

🔍 搜索

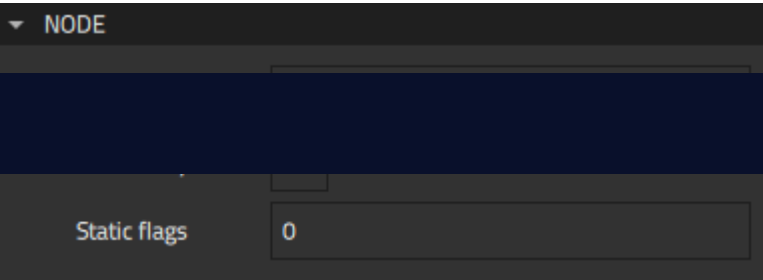
Qt设计工作室手册 > 节点

节点

您可以在**属性>节点**和**转换**中设置基于**节点**组件的 3D 组件的属性。

设置节点不透明度和可见性

您可以在**属性>节点**中设置基于Node组件的 3D 组件的不透明度和可见性。



Qt设计工作室手册3.8.0
Topics >

所有组件都应用了“**不透明度**”值。不透明度 100 使组件完全不透明，而不透明度 0 则阻止组件呈现。

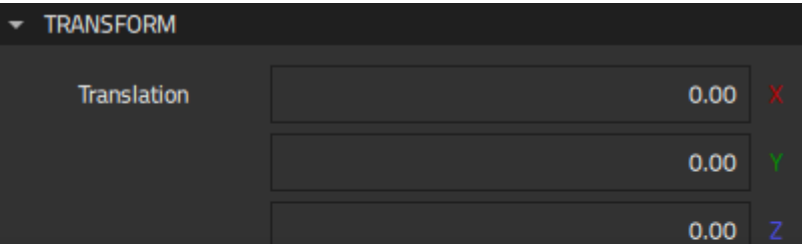
正如修改父组件的位置或旋转会影响所有子组件一样，不透明度通过转换层次结构进行乘法累积。在 80% 不透明度的组中，不透明度为 50% 的立方体渲染的等效外观为 40% ()。将组的不透明度设置为 0 可防止呈现组内的任何后代。 $0.8 * 0.5 = 0.4$

可见性属性提供了一种隐藏和显示组件的替代方法。例如，当您想要显示处于特定状态的组件，但将其隐藏在另一种状态时，它很有用。

当前未使用**静态标志**属性。

管理 3D 转换

您可以管理基于“**转换**”中的**节点**组件的组件的 3D 转换。



Scale	<input type="text"/>	0.00	Y
	<input type="text"/>	0.00	Z
	<input type="text"/>	1.00	X
	<input type="text"/>	1.00	Y
Pivot	<input type="text"/>	1.00	Z
	<input type="text"/>	0.00	X
	<input type="text"/>	0.00	Y
	<input type="text"/>	0.00	Z

Translation属性的值包含组件在父组件建立的局部坐标空间中的位置平移。“方向”属性指定是使用左手坐标系还是右手坐标系。

在 y 向上的左手坐标系中，增加 x 的值会将组件向右移动（从默认相机位置所示），而增加 y 的值会将组件向上移动。增加 z 的值会使组件远离相机。

旋转参数的值设置组件在父组件建立的空间中的局部旋转。属性指定是应用左手还是右手（带r的值）围绕 x、y 和 z 轴的旋转，以及在每个轴上应用旋转的顺序。

Scale 属性的值设置组件在父组件建立的空间中的本地比例。奇数个负比例值会导致组件由内而外呈现，由于背面剔除，无法看到这一点。

Pivot属性的值设置组件的本地透视偏移量。您可以将枢轴视为将组件的几何图形偏移到远离原点的位置，从而允许组件围绕其局部原点以外的点旋转和缩放。透视值在缩放和旋转值之前应用。

在3D视图中绘制一条从枢轴点到组件中心的线，以在它们之间提供视觉连接。

< 3D 视图

群 >



联系我们

公司

关于我们
投资者

发牌

条款和条件
开源



办公地点

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](#)