

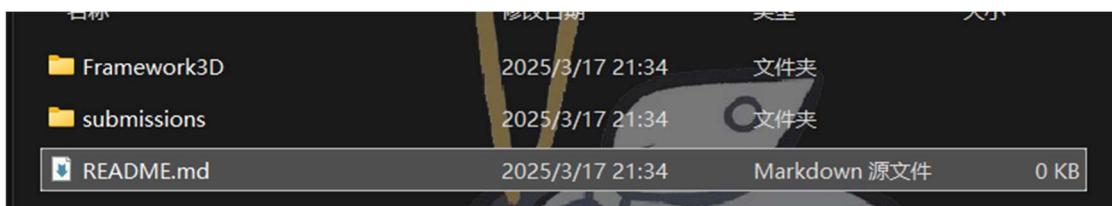
1 在阅读本教程之前, 请先**确保你已经完成**:

2 1. 克隆项目本地, 并**完成对 submodule 的克隆**

3 2. 配置好 SDK, 并**确保可以成功编译**

4 框架内容简介

5 打开 Framework3D 文件夹, 你会发现类似这样的目录结构



名称	修改日期	类型	大小
Framework3D	2025/3/17 21:34	文件夹	
submissions	2025/3/17 21:34	文件夹	
README.md	2025/3/17 21:34	Markdown 源文件	0 KB

6 其中

8 ● Submissions: 你们写作业和我们布置作业的文件夹

9 ● Framework3D: 框架

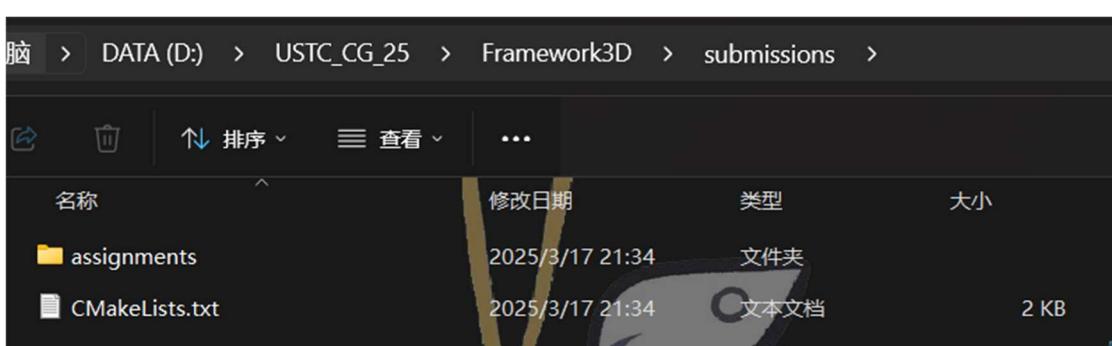
10 在进行下一步之前, **确保你已经可以成功编译 Framework3D**

