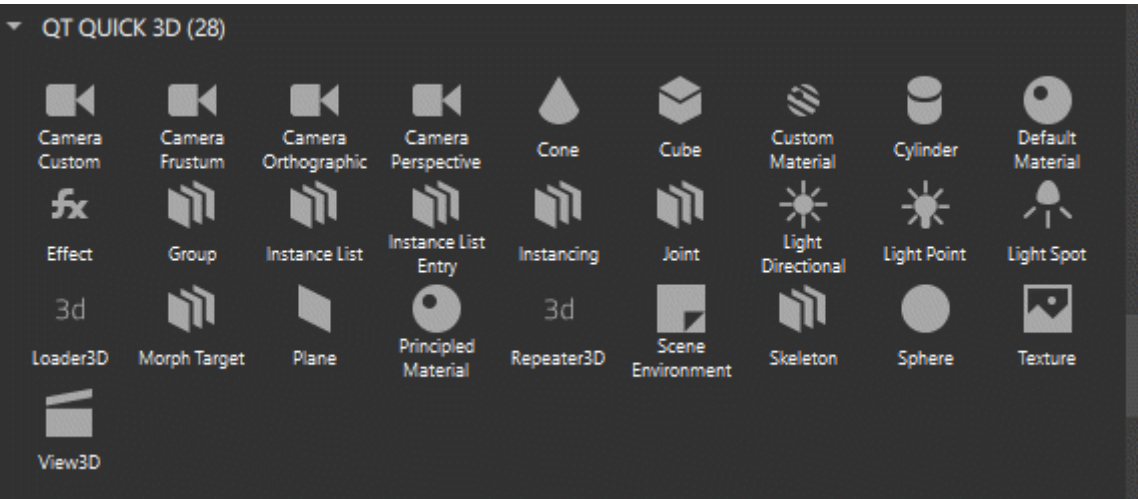


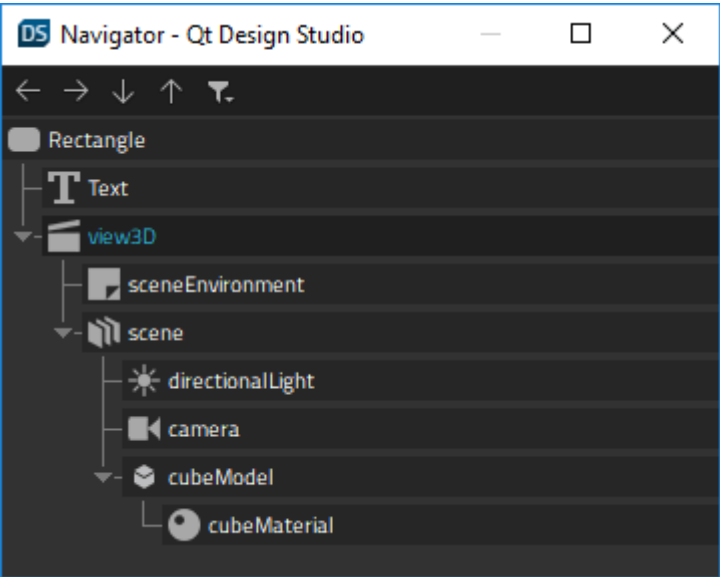
3D 视图

若要创建 Qt 快速 3D UI 项目，我们建议使用 **Qt 快速 3D 应用程序** 向导模板，该模板将 **Qt 快速 3D** 组件添加到 **组件** 并包含 3D 视图。3D 视图组件包括**场景环境**以及场景**光源**、**摄像机**和**模型**。默认**材料**附着到模型。您可以将**纹理**附加到材质。有关创建项目的更多信息，请参见**创建项目**。

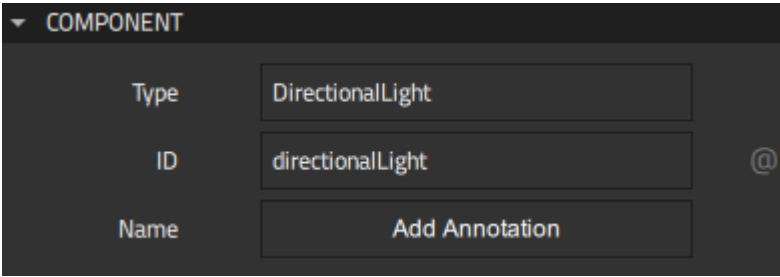
要将 3D 视图添加到某种其他类型的项目中，首先需要将 Qt Quick 3D 模块添加到**组件**中，如**添加和删除模块**中所述。



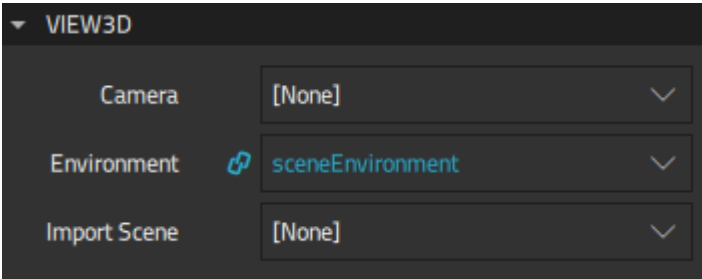
现在，您可以将 View3D 组件拖放到“**导航器**”或 2D 视图中。



默认情况下，定向光源和透视摄像机用于使用上述向导模板创建的 3D 场景中。要使用其他光源和照相机类



与其他组件类似，您可以在“**导航**”中选择 3D 视图或 3D 视图，然后在“**属性**”视图中修改其属性值。使用 View3D 选项卡中的属性可以设置特定于 3D 视图组件的属性。



Camera 属性定义用于将场景渲染为 2D 视图的摄像机。如果未定义此属性，则将使用场景中第一个启用的照相机。

环境 属性指定用于渲染场景的场景**环境**。默认情况下，场景中的第一个**场景环境**设置为属性值。

“**导入场景**”属性定义要渲染到 2D 视图的组件的 ID。组件不必是 3D 视图组件的子组件。此参照元件将成为 3D 视图的子项（如果有）的同级元件。例如，您可以使用此属性创建从多个摄像机显示场景的分屏视图。有关如何使用 3D 视图显示来自多个摄像机的场景的更多信息，请参阅 [Qt 快速 3D - View3D 示例](#)。

注意：“**导入场景**”属性只能设置一次。后续更改将不起作用。

[< 动画](#)

[节点 >](#)



Contact Us

Company

About Us
Investors

Licensing

Terms & Conditions
Open Source



Office Locations

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](#)