# סיכום סשן עבודה- 3.4.21

* השוואה בין גאבור קוני ל-DOG
  + הבדיקה החלה כי תוצאתית התקבלה תוצאה יותר טובה עבור אולטרסאונד עם קוני (וההפך באיש הרץ)
  + מבדיקה מצאנו שכנראה ההשפעה העיקרית היא הנרמול (בא לידי ביטוי ב-NR בשלב של CCLF)
  + במקום לשחק עם הנרמולים – עדיף לשחק עם c50 בנוסחאת NR.
  + לבדיקה
* בדיקת ghosting
  + סיבתיות - אפשר לראות מאד יפה שהסיבתיות "מעיפה" פרדיקציה לעתיד.
    - עדיין לא מטפל בghosting מהעבר (נראה כמו דיליי)
  + ניסנו לשחק עם רוחב ה-LF – השפעות מינוריות
  + Max במקום סכימה – לא משפיע
  + Scale בודד - לא משפיע
  + רצוי לבדוק על impulse
  + הצעה אפשרית – משקול זמן/מרחב
  + מבדיקה על תגובות בסיסיות, קיבלנו היפוך של התגובה לשפה
  + מהשוואה לגאבור חד מימדי – הבעיה הייתה חוסר נרמול קוני שגרם לכך שסכימת הגאבור על אחד הצירים הביאה תגובת גאבור דו מימדית "הפוכה" במקום הגאבור הדו מימדי הרגיל.
  + לאחר נרמול – התגובה השתפרה וגם לאחר השילוב עם הסרטון המקורי, כמות ה-ghosting קטנה.
* בדיקת STD:
  + בדקנו האם ניתן להשתמש בקוד של Gaussian\_std לאינטגרציה כלשהי של השפות.
  + הרצנו את הקוד על הסרטון עם פרמטרים דומים לאלו הנלקחו ב-DE:
    - ההרצה לקחה כמות רבה של זמן
    - התקבל זיהוי של שפות אשר בעיקר קבועות בזמן (לא זזות).
  + כרגע לא מוצאםי שימוש עיקרי, בעיקר בגלל הזמן הרב.
  + ניתן אולי להשתמש בנושא למציאת שפות קבועות בזמן והנחתה לצורך זיהוי תנועה\ שימוש לצורך חידוד שפות. לבדיקה – אם אין רעיונות
* Sanity check - השוואה ל DE per frame:
  + ניסנו לבצע השוואה של תוצאת DE התלת מימדי ושל הרצת DE דו מימדי על פריימים בודדים.
  + תוצאה ראשונית – קיימת תלות זמנית בהרצה התלת מימדית – הגיוני לגאבור\ פסיליטציה יש עובי
  + תוצאה שניה – הקטנו את הגאבור לעובי פריים בודד והשווינו:
    - מתקבלת תגובה חזקה יותר בתלת מימד מבדו מימד
    - יש תופעה של היפוך תגובה לאורך השפעה (לבן – שחור - לבן במקום שחור – לבן - שחור)
    - יכול להיות שנובע מטעויות\ שינויים שנעשו בקוד של התלת מימד עם הזמן. כולל תיקונים שהוכנסו לקוד התלת מימדי ולא לדו מימדי.
    - עם זאת – עדיין מוזר, רצוי לבדוק אם יש זמן (כרגע אנחנו שרופים)