1. 制作chm文件：首先下载doxygen和htmlhelp，用doxygen扫描源码目录，生成html文件，再用htmlhelp编译成chm文件。

（制作不太成功…可能参数得仔细调，找一份osgearth API手册）

1. 高清影像：高程: <http://download.osgeo.org/ossim/data/elevation/>;

高精度纹理

数据处理：切割：gdal；纹理校正（添加坐标系统）：global-mapper；拼接

1. osgEarth功能：利用纹理和高程动态生成地形（基于CS模式，服务器在响应前应使用osgearth\_cache生成缓存，加快访问速度）。

主要是.earth文件的编写，其中注意了解每个标签和参数的含义（见osgEarth官网）；

以及程序中利用osgEarth提供的API去访问控制。

1. sharp文件：在.earth文件中添加sharp文件，其中driver选用ogr，标签选用feature。

也可以在程序中通过featureSource类去获取访问。

其中，地球化：顶点坐标可以通过osgEarth::ECEF::transformAndLocale去转化坐标系。

Overlay：覆盖到地球上，通过禁用blending解决颜色混合出现的问题。

此时可以实现点选之类的功能，区分两个模型，一个是地图节点（mapNode），一个是从sharp文件overlay上去的模型（world节点）。其中mapNode来响应事件，然后改变world节点上模型的属性。

查看编辑：arcview

1. 视点、焦点。

视点：EarthManipulator->getViewPoint

焦点（鼠标）：viewer->computeIntersections求交

标签：LabelControl

1. 是