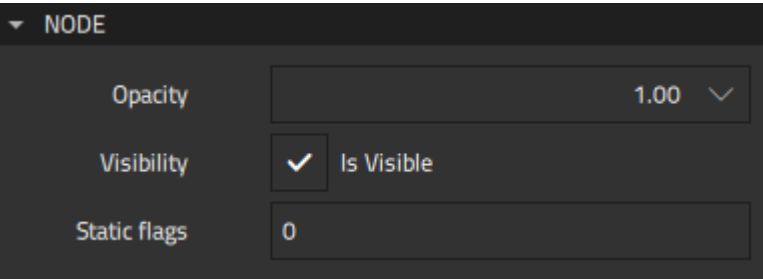


节点

您可以设置基于“节点”和“变换”中的“节点”组件> 3D 组件的属性。

设置节点不透明度和可见性

您可以设置基于“属性”>“节点”中的“节点”组件的 3D 组件的不透明度和可见性。



所有组件都应用了“不透明度”值。不透明度 100 使组件完全不透明，而 0 的不透明度则完全阻止组件呈现。

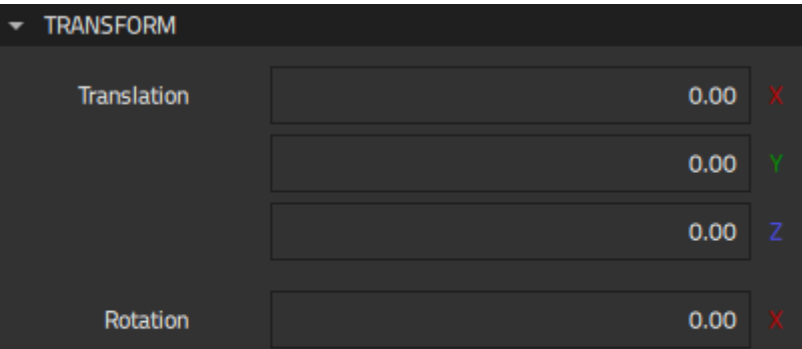
正如修改父组件的位置或旋转会影响所有子组件一样，不透明度也是通过转换层次结构成倍累积的。在 80% 不透明的组中不透明 50% 的立方体将以 40% 的不透明度（）的等效外观呈现。将组的不透明度设置为 0 可防止呈现组中的任何后代。 $0.8 * 0.5 = 0.4$

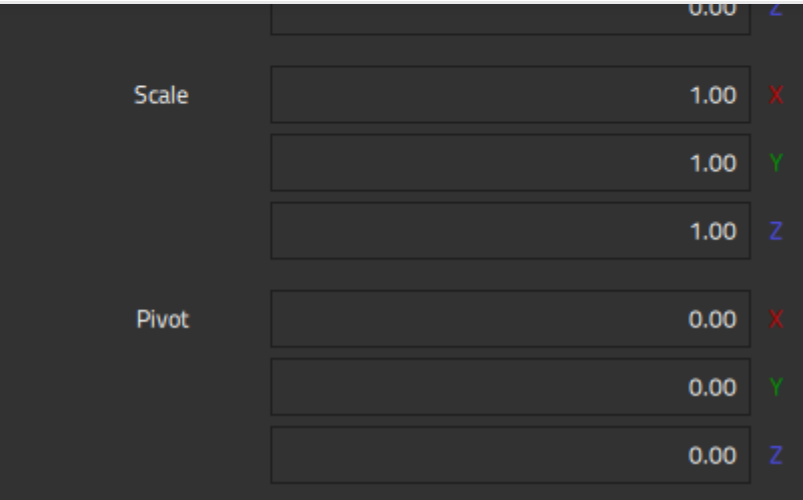
属性提供了一种隐藏和显示组件的替代方法。例如，当您想要显示处于特定状态的组件，但将其隐藏在另一种状态下时，它很有用。

当前未使用**静态标志**属性。

管理 3D 转换

您可以管理基于“转换”中“节点”组件的组件的 3D 转换。





Translation 属性的值包含组件在父组件建立的本地坐标空间中的位置转换。**Orientation** 属性指定是使用左手坐标系还是右手坐标系。

在 y-up 左手坐标系中，增加 x 的值会将组件向右移动（从默认照相机位置可以看出），而增加 y 的值会将组件向上移动。增加 z 的值会使分量远离照相机。

Rotation 参数的值设置元件在父元件建立的空间中的局部旋转。“**旋转顺序**”属性指定是应用左旋还是右旋（带 *r* 的值）围绕 x、y 和 z 轴的旋转，以及在每个轴上应用旋转的顺序。

Scale 属性的值设置组件在父组件建立的空间中的本地比例。奇数个负比例值会导致组件从内向外呈现，由于背面剔除，无法看到这些值。

Pivot 属性的值设置组件的本地透视点偏移量。您可以将枢轴视为将元件的几何图形偏移到远离原点的位置，从而允许元件围绕其本地原点以外的点进行旋转和缩放。透视值在缩放和旋转值之前应用。

在 3D 视图中绘制一条从枢轴点到组件中心的线，以提供它们之间的可视连接。

< 3D 视图

群 >



Contact Us

Company

- About Us
- Investors
- Newsroom
- Careers

Licensing

- Terms & Conditions
- Open Source
- FAQ



Support

- Support Services
- Professional Services
- Partners
- Training

For Customers

- Support Center
- Downloads
- Qt Login
- Contact Us
- Customer Success

Community

- Contribute to Qt
- Forum
- Wiki
- Downloads
- Marketplace

© 2022 The Qt Company

[Feedback](#) [Sign In](#)