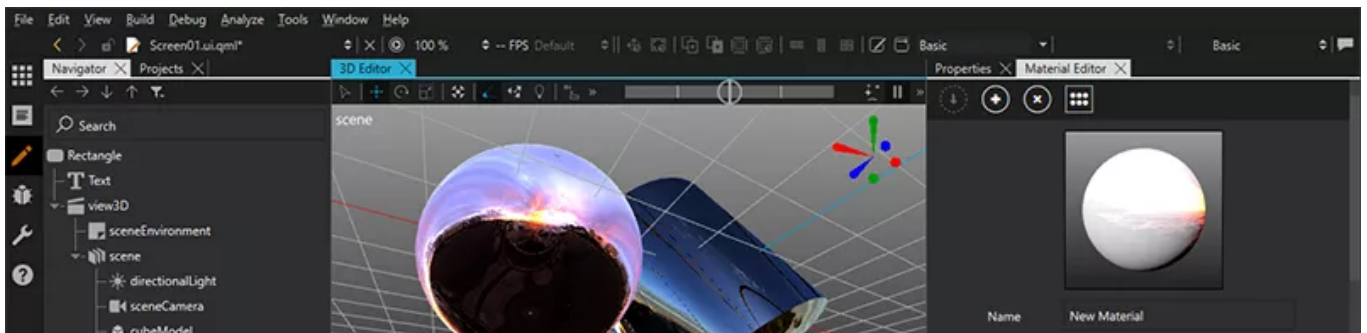
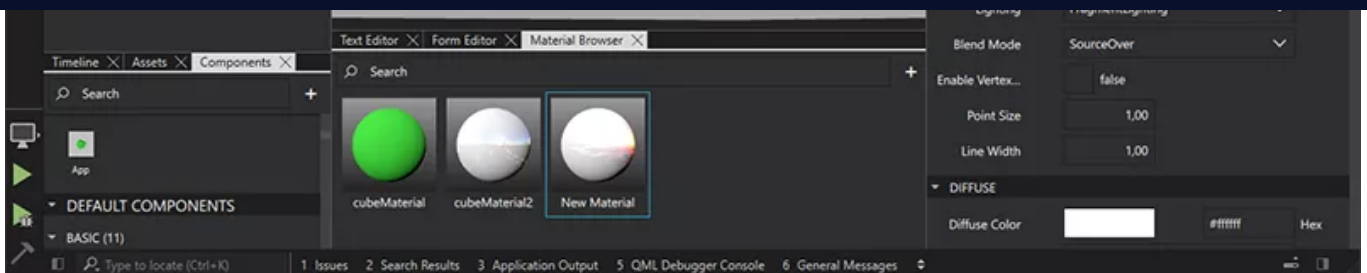


Qt设计工作室手册 > [材质和着色器](#)

材质和着色器

Qt设计工作室手册3.8.0
Topics >

材质和着色器定义了如何在Qt Design Studio和实时预览中渲染对象表面。更改材质的属性时，将相应地生成新的着色器，并绑定属性值。着色器的复杂性取决于在其上设置的属性以及场景本身的上下文的组合。