11 配置你的文件夹

12 下面我们开始讲如何**配置属于你自己的文件夹**! 你以后所有

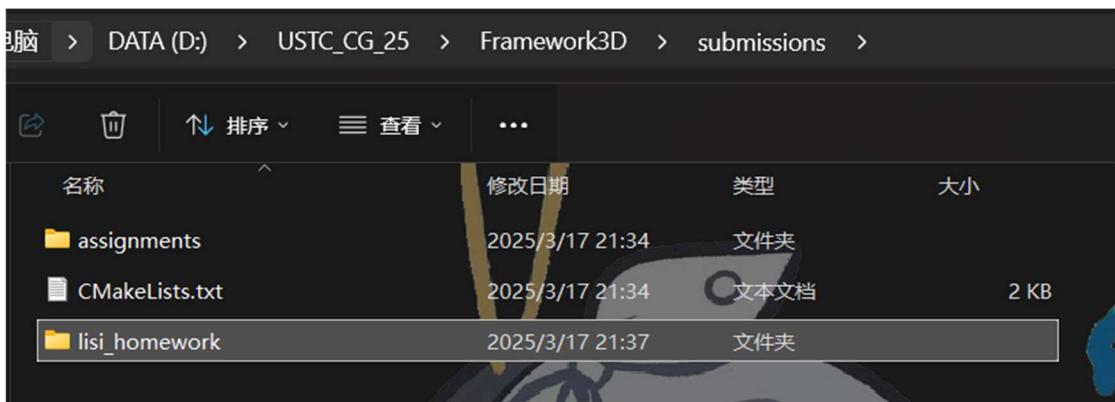
13 的开发都在这个文件夹底下! **假设你叫李四**

14 首先, 进入到 submissions 文件夹里面



名称	修改日期	类型	大小
assignments	2025/3/17 21:34	文件夹	
CMakeLists.txt	2025/3/17 21:34	文本文档	2 KB

15 16 复制一份 assignment 文件夹, 命名为 **lisi_homework**。



17

18 如果你的名字比较长，也可以使用缩写，比如你叫“王曹励文”，你
19 就可以简写为“wclw”。后面需要你写名字的时候也同理

20

21 此时你已完成对个人文件夹的创建，以后你所有的开
22 发都在这里面进行！

23

24 以后每次布置作业的时候，我们会给出一个模板文件，在我们的
25 assignments/nodes 文件夹下。你要做的是将这个文件复制到你自
26 己的 nodes 文件夹下面，然后按照要求进行编写即可。

27

28 你的个人文件夹长这个样子：



29

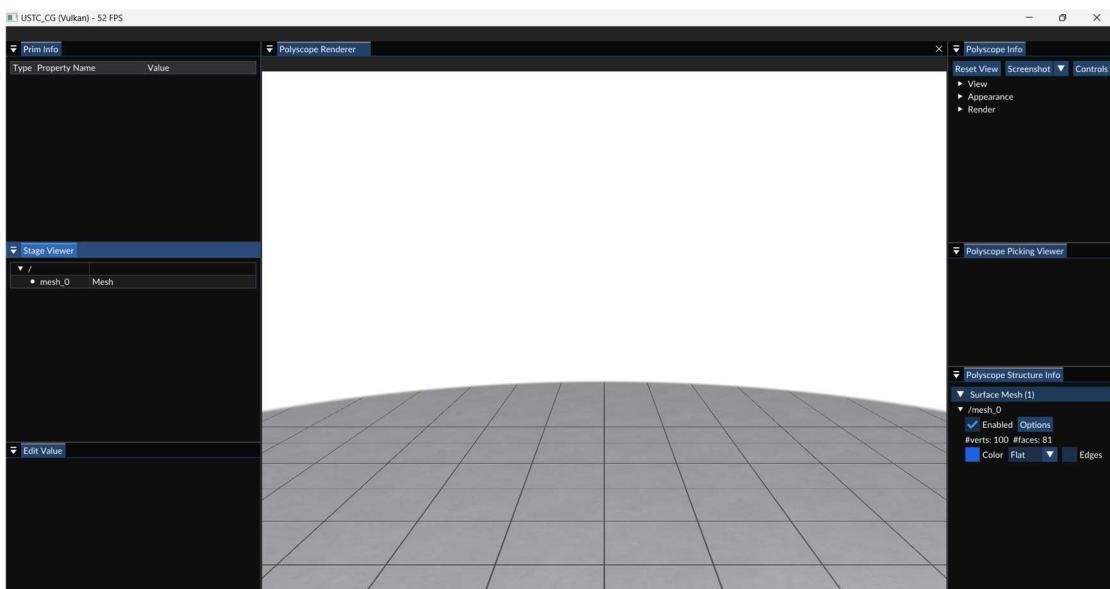
30 ● Data：数据文件夹。我们会在我们的 data 文件夹下面给出的一
31 些测试数据，你们自己的数据就放在自己的 data 文件夹里面。

