

变形目标

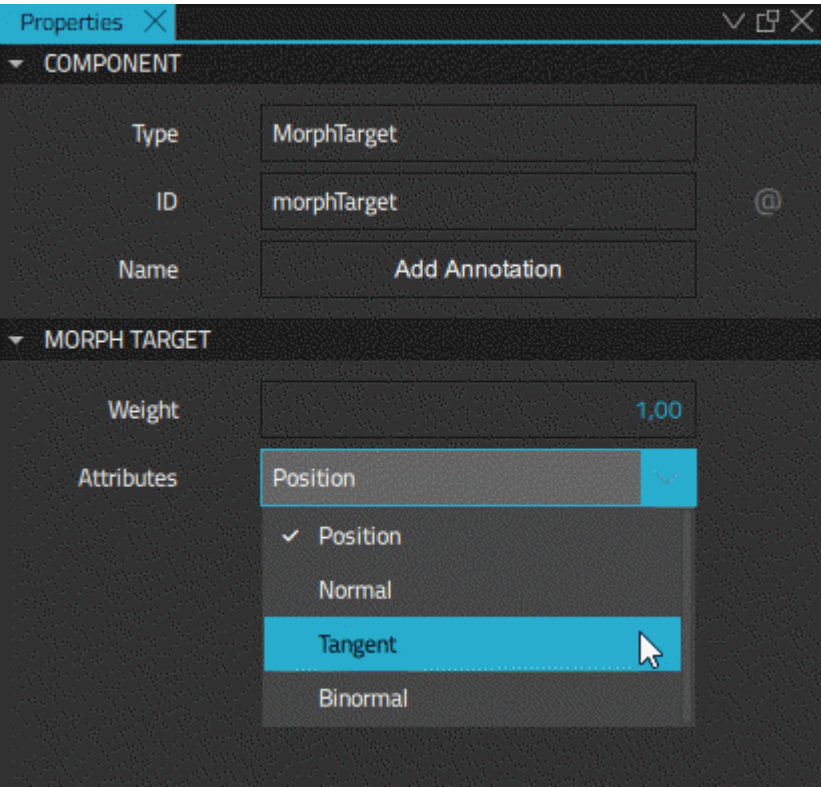
“**变形目标**”组件可用于定义顶点动画的变形目标。变形目标是我们绑定以控制模型变形的对象。通常，变形是通过使用**时间轴动画**或**属性动画**来控制的。变形程度通过定义变形目标分量的“**权重**”属性来控制。

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**组件>Qt快速3D>Qt快速3D**拖放到**导航器**中的**场景**。然后在“**导航器**”中选择模型，然后在“**模型>属性**”>“**变形目标**”中，选择“**变形目标**”组件的名称。

变形目标属性

要定义 Morph 目标的属性和权重，请在“**导航**”中选择它，然后在“**属性**”视图中指定其属性。



使用“**权重**”属性可以指定“**变形目标**”的权重。**权重**的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 Weight 属性值设置为 0，则它没有任何影响。

使用“**属性**”为选定的**变形目标**指定一组特性。为了在变形中对顶点属性进行动画处理，网格必须包含这些目标属性，并且**变形目标**必须启用这些属性。

- › **法线**对法向量进行动画处理。
- › **切线**对切向量进行动画处理。
- › **双正态**对双正态向量进行动画处理。

◀ 场景环境

中继器3D ▶



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

