



智能可视建模与仿真实验室

Intelligent Visual Modeling & Simulation (iGame) Lab

# 浅谈科研：过程&结果

高飞

aiart.live

Q & A ?

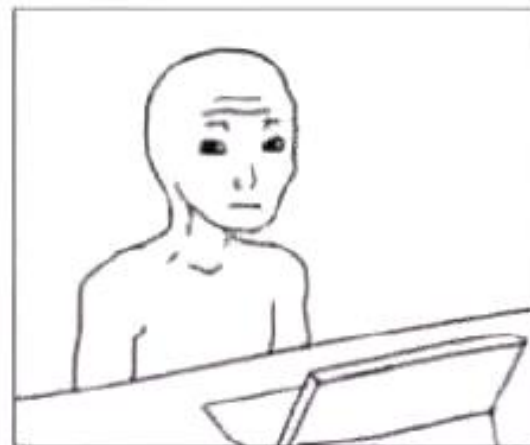
# 研究生如何寫論文



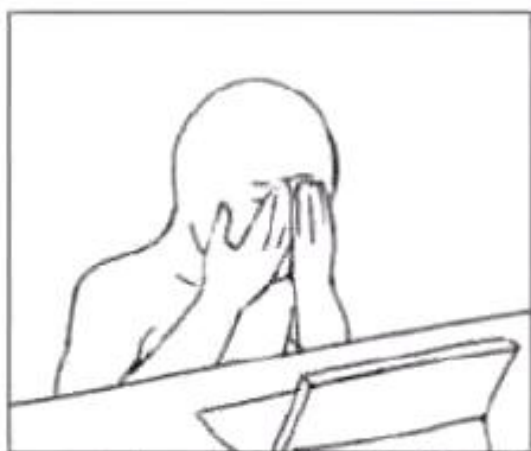
