

预设组件

若要使用预设组件，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[添加和移除模块](#)。然后，您可以通过将组件实例从组件拖放到 **2D**、**3D** 或“**导航器**”视图中来创建**组件**的实例。

要编辑元件实例的外观，请在 **2D**、**3D** 或“**导航器**”视图中选择该元件实例，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，请参见[创建自定义组件](#)。

2D 组件

- › [形状](#)
- › [发短信](#)
- › [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](#)
- › [3D模型](#)
- › [材质和着色器](#)

- › 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 3D 图形工具导出的文件中导入 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 组件将影响 UI 的性能。如果使用 2D 组件可以达到相同的结果，则不要使用 3D 组件。

有关 3D 组件的视频

以下视频向您展示如何将 Qt Quick 3D 模块中包含的组件（如 3D 模型、照相机和光源）添加到场景中：

The following video shows you how to use the custom shader utilities, 3D effects, and materials:

The following video shows you how to combine 2D and 3D components.

[< Using Components](#)

[Shapes >](#)



Contact Us

Company

About Us
Investors
Newsroom
Careers
Office Locations

Support

Support Services
Professional Services
Partners
Training

Licensing

Terms & Conditions
Open Source
FAQ

For Customers

Support Center
Downloads
Qt Login
Contact Us
Customer Success



Contribute to Qt

Forum

Wiki

Downloads

Marketplace

© 2022 The Qt Company

[Feedback](#) [Sign In](#)