

Qt设计工作室手册 > [变形目标](#)

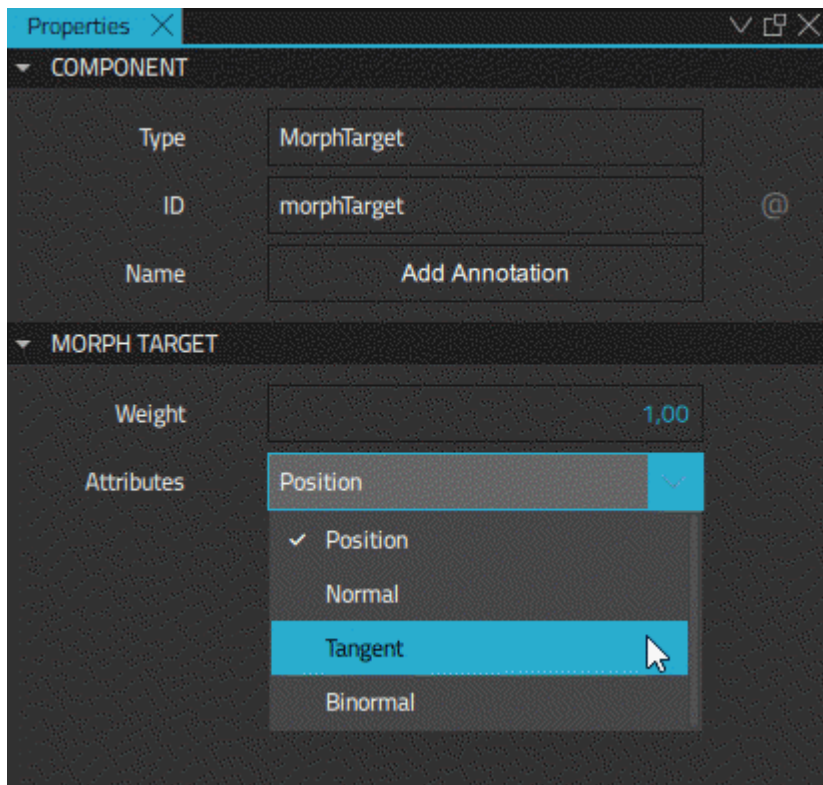
变形目标

形态目标组件可用于定义顶点动画的变形**目标**。变形目标是我们绑定以控制模型变形的对象。通常，变形是通过使用**时间轴动画**或**属性动画**来控制的。变形程度通过定义**变形目标**组件的**权重**属性来控制。

正常的工作流程是使用外部内容创建工具创建一个网格，其中也包含变形目标，并将其导入Qt Design Studio。

要在Qt Design Studio中为模型添加变形目标，请将**变形目标**组件从Components>Qt Quick 3D>Qt Quick 3D拖放到Navigator中的**场景**。然后在“**导航器**”中选择模型，并在“**属性**>**模型**>**形态目标**”中选择**形态目标**组件的名称。

形态目标属性

Qt设计工作室手册3.8.0
Topics >

使用Weight属性指定**形态目标**的权重。**权重**值用作线性插值使用的乘法因子。如果该值设置为 1，则完全应用目标。如果**权重**属性值设置为 0，则它没有影响。

使用“**属性**”面板可以设置目标的**权重**和**属性**。在**属性**面板中，您可以选择要应用于目标的属性。目标必须包含

单击下拉菜单以选择以下属性之一。

- › 位置使顶点**位置**具有动画效果。
- › 法线对**法线**向量进行动画处理。
- › **切线**使切向量进行动画处理。
- › 双法向对**双法向**量进行动画处理。

◀ 场景环境

中继器3D ▶

Qt

The Qt Company

f

in

联系我们

公司

关于我们

投资者

编辑部

职业

办公地点

支持

支持服务

专业服务

合作伙伴

训练

社区

为Qt做贡献

论坛

维基

下载

市场

发牌

条款和条件

开源

常见问题

对于客户

支持中心

下载

Qt登录

联系我们

客户成功案例