決定感興趣的研究內容



到google找一下  
他人的研究



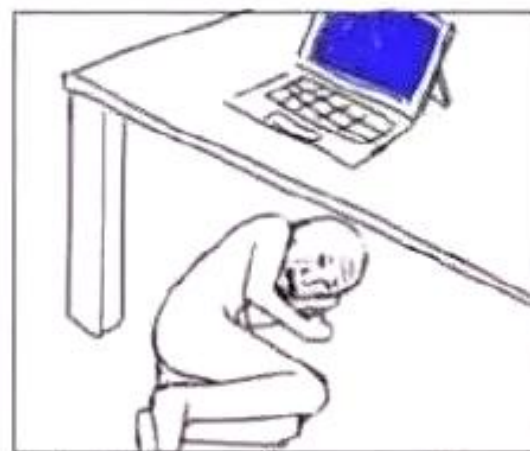
發現已經有超過  
幾千篇研究與你相同



你的想法毫無前瞻性



甚至是過時了

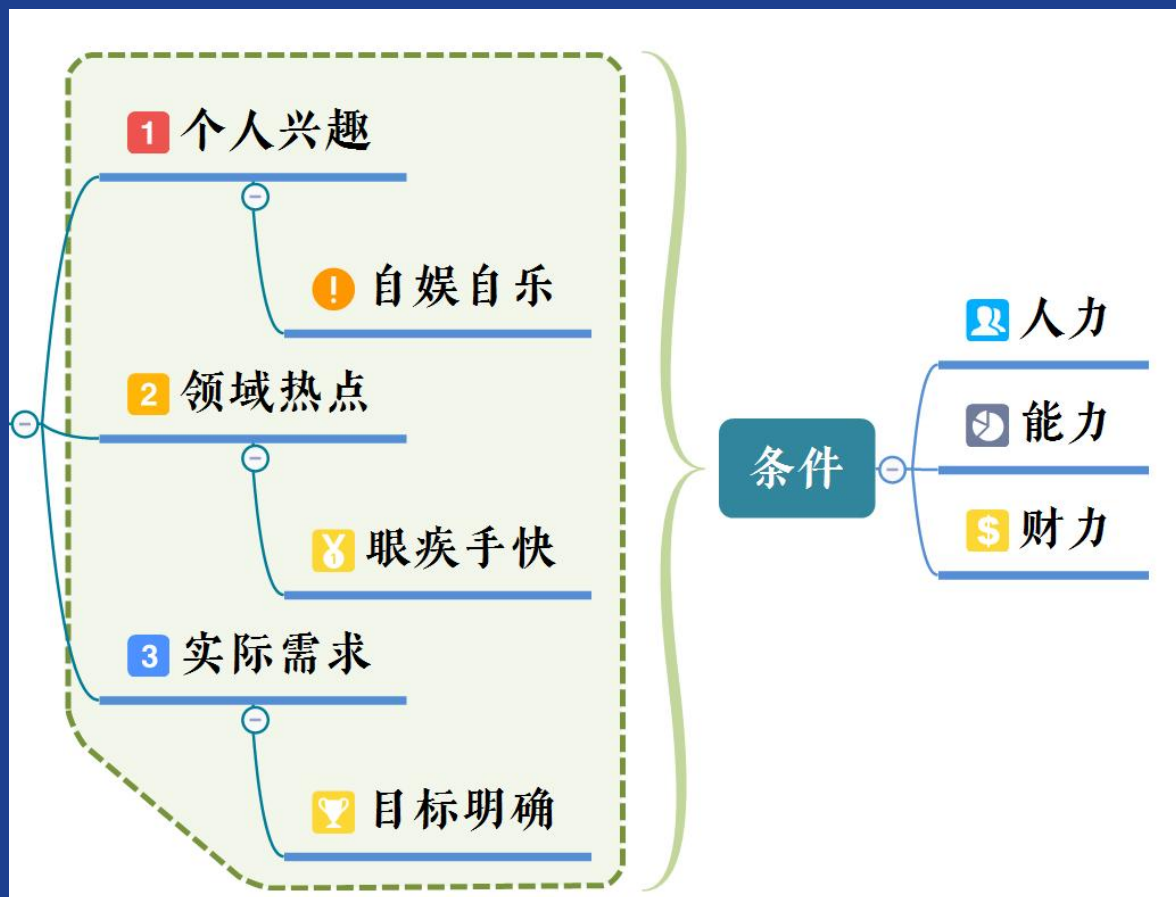


而且沒有女友

# 科研 $\neq$ 论文

过程(本) vs. 结果(末)