32 在框架中使用相对路径对资源进行引用

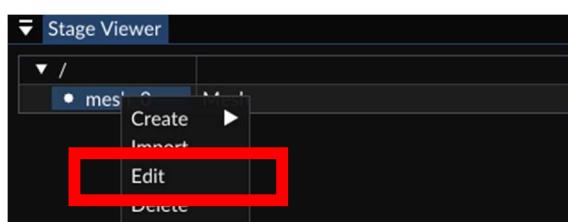
- 33 ● utils: 这里面你可以编写一些多节点公用的代码，最后会编译
34 为一个静态库并自动链接到你的节点上面。
35 ● nodes: 节点文件夹

36 运行程序

37 现在我们会一起来看如何打开节点编辑窗口并找到你的节点。假设你
38 已经完成编译。双击程序运行（Binary 文件夹下面
39 USTC_CG_polyscope_test），你可能会看到一堆窗口挤在左上角。拖动
40 这些窗口，将其按照你的喜好布置。然后你会看到：

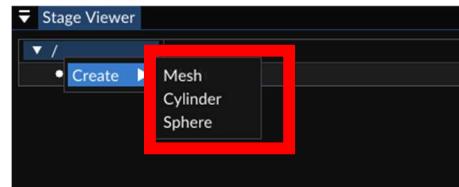


- 41
42 右键这里的 edit

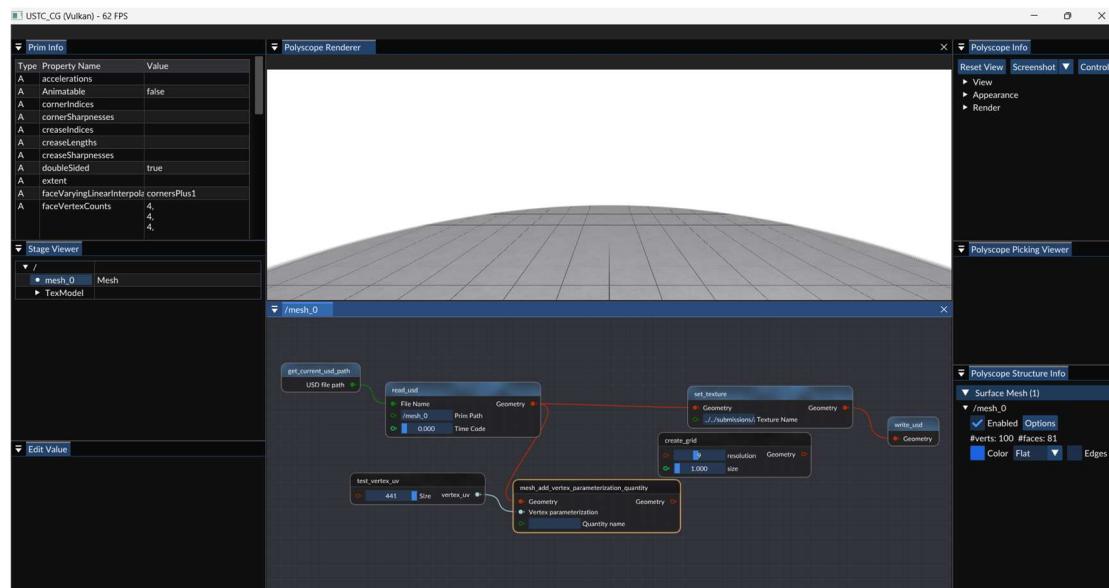


- 43
