



Qt设计工作室手册 3.7.0

Topics >

🔍 搜索

Qt设计工作室手册 > [骨骼动画](#)

骨骼动画是计算机动画中使用的一种技术。在骨骼动画中，角色以表面表示（皮肤或网格）和骨架的形式表示。这描绘了角色如何移动，灵感来自物理骨骼如何为脊椎动物工作。骨架的“骨骼”由关节节点的层次结构表示。

正常的工作流程是使用外部内容创建工具来定义骨架和皮肤（有时也称为绑定），并将它们导入Qt Design Studio。然后，您可以使用 **Qt 快速 3D 组件 > Qt 快速 3D > Qt 快速 3D** 中提供的**骨架**和**关节**组件创建骨架动画。

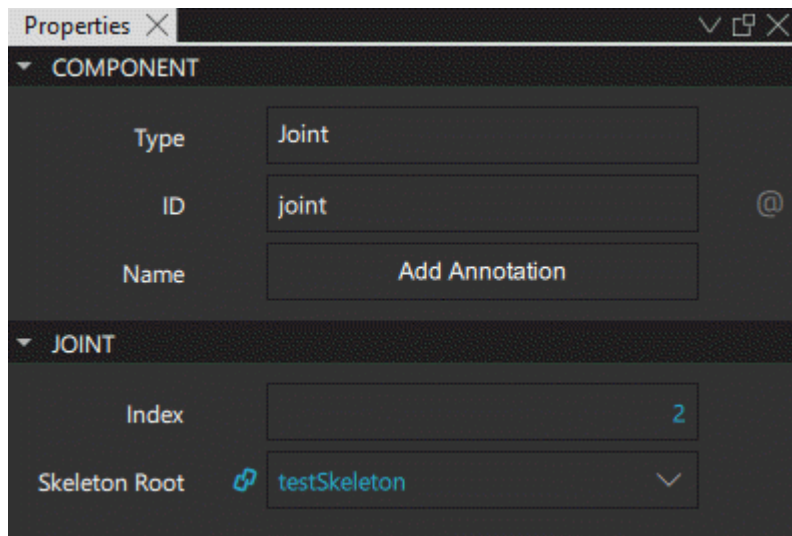
骨架

骨架组件确定骨架动画层次结构，并定义如何使用骨架动画对模型进行动画处理。它包含**联合**节点的层次结构。可以对每个关节进行变换，以制作蒙皮动画。

关节

关节定义骨骼动画层次结构中的节点，其功能类似于人体骨骼中骨骼之间的关节。它是一个可转换的节点，必须包含在**骨架**组件中。

在“**属性**”>“**连接**”中定义“**关节**”元件的属性。



使用 **Index** 属性可以定义此接头的索引。此索引值用于“**联合**”语义自定义几何属性。

注意： 索引值在同一骨架中必须是唯一的。

使用“**骨架**”根属性来定义包含接头的骨架。请注意，**骨架**中的所有**关节**必须具有相同的**骨架根**，动画才能正常工作。

[< 实例化渲染](#)

[3D模型 >](#)



联系我们

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

- 条款及细则
- 开源
- 常见问题

对于客户

- 支持中心
- 下载
- 秦特登录
- 联系我们
- 客户成功案例