

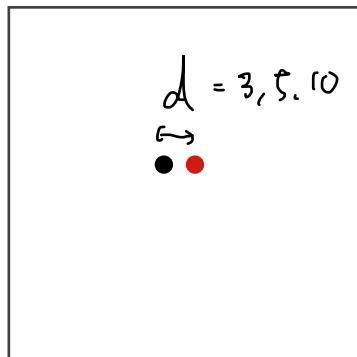
9/
16

8/29 の 1 - L 参照の 2 の condition

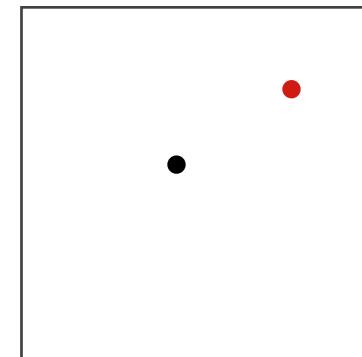
Simulation conditions

Sim1

NBC



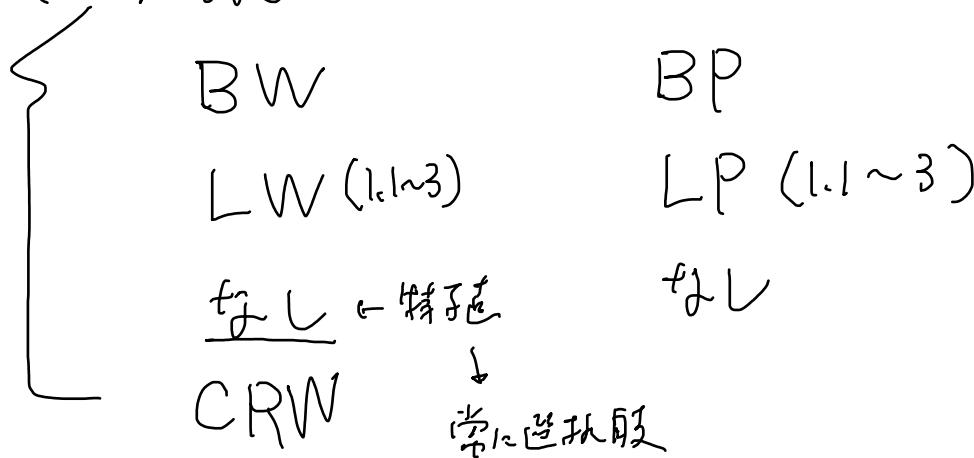
Sim2 NBC



$$d = 3 \sim L (200, 200, 1000)$$

二つの状況で一般的な角速度を

進歩肢 Movement + Pause



組合せが多い

Movement を固定して、Pause を変化させる

①

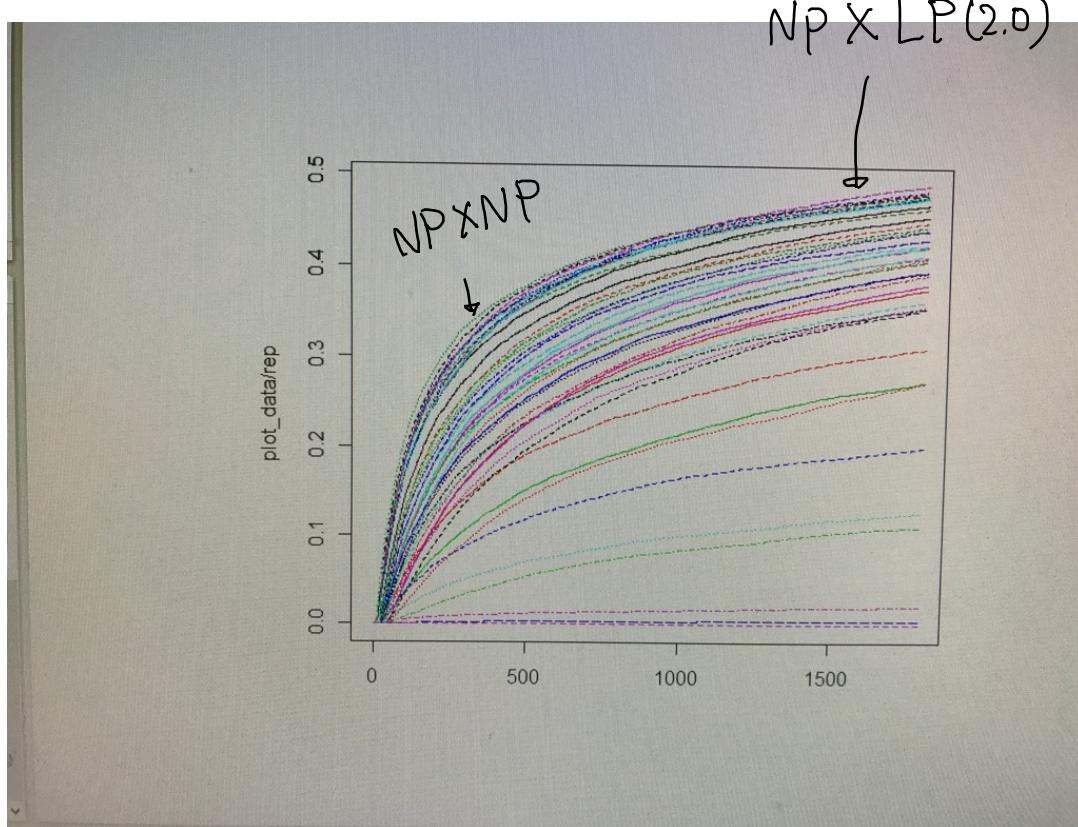
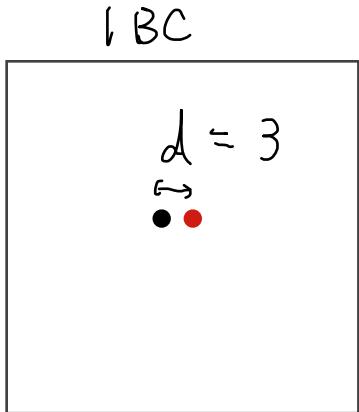
- { BW - BP
- LP ($1.1 \sim 3.0$)
 x 5種
- NP (no pause)
- OP (only pause)