44 可以打开节点编辑界面。如果你没有 mesh_0, 你可以右键 '/' 来创建
45 一个

46

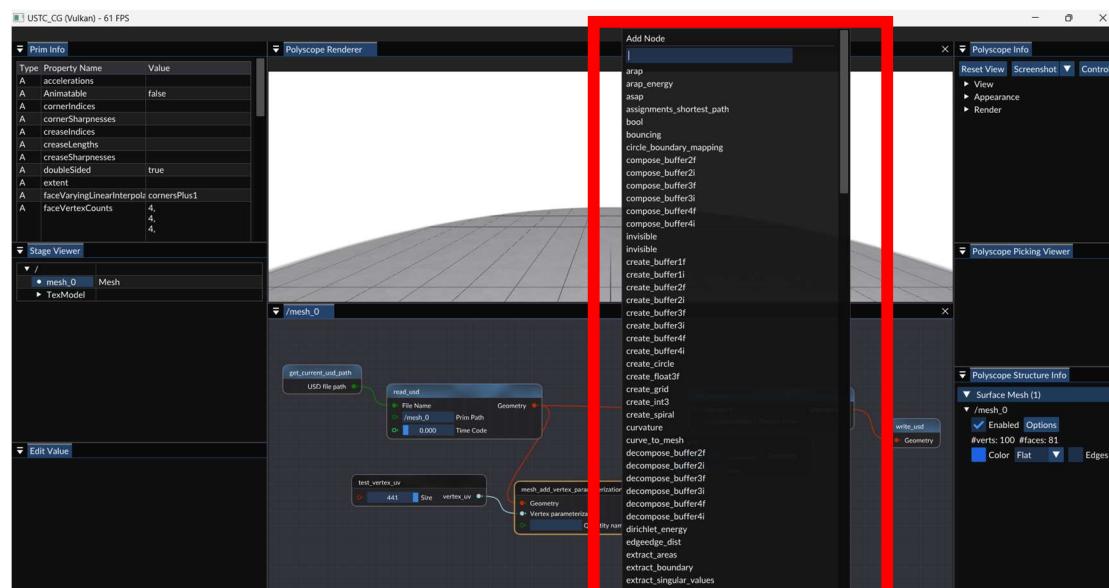


47 然后你能看到节点编辑界面



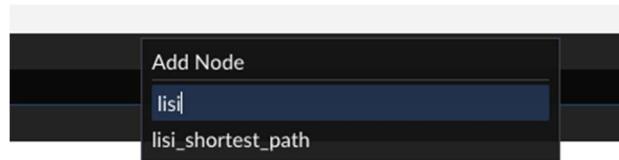
48

49 你可能看到的节点和我这里展示的有些不一样，**这里不影响，只做演示**。
50 在**节点编辑窗口随便右键一下**，就能打开节点查找



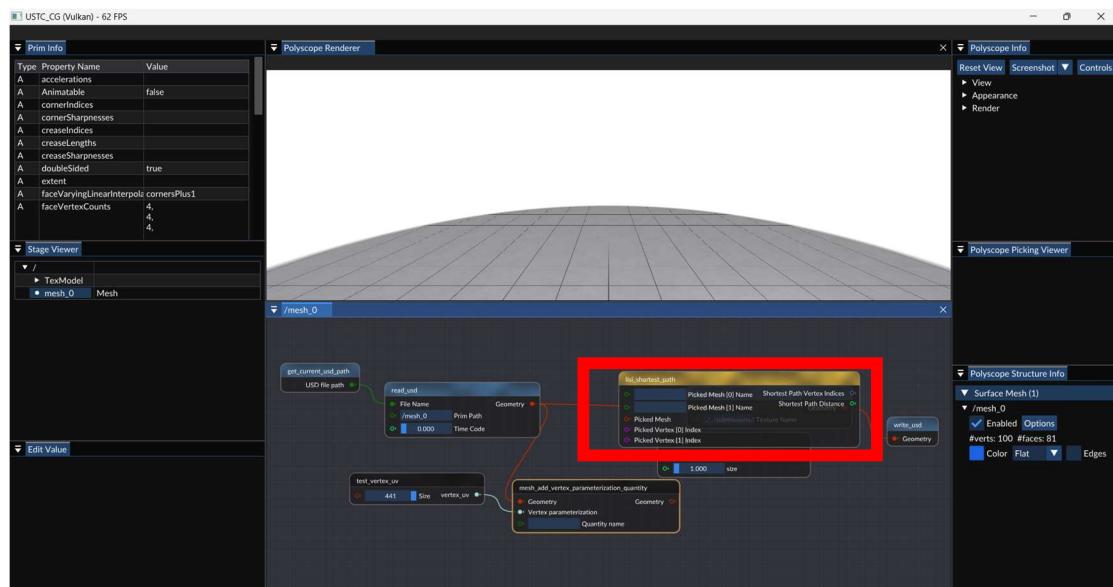
51

52 输入你的节点名，就能找到你的节点了（比如我输入个 lis，就能找
53 到李四的节点）



54

55 单击一下，就能添加到节点图中了



56

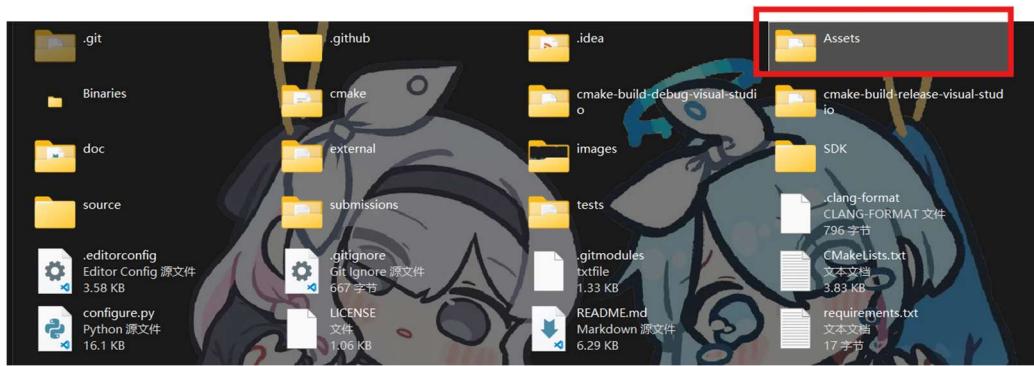
57 连连节点啥的，就交给你们自由发挥了 😊

