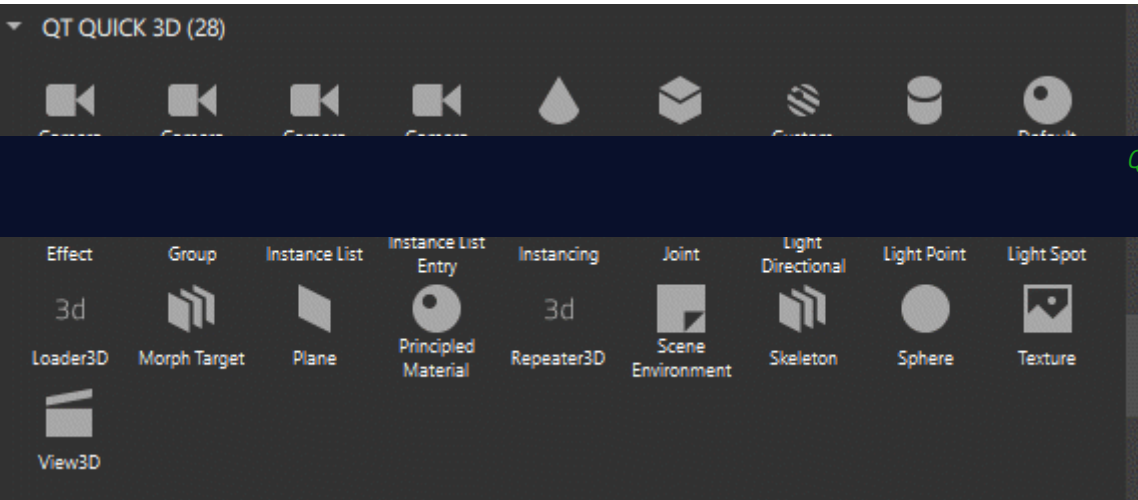


3D 视图

要创建Qt Quick 3D UI项目，我们建议使用Qt Quick 3D应用程序向导模板，该模板将Qt Quick3D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**材质**将附着到模型。您可以将**纹理**附着到材质。有关创建项目的更多信息，请参见**创建项目**。

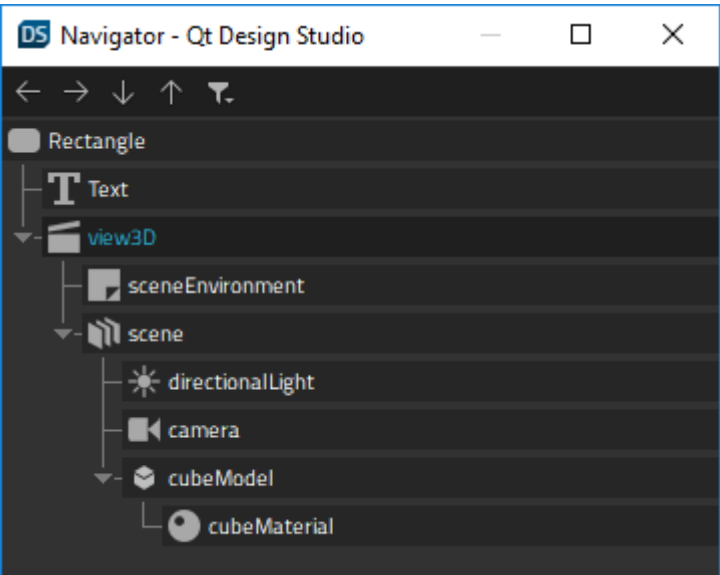
要将3D视图添加到其他类型的项目，首先需要将Qt Quick 3D模块添加到**组件**中，如**添加和删除模块**中所述。



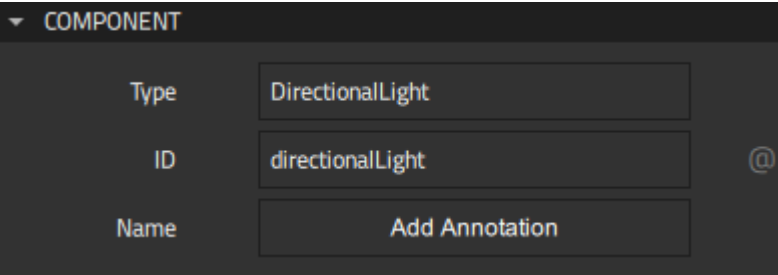
Qt设计工作室手册3.8.0

Topics >

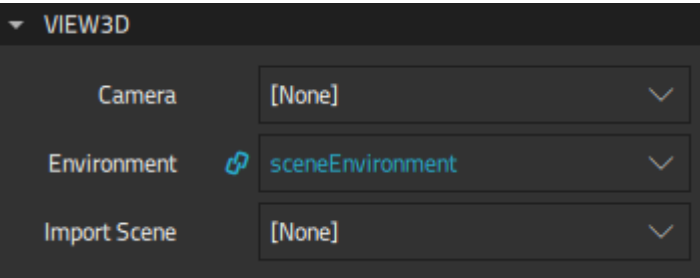
现在，您可以将View3D组件拖放到**导航器**或**2D视图**中。



源。



与其他组件类似，您可以在“导航”或“**三维**”视图中**选择**3D 视图，并在“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到2D视图的相机。如果未定义此属性，则将使用场景中第一个启用的摄像机。

环境属性指定用于呈现场景的**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 视图子项的同级（如果有）。例如，可以使用此属性创建分屏视图，显示来自多个摄像机的场景。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 Quick 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 >](#)



联系我们

公司

发牌

[关于我们](#)

[条款和条件](#)



职业
办公地点

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](#)