

- 1.) Otestovali sa setup pre nahrávanie odrazeného svetla cez kameru, výsledky testovania sú na stránke. Link na prezentáciu s porovnaním a výsledkami - http://www.st.fmph.uniba.sk/~kica5/rp/setup_results.pdf
- 2.) Pre každého specimen-a (50x) sa vytvoril video záznam jeho svetla odrazeného o stenu
- 3.) Pre každého specimen-a (50x) sa vytvoril signál z jeho video záznamu cez program z minulej časti RP.
- 4.) Vytvorili sa 3 experimenty, kde každý trval aspoň minútu a v každom jednom experimente bol vložený jeden zo specimen-ov.
 - a. V prvom experimente, t.j. experiment1_specimen13 bol vložený specimen013, ktorý začína od 2 minúty. Celková dĺžka videa je 6 minút a 2 sekundy (téma - príroda).
 - b. V druhom experimente, t.j. experiment2_specimen25 bol vložený specimen025, ktorý začína od 30 sekundy. Celková dĺžka videa je 2 minúty a 48 sekúnd (téma – elden ring cutscene).
 - c. V treťom experimente, t.j. experiment1_specimen45 bol vložený specimen045, ktorý začína od 40 sekundy. Celková dĺžka videa je 1 minúta a 52 sekúnd (téma - elden ring cutscene).
 - d. Všetky videá (experimenty aj specimen-i) sú v normalizovanom tvare, t. j. 30 FPS s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov.
- 5.) Pre každé z 3 experimentov sa nahral jeho svetelný odraz od steny na kameru.
- 6.) Pre každé z 3 experimentov sa vyrobil signál za pomoci programu z minulej časti RP.
- 7.) Vyskúšala sa metóda cez koreláciu (program + pokusy)
 - a. Výsledky testovania sú na tomto odkaze - <http://www.st.fmph.uniba.sk/~kica5/rp/methods/correlation/correlationmethod.pdf>
- 8.) Vyskúšala sa metóda cez absolútne hodnoty
 - a. Len zo zaujímavosti a testovanie, v realite sa nedá aplikovať
- 9.) Vyskúšala sa metóda cez delty
 - a. Vytvoril sa program na konverziu už vytvorených signálov na delty (zmena svetelnosti oproti predchádzajúcej snímke)
 - b. Nedokončilo sa