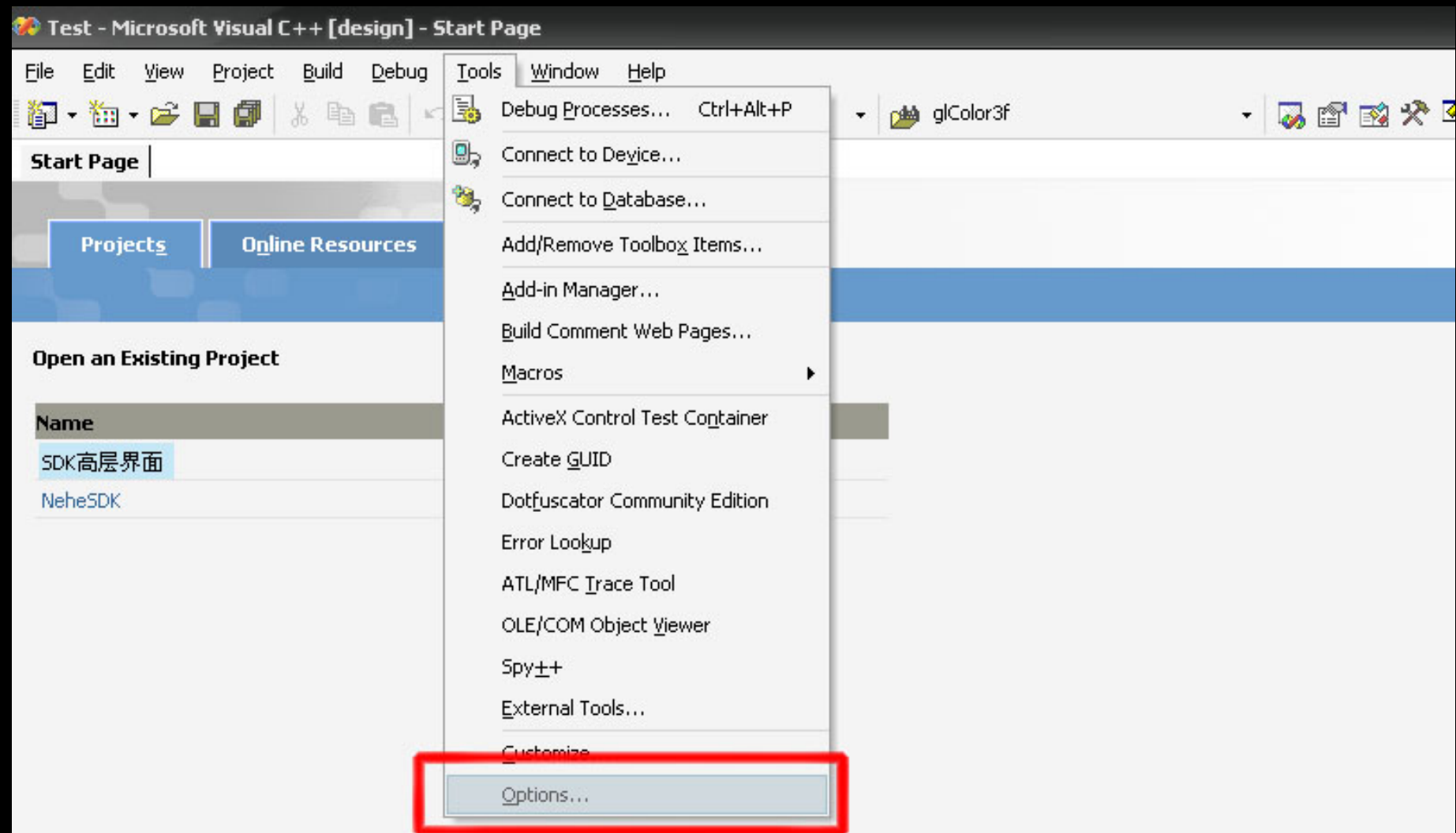
我们在这行文本中输入头文件所在的文件夹，在这里为“C:\Documents and Settings\zw\My Documents\Nehe SDK\sdk\include”，在你的电脑上需要设置你的头文件的位置

