

Techniki Renderingu i Animacja Komputerowa

Wykład 0X: Informacje o projekcie

Autor: dr inż. Łukasz Dąbała



Projekt

- 4 osobowe zespoły
- Tematyka:
 - Implementacja artykułu naukowego
 - Porównanie różnych algorytmów przeznaczonych do renderingu
 - Pomysł własny
- Projekt jest warty 25 punktów

Zapisy na projekt

- Plik Excel na kanale przedmiotu w Teams
- Dobór zespołu samemu
 - Brak zapisu = może być problem, żeby projekt zrobić

Technologie

- W zasadzie dowolnie – do potwierdzenia w czasie pierwszego spotkania
- Polecane:
 - C++
 - Python

Kryteria

- Czy udało się zrealizować zadanie?
- Czy powstał raport z przeprowadzonych badań/wizualizacja rezultatów?
- Czy kod spełnia normy jakościowe?
- Kontrybucja każdej osoby w zespole
 - Repozytorium
- Czy rezultaty da się zreprodukować?
 - Czy da się łatwo odtworzyć środowisko testowe?
 - Czy są przykładowe sceny/modele?

Prezentacja wyników

- W przypadku projektów związanych z artykułami/nowymi zagadnieniami:
 - Przygotowanie prezentacji na temat artykułu
 - Wcześniejsze podesłanie w celu weryfikacji
 - Prezentacja podczas wykładu (~5-10 minut)
- W przypadku projektów porównawczych
 - Przygotowanie prezentacji na temat rezultatów
 - Wcześniejsze podesłanie w celu weryfikacji
 - Prezentacja podczas wykładu (~5-10 minut)
- Projekty własne
 - Po ustaleniu tematyki – jedno z dwóch przedstawionych wyżej

Prezentacja artykułu

- Należy pamiętać, żeby przedstawić materiał tak, aby był zrozumiały dla osób na wykładzie
 - Dobry rysunek
 - Punkty algorytmu
 - itd.

Konsultacje

- Należy umówić się z odpowiednim prowadzącym przynajmniej raz przed oddaniem projektu
 - Wyjaśnienie wątpliwości jak ma projekt działać itp.



Terminy

- 5.11.2023 – ostateczny wybór projektu
- 28.11.2023, 5.12.2023 – prezentacje artykułów
- 5.12.2023-16.01.2024 – konsultacje projektowe
- Do 22.01.2024– oddawanie projektów
- 23.01.2024 – prezentacje wyników