

从玛雅导出

您可以从 Maya 以 FBX 格式导出图形。默认情况下，通常启用必要的插件，但您可以在插件管理器中进行检查。

Maya 导出场景给出的变换。要在导出中包括冻结的变换，请在导出资源之前选择“**修改>在 Maya 中冻结变换**”。有关详细信息，请参阅 Maya 文档。

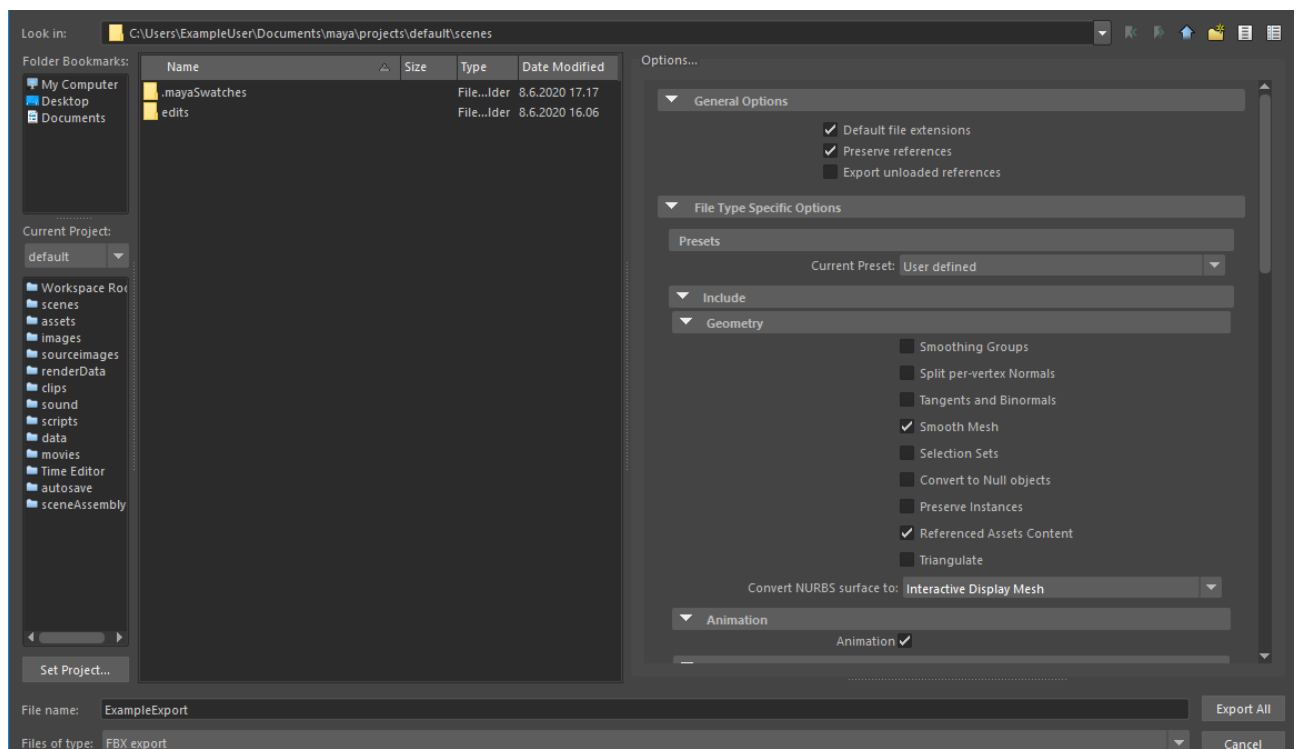
我们建议在设计中使用默认枢轴点，以避免在导入到 Qt 设计工作室时出现问题。如果要对枢轴点使用非默认位置，则必须在导出资源之前在 Maya 中对其进行调整。

要导出设计的某些元素（如几何图形、动画和纹理），您需要在 Maya 导出选项的“**文件类型特定选项**”下调整 FBX 导出的设置。仅当项目需要时，才应应用可选步骤。例如，在导出中包含嵌入式媒体可简化将场景移动到另一台计算机的过程，但会增加文件大小以及场景的加载时间，因为需要先提取纹理，然后才能将其导入到场景中。这将导致计算机上的三个位置中存在相同的纹理：原始位置、嵌入在场景中以及提取到资源导入文件夹中。

