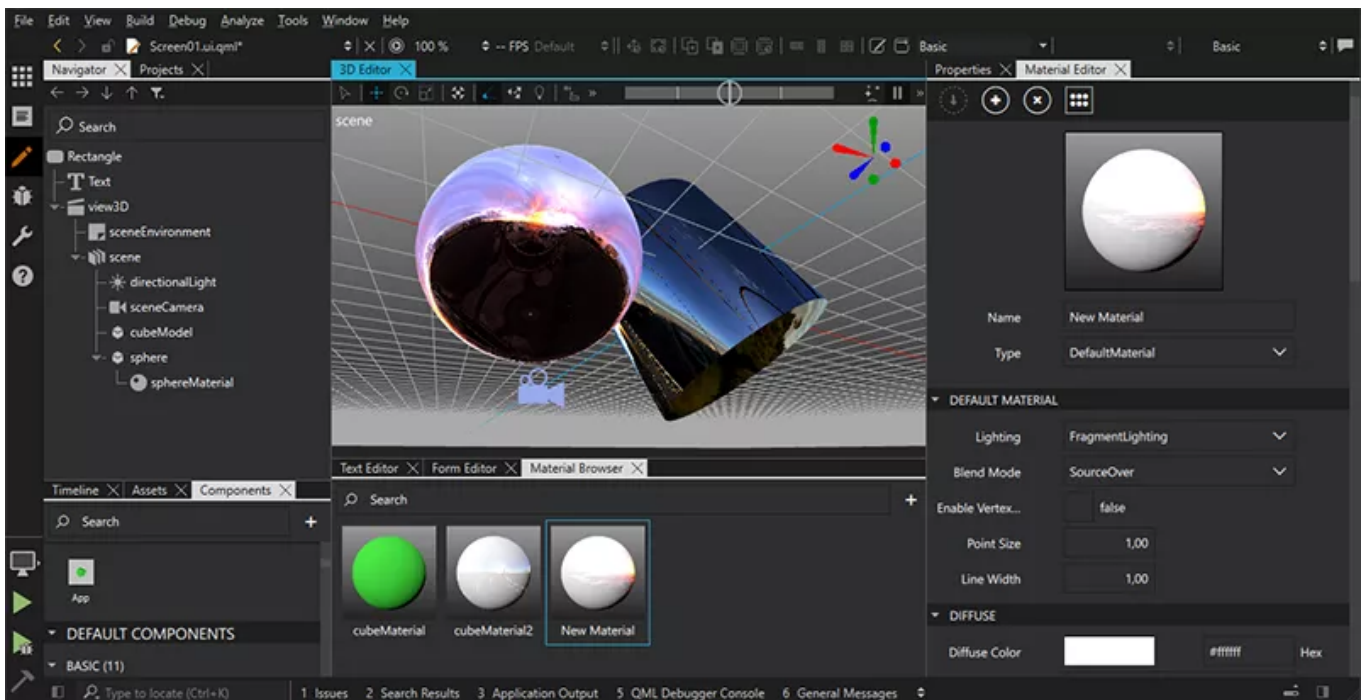


# 材质和着色器



材质和着色器定义了如何在 Qt 设计工作室和实时预览中渲染对象表面。更改材质的属性时，将相应地生成新的着色器，并绑定属性值。着色器的复杂性取决于在其上设置的属性与场景本身的上下文的组合。

