

投影片製作要領

投影片的製作，可以分為以下四部份：一、首頁，二、Outline，三、內文，四、Evaluation，其中各部份說明如下：

一、 首頁

內容需包含 **Topic**、**Author**、**Publisher**、**Speaker**、**Affiliation**、**Date**。
範例如下：

Computer Graphics → Topic

Donald Hearn, M. Pauline Baker → Author

Prentice Hall → Publisher

Speaker: XXX → Speaker

GAME Lab. / CSIE / NDHU → Affiliation

June 7, 2005 → Date

二、 Outline

將此次投影片的重點條列出來，並將即將報告的重點標示出來；此頁在報告過程中，會出現很多次，即一個重點內文說明完畢之後，要銜接到下一個重點時，就要呈現這一張投影片。範例如下：

Outline

- Introduction
- Related Works
- Algorithm
- Results
- Conclusion
- Future Work

XXX / GAME Lab. Computer Graphics 2

三、 內文

這是內文的部分，要注意簡潔清楚，其中要包含 **Page Title**、**Key Point**、(一頁最多不超過五點)、**Affiliation**、**Topic**、**Page number**。範例如下：

Robust Image Alignment → Page Title

- Two videos
 - **Primary video**, provides the spatial and temporal reference
 - **Secondary video**, mapped to match primary video
- Two terms
 - A pixel matching probability P_i
 - A motion consistency probability M_i

→ Key Point

XXX / GAME Lab. → Affiliation

Computer Graphics → Topic

3 → Page number

PS. 其中 Affiliation、Topic、Page number 請在「投影面母片」中製作

四、 Evaluation

將此次報告作一個自我評估，並以英文寫出讀後心得。範例如下：

Evaluation Form

請就各項選項給予一個分數 (0 = poor ~ 5 = excellent)

■ 論文簡報部份	■ 論文審閱部分
– 完整性介紹()	– 瞭解論文內容()
– 系統性介紹()	– 結果正確性與完整性()
– 表達能力()	– 原創性與重要性()
– 投影片製作()	– 讀後啟發與應用(請敘述) :

XXX / GAME Lab. Computer Graphics 4

附註一、投影片播放的順序：

從首頁開始，然後 **Outline**，接著內文，要更換另一個 Key Point 時，要將 Outline 頁再顯示一次，並把下一個要說明的重點標示出來；最後再放上 Evaluation Form，以結束投影片報告。

附註二、內文頁的字體大小：

Page Title 為 44、Key Point 為 32、若 Key Point 下又再細分為小標題，則小標題為 28、再小標題為 24，最小字體為 20。

附註三、檢查：

1. Spelling check
2. Grammar check