עשינו עבודת פרמטרים:

* STD –
  + עבד עם מינימום
  + זיהוי חזק של האובייקט ללא רעשי רקע נוספים משמעותיים
  + עשינו בריבוע – שיפר משמעותית
* DE –
  + תוצר התחלתי – פחות טוב מפירמידה
  + פריצת דרך – אורך פסיליטציה משפיע מאד – הגדלנו משמעותית
    - אני חושב שזה לא היה נכון עבור הפירמידה הקודמת
  + מס' הגדלים – משמעותי מאד בשלב הבא
* Iteration –
  + תוצר התחלתי – פחות טוב מפירמידה
  + המסכות לא באמת משפיעות, התוצר טוב מידי
    - אפשר לייצר מסיכות בלי הכפלה בכל איטרציה
  + הורדנו ספים כי התוצר טוב יותר – אפשר להיות פחות מחמירים
    - הספים לא הכי משפיעים, בטח ובטח אם לא משתמשים במסיכות עצמן (כי הן כבר לא משפיעות)
  + עשינו ניסוי:
    - ללא הכפלה
    - גאוסיין קטן למסיכה
    - איחוד בין המסיכות (מקסימום)
    - לא יצא משהו – בעיקר רעשי "הילה" סביב האובייקט
* דברים לחדוה –
  + תזכורת
    - להוציא פירמידה של הדר
    - DE על הפירמידה (לשים לב לטיוב פרמטרים)
  + תהליך של Iterations
    - סרטון מוקטן (קטום)
    - מסכה בינארית ראשונית
    - תוצר של CC - צביעה לפי הגודל (או צביעה רנדומלית)
    - גרף של התפלגות גודל CC – באיטרציה כלשהי שנראית טוב
    - תוצר של CC (שוב) – רק מה שנשאר
    - מסיכה
    - סרטון מוגדל כפול מסיכה
    - מסיכות בגדלים שונים
    - להראות תהליכי משקול שונים (לבדוק בתוצאות ישנות) – אצל גל
  + טיוב קוד של הדר
    - תמונות של פילטרים בכיוונים שונים (איטי-מהיר, שני כיוונים)
    - סרטון STD מרחבי
    - סרטון STD זמני (על מרחבי)
    - חיסור – עדיף ביחד עם השניים העליונים
    - השוואה של single pass אל מול הפירמידה
    - שילובים:
      * Min
      * סכום
      * סכום הרמוני
    - השוואות של התוצר STD לאורך הפייפליין
      * אל מול הפירמידה
      * אל מול ה-DE
      * אל מול ה-Iterations
      * משחק פרמטרים (שמרנו היום) + עוד
      * תוצר התחלתי לעומת תוצר מטוייב
  + שונות
    - להוציא סרטון של CC test

רשמים מחדוה- 28.2:

iterative detection:

- לשחק עם פונקציות משקל של זמן לעומת מרחב כדי לזהות חלקים מהאובייקט

- לעשות שימוש ב- PCA לאותו הצורך

- להשתמש בהשלמת קווים על המסיכה עצמה

- לא להוריד רכיבי קשירות שבתוך המסיכה

- לבדוק שוב על איך לאחד מסיכות מאיטרציות שונות:

- לבדוק ממוצע בלי הוספת דעיכה לאורך האיטרציות

- לנסות לייצר מודל/שדה תנועה של האובייקט ולא לתת למסיכה לשנות יותר מדי את הגודל שלה בהתאם למודל הזה