

Toward Evaluating the Usefulness of Global Illumination for Novices in Lighting Design Tasks

Supplemental material – questionnaire answers in Czech

This document contains word-by-word transcribed answers the subjects provided in the questionnaire. The answers are grouped by questions; the number before each answer is the name of the subject in the study. A missing number indicates that the subject did not provide an answer.

Experiment 1

1.1 Okomentujte prosím vaše hodnocení spokojenosti. Proč jste byli s výsledkem v některých pokusech spokojeni více a v jiných méně?

- 1 Nepřímé osvětlení-cartoon → došel mi čas při posunu světla. NO-Architektura – zadní světlo by se dalo zlepšit, ale nechtěl jsem pokazit dost dobré řešení.
- 2 Spokojen: přišli mi velice podobné vzoru, méně spokojen: nějaký stín/ploška neměl stejnou intenzitu vzoru a při pokusu o opravu bych rozbyl zbytek
- 3 Carton NO – zabudol som na intenzitu svetla. Architektura NO – veľa práce
- 4 Někde byla místa od kterých se šlo snadno „odpíchnout“ - ostré stíny které jdou dobře napodobit ...
- 5 Předlohu jsem napodobil tak, že se téměř podobala mému zobrazení. Na 100% se mi ji však napodobit nepodařilo
- 6 Práce s jediným světlem mi přišla poměrně méně složitá, a proto i výsledek mi připadal věrohodnější
- 7 Cartoon přímé – ok, největší asi trefit velikost světla a trefovat se myší na intenzitu. Nepřímé v architektuře – těžké ke sladění obou světél, měkkost stínu sem nemohl trefit
- 8 U scén s nepřímým osvětlením jsem viděla, že moje napodobenina není přesná, ale nedokázal jsem ji už více vylepšit
- 9 Protože se některé povedly více, a některé méně... což souvisí s jejich subjektivní náročností
- 10 Př. os. sc. Car – zde se mi nepovedlo dosáhnout stejného tvaru stínů. Nepř. os. sc. Car – nedokázal jsem najít rozdíl mezi nasvětleným a cílovým obrázkem. Scéna Architektura – u obou scén jsem měl problém dosáhnout stejné světelnosti, jako u cíl. obrázku
- 11 Jednotlivé vržené stíny se více shodovali s předlohou
- 13 U architektury se mi nepodařilo nastavit nepřímé osvětlení – mám pocit, že jsem prohodila světla :-). Ale u Cartoon scény šlo obojí docela dobře. Přímé osvětlení u architektury se mi povedlo nejlépe, protože tam bylo nejvíce „záchytných bodů“
- 14 Přímé osvětlení Architektura – Protože jsem musel hlídat 2 světla a až příliš stínů v prostoru
- 15 U scény Cartoon se složitě ladily stíny objektů
- 16 Méně: tam, kde jsem nechala variantu takovou, u které jsem při pokusech ji vylepšit ji vzdálila obrazu nečekaně daleko – silnější pocit, že tomu nerozumím
- 17 Myslím, že výsledek odpovídá předloze ve všech případech. S těmi, které jsem označila 4, by si šlo i delší dobu hrát, aby shoda byla větší, ale myslím že rozdíl mezi 4 a 5 je u mě čistě osobní, že jsem na řešení mohla přijít dřív
- 18 Cartoon scéna se mi nepovedla příliš, asi z důvodu že nejsem zvyklý na ty oblé tvary (obličej, postava, sedačka, ...)
- 19 Měl jsem problém nakombinovat více světél a jejich intenzitu u Přímé+Architektura. U nepřímé+Architektura lze světla jejich působení lépe oddělit
- 20 U nepřímého osvětlení Cartoon se mi nepovedlo rozvržení stínů jako u ostatních
- 21 Někdy se podařilo odhadnout polohu a intenzitu světél hned a někdy bylo obtížnější vše zkombinovat
- 22 Cartoon mi přišla snažší, proto lepší výsledek. U architektury se mi nepovedly vystínovat některé části scény podle předlohy
- 23 Umístění jednoho světla v nepřímém osvětlení – architektura byla složitější.
- 24 Úlohy byly podobně složité. Osvětlení scény „architektura“ hodnotím cca o 0.5 bodu lépe, jsem s výsledkem spokojenější.
- 25 Viz níže
- 26 U pokusu č. 3 jsem nedokázal nalézt správnou pozici světla vzadu. Ostatní pokusy mi přišli o dost jednodušší.