完成后点击OK，示意图如下：

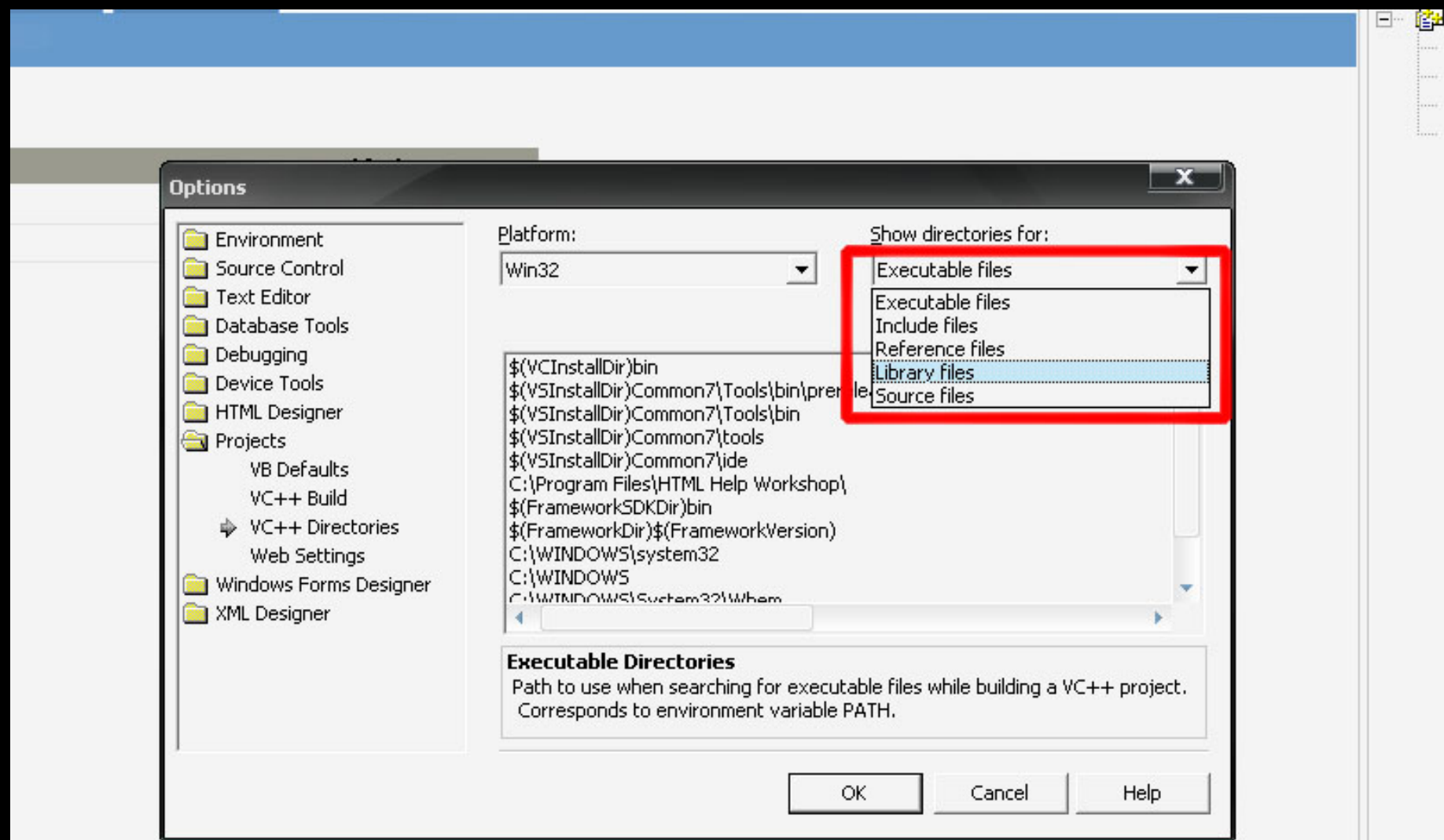


### 3、包含Nehe SDK的库文件

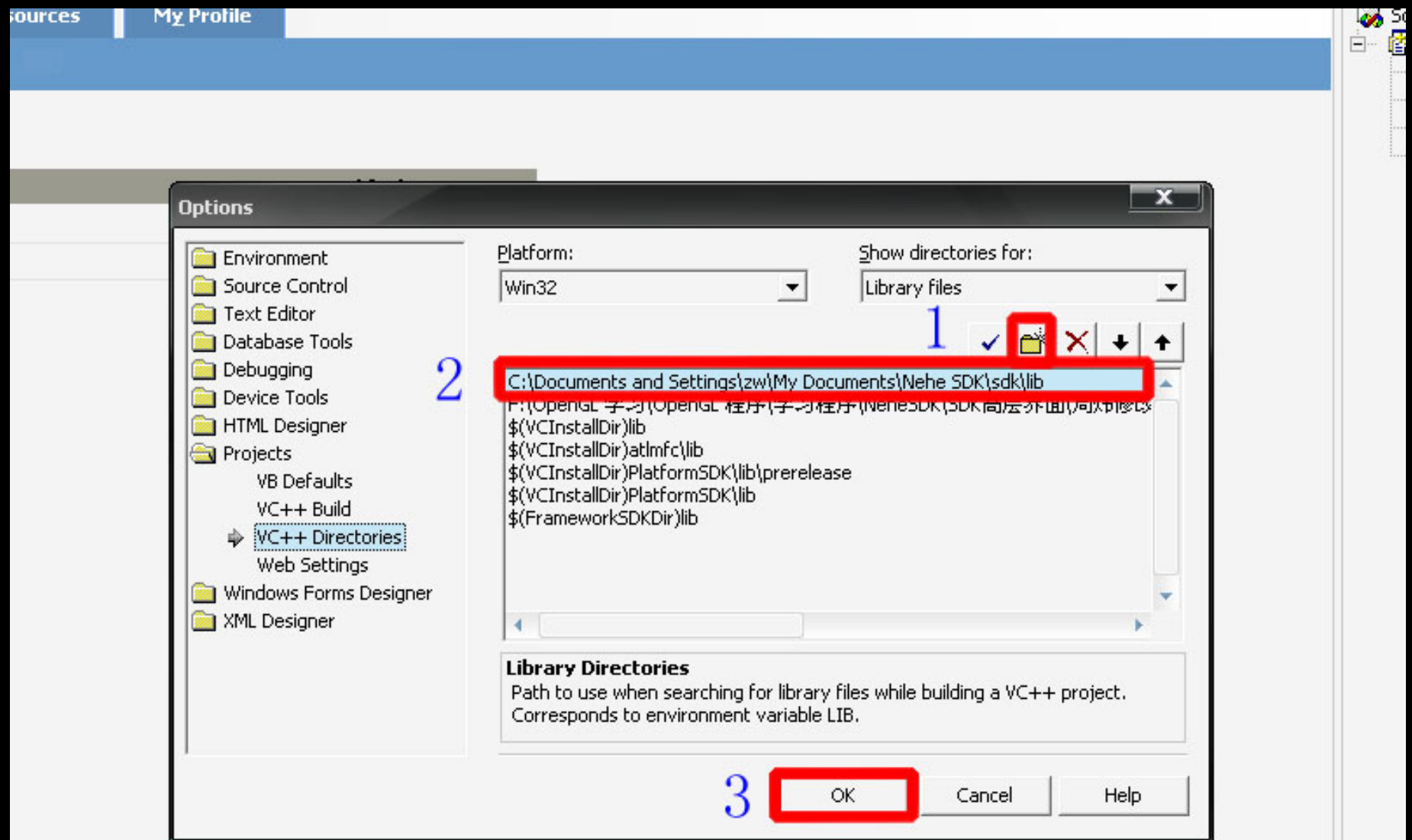
点击菜单Tools->Options...



