

[Qt设计工作室手册](#) > [预设组件](#)

# 预设组件

要使用预设组件，请通过选择“**组件**”> **+** 将包含这些组件的模块添加到项目中。有关更多信息，请参见[添加和删除模块](#)。然后，您可以通过将组件从**组件**拖放到**2D**、**3D** 或**导航器**视图来创建组件的实例。

要编辑组件实例的外观，请在**2D**、**3D** 或“**导航器**”视图中选择该实例，然后在“**属性**”视图中设置其**属性**。

有关创建自己的组件的更多信息，请参阅[创建自定义组件](#)。

## 2D 组件

[Qt设计工作室手册3.8.0](#)  
Topics >

- › [反应信](#)
- › [图像](#)
- › [用户交互方法](#)
- › [用户界面控件](#)
- › [列表和其他数据模型](#)
- › [2D 效果](#)
- › [逻辑助手](#)
- › [动画](#)

## 3D 组件

您可以在**设计**模式下使用 3D 视图来编辑使用**3D**图形应用程序创建并以受支持的格式之一存储的文件。您无法在编辑器中创建 3D 模型或其他资源，但可以[导入](#)所需的资源并使用它们来创建场景和状态，以及它们之间的过渡。

- › [3D 视图](#)
- › [节点](#)
- › [群](#)
- › [实例化渲染](#)
- › [骨骼动画](#)

- › 纹理
- › 3D 材料
- › 3D 效果
- › 自定义着色器
- › 自定义效果和材质
- › 灯
- › 相机
- › 场景环境
- › 变形目标
- › 中继器3D
- › 装载机3D
- › 粒子

从从 3D 图形工具导出的文件导入 3D 场景时，还会将照相机、光源、模型和材质作为 3D 组件导入。如果您的场景不包含它们，则可以向其添加预定义的 3D 组件并编辑其属性以满足您的需求。

**注意：**使用 3D 组件会影响 UI 的性能。如果使用 2D 组件可以获得相同的结果，请不要使用 3D 组件。

## 有关 3D 组件的视频

以下视频向您展示如何将Qt Quick3D模块中包含的组件（例如3D模型，相机和灯光）添加到场景中：



以下视频演示如何使用自定义着色器实用程序、3D 效果和材质：



以下视频演示如何组合 2D 和 3D 组件：



[使用组件](#)

[形状](#)



联系我们

公司

- 关于我们
- 投资者
- 编辑部
- 职业
- 办公地点

发牌

- 条款和条件
- 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
- 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](#)