## 论文大纲

摘要

Abstract

1. 绪论
2. 引言

（面向服装渲染的研究存在很多，包括基于面料细节的文章，服装的可交互展示研究及线上服装虚拟展示框架等。然而目前国内外面向服装且对接生产的三维展示平台还很少）

1. 课题背景
2. 研究现状
3. 本文工作

（本文主要是三维服装线上管理系统的实现，主要针对1.**模型加载速度**和2.**渲染真实性**、3.**用户线上自定制交互相关（生成印花）**，包括批注在线分享与协同。提供实时的渲染效果和交互，用户可xxx。整个系统可对接多方需求用户，实现产业链3D数字化服务平台？但是怎么突出这个系统3d之外的工作量和系统的亮点呢？）

1. 论文组织架构

（第一章绪论，主要介绍选题背景研究意义及贡献；第二章介绍三维服装线上展示的主要问题和优化基本思想：1、2、3包含的技术）

(摘：主要介绍了课题的研究背景，阐述了虚拟试衣系统的开发现状，介绍了现有Ｈ维人体模型建模方法，尤其是基于民ＧＢ－Ｄ相机的Ｈ维人体模型重建，指出了服装个性化设汁和组合的研巧现状和实现实录。**从而指出研究一款基于用户个性化设计的Ｓ维服装软件十分重要，同时介绍本文工作和创新点**，最后给出本文的主要框架和本章小结）

创新点：模型加载速度、渲染真实性方面、用户在线定制协同。同时提供了服装3d研发全流程协同平台。

1. 三维服装线上展示优化基本思想

（基本思想，一般思路 引出问题）

1. 引言

说下三维场景渲染流程。再提出优化思想。

基本思想包括：1.**模型加载速度**和2.**渲染真实性**3.**用户线上交互体验相关**

1. 三维场景渲染流程

（讲出痛点）

1. 提高传输速率
2. 实时渲染真实性优化
3. PBR渲染
4. 透明渲染
5. 线上定制交互
6. 三维服装线上展示系统优化

（引出自己在这方面的思路，实现方式）

1. draco压缩
2. PBR渲染
3. 透明渲染
4. threejs实时渲染

（讲生成印花等功能）

1. 三维线上展示系统实现结果

（摘：系统设计实现，前端实时渲染实现，本章依据第三章的研究内容实现了大模型优化渲染的原型系统。针对包括数据库、后端预计算和前端实时渲染提供了一套可行的方案。）

1. 引言
2. 三维线上展示系统架构
3. 展示案例分析
4. 服装渲染案例展示
5. 总结与展望
6. 工作总结

（这里可以写系统非3d的特色了）

1. 工作展望

参考文献

攻读硕士学位期间主要的研究成果

致谢

**可参考模板一**

关键技术—主要涉及的技术介绍

系统需求分析—自顶向下描述，重点是功能需求

系统建设目标

系统功能需求

//功能需求要注意和后面设计之间的对应关系。比如是否所有功能都在后面设计中得到满足了？尤其是你自己独立承担的模块对应着系统的哪几个功能需求，这个自己要心里有数。

系统设计与实现

系统整体的设计。有图。

验证结果—展示结果分析

总结与展望