弹出如下的对话框，选择选择Projects文件夹中的VC++ Directories选项，在右边选择Library files选项，示意图如下：



接着点击添加一行的按钮，输入你的库文件所在的位置，这里我们输入“C:\Documents and Settings\zw\My Documents\Nehe SDK\sdk\lib”，最后点击ok按钮完成设置。示意图如下：



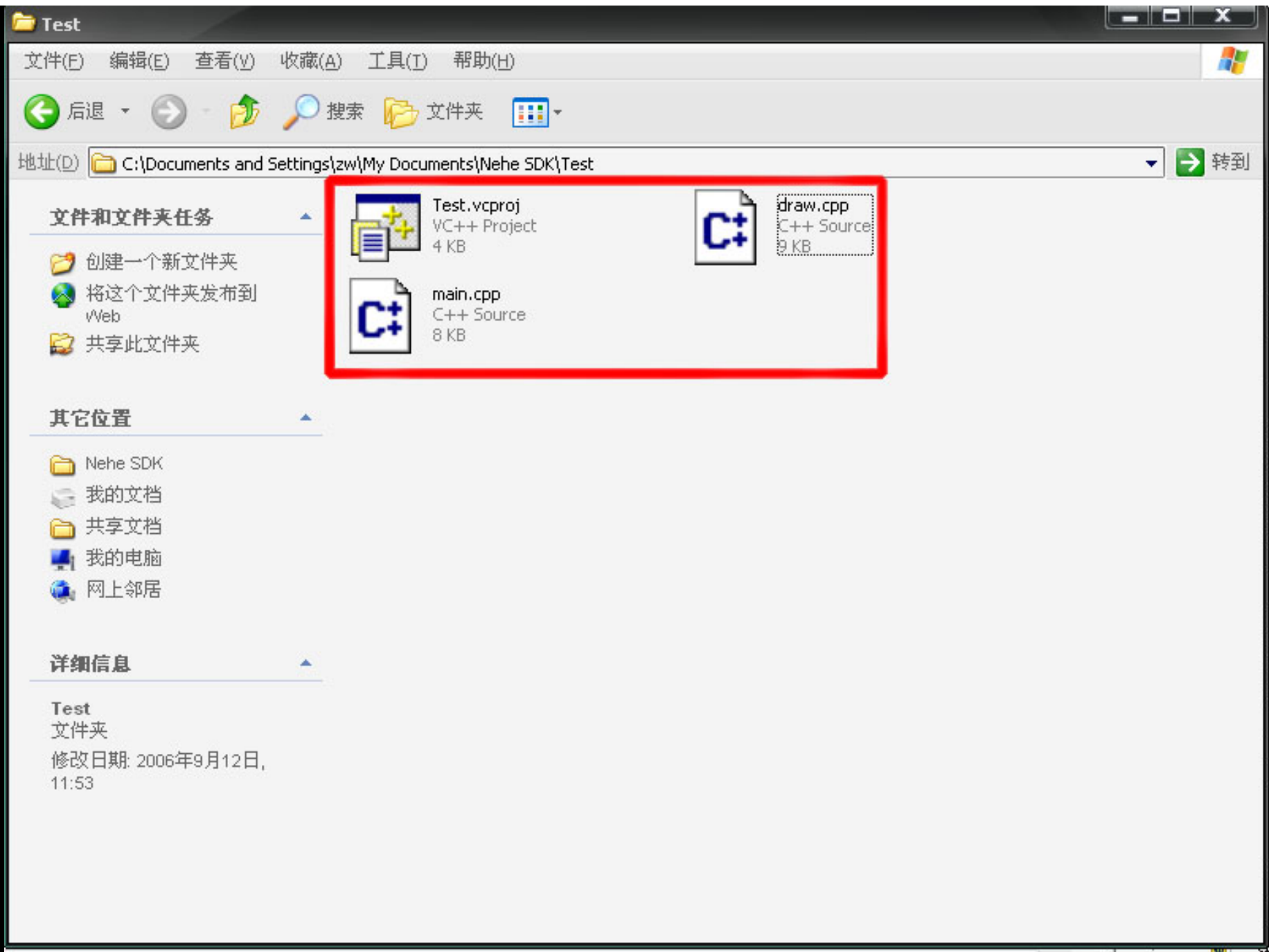


## 4、添加基本框架代码

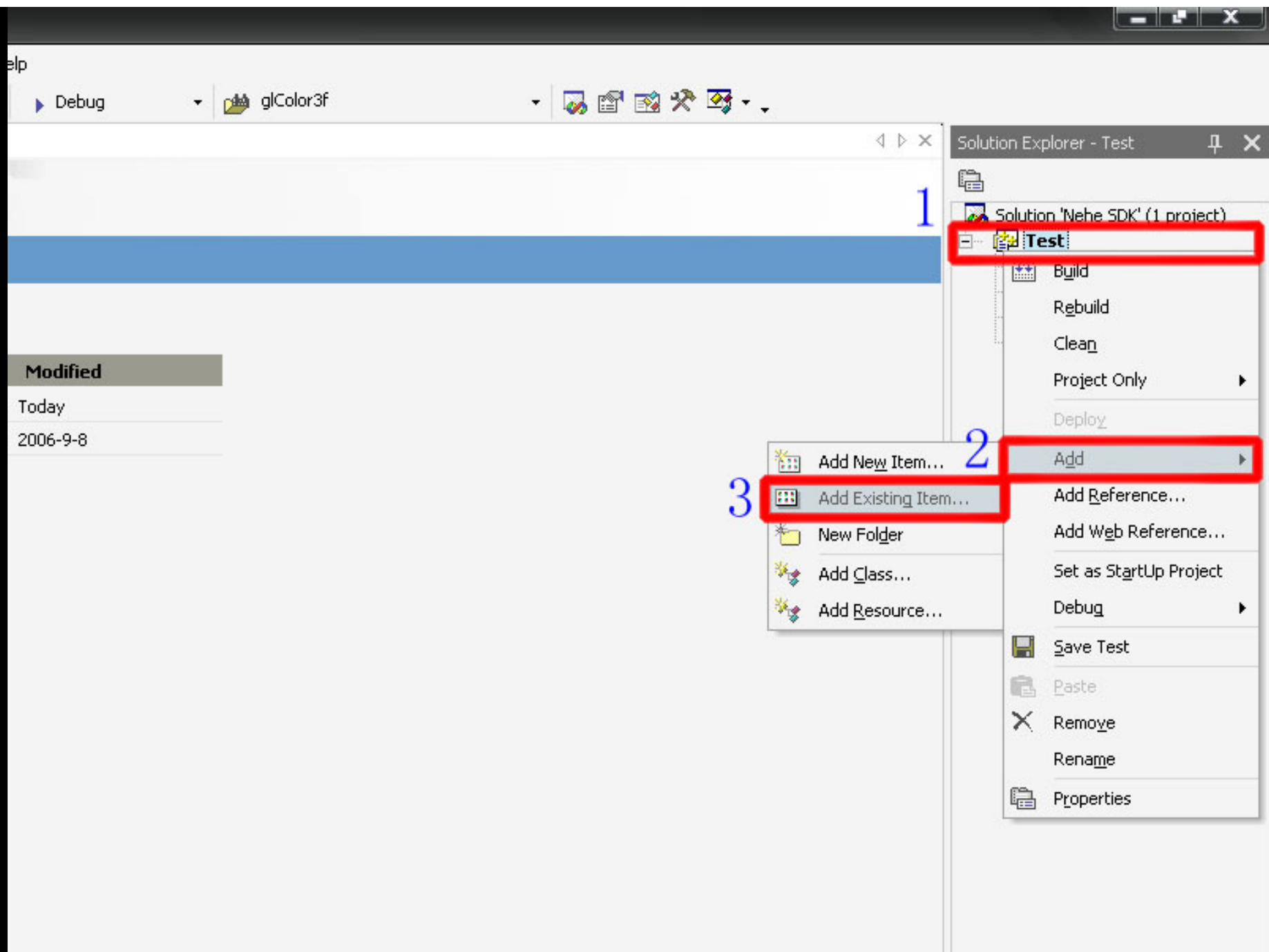
### [代码下载](#)

这些代码只是用来测试你的SDK是否设置正确，当你使用SDK时，应该创建你自己的代码。代码下载完毕，解压后，把里面的文件(main.cpp和draw.cpp)放置在你的工程文件所在的目录中，如下图所示：

