

[Qt设计工作室手册](#) > [从玛雅导出](#)

从玛雅导出

您可以从 Maya 以 FBX 格式导出图形。默认情况下，通常启用必要的插件，但您可以在插件管理器中进行检查。

Maya 导出场景给出的变换。要在导出中包含冻结的变换，请在导出资源之前选择在 Maya 中**修改>冻结变换**。有关详细信息，请参阅 Maya 文档。

我们建议在设计中使用默认枢轴点，以避免导入 Qt Design Studio 时出现问题。如果要对枢轴点使用非默认位置，则必须在导出资源之前在 Maya 中对其进行调整。

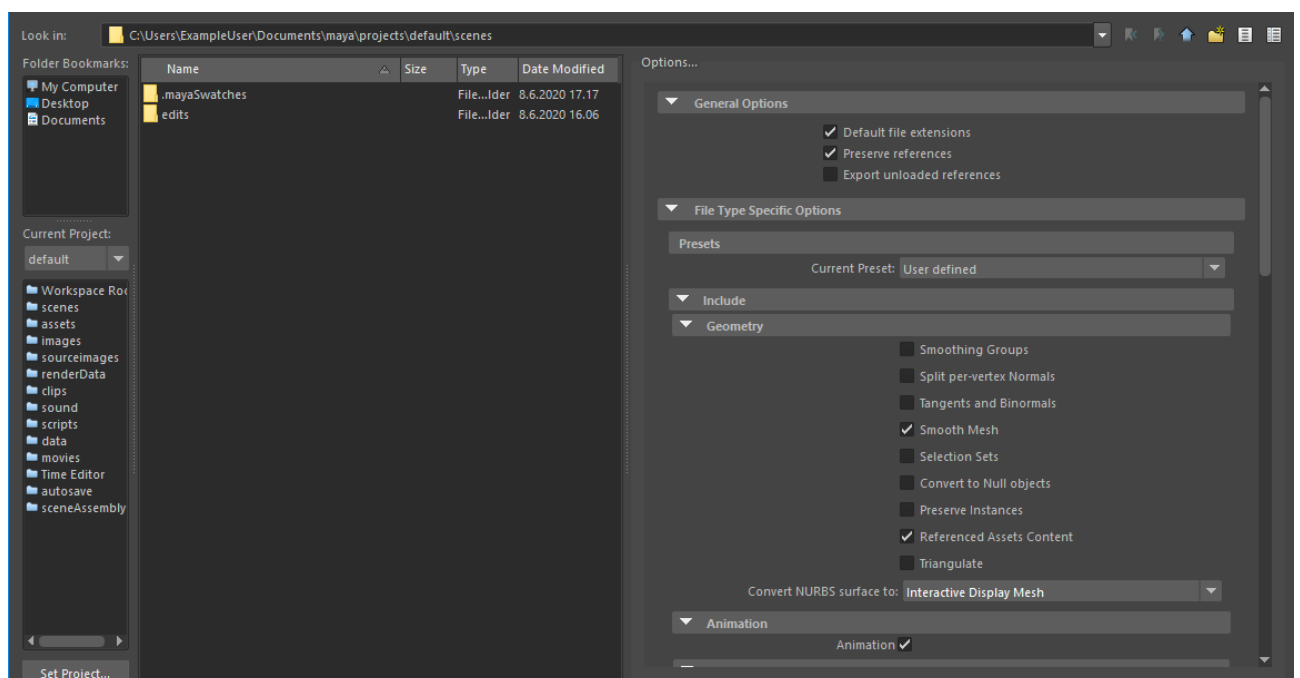
要导出设计的某些元素（如几何体、动画和纹理），需要在 Maya 导出选项的“**文件类型特定选项**”下调整 FBX 导出的设置。仅当项目需要时，才应应用可选步骤。例如，在导出中包含嵌入媒体可以简化将场景移动到另一