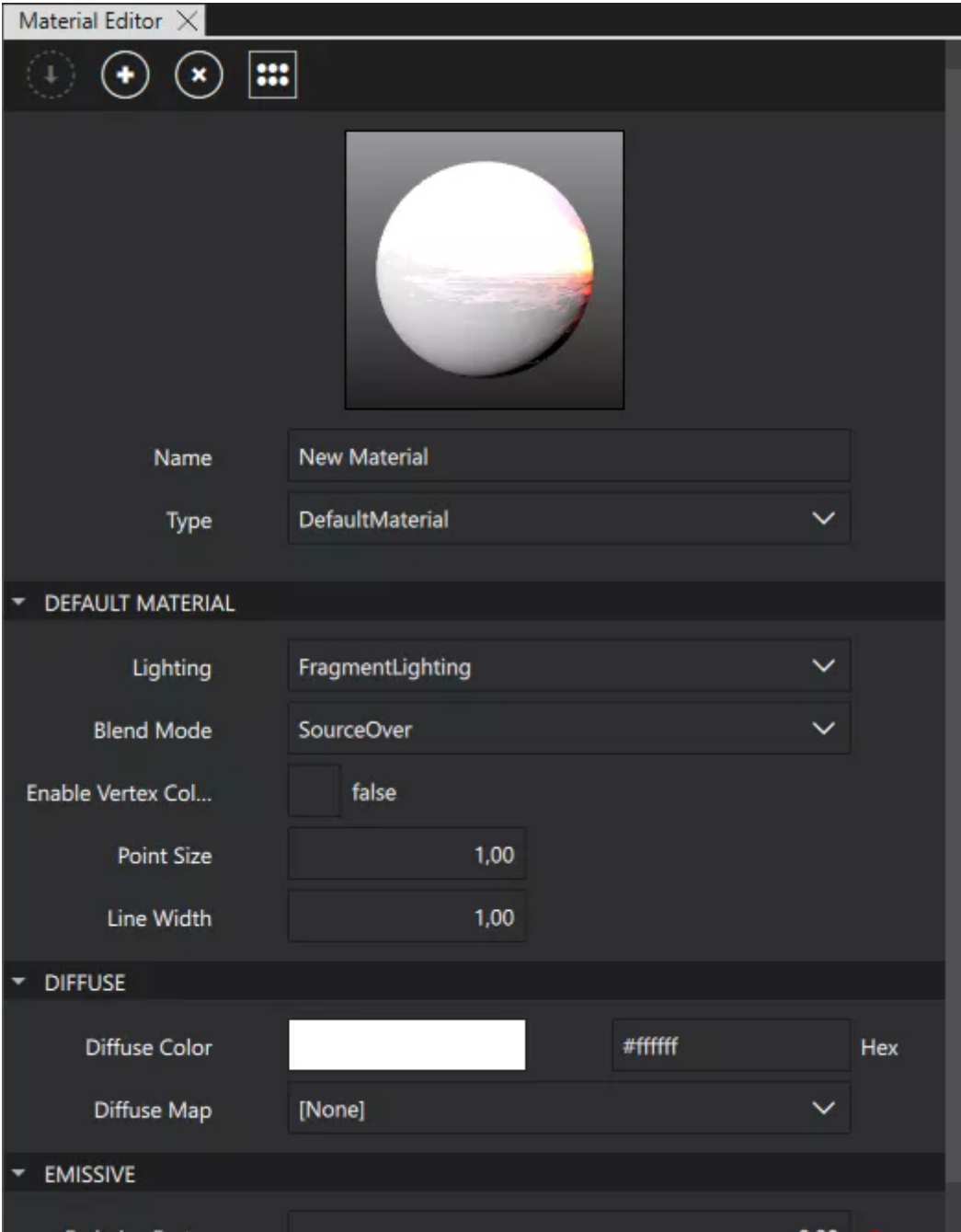
建议您在处理材质时使用材质[编辑器](#)和[浏览器](#)，但也可以使用组件库添加材质。

您在导入场景中使用的材质将作为Qt Quick 3D组件导入到Qt Design Studio。添加[View3D](#)组件时，它包含一个[DefaultMaterial](#)组件。您可以使用以下预定义的Qt Quick 3D组件向模型添加材质：

- > 默认材料
- > 原则材料
- > [定制材料](#)
- > 质地

在场景中渲染模型之前，它必须至少具有一种材质来定义网格的着色方式。“[默认材料](#)”组件是定义此类材质的最简单方法。“[原则材料](#)”组件指定属性的最小数量。自定义材质组件使您能够构建自己的[材质](#)。

您可以使用纹理组件将[纹理](#)应用于材质。它定义图像以及如何将图像映射到 3D 场景中的网格。有关详细信息，请参见[纹理](#)。



您可以在时间轴视图中对材质属性进行动画处理，如[创建时间轴动画](#)中所述。

[< 3D模型](#)

[纹理 >](#)



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