# 标题

### 姓名 学号 专业

### 2024年6月10日

# 目录

1	section	1
	1.1 subsection	1
${f A}$	附录	4

#### section 1

### 1.1 subsection

### 1.1.1 subsubsection

参考文献 [1].

称为基元,指的是长方体、球

实体, 通过求并、求交等布尔 度建模的场合。除此之外, 构 扑性质有严格要求的领域。 运算以及平移、旋转等几何变 造实体几何法的另一个优点 换,可以通过基元构造各种复 在于便于判断任意点是否在

构造实体几何 (CSG) 法 杂实体 (如图 1.1 所示)。由 实体的内部, 这在光线追踪等 在建筑、雕塑等领域有着广泛 于基元可以在计算机中被精 应用中非常重要。但是另一方 应用, 其主要思想是: 通过简 确描述, 因此通过这些基元表 面, 构造实体几何法并不直接 单实体的布尔运算来构造复 示的复杂实体也可以被精确 包括物体的面、边、顶点等边 杂实体。这里的简单实体也被 描述。这些优势使得构造实体 界信息,甚至无法保证实体的 几何法被广泛应用于建筑、雕 连通性和存在性, 因此难以直 体、圆柱体等可以被参数化的 塑等艺术领域以及需要高精 接应用于对模型的几何和拓

表 1: 进度安排

计划	
3月1日-3月10日	
3月10日-4月1日	
4月1日-4月20日	
4月20日-5月1日	

1.1 subsection 1 SECTION

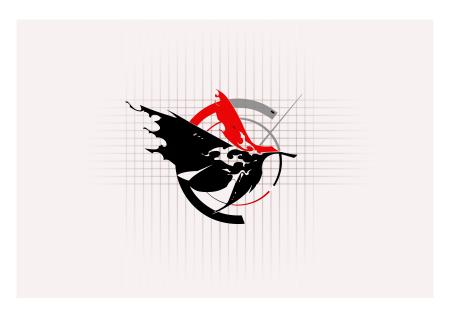


图 1: caption.

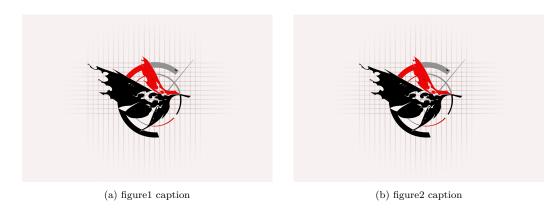


图 2: caption.

参考文献



图 3: caption.

# 参考文献

 $[1] \ \ {\rm Marco\ Attene.\ A\ lightweight\ approach\ to\ repairing\ digitized\ polygon\ meshes.}\ \ \textit{The\ visual\ computer},\ 26:1393-1406,\ 2010.$ 

# A 附录

1 codes