58 再次重申，节点如果需要引用硬盘上的资源，一定一定要使用相对路
59 径引用到你的文件夹下面的 **data** 文件夹，或者我们 **assignments** 文
60 件夹下面的 **data** 文件夹

61 如何提交作业

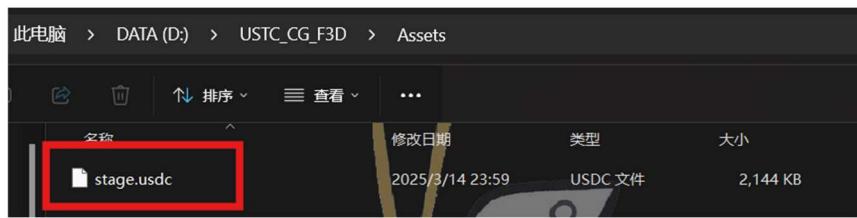
62 在你的**框架根目录**中找到 Assets 文件夹

63 不是 **USTC_CG_2025** 仓库根目录！



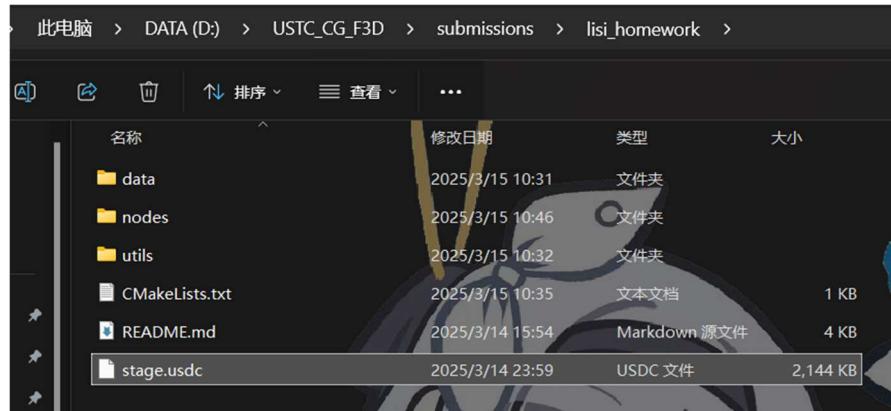
64

65 在里面找到 stage.usdc 文件



66

67 提交的时候，将这个文件复制到你自己的文件夹下面



68

69 你的报告这些需要提交的内容，在提交的时候一块放进来

70 请提交你的整个文件夹

71 具体提交要求还需参考每次文档！