



Qt设计工作室手册 3.7.0

Topics >

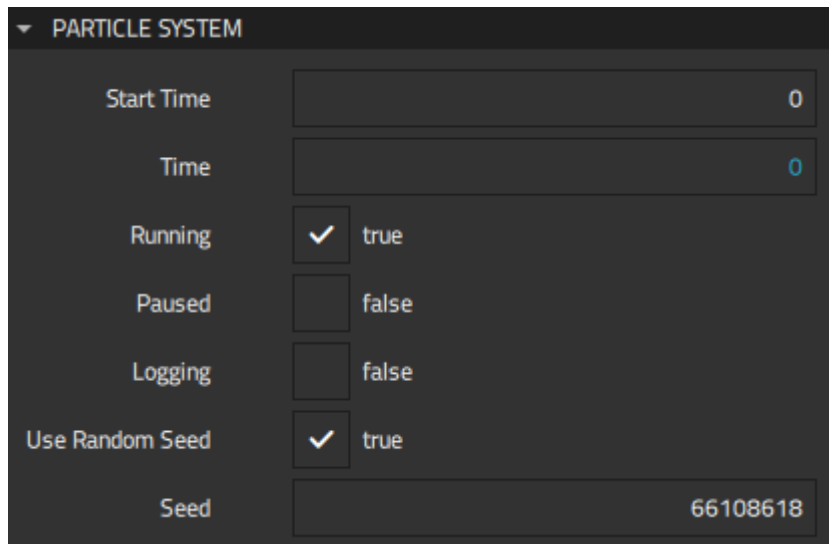
🔍 搜索

Qt设计工作室手册 > [粒子系统](#)

预设的**粒子系统**组件是粒子系统的根。它将所有其他组件连接在一起，并及时管理共享进度。发射器和影响器必须是同一**粒子系统**组件的子级，或者引用同一**系统**才能相互交互。

您可以添加多个**粒子系统**组件。通常，您会对彼此交互的组件使用单独的**粒子系统**实例。或者，如果组件的总数足够小，可以控制，则可以只使用一个实例。

在“**属性**”>“粒子系统”中指定**粒子系统**的设置。



例如，您可以使用时间轴自由地对粒子系统属性值进行动画处理，这样您就可以将粒子与其他动画同步。

在“**开始时间**”中，设置系统启动的时间（以毫秒为单位）。这对于预热系统非常有用，以便在模拟开始时已经发射了一组粒子。例如，如果将开始时间设置为 2000，并将**时间**设置为 0 到 1000，则动画将显示 2000 毫秒到 3000 毫秒之间的粒子。

在“**时间**”中，设置系统的时间（以毫秒为单位）。如果修改此属性的值，通常应禁用“**运行**”以停止模拟。当您再次选择粒子时，所有粒子都会被销毁。

若要暂时停止模拟，请选择“**已暂停**”。粒子不会被破坏，当您取消选中该复选框时，模拟将从您暂停的时间点恢复。

选择“**记录**”以收集粒子系统统计信息，例如系统中粒子的当前和最大数量，或用于在每帧中发射粒子和动画的平均时间（以毫秒为单位）。在开发和优化粒子效果时，记录数据非常有用。

**注意：** 日志记录可能会对性能产生负面影响，因此在打包应用程序以进行发布和交付给用户之前，应禁用日志记录。

选择“**使用随机种子**”以使用在“**种子**”中指定的种子随机化粒子系统，以便在每次运行时获得相同的像素完美粒子效果。不应在粒子动画期间修改种子值。

[◀ 粒子](#)

[逻辑粒子 ▶](#)



联系我们

公司

关于我们  
投资者  
编辑部  
职业  
办公地点

发牌

条款及细则  
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  
秦特登录  
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