|  |  |
| --- | --- |
| **OSG版本** | 3.2.1 |
| **OSGEarth版本** | 2.6.0 |
| **CMake版本** | 3.1.1 |

## 编译源码

先编译build中的源代码，然后点击当前目录下的update.bat将环境拉取出来。

1. 进入OpenSceneGrahp-3.2.1的build目录，根据你的构建工具类型选择进入相应的工程目录（如VS2010进入…-build-2010），若没有你所需的工程目录，请自行配置。
2. 运行generate.bat生成解决方案。
3. 批生成ALL\_BUILD的Debug和Release版。
4. 点击environment目录下的update.bat。
5. 进入projects目录，批生成osgX\_Libs、osgX、osgX\_Threads。
6. 进入environment/build目录，进入相应构建工具的osgearth工程目录。
7. 运行generate.bat生成解决方案。
8. 批生成ALL\_BUILD的Debug和Release版。
9. 点击environment目录下的update.bat。

## 添加环境变量

请按以下说明添加环境变量

1. 新建OSG\_DIR变量，值为当前目录的绝对位置。例如： “E:\...\osgEarthX\environment”（不包含“”，下同）。
2. 新建OSG\_BIN\_DIR变量，值为：“;%OSG\_DIR%\bin;”。
3. 编辑PATH变量，添加值 : “;%OSG\_BIN\_DIR%;”。
4. 新建OSG\_FILE\_PATH变量，值为：“;%OSG\_DIR%\data;%OSG\_DIR%\tests;”。
5. （可选）新建OSG\_WINDOW变量，值为 : “100 100 1000 600”。
6. （可选）新建OSG\_VER变量，值为：“3.2.1”。

## 测试是否添加成功

添加完成后请尝试以下命令测试环境变量是否添加成功：

1. osgviewer
2. osgviewer boxman.osg
3. osgearth\_viewer
4. osgearth\_viewer gdal\_tiff.earth