# 做什么课题



# 解决什么问题

1 对任务的深入理解 Insights

2 现有方法存在的不足

zotero

★ 起步阶段：文献调研、复现和分析

3 提出新的任务或问题

✗ 坑：没有困难制造困难

✓ 要基于实际场景出发

# 用什么方法

## 1 基础知识：数学、领域

例：图像处理 -> 计算机视觉

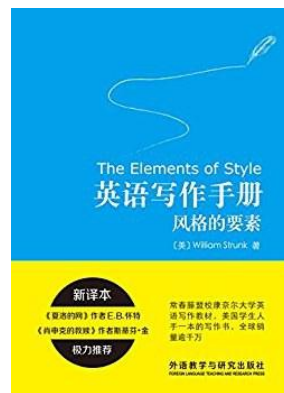
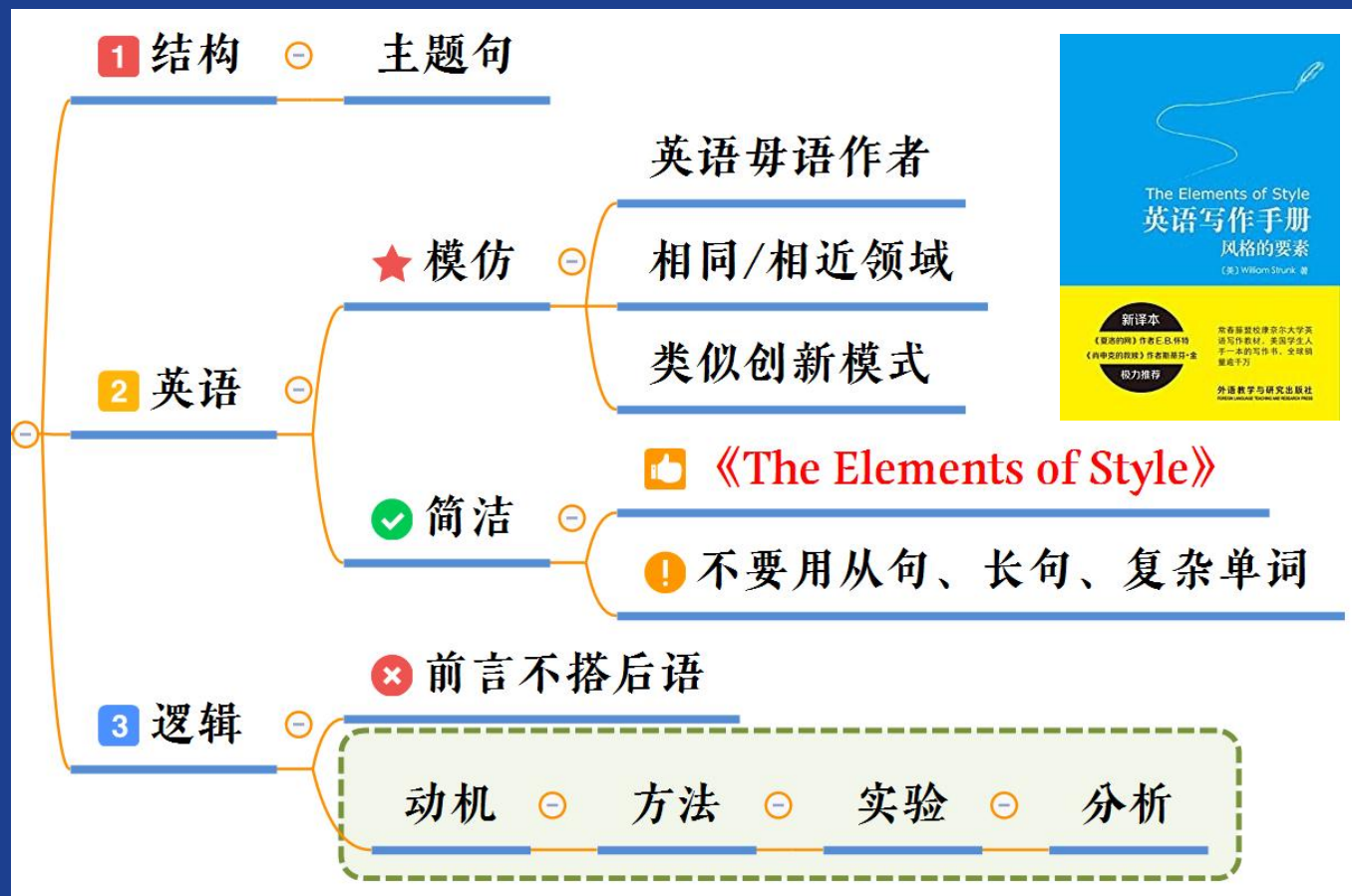
## 2 热门、前沿方法