Qt设计工作室手册3.8.0
Topics >

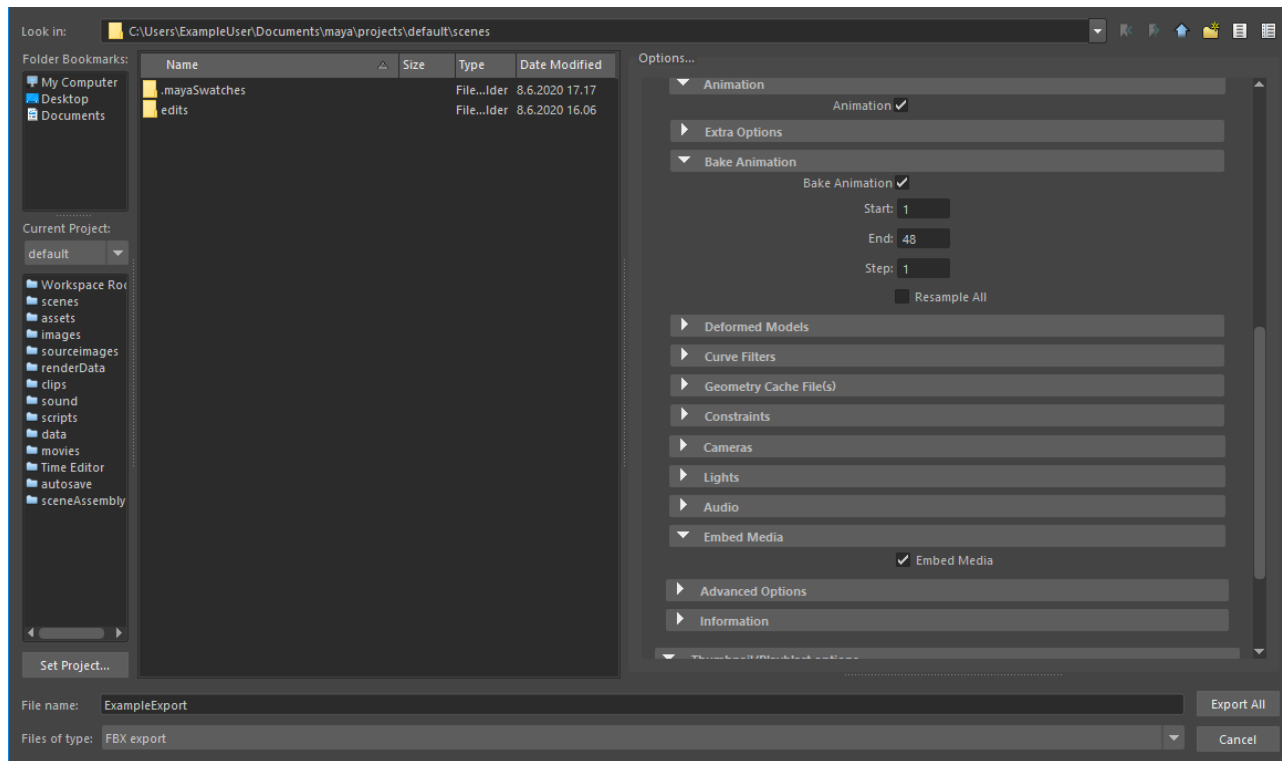
这些说明适用于欧特克 Maya 2020。

要从 Maya 导出图形：

1. 选择**窗口>设置/首选项>插件管理器**，然后检查是否启用了 fbxmaya.mll 插件。
2. 选择**文件>全部导出**。



3. 在**文件名**字段中，输入导出文件的名称。
4. 在**文件类型**字段中，选择**FBX 导出**。
5. 选择**文件类型特定选项>预设>当前预设>Autodesk Media & Entertainment**，以选择合适的默认设置以导入 Qt Design Studio。这些设置将在以下步骤中进行调整，这将导致“**当前预设**”更改为“**用户定义**”。
6. 选择**包括>几何>将 NURBS 曲面转换为>交互式显示网格**，以根据 NURBS 显示设置将 NURBS 曲面转换为多边形。
7. (可选) 选择“**动画>烘焙动画**”，然后选择“**烘焙动画**”复选框以在导出中包含烘焙动画。输入要烘焙到动画中的开始帧和结束帧。



8. (可选) 选择“**嵌入媒体**”，然后选中“**嵌入媒体**”复选框以包括**嵌入**的纹理。嵌入的媒体将被复制到与 FBX 文件位于同一位置的文件夹中。fileName.fbm
9. 选择“**全部导出**”以导出文件。

有关更多信息，请观看以下视频：





联系我们

公司

- 关于我们
- 投资者
- 编辑部
- 职业
- 办公地点

发牌

- 条款和条件
- 开源
- 常见问题

支持

- 支持服务
- 专业服务
- 合作 伙伴
- 训练

对于客户

- 支持中心
- 下载
- Qt登录
- 联系我们
- 客户成功案例

社区

- 为Qt做贡献
- 论坛
- 维基
- 下载
- 市场

© 2022 Qt公司

反馈 登录