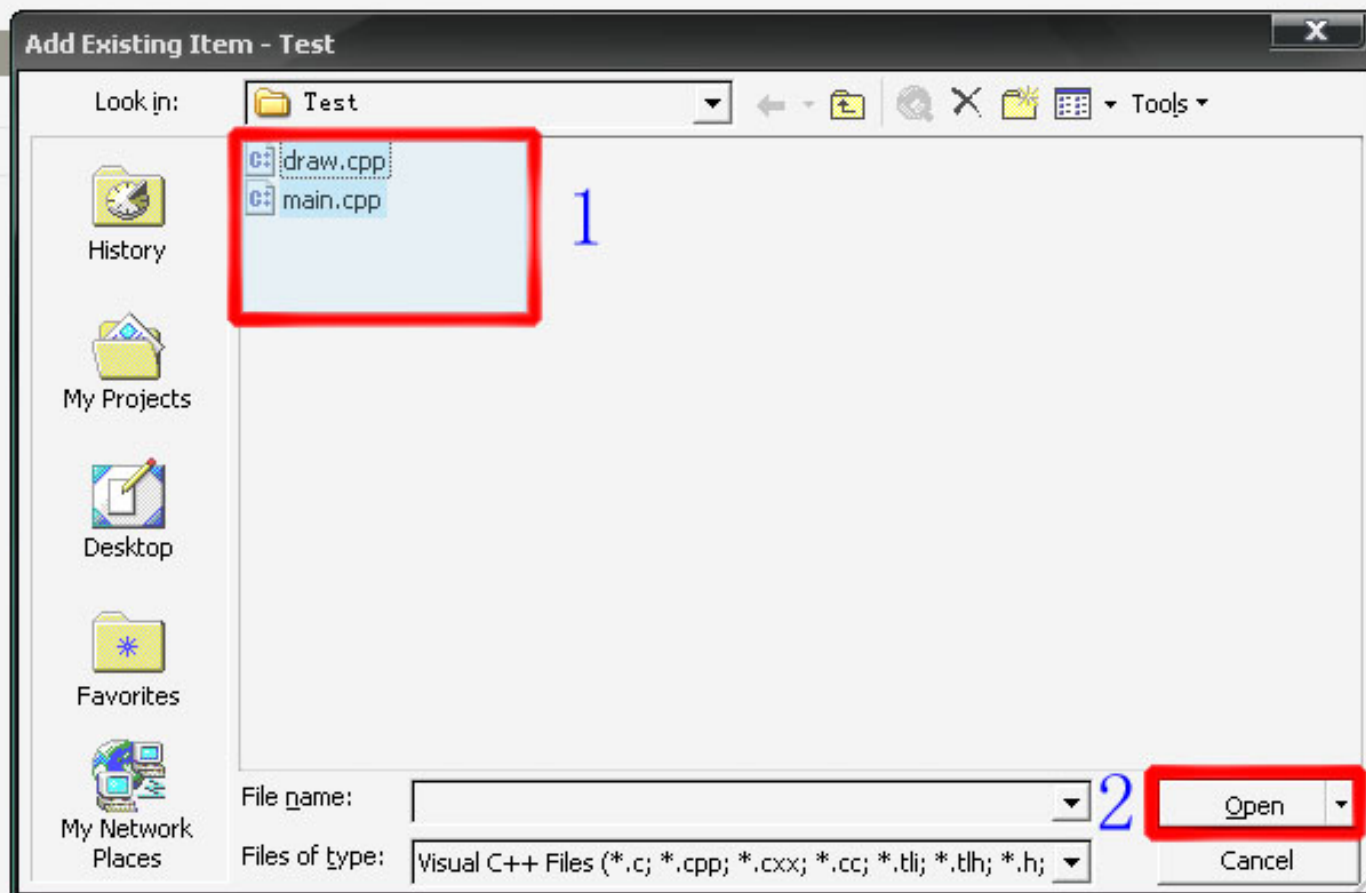




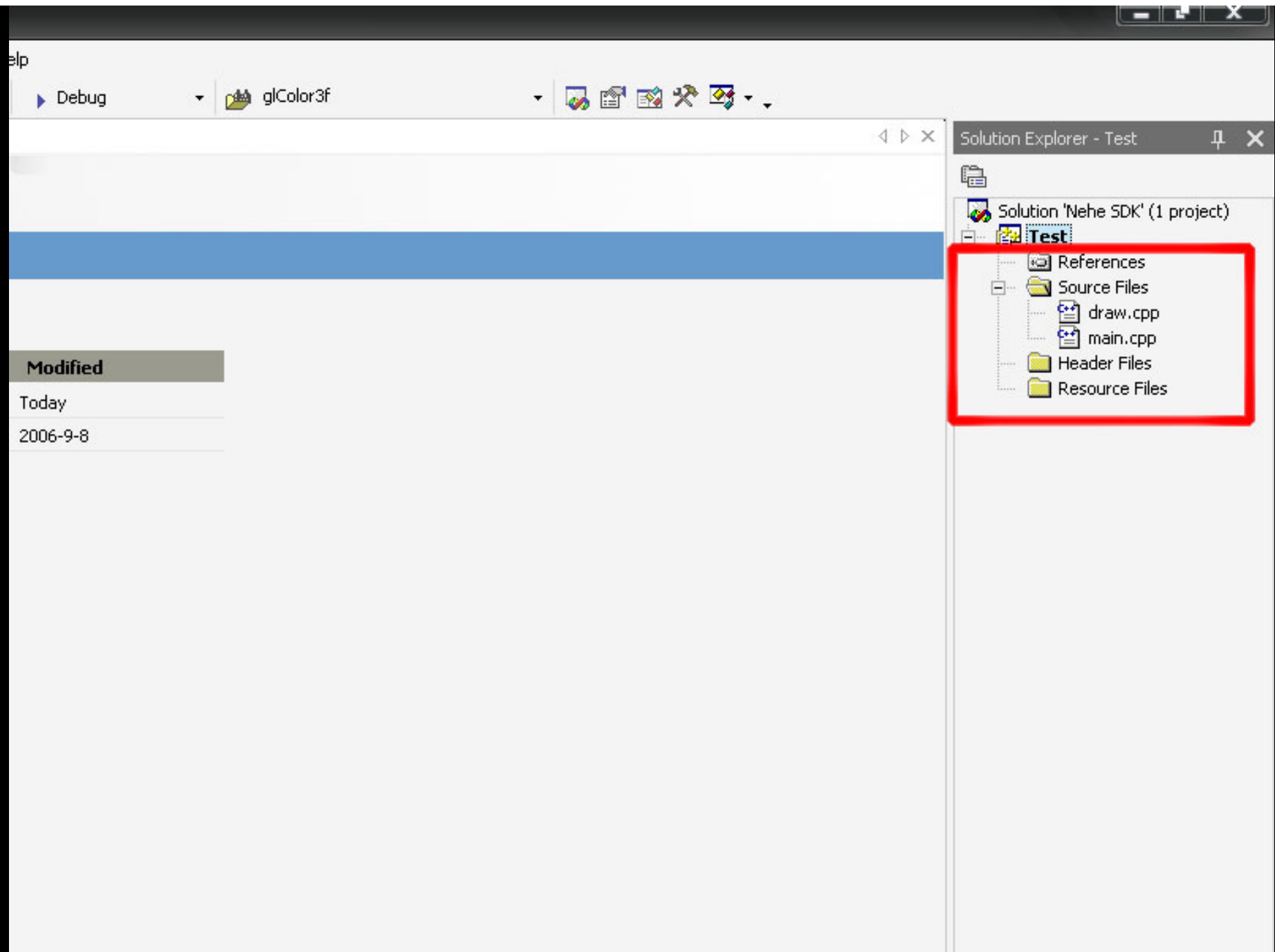
接着用鼠标右键单击工程文件（这里为test），在弹出的菜单中单击Add->Add Existing Item...,示意图如下