坑：为了用而用    要有明确动机

## 3 相关领域的论文

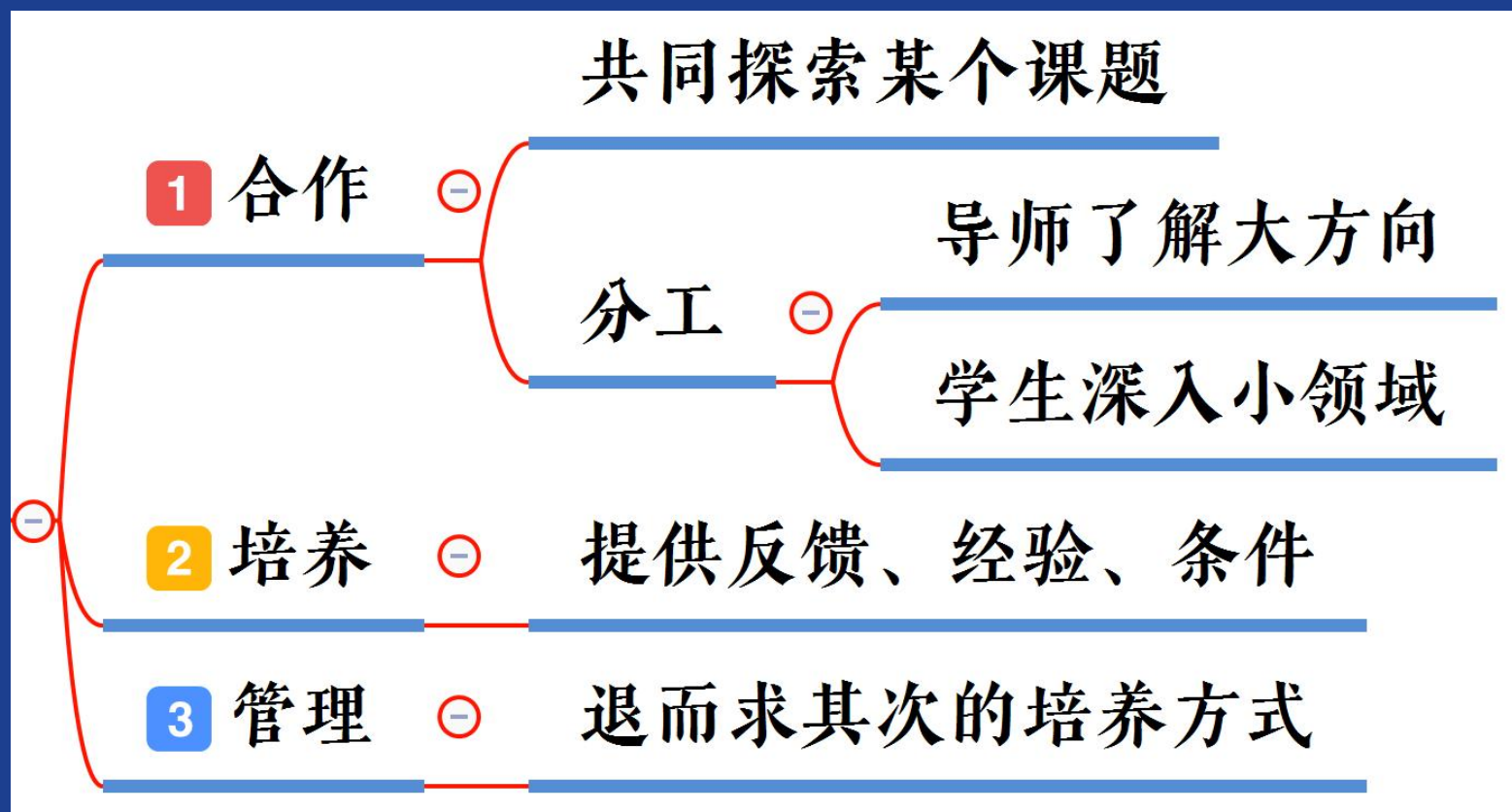
例：图像分割 -> 图像变换

# 论文怎么写





# 导师 & 学生



# 团队管理

## i 退而求其次的培养方式

✓ 意识到管理规定的本质

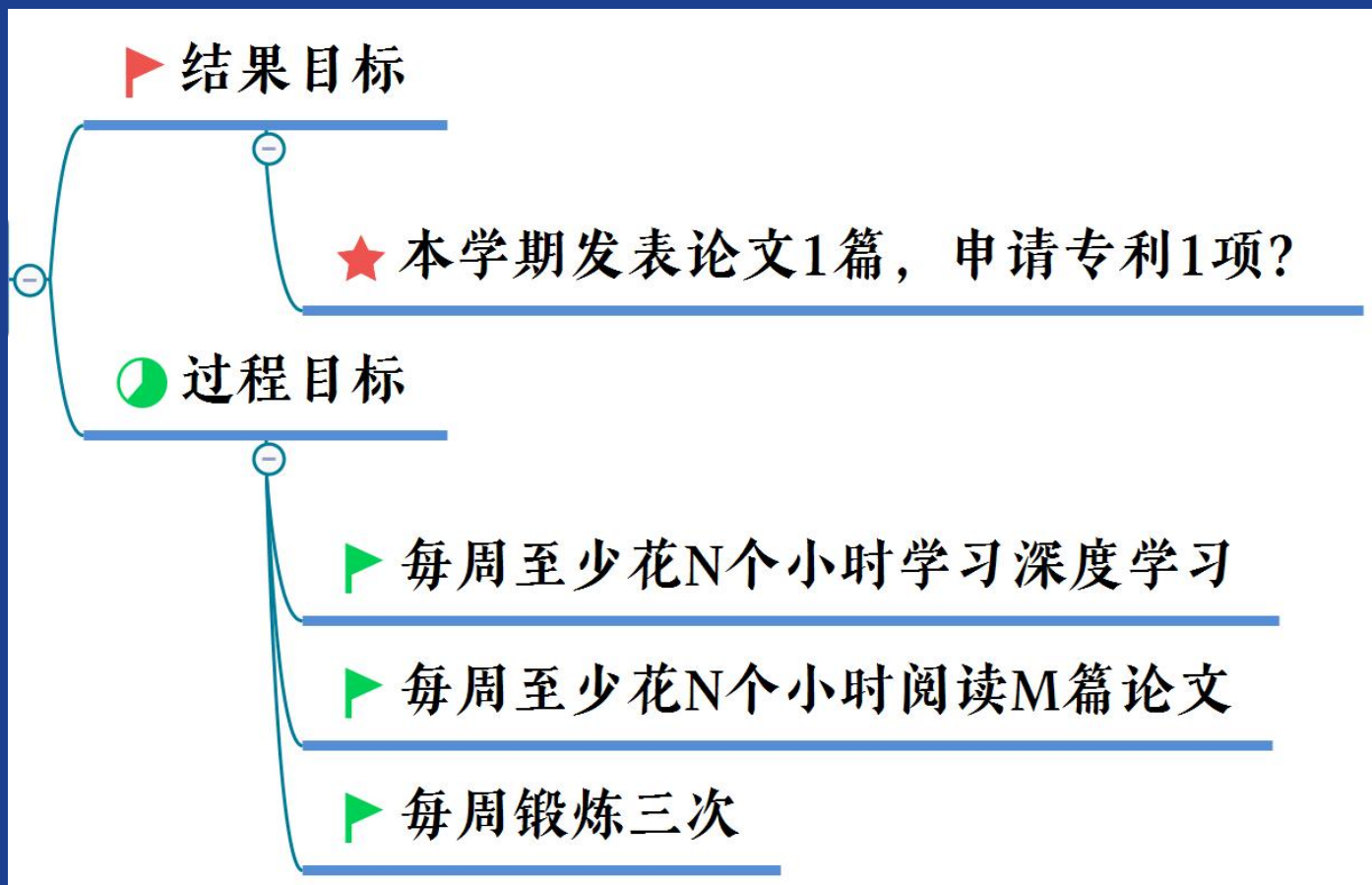
讨论：主动性&目的性



★ 和导师见面是为了得到反馈

! 避免无用的细节

# 个人规划



from 吴恩达



智能可视建模与仿真实验室

Intelligent Visual Modeling & Simulation (iGame) Lab

Thank You!

Q & A

# 全都是偏见

by 陈丹青《局部》