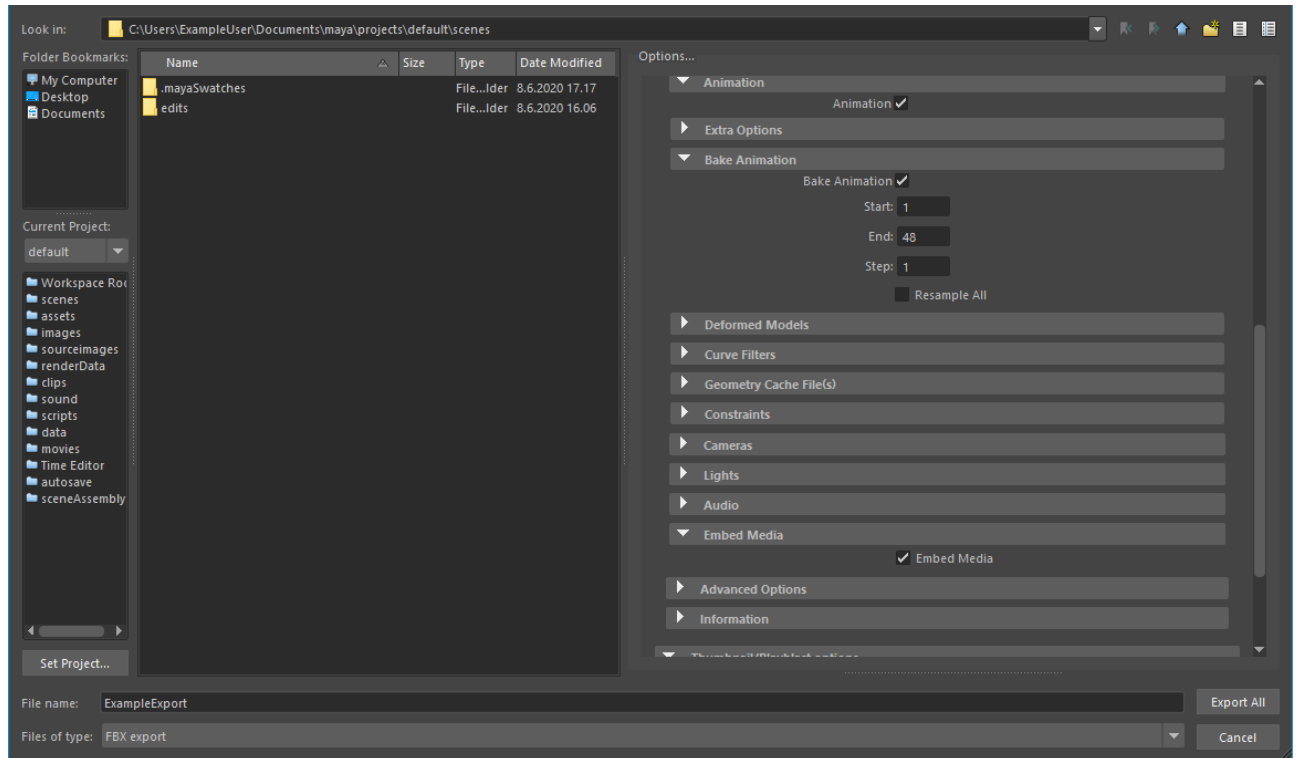
这些说明适用于 Maya 2020。

要从 Maya 导出图形：

1. 选择**窗口>设置/首选项>插件管理器**，并检查是否启用了fbxmaya.mll插件。
2. 选择“**文件>全部导出**”。



4. 在“**文件类型**”字段中，选择“**FBX 导出**”。
5. 选择**文件类型特定选项**>**预设**>**当前预设**>**Autodesk 媒体 & 娱乐**，以选择合适的默认设置导入到 Qt Design Studio。这些设置将在以下步骤中进行调整，这将导致“**当前预设**”更改为“**用户定义**”。
6. 选择“**包括**>**几何图形**”>“**将 NURBS 曲面转换为**>**交互式显示网格**”，以根据 NURBS 显示设置将 NURBS 曲面转换为多边形。
7. (可选) 选择“**动画**>**烘焙动画**”，然后选中“**烘焙动画**”复选框以在导出中包括烘焙动画。输入要烘焙到动画中的起始帧和结束帧。



8. Optionally, select **Embed Media**, and then select the **Embed Media** check box to include embedded textures. The embedded media will be copied to a folder in the same location as the FBX file. `fileName.fbm`
9. Select **Export All** to export files.

For more information, watch the following video:



Contact Us

Company

About Us
Investors
Newsroom
Careers
Office Locations

Support

Support Services
Professional Services
Partners
Training

Community

Contribute to Qt
Forum
Wiki
Downloads
Marketplace

Licensing

Terms & Conditions
Open Source
FAQ

For Customers

Support Center
Downloads
Qt Login
Contact Us
Customer Success

© 2022 The Qt Company

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