1.2 Okomentujte prosím vaše hodnocení náročnosti. Proč považujete některé pokusy za náročnější a jiné za jednodušší?

- 1 Nepřímé osvětlení mi přijde těžší
- 2 Pohyb jedním objektem mi přijde jednodušším než pohyb více objekty.
Jednoduchost podle ostrých stínů podle kterých sem měl pocit mě jde svělo hezky umístit
- 3 Architektúra NO – 1krát ma napadlo vypnut' svetlo a bol som vcelku prekvapený efektom
- 4 setkání s více světly je poprvé těžší, ...
- 5 Předloha byla téměř napodobena. V pokusu „přímé osvětlení scéna architektura“ jsem měl větší problémy se správným nastavením světel
- 6 Obecně bylo jednodušší pracovat s prvním prostorem (cartoon) a jediným světlem
- 7 Nepřímé osvětlení – zlo :). Hůř se chytaj stíny
- 8 Manipulace s nepřímým světlem mi činila větší potíže, protože zde byly méně patrné stíny
- 9 Mám pocit, že nedokážu umístit nepřímé osvětlení, špatně určuji jeho pozici (zejména s více zdroji světla)
- 10 Scéna architektura byla obtížnější nasvětlit a to z důvodu, že jsem měl k dispozici 2 světla
- 11 Jako nejnáročnější vidím poslední úlohu. Rozmístění světel v počáteční fázi mě postrčilo jiným směrem
- 12 Nasvětlit scénu cartoon považuji za jednodušší, protože se zde používá pouze 1 světlo. Přímé osvětlení je lépe představitelné na základě zkušeností s běžným osvětlením v reálném světě.
- 13 Přímé osvětlení v architektuře bylo nejjednodušší kvůli stínům, které sloužily jako dobrý indikátor. Přímé osvětlení u Cartoonu mi přišlo těžší, protože celkové světlo ve scéně bylo tlumenější. Nepřímé osvětlení v Architektuře byla noční můra, protože tam moc nebylo čeho se chytit.
- 14 Záleží to nejspíš na počtu světel. Přijít na to, jak rozestavit, najít patřičnej stín, podle kterýho se hlavně orientovat. Možná to s tou postavou jen přijde jednoduchý, protože se člověk soustředí na ni a zapomene na věci okolo
- 15 Ve scéně cartoon bylo více předmětů vrhajících stín, nastavení světla bylo obtížnější
- 16 Dvě světla jsou složitější než jedno. Kde mi déle trvá přiblížit se cílovému obrazu – náročnější (První dva byly podobně náročné a jednodušší než druhé dva, které taky byly podobně náročné)
- 17 Přímé vs. nepřímé osvětlení pro mě nedělá náročnost úkolu. Za obtížnější považuju úkoly týkající se architektury, je pro mě těžší uvědomit si, které světlo se má použít pro osvětlení konkrétní části prostoru. Cartoon nebyly tak náročné, u osvětlování obličejů je jednodušší si uvědomit odkud světlo mělo dopadnout.
- 18 U architektury jsou jasně ostré tvary, ale u cartoon jsou zaoblené věci
- 19 Pracovat s více světly je náročnější, u jednoho světla lze ze stínů poměrně dobře odhadnout jeho polohu (u přímého se to dělá lépe). Naopak více přímých světel se více ovlivňují
- 20 Nepřímé osvětlení Architektury bylo relativně náročné, protože jsem si musel poprvé uvědomovat, který z více zdrojů světla nechává na scéně jaké stopy.
- 21 Někdy je pozice a nastavení světel těžko (hůře) odhadnutelné
- 22 V cartoonu jednodušší, protože se pracovalo jen s jedním osvětlením. U architektury se pracovalo s dvěma osvětleními a musely správně nastavit, aby odpovídaly předloze.
- 23 Kombinace více světel.
- 24 Úlohy měly podobnou náročnost. Scény „architektura“ neobsahují tolik složité struktury pro osvětlování.
- 25 Problém s prostorovou představivostí ;)
- 26 Cartoon: nastavování 1 světla nebyl zas takový problém. U arch mi připadalo, že mi chybí volba naklonit světlo pro lepší výsledek.

