

Spotkanie 01

Zagadnienia obowiązujące na quizokartkówkę

- Co to jest konwolucja (z punktu widzenia informatyka zajmującego się przetwarzaniem obrazów)?
 - Do czego można jej użyć?
 - Czym różni się normalna od transponowanej?
 - Co to jest *stride*?
 - Co to jest *padding* i jakie są jego rodzaje?
- Wykrywanie krawędzi metodą Canny'ego - jak przebiega?
 - Dlaczego zaczynamy od rozmycia?
 - Jak zrobić rozmycie gaussowskie?
 - Jak znaleźć miejsca o dużym gradiencie i jak pomaga nam w tym kernel Sobela?
 - Do czego przydaje nam się *non-maximum suppression*?
 - A do czego tzw. podwójne progowanie - *double thresholding*?

Pomocne materiały

- O różnych typach konwolucji można poczytać np. tutaj: https://d2l.ai/chapter_computer-vision/transposed-conv.html.
- Pozostałe pojęcia są nieźle omówione w dodatkowych plikach.