关键技术描述

1. 动态模型加载  
   不是所有模型都在内存里，而是根据当前观察场景的需要动态加载模型，可以降低内存的压力。
2. 多级精度模型  
   如果模型在较远处，显示很精细的模型是没有必要且浪费的。所以依据视点位置决定需要显示的是什么等级精度的模型。
3. 二叉树场景组织  
   可以快速找到交互对象及需要显示的模型。
4. OpenGL着色语言  
   用来实现一些特殊效果。