用到的Pyside基本模块介绍：

1、QtCore模块

用于核心的非 GUI 功能函数,用于以下方面:日期、文件和目录、数据结构、数据流、URL、MIME、线程和进程。

2、QtGui模块

用于绘图组件以及与绘图相关的类,比如按钮、窗口、状态栏、工具栏、滑块、位图、颜色、字体等。

3、QtXml模块

用于处理 XML 文件的类,该模块提供了 SAX 和 DOM API 两种 XML 文件处理方式的实现。

4、QtOpenGL 模块

用于渲染使用 OpenGL 库创建的 3D 或 2D 图形。并且它支持 Qt GUI 库和 OpenGL 库的无缝结合。

<https://doc.qt.io/qtforpython/PySide2/QtOpenGL/QGLWidget.html>

3月29日

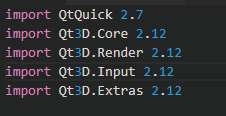
<https://doc.qt.io/qt-5/qt3d-qml.html#qt-3d-extras-module>



3月30日 参加两场考试，所以没更新。

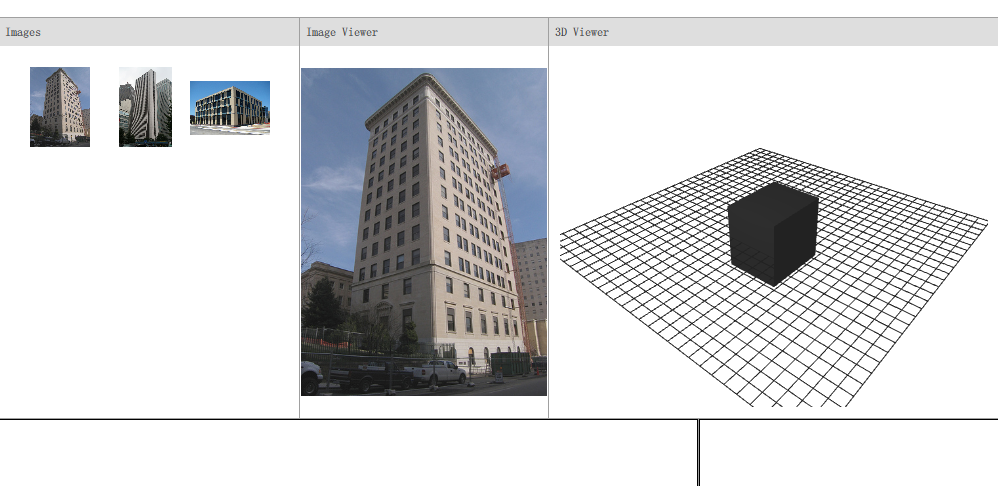
3月31日

import部分：

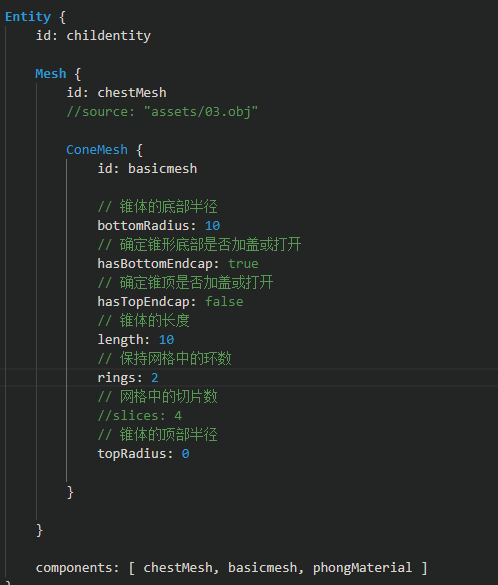


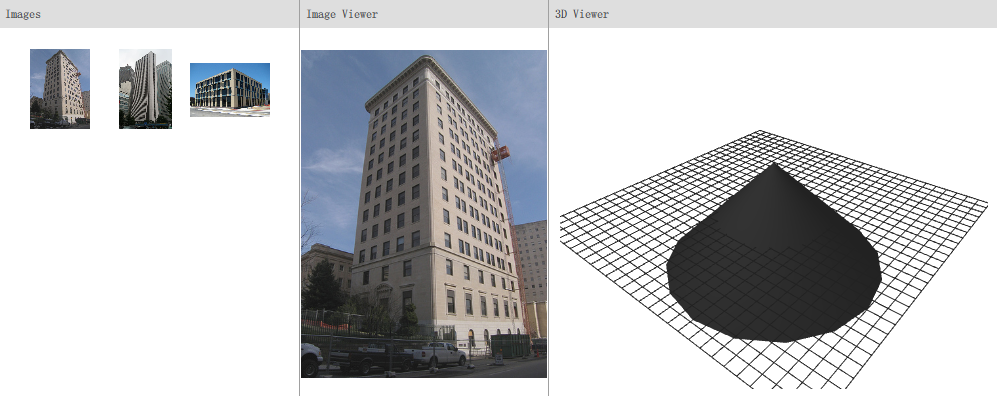
1. CuboidMesh



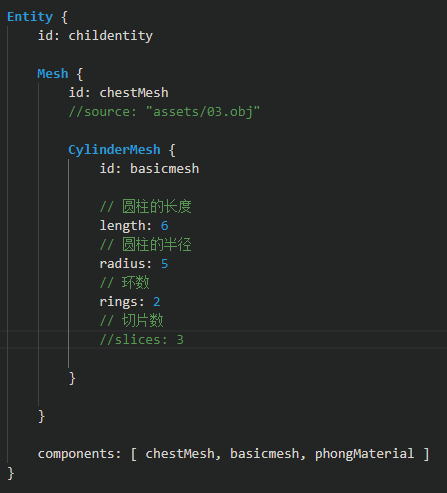


1. ConeMesh





1. CylinderMesh



注意：slics=3时,柱体为三棱柱，slice=4时，为四棱柱即长方体（如下图1），未设置slices时，柱体为圆柱体（图2）。slices控制底边多边形的边数（取值>=3）。椎体也是如此。

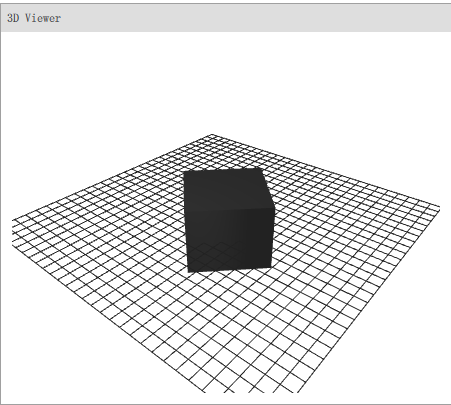


图1

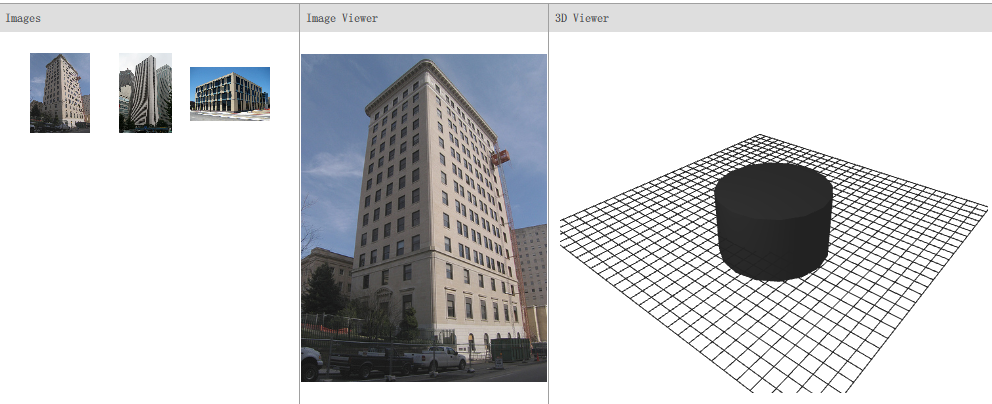


图2