

研究生培养

基础夯实

- 自学课程-B站 GAMES101
 - 要求：同步完成课后编程作业
 - 选修：有兴趣做全局光照方向的同学继续GAMES202
- UE5入门
 - 要求1：完成B站“虚幻5全套零基础入门到实战课程”，边看边跟着做
 - 要求2：完成UE5官网文档、示例中关于UMG和Common UI部分的学习和实践
 - 要求3：熟悉C++和Visual Studio编程环境（配合UE5教程中 C++编程部分）

项目研发(持续更新)

- 国产SCADE Display
- 战场数字孪生气象

科研方向(持续更新)

- 人机交互(HMI) —— 高可信形式化模型代码生成与验证
- 程序化/自动建模
 - 全球地形自动化建模
 - 城市建筑自动化建模
 - 植被自动化建模
- 高真实感实时渲染
 - 基于物理的高真实气象特效渲染
 - 基于实时气象报文的气象建模与动态演化
 - 传感器可视化建模
 - 红外效果
 - 夜视效果

时间节点

- 利用入学前暑假完成“基础夯实”
- 项目研发和科研（实验+写paper）两手抓两手都要硬（贯穿研究生阶段）
- 成果产出计划
 - 研2上投递小论文(力争SCI)/研2下小论文见刊
 - 其他产出(加分项，非刚需)
 - 竞赛奖项（挑战杯/互联网+）
 - 专利/软著