建议您在处理材质时使用材质编辑器和浏览器，但也可以使用组件库添加材质。

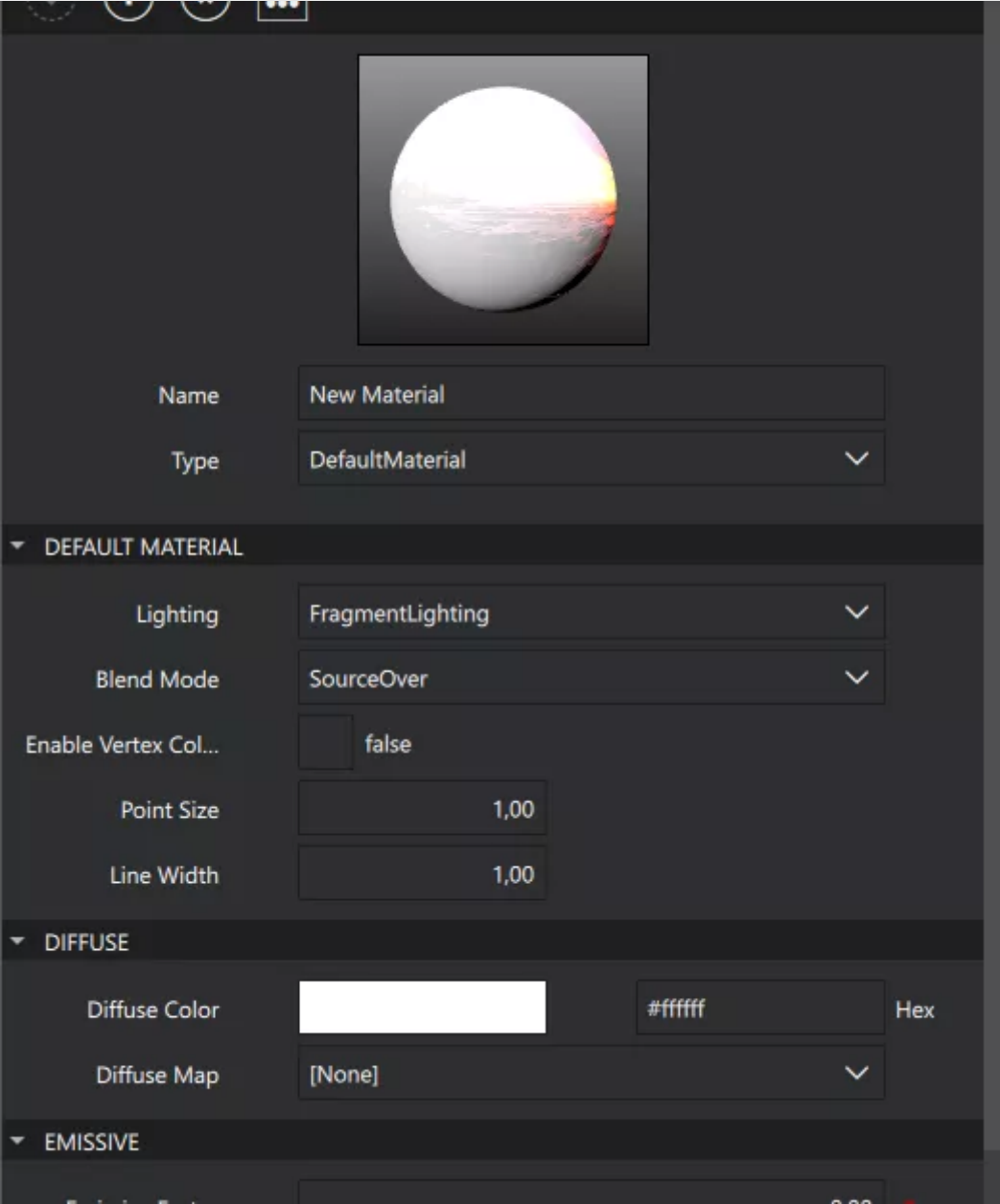
您在导入的场景中使用的材质将作为 Qt 快速 3D 组件导入到 Qt 设计工作室。添加 View3D 组件时，它包含一个默认材料组件。您可以使用以下预定义的 Qt Quick 3D 组件向模型添加材料：

- 默认材料
- 原理材料
- 定制材料
- 质地

在模型中渲染模型之前，它必须至少具有一种材质来定义网格的着色方式。默认材料组件是定义此类材料的最简单方法。原则材料组件指定最小属性量。自定义材料组件使您能够构建自己的材料。

可以使用纹理组件将纹理应用于材质。它定义了图像以及如何将图像映射到 3D 场景中的网格。有关更多信息，请参见纹理。

您可以在材质编辑器和材质浏览器中创建和修改材质。属性的可用性取决于材料类型。



您可以在**时间轴**视图中对材质属性进行动画处理，如[创建时间轴动画](#)中所述。

[< 3D Models](#)

[Textures >](#)



Contact Us



Investors  
Newsroom  
Careers  
Office Locations

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