

标题一

0.1 小节标题 C#

这是一个加粗和斜体的文本。

这里是一个链接: **Google**

我们引用了一些文献 [?], 还有公式: $E = mc^2$

Code { Rust } 是正常的吗, `foo_bar` 呢?

```
bool foo = true;
```

```
#define BLOCK_LIST "Block List, 'Block List'^{}";
```

名称	字段名	类型与范围	描述
基础色贴图	base_color_texture	可选贴图	一个物体的基本颜色的贴图，用顶点（片源）的 UV 采样，长文本测试长文本测试长文本测试长文本测试长文本测试长文本测试长文本测试长文本测试长文本测试长文本测试
法线贴图	normal_texture	可选贴图	存储法线信息的贴图，用顶点（片源）的 UV 采样
颜色	color	[f32; 4]	会与基础色贴图相乘
粗糙度	roughness	f32 [0.0 1.0]	影响材质的粗糙感的参数，参与微表面模型的计算
金属度	metallic	f32 [0.0 1.0]	影响材质的金属感的参数，参与微表面模型的计算
反射度	reflectance	f32 [0.0 1.0]	影响材质的高光强度的参数，参与微表面模型的计算
Alpha 模式	alpha_mode	枚举：不透明、蒙板、混合	决定物体渲染方式的参数

C# 啊啊啊
段落结束。

- 无序列表
 - 无序列表是无序号的
 - 无序列表是个列表
1. 有序列表
 2. 有序列表是有序号的
 3. 有序列表是个列表

$$\frac{1}{2} \mu$$
(1)

```
output.push_str(&apply_text)
}
Event::Start(Tag::Emphasis) => ou
Event::End(Tag::Emphasis) => ou
Event::Start(Tag::Strong) => ou
Event::End(Tag::Strong) => outp
Event::Start(Tag::Link(_href, u
    output.push_str(&format!("{}",
})
Event::End(Tag::Link(_, _, _))
```

Figure 1: test image