

Techniki Renderingu i Animacja Komputerowa

Wykład 0X: Informacje o projekcie

Autor: dr inż. Łukasz Dąbała



Projekt

- 3 osobowe zespoły (2 zespoły mogą być 4 osobowe)
- Tematyka:
 - Implementacja artykułu naukowego
 - Porównanie różnych algorytmów przeznaczonych do renderingu
 - Pomysł własny
- Projekt jest warty 35 punktów

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/modela?

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

Terminy

- 14.11.2021 – ostateczny wybór projektu
- 15.11-19.11.2021 – omówienie sposobu realizacji projektu (zdalnie)
- 23.11.2021 – prezentacje artykułów
- 29.11-3.12.2021 – raport z postępów prac (zdalnie)
- 13.12-17.12.2021 – raport z postępów prac (zdalnie)
- 10.01-14.01.2022 – raport z postępów prac (zdalnie)
- 24.01-28.01.2022 – oddawanie projektów (zdalnie)
- 01.02.2022 – prezentacje wyników