~~enviroment variables~~

~~לשנות את safe resize ללפי גודל ולא לפי פקטור~~

~~פונקציה למסק~~

שמירה של קונפיגורציה לפרמטרים

~~לעטוף את detail enhancement3d~~

לבדוק בקונקטד קומפוננטס – אורך של רכיב לאורך הזמן

מעבר בין איטרציות של מסק רק עם סקיילינג – דוגמא, להתחיל בגודל שליש ->מסיכה -> גודל שני שליש-> מסיכה ... – לנסות להשתמש בטור הרמוני "צפוף" יותר, לדוגמא חיבור פאריי , עזוב שטויות קח וקטור ותעשה אחד חלקי.

איחוד מסכות:

1. Max
2. סכום קמור
3. Max(curr,erode(prev)) – אינטואיציה, הקוד פחות בטוח בקצוות לאורך האיטרציה, ולא בביטחון פר פיקסל של סכום קמור

לבדוק תקינות קלט של הקוד החדש אל מול conf4