1.3 Popište prosím, jak přesně jste postupovali pro dosažení stanoveného cíle napodobení předlohy.

- 1 Snažil jsem se přiblížit světlo na správné místo a pak doladit parametry
- 2 Našel sem jasný bod, dle něj sem usoudil hrubou pozici světla (jiná světla sem vypnul), podle stínů rovných hran sem doumítil světlo. Postup opakován pro všechna světla. Pak sem se pokusil upravit sílu světla nejspecifičtější jako první pak nejobecnější.
- 3 nejprv som nastavil intenzitu, ak nebola dostačuci a potom som sa zvažil nasledovať jako mení pohyb svetlostí miest
- 4 Nejdříve naleznu nějaký rozumný stín, jež lze dobře napodobit, poté se snažím jej vytvořit, přidávám a ubírám intenzitu
- 5 Při pokusu o přiblížení se předloze jsem nejprve využil posunu světel a poté nastavení jejich intenzity. Poté jsem postup opakovával do vypracování pokusu.
- 6 Nejprve jsem stanovil přibližnou intenzitu světla, poté upravoval polohu a velikost podle stínů, které vrhaly jednotlivé objekty a podle odlesků a nakonec ještě dolad'oval intenzitu
- 7 Nejdřív zkouším chytout pozici podle stínu a pak intenzitou ladit. Když to nevyjde začnu experimentovat
- 8 1: nastavení intenzity světla, 2: manipulace s pozicí světla (sledování pohybu stínů), 3: doupravení intenzity světla
- 9 Sledováním stínů cílové scény a snahou o jejich shodu správným umístěním světla. Intenzita světla byla odhadována barevností scény
- 10 Nejprve jsem nastavil přibližně světelnost, abych vůbec něco viděl. Poté zvětšil světla, abych dosáhl potřebné měkkosti stínů. Posunul jsem světla, abych docítil stejného tvaru stínů. Nakonec jsem přesněji nastavil světelnost.
- 11 Stanovení referenčních bodů (stínu ve scéně) a jejich ostrosti. Nejprve jsem odhadl směr záření a poté doladil intenzitu. U poslední úlohy však změna intenzity nepomohla tak mě napadlo zaměnit světla, které mají různou měkkost
- 12 (1) Změna velikosti světla (pokud to bylo možné, (2) posun světla tak, aby stíny a osvětlené plochy odpovídaly co nejlépe předloze, (3) práce s intenzitou a dalšími posuny světel. - Střídání (1), (2), (3) – stále menší změny.
- 13 Nejprve přizpůsobením intenzity světla, poté posouváním světel – podle světelné hladiny v jednotlivých částech obrazu, nakonec doladění intenzity
- 14 Musel jsem si určit klíčovej odraz světla a klíčovej stín (pro sebe)
- 15 Nejdříve jsem nastavil umístění světla, potom případně jeho velikost a nakonec jas.
- 16 Nejprve: Pokus odhadnout odkud světlo svítí. Potom: přidat intenzitu, aby líp odpovídala cíli. Potom: Pohybování (a rotace) světly, aby odpovídaly stíny.
- 17 Podle předlohy jsem si stanovila, kde jsou xyz souřadnice zdroje světla (dle vrhaných stínů). Poté jsem měnila intenzitu světla a doupravovala umístění světelného zdroje, aby odpovídaly stíny a jejich intenzita (resp. hloubka stínů) předloze
- 18 Přisvětlil jsem si scénu intenzitou a dále jsem hýbal světly aby mě hodily stín jako v předloze, a nakonec zase scénu doupravil intenzitou.
- 19 Ze stínů se pokusit odhadnout pozici světla, z celkové světlosti scény intenzitu. U více světel odhadnout pozici i pomocí odlesků, pokusit se oddělit působení různých světel na scénu (pokud lze)
- 20 1: zesvětlení, aby byl výsledek snáz porovnatelný s předlohou, 2: dozištění povolených operací, 3: nalezení stínů a nejpřesvětlenějších míst, 4: určení polohy zdroje, snaha je experimentálně napodobit (pohybem zdroje) (umístěním zdroje proti přesvětleným místům a z druhé strany předmětů vůči jejich stínu), 4.5: V případě dvou zdrojů srovnání obou variant rozmístění, 5: drobná úprava intenzity a dotažení nejviditelnějších detailů stínů a přesvětlení. (pohybem zdroje)
- 21 1: odhad intenzity světla, 2: podle stínů odhad, kde by světlo mohlo být umístěno, 3: posun světla na odhadnuté místo – tak aby se shodovaly stíny, 4: doladění intenzity
- 22 Zvětšila jsem osvětlení přidala na jas a poté pohybovala. Dále pracovala s jasnem a velikostí.

- 23 1: Zvolení správné intenzity světla (a odhad velikosti), 2: Posun světlem, aby odpovídalo vrhaným stínům, 3: Doladění intenzity.
- 24 Nejprve jsem nastavila intenzitu světla, poté jsem jím posouvala. Korekci intenzity jsem provedla ještě na závěr pokusu.
- 25 Pokus-omyl, představit si scénu ve skutečnosti. V pozdějších předlohách aplikace naučených kroků.
- 26 Nejdřív jsem našel zhruba pozici světla, poté ho upravil aby seděli stíny, nakonec jsem pokusem nastavoval intenzitu a zkusil hýbat s umístěním.

1.4 Lišil se váš postup práce při použití nepřímého osvětlení (oproti přímému osvětlení)? Popište prosím jak.

- 1 Nelišil
- 2 Moc ne, jenom neostrý stín se mi hůře matchoval
- 3 Oveľa viac som pracoval s intenzitou svetla pro nepriame osvetlení (NO)
- 4 Ani nelišil, v úlohách to nebylo poznat
- 5 Postup práce se výrazně nelišil. Jen v experimentu (pokusu) „přímé osvětlení scéna architektura“ jsem měl větší problémy s nastavením světel a jejich intenzity
- 6 Nelišil
- 7 Nejