**Android OpenGL 3D应用开发**



1. Android中使用OpenGL ES的三个步骤：
2. 创建GLSurfaceView组件，使用Activity来显示GLSurfaceView组件。
3. 为GLSurfaceView组件创建GLSurfaceView.Renderer实例，并实现该接口的三个方法

onDrawFrame(GL10 gl)：绘制GLSurfaceView的当前帧；

onSurfaceChanged(GL10 gl, int width, int height)：GLSurfaceView大小变化时回调该方法；

onSurfaceCreated(GL10 gl, EGLConfig config)：GLSurfaceView创建时回调该方法；

1. 调用GLSurfaceView.setRenderer()方法指定Renderer对象，完成3D绘制。
2. OpenGL ES可以在Renderer的OnSurfaceCreated(GL10 gl, EGLConfig config)中调用gl.glEnable(GL10.GL\_TEXTURE\_2D)启动纹理贴图。