

شروع کار با osgQT

دستورالعمل

بعد از ایجاد یک پروژه ویجتی در qt کتابخانه های مورد نیازمان از osg را وارد پروژه می کنیم سپس در کلاس MainWindow یک شی ویجتی از نوع osgQOpenGLWidget ایجاد می کنیم بعد از آن ویجت نیاز به پیاده سازی اولیه دارد برای این کار یک اسلات درست می کنیم و در ابتدا یک manipulator دوربین ست می کنیم سپس یک مدل سه بعدی که معمولاً پسوند osg دارن را از یک فایل محلی می خوانیم برای ای کار مانند زیر عمل می کنیم

```
osg::ref_ptr<osg::Node> milad =  
osgDB::readRefNodeFile("/home/client112/Downloads/OBJ/Milad.osgb")
```

سپس مدل ایجاد شده را با استفاده از osgViewer به نمایش در می آوریم

```
widget->getOsgViewer()->setSceneData(milad);
```