

2018-07-27

TEST

TEST

DX

大学

2018 年 7 月 27 日

TEST

DX

大学

2018 年 7 月 27 日

- 1 first section
- 2 second section
 - first subsection
 - second subsection
- 3 third section

first section

●

second section

○

○

third section

○

1

DX

TEST

大学

3 / 6

2018-07-27

TEST

└ first section

└└ 1

1

test information

碰撞检测问题

计算机图形学、虚拟现实等领域中的研究热点，是计算机模拟真实环境中不可或缺的技术，在物理仿真及游戏领域里应用十分广泛。

凸包围体技术在计算机图形学领域里的各种算法中发挥着重要作用，如优化渲染和建模过程，加速求交、碰撞检测等算法。主要是用在原始模型之间的相关计算（遮挡测试、相交测试等）之前进行预处理判断和剪枝，以求交算法为例，如果两个模型相交，则对应的凸包围体一定相交，若凸包围体不相交则其对应的原始模型一定不相交。而一般来讲，判断凸包围体是否相交比判断原始模型相交更简单，因此可以提升效率。碰撞检测问题是计算机图形学、虚拟现实等领域中的研究热点，是计算机模拟真实环境中不可或缺的技术，在物理仿真及游戏领域里应用十分广泛。例如在游戏中，碰撞检测技术增强了游戏的真实性，游戏中的角色行走不可穿墙、角色中弹而亡等等都离不开碰撞检测技术。

碰撞检测问题

计算机图形学、虚拟现实等领域中的研究热点，是计算机模拟真实环境中不可或缺的技术，在物理仿真及游戏领域里应用十分广泛。

first section

second section

third section

hello

DX

TEST

大学

6 / 6

2018-07-27

TEST

└third section

└hello

hello