

# 3D workflow 内容纲要

---

- **主要内容:**

- touch designer 三维渲染 workflow 分享
  - 参考: [PBR and 3D Workflows \(English / 日本語\) - YouTube](#)

- **三维视觉的工作流介绍**

- 传统影视工作流
  - 《驯龙高手》 - [Where no one goes-梦工厂驯龙高手二记录片【驯龙高手吧字幕组】 哔哩哔哩 bilibili](#)
- 游戏引擎工作流
  - 游戏、虚拟制片 [Film & Television | Unreal Engine - Unreal Engine](#)
- 实时交互影像工作流
  - [Dynamic Simulations for Large Scale Interactive Installations and Performance - Vincent Houzé - YouTube](#)
- 工作流总结:
  - 前期设计
  - 资产准备
  - 动态设计、影像渲染
  - (交互设计与实现)

- **Touch designer 中的三维工作流程**

- 元件
  - Light COMP - 灯光
  - Geometry COMP - 几何图像渲染
  - Camera COMP - 摄像机
  - render TOP - 渲染视口
  - Phong MAT等 - 材质
  - SOP - 几何数据
- 工作流
  - SOP - 渲染 - 后处理
  - 实例化 + SOP - 渲染 - 后处理
  - 其它.....

- **案例:**

- 参考 [Interactive Particles & Metaballs in TouchDesigner Tutorial - YouTube](#)
- 流程:
  - 场景搭建

- 生成实例
- 粒子效果
- 模型导入

- 拓展 - 加入交互元素

以上内容整理于 [幕布文档](#)