WorldWind Java SDK（有时候简写做WWJ）是用Java开发的一个三维地理信息系统的雏形。请原谅我叫它“雏形”，因为比起GIS界一些较成熟的三维平台，它目前还是一个实验室产品，但这丝毫不会影响它在三维地理信息领域的地位，正如NASA为人类太空探索所做出的卓越成就一样，它也是NASA给予GISer们最好的礼物。

利用WorldWind开发三维地理信息系统，你仅仅需要将gov.nasa.worldwind.WorldWindow类以组件的形式嵌入到你的界面里即可。WorldWind的组件是非常易于扩展的，它的API都是用接口来定义的，所以很多组件可以有选择的用另一个可替换的组件代替。

关于如何使用WorldWind来构建Applet，可以查看gov.nasa.worldwindx.examples.applet包下的例子。

WorldWind具有多种实现接口，可以直接与Swing或者AWT对接，将来也会增加对SWT的支持。

除了WorldWindow类，WorldWind中还有五个主要的接口，它们是：

gov.nasa.worldwind.globes.Globe：用来表现一个诸如“地球”这样的星体的形状和地形起伏特征。

gov.nasa.worldwind.layers.Layer：用于展示 “Globe”上的图形或其它信息。更专业点的叫法就是“图层”。

gov.nasa.worldwind.Model：组合Globe和Layer，使它们成为一体。

gov.nasa.worldwind.SceneController：控制Model的渲染。

gov.nasa.worldwind.View：是用户与Model进行交互的界面，也是Model渲染的载体。