## TEST

大学

## TEST

DX

大学

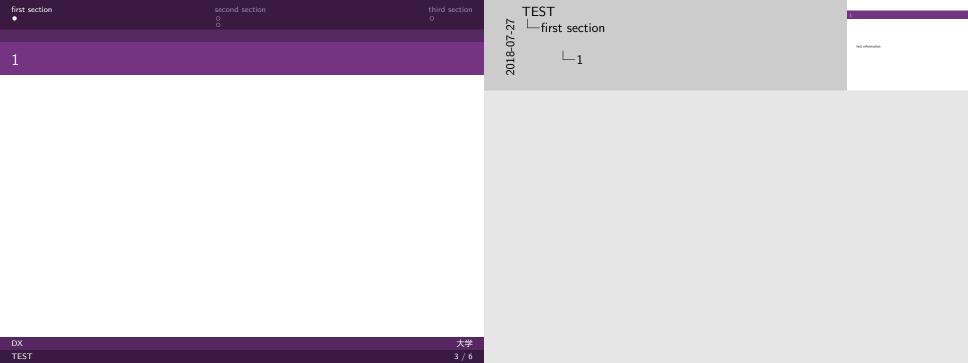
2018年7月27日

TEST

third section

## Outline

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



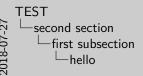
section second section third sect

first subsection

hello

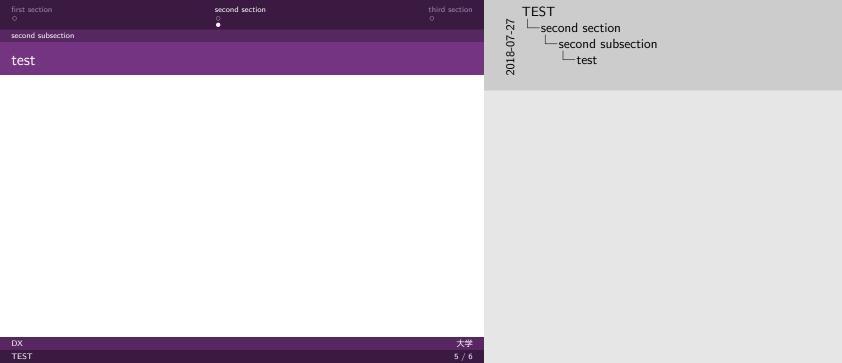
## 碰撞检测问题

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。



極紅絲熱回回數 计算机壓形学、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。



third section