在弹出的对话框中选择draw.cpp和main.cpp文件，并单击Open,示意图如下：

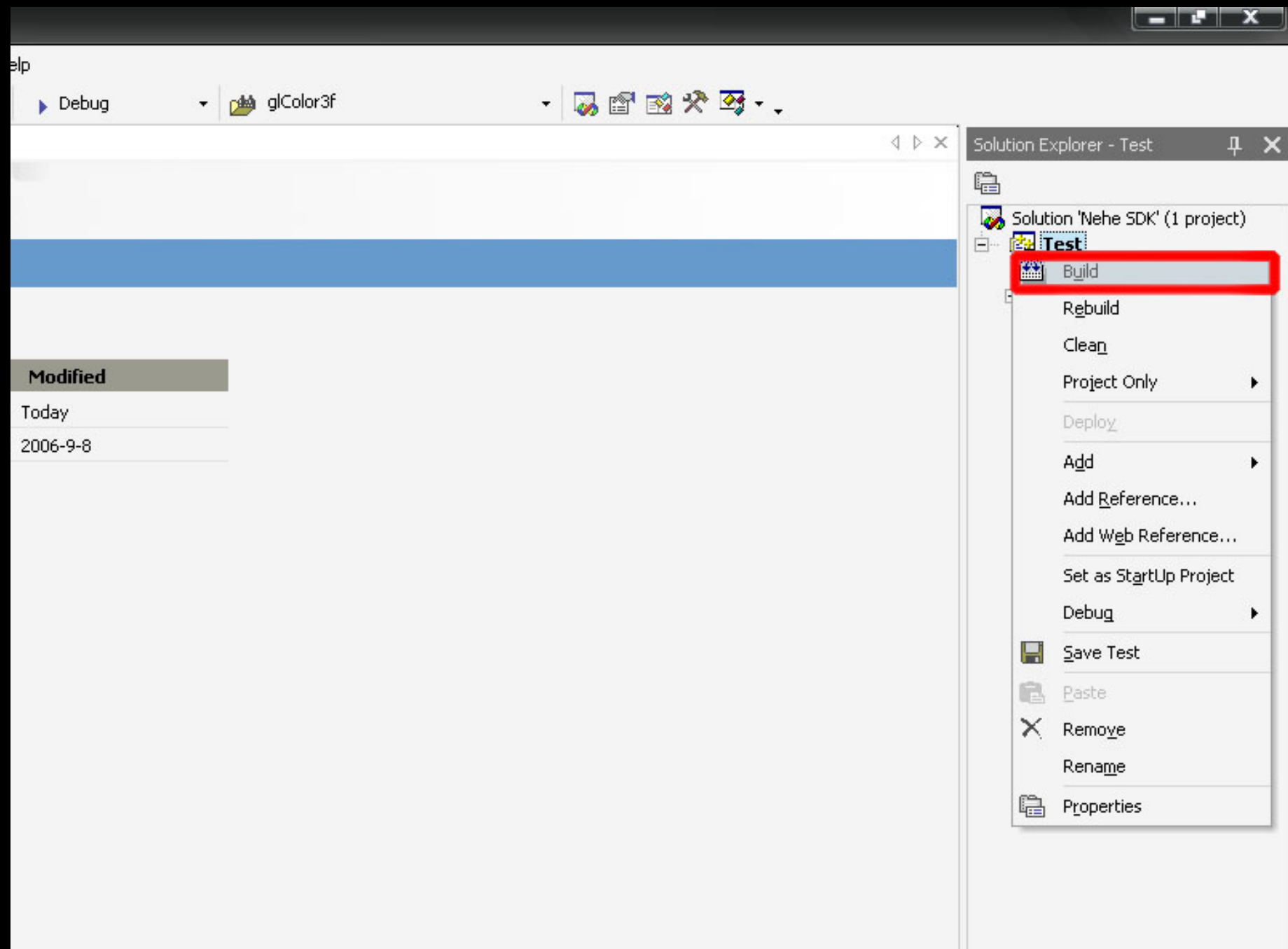


到此，添加基本框架代码得工作已经完成，现在的工程文件看起来如下所示：

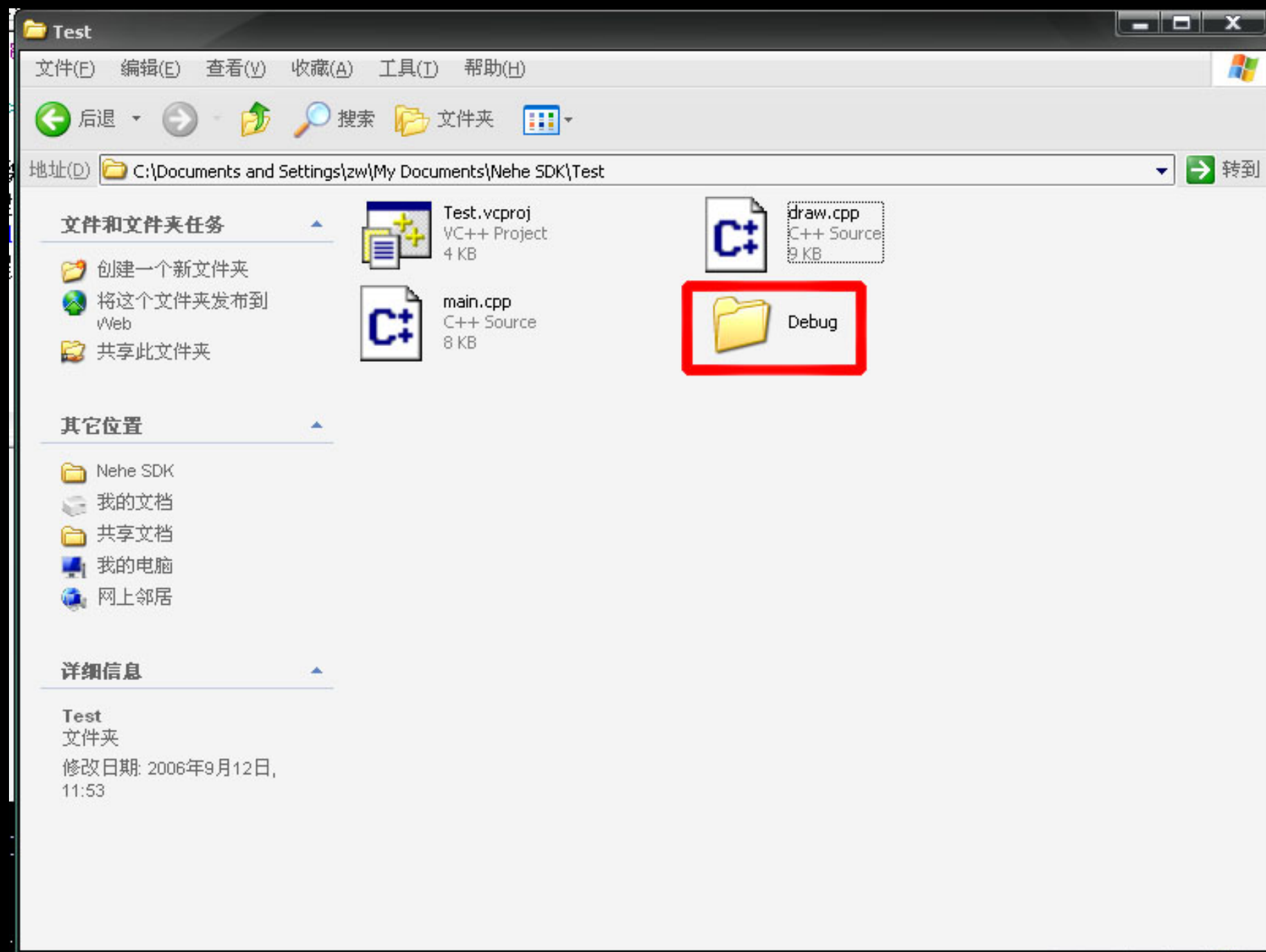


