Chapter 1

标题一

1.1 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 |
| 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

$$\frac{1}{2}\mu\tag{1.1}$$

Figure 1.1: test image