

Primer uporabe \LaTeX

Franc Solina

15. oktober 2017

Z umetniškimi projekti se v Laboratoriju za računalniški vid ukvarjamo že vrsto let [8, 10], saj so takšni projekti primerno testno okolje za metode računalniškega vida [4]. Kot za vsako programsko opremo, ki se uporablja vrsto let, pa je potrebno take projekte tudi vzdrževati [6].

Naš zadnji projekt „Svetlobni vodnjak“ [9] uporablja senzor Kinect za zajem globinske slike [1].

Reference v \LaTeX formatu lahko enostavno prekopiramo iz Google učenjaka, tako da v nastavitvah Google učenjaka najprej pri „Upravitelju bibliografskih podatkov“ izberemo \LaTeX . Pri vseh zadetkih se bo potem pokazala možnost „Uvozi v \LaTeX “.

Z uporabo opcije `\usepackage[hyphens]{url}` v spisku literature ni težav z dolgimi spletnimi naslovi [2]!

Kako se citira diploma [11]?

„Slovenski narekovaji“.

Javno predavanje [7].

Spletna stran [5, 3].

Literatura

- [1] Michael Riis Andersen, Thomas Jensen, Pavel Lisouski, Anders Krogh Mortensen, Mikkel Kragh Hansen, Torben Gregersen, and Peter Ahrendt. Kinect depth sensor evaluation for computer vision applications. Technical report, Aarhus University, Department of Engineering, 2012.
- [2] BIM gets real with Multivista - Photo documentation now integrates with BIM. <https://globenewswire.com/news-release/2015/04/30/730948/10131888/en/BIM-Gets-Real-with-Multivista-Photo-Documentation-Now-Integrates-with-BIM.html>. Svetovni splet: 14. januar 2016.

- [3] Univerza v Ljubljani, Fakulteta za računalništvo in informatiko. Dosegljivo: <https://fri.uni-lj.si/sl>, 2017. [Dostopano: 9. 2. 2017].
- [4] Peter Peer and Borut Batagelj. Art—a perfect testbed for computer vision related research. In *Recent Advances in Multimedia Signal Processing and Communications*, pages 611–629. Springer, 2009.
- [5] Scrum Overview for Agile Software development, Mountain Goat Software. Dosegljivo: <https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum/overview>. [Dostopano: 9. 10. 2015].
- [6] Bernhard Serexhe, editor. *Preservation of Digital Art: Theory in Praxis*. AMBRA | V and ZKM | Center for Art and Media, Karlsruhe, 2013.
- [7] Marko Šmid. Inovativnost v bančništvu. Poslovni dogodek za banke: Inovativna banka prihodnosti. Hotel Mons, Ljubljana, 25. november 2012.
- [8] Franc Solina. 15 seconds of fame. *Leonardo*, 37(2):105–110, 2004.
- [9] Franc Solina. Light fountain—video. Dosegljivo: <https://youtu.be/CS6x-QwJywg>, 2015. [Dostopano: 9. 10. 2015].
- [10] Franc Solina and Srečo Dragan, editors. *Nove informacijske tehnologije v likovni umetnosti*, Informacijska družba IS'2001, Ljubljana, 23. oktober 2001. Inštitut Jožef Stefan.
- [11] Matej Zimic. Medplatformski razvoj mobilnih aplikacij. Diplomaska naloga, Fakulteta za računalništvo in informatiko, Univerza v Ljubljani, 2012.