## 5、编译

在工程文件上单击右键，在弹出的菜单上选择编译，示意图如下：

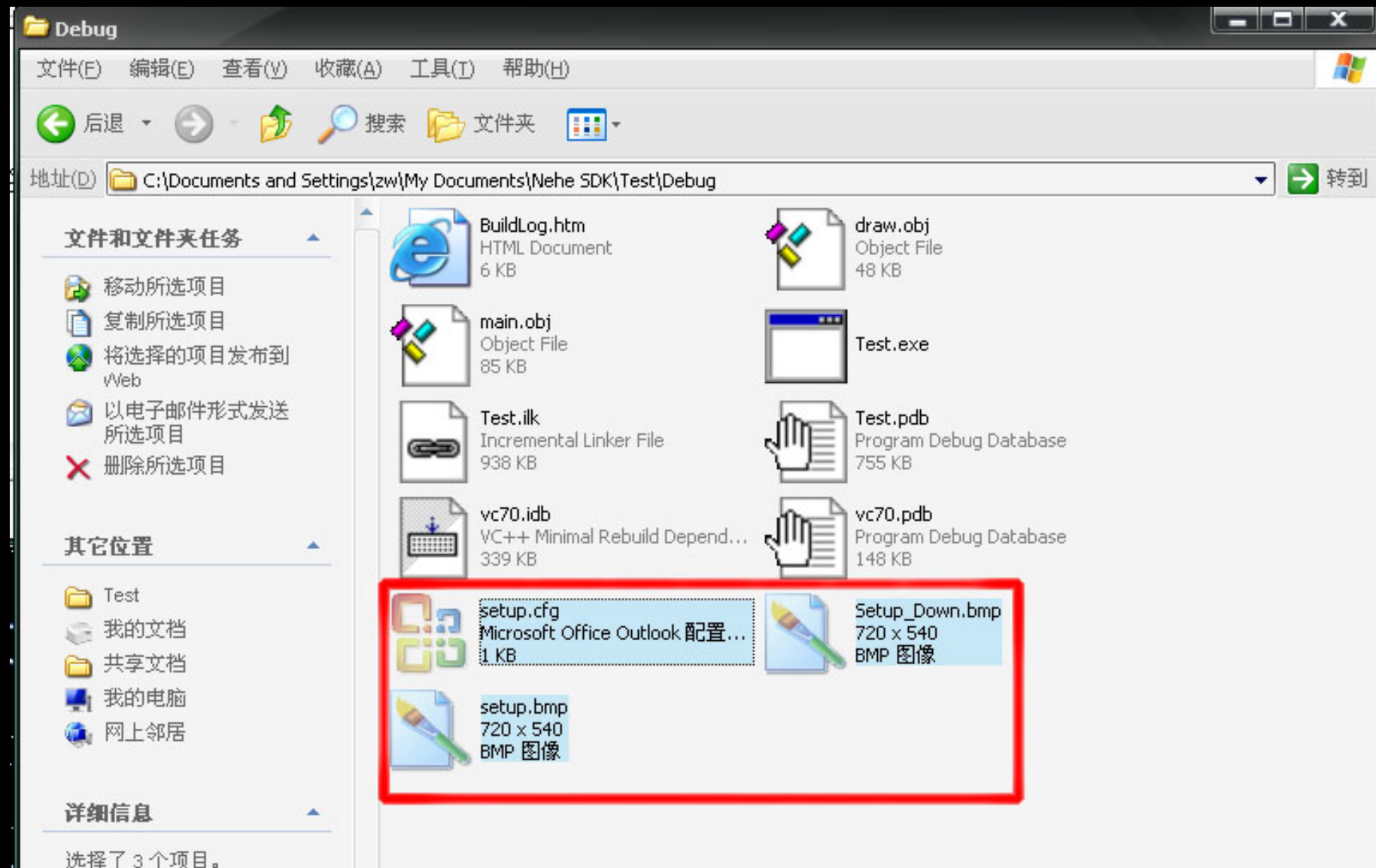


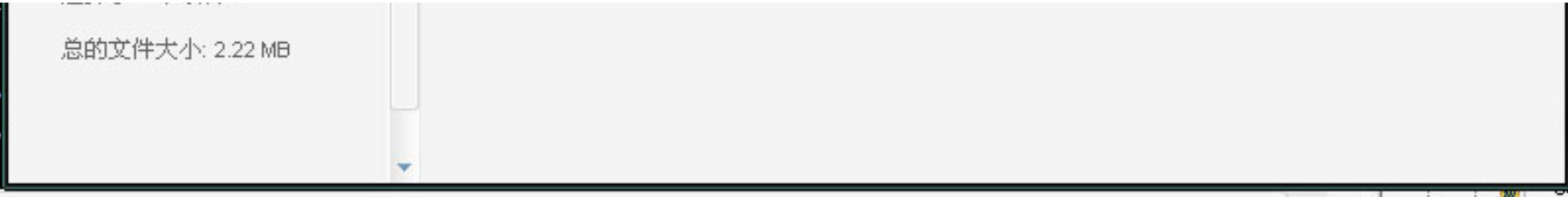
编译完成后，在你工程文件所在的目录下生成一个文件夹，包存编译好的可执行文件。如下图所示（这里采用debug模式编译）



