



浙江大學
ZHEJIANG UNIVERSITY

《摸鱼学导论》课程论文

题 目： 论摸鱼中的工程创新前沿

作 者： 摸个鱼先

年 级： -1

专 业： 摸鱼科学与工程

项目制名称： 摸鱼项目

指 导 教 师： XXX 教授

摸鱼大学

2024 年 11 月

论摸鱼中的工程创新前沿

摘 要

your abstract here.

1 绪论

这里概括性用一段话介绍一下本研究的重要性与意义。

1.1 研究背景与意义

NeRF 是自 2019 年兴起的基于神经隐式表示的新型视觉合成方法 [1]。

1.2 研究内容

如下流程图 1所示：

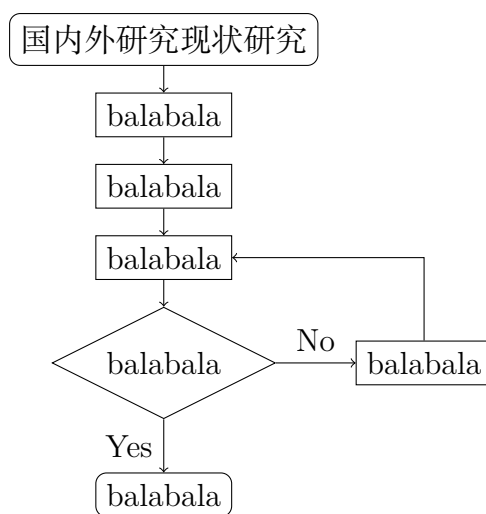


图 1: 本文研究工作流程图

2 公式与图片

请用 xelatex 编译，推荐使用 overleaf。本模板参考了：PhilFan's Notebook-Latex 备忘录的相关模板，在此致以感谢！

2.1 公式

具体的，光线的关系如下式(1)：

$$\mathbf{C}(\mathbf{r}) = \int_{t_n}^{t_f} T(t) \sigma(\mathbf{r}(t)) \mathbf{c}(\mathbf{r}(t), \mathbf{d}) dt, \text{ where } T(t) = \exp \left(- \int_{t_m}^t \sigma(\mathbf{r}(s)) ds \right). \quad (1)$$

2.2 图片

而光线的关系图则如下图(2)所示：



图 2: zju_char[1]

参考文献

- [1] Ben Mildenhall, Pratul P. Srinivasan, Matthew Tancik, Jonathan T. Barron, Ravi Ramamoorthi, and Ren Ng. NeRF: Representing Scenes as Neural Radiance Fields for View Synthesis, August 2020. arXiv:2003.08934 [cs].