OpenCV
手書き文字

$$7 \times 7 = 49 \text{ patterns} - 6 \text{ (重複)}$$

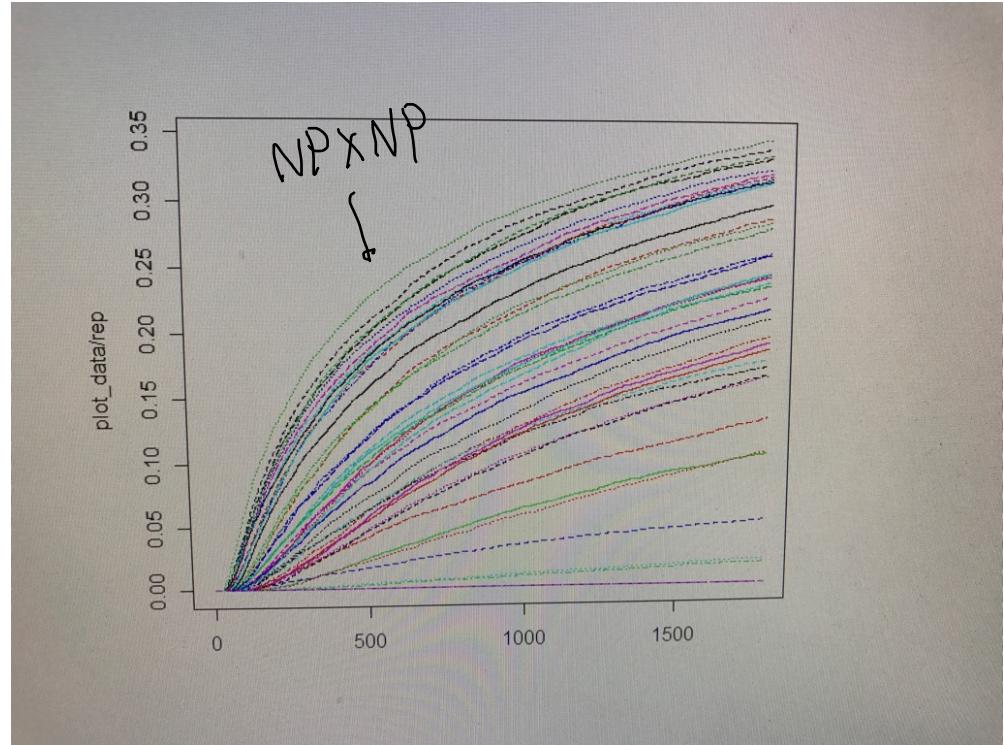
⇒ 結果.

Sim 1 ~ 1



Sim 1-2

$$d = 5$$



何もなければ短い時間で止むが NPXNP が長い
⇒ 後に NPXL P がこれで止む。
この辺は速度もこれも似てる。

⇒ シロアリに合わせ、Pause 達成の
高精度なシミュレーション。

またこの中に、surrogate data が作成
control sim を作成して、結果を比較する

⇒ データをまとめ、まとめる。

基本的 タンデムを捕らえる (タングル)

- 個体のサイズ (Φ)
- タンデムが生じた時に必要な初期距離
(detection)

今あせられる。

初期距離 d

タンデムの全般的動作

9/23 木曜

+ 仮説検証 にす。

はくふる確率・回数

はくふることの意義 = タンデムの意義



- { 空の直向う側に寄りかかる
- 距離が近い

⇒ 単純に画像処理上
いつにかいるか否かを見るだけ?

(1)

これが簡単に飛むのが、山中君に頼んでみた