## 6、把资源文件复制到你的运行程序所在的位置

程序的启动需要以下三个文件setup.bmp，Setup\_Down.bmp，setup.cfg，它们位于sdk文件夹中的resource文件夹下，如果缺少它们，程序将不能运行。程序使用它们用来配置运行时的参数。复制完后，debug文件夹中的样子看起来如下，下图中红色方框所包围的文件就是需要你复制的文件。





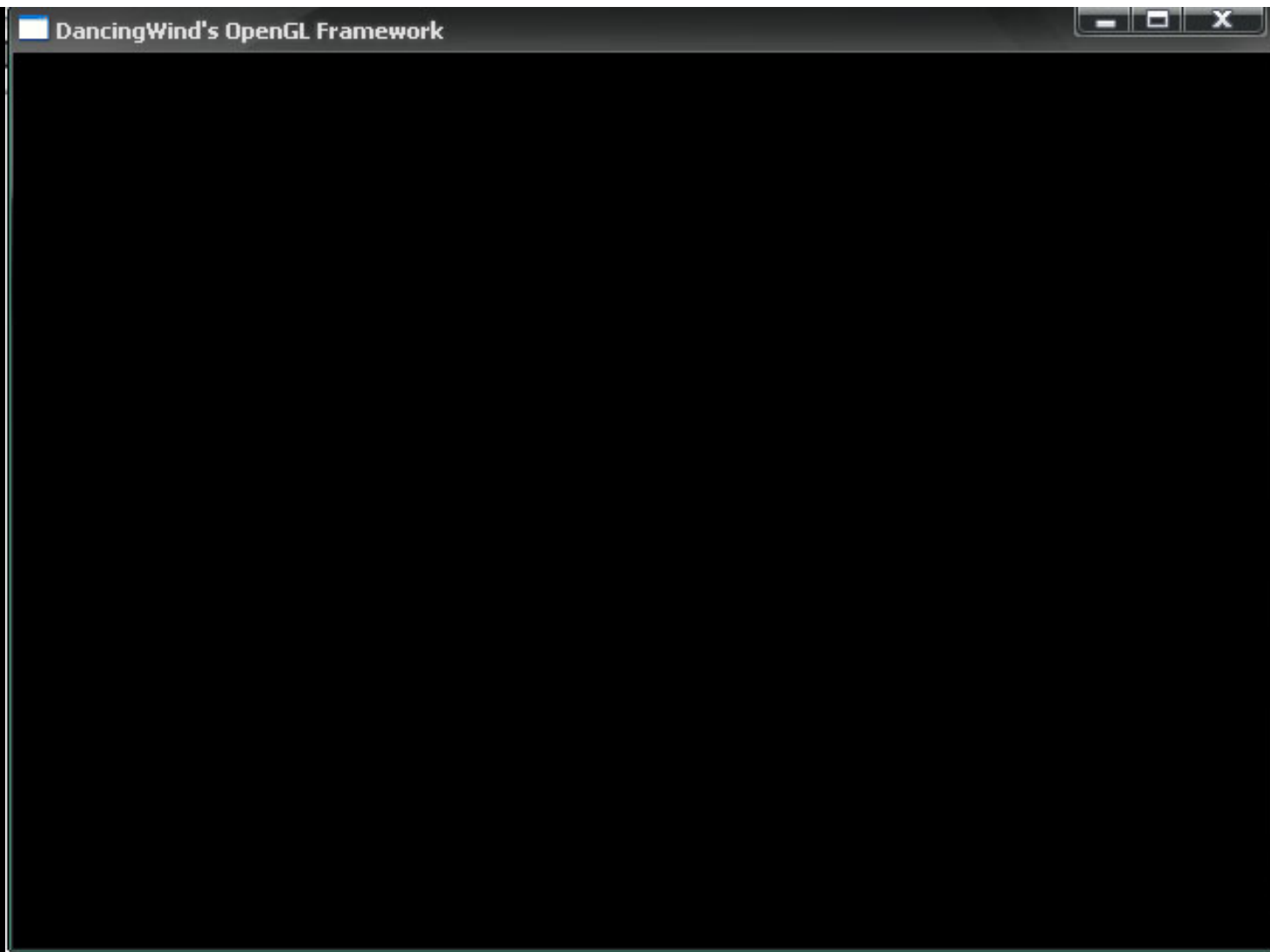
总的文件大小: 2.22 MB

## 7、运行程序

好了，一切就绪（好累啊，写了快5个小时了）。点击Test.exe运行它吧，虽然只是一个空的框架，但黎明马上就来了。

程序的运行结果如下：







#### 版权与使用声明:

我是个对学习和生活充满激情的普通男孩,在网上我以DancingWind为昵称,我的联系方式是zhouwei02@mails.tsinghua.edu.cn,如果你有任何问题,都可以联系我。

#### 引子

网络是一个共享的资源,但我在自己的学习生涯中浪费大量的时间去搜索可用的资料,在现实生活中花费了大量的金钱和时间在书店中寻找资料,于是我给自己起了个昵称DancingWind,其意义是想风一样从各个知识的站点中吸取成长的养料。在飘荡了多年之后,我决定把自己收集的资料整理为一个统一的资源库。

#### 版权声明

所有DancingWind发表的内容,大多都来自共享的资源,所以我没有资格把它们据为己有,或声称自己为这些资源作出了一点贡献。故任何人都可以复制,修改,重新发表,甚至以自己的名义发表,我都不会追究,但你在做以上事情的时候必须保证内容的完整性,给后来的人一个完整的教程。最后,任何人不能以这些资料的任何部分,谋取任何形式的报酬。

#### 发展计划

在国外,很多资料都是很多人花费几年的时间慢慢积累起来的。如果任何人有兴趣与别人共享你的知识,我很欢迎你与我联系,但你必须同意我上面的声明。

#### 感谢

感谢我的母亲一直以来对我的支持和在生活上的照顾。

感谢我深爱的女友田芹,一直以来默默的在精神上和生活中对我的支持,她甚至把买衣服的钱都用来给我买书了,她真的是我见过的最好的女孩,希望我能带给她幸福。

#### 资源下载:

文档 PDF格式