

**作品秀**

我的大作都在这里!

**交流区域**

随便说点什么, 没有主题

**MetalCORE**

自制游戏库项目进行中...

**技术空间**

学习、研究、漫无目的

**雪儿**

亲亲我可爱的小宝贝, 呵呵

**Blender 学习笔记**

功能强大的免费3D软件

**极速时刻**

原创赛车模拟游戏项目

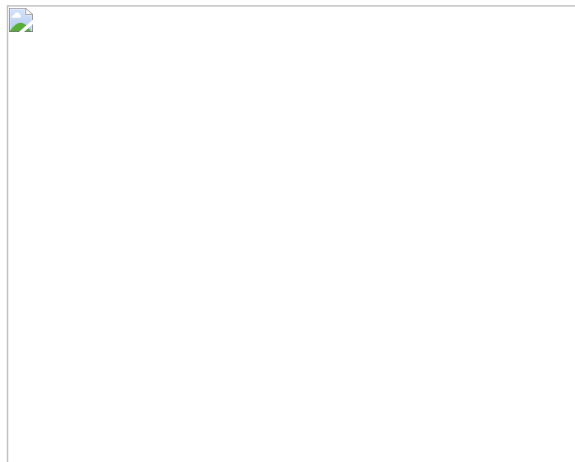
mcRace

下载 极速时刻**标签**[c++](#) [mcRace](#) [3D模型](#) [片头](#) [iOS](#)
[xcode](#) [Mac OSX](#) [Android](#)**搜索**☐ Web ☒ metalstar.net**最新文章**[编译 wxWidgets for osx-cocoa](#)[linux\(ubuntu \) 下的安卓开发环境](#)[解决 OSX 系统下, 删除任何文件都提示输入密码的问题](#)[Building FreeType for iOS](#)[Setting up Subversion with XCode 4](#)[用Storyboard创建iOS的OpenGL ES应用](#)[Blender 2.63 的 tessface](#)[C++ 转换HEX值到RGB的代码](#)[下载极速时刻 | 极速时刻论坛](#)**苹果系统下的OpenGL编程: NSOpenGLView**

1

NSOpenGLView是NSView的一个小型子类, 可以方便的实现OpenGL绘制。一个NSOpenGLView对象内部维护着一个NSOpenGLPixelFormat对象和一个NSOpenGLContext对象, 可以提供OpenGL的调用。它提供了用于访问和管理像素格式对象和渲染的方法, 并能处理可见区域更改的通知。

下面我们来用NSOpenGLView实现一个简单的例子——在窗口中绘制一个金色的三角形。



步骤如下:

- 1、打开XCODE, 创建一个Cocoa应用程序项目, 命名为: Golden Triangle
- 2、从窗口左侧的Groups&Files列表中选择Frameworks - Linked Frameworks
- 3、选择菜单: Project - Add to Project 从路径: System/Library/Frameworks中找到OpenGL.framework, 点击Add加入到项目中来
- 4、选择菜单: File - New File, 并选择 Cocoa Class - Objective-C class
- 5、点击Next, 输入名称为: MyOpenGLView.m, 并注意在 Also create "MyOpenGLView.h" 选项前打勾
- 6、打开我们刚刚创建的MyOpenGLView.h文件, 并修改为以下内容:

```
#import <Cocoa/Cocoa.h>
@interface MyOpenGLView : NSOpenGLView
{
}
- (void) drawRect: (NSRect) bounds;
@end
```

- 7、打开 MyOpenGLView.m 文件, 并修改为以下内容:

```
#import "MyOpenGLView.h"
#include <OpenGL/gl.h>

@implementation MyOpenGLView

static void drawAnObject()
{
    glColor3f(1.0f, 0.85f, 0.35f);
    glBegin(GL_TRIANGLES);

    glVertex3f(0.0, 0.6, 0.0);
    glVertex3f(-0.2, -0.3, 0.0);
    glVertex3f(0.2, -0.3, 0.0);

    glEnd();
}
```

```
-(void) drawRect:(NSRect)bounds
{
    glClearColor(0, 0, 0, 0);
    glClear( GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    drawAnObject();
    glFlush();
}

@end
```

- 8、在文件列表中，找到 Resources - MainMenu.xib 并双击，这时会自动打开 interface builder软件，我们可以看到两个关于该应用程序的窗口：一个是窗口，一个是菜单
- 9、点击一下窗口，并选择菜单：Tools - Library，并在出现的窗口中搜索栏输入 NSOpenGLView。
- 10、拖动我们搜索到的 NSOpenGLView 到窗口，调整尺寸以占满整个窗口
- 11、选择菜单：Tool - Inspector ,在出现的窗口中点击i图标的那个按钮切换到identity面板，并在Class项中选择“MyOpenGLView”
- 12、切换到 Attributes 面板，可以看到有一些关于渲染器与缓冲等方面的设置选项，需要时，可以对这些属性进行修改。
- 13、保存当前文件，并切换回xcode，点击 Build and Run 按钮，编译并运行我们写的程序。
- 14、好好欣赏我们的学习成果吧，多漂亮的小三角形啊！

评论几句

2497 | 2010-08-26 10:28:00 **JOHNNY**孙

*

啥是硬道理 2010-08-26 10:32:00 | 回复

导师风范！！