

四川大学本科毕业论文（设计）答辩情况及成绩评定表

答辩人姓名	谭鹏	学院	计算机学院	专业	计算机科学与技术	年级	2013
论文（设计）题目：使用 A*平滑消除 3D 游戏中的画面抖动							
<p>答辩中提出的主要问题及回答的简要情况：</p> <p>1. A*大家都默认知道吗，要介绍一下 GFH？ A*是一个广泛用于人工智能，游戏寻路的算法。在 A*算法中，F 为初始状态到目标状态的代价，G 为初始状态到中间状态的代价，H 为中间状态到目标状态的估计代价。在本文的算法中，F 为初始点到目标点的预估路径距离，G 为初始点到中间点的距离，H 为该中间点到目标点的距离。</p> <p>2. 在你的实验中算法是如何设计的 3D 游戏的抖动来源于移动，移动的路径和速度变化无规律，导致摄像机投影出来的画面无规律显示，呈现一种抖动，所以需要使路径和速度变得规律，变化尽可能少。速度变化时，是由一个速度变化到另一个速度，将速度抽象为距离，即为从一个从一个距离的点到达另一个距离的点，使得这个点之间的移动尽可能变化小变化规律就实际上成为了一个类似与最短路径的问题。</p> <p style="text-align: right;">答辩日期： 2017 年 5 月 26 日</p>							
评价项目	具体要求（A 级标准）	最高分	评 分				
			A	B	C	D	E
论文（设计）质量、水平	论文（设计）结构严谨，逻辑性强；有一定的学术价值或实用价值；文字表达准确流畅；论文格式规范；图表（或图纸）规范、符合要求。	50	46-50	41-45	36-40	31-35	≤30
						31	
论文（设计）报告、讲解	思路清晰；概念清楚，重点（创新点）突出；语言表达准确；报告时间、节奏掌握好。	20	19-20	17-18	15-16	13-14	≤12
					15		
答辩情况	回答问题有理有据，基本概念清楚；主要问题回答准确、有深度。	30	28-30	25-27	22-24	19-21	≤18
					22		
总分		68					
<p>答辩组评语：</p> <p>论文结构合理，文字表达流畅度和准确度一般；图表存在一定不规；报告时间、节奏掌握好；对提出的问题一般能回答，工作创新度稍显不足。</p> <p>答辩组成员（签名）： _____ 答辩组组长（签名）： _____</p> <p style="text-align: right;">年 月 日</p>							
<p>成绩评定等级： 良</p> <p>答辩委员会主任（签名）： _____ 年 月 日</p>							