

新生座谈会核心内容提炼		
培训人	资料或工具	核心内容
熊泉清	资料 ip:43.143.140.169:85(主要包含一个 Internet Primer 文档和关于胶囊网络的 Niu.pdf 文件)	人类和计算机如何在互联网上互动? 1. IP 地址: 为了使你的计算机在互联网上能够独一无二地识别自己, 它需要一个地址。这样, 它可以将信息发送出去, 同时也能够接收信息并确保信息返回到正确的位置。计算机使用的寻址方案被称为 IP 寻址 2.DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol): DHCP 是一种网络协议, 用于自动分配 IP 地址和其他网络配置信息给连接到网络的设备。DHCP 服务器通常由网络管理员维护, 以确保网络上的设备获得正确的 IP 地址。 3.DNS (Domain Name System): DNS 是一种系统, 用于将易于记忆的域名 (如“example.com”) 转换为计算机理解的 IP 地址。它充当互联网的地址簿, 使我们能够访问网站和其他网络资源, 而不需要记住复杂的 IP 地址。 4. 接入点 (Access Points): 接入点是连接设备到网络的设备或技术。在无线网络中, 接入点通常是路由器, 它允许多个设备通过 Wi-Fi 连接到互联网。在企业网络中, 接入点可以是连接到交换机的设备, 用于连接大量计算机。
闫畅	资料 ip:8.134.216.216(包含一个小车控制界面和一个游戏辅助页面)	如何将计算机视觉用于游戏辅助? 1. 数据采集: 首先, 需要一些数据来训练目标检测模型。这些数据应该包括游戏截图或录制的游戏视频, 其中包含不同的游戏场景和目标 (敌人)。  2. 模型训练: 使用 YOLOv8 或其他目标检测框架, 可以训练模型, 以便它能够识别游戏中的敌人。需要标记游戏截图或视频中的目标, 以告诉模型它们在哪里。  3. 实时检测: 将训练好的模型集成到 CS 游戏中。也可以使用游戏插件或脚本来实现这一点。模型将实时检测游戏中的敌人。  4. 瞄准辅助: 一旦模型检测到敌人, 可以编写代码来自动调整你的瞄准, 使准星或视野对准敌人。
牛玺赫	文献管理软件 — Endnote •笔记管理软件 — Notion /Yuque •画图 — Xmind & Excalidraw •Git & Github •数据同步 — iCloud / 坚果云 / 百度云 •编程环境 — C/C++、Python •论文写作 — Latex •其他: 剪辑/office	如何阅读一篇论文 (中、英文)? 一、论文的计本框架 题目——title 突出采用某种方法 (亮点) 进行哪个任务 举例: 外部知识驱动的抑郁症检测、基于记忆神经网络的抑郁症检测 摘要——abstract 150—200 词 尽可能短的篇幅内, 突出我们所要解决的任务当中存在的问题、以及我们解决问题的方法的亮点是什么  关键词——keywords 方法、任务、问题相关的即可 (存在先后顺序关系的)  引言——introduction 任务的背景信息 (通用的内容) 任务的主流方法 (我们针对哪一类方法进行研究) 找出这一类方法 (某几个) 存在的共性的问题 我们应该采用何种思路解决问题 为了实现这种思路、思想, 我们提出一种新的方法 我们在那些数据集上进行了实验验证 总结我们方法的几个亮点 (一般来说是 2—3 个)  相关工作——related work 相关性体现在两个方面: (1) 现有工作之间的相关性 (方法、问题、数据形式) (2) 现有工作和本文工作的相关性 相关工作——特别注重现有工作的特点的梳理, 要有逻辑嵌套;

		<p>方法论——methdology</p> <p>模型的 overview</p> <p>problem definition</p> <p>模型的整体的示意图，可以适当加入一些符号说明</p> <p>描述模型的各个模块的过程中（不忘初心，和文章的问题和亮点结合）</p> <p>符号有所区分</p> <p>实验——experiments</p> <p>我们采用的是什么样的数据集</p> <p>采用了什么样的参数</p> <p>采用什么样的对比方法</p> <p>实验结果的描述及分析</p> <p>消融实验</p> <p>总结——conclusion</p> <p>再说一遍文章的亮点和问题</p> <p>参考文献——references</p>
--	--	---