Pre-processing

1. Offline points - **Krzyś**
   1. Upewnić się, że każdy umie się połączyć do Kinecta - **instrukcja od Konia**, Konik wyślij na grupę
   2. Upewnić się, że każda ma konto na githubie - **Krzyś**, prosiłbym wszystkich o wysłanie mi swojego loginu z <https://github.com/>
   3. Upewnić się, że każdy odpalić playera offline points (korzystając z nagranej bazy) - **Grześ, przeszkolenie ;)**
2. Filtering skelleton nodes - **zrobione, ale wymaga zastanowienia się nad sensownością rezultatu - Izzi** 
   1. Cel: usunięcie "mrygających" punktów - usuwamy wysoką częstotliwość 0-phase Butterworth filter (N-rząd - empirycznie)
3. Path angle - **zrobione, ale wymaga zastanowienia się nad sensownością rezultatu**
   1. Dopasowanie kąta ścieżki do trajektorii ruchu - potrzebne do zrzutowanie
4. Rzutowanie - **zrobione, ale wymaga zastanowienia się nad sensownością rezultatu** 
   1. Przejście do 2D
5. Skalowanie - **Krzyś**
   1. Cel: usunięcie zmiany rozmiaru osoby w trakcie jej poruszania.
   2. Eksperyment - zeskalować do wymiarów 0-1 każdą klatkę. - **Krzyś**
   3. Eksperci od algorytmów - jakie to ma znaczenie. - Pytanie do: **Koniu, Przemek**
6. Rezultat pre-processingu
   1. Pełno klatkowy zapis 2D całego szkieletu

Wychwycenie ruchu - **Piotrek**

1. Cel: przycięcie próbki tylko do "ładnego" ruchu po prostej, odcinamy kalibrację i końcowe "śmieci"
2. Kryterium: prędkość na jakimś poziomie i w miarę stała (treshold przyspieszenia)

Wychwycenie klatek charakterystycznych - **Piotrek**

1. Cel: Ograniczenie ilości klatek poprzez wybranie kluczowych faz ruchu
2. Sposób: analiza pozycji tylko nóg
3. 4 (?) klatki kluczowe na parokrok

Algorytmy - **Koniu, Przemek**

1. Bezier - Koniu
2. Kąty - Przemek
3. **Ważne - Ślot wyraził swoje powątpiewanie czy uda się uzyskać interesujące wyniki na podstawie samych klatek kluczowych. Izzi napisz proszę o jakich metodach on wspominał, które powinny dać lepszy rezultat. Odesłał nas też do swojej książki, może warto ją wypożyczyć? Dynamic programming, Dynamic time warping, Markov models and hidden Markov models**

**Ati** dołącz się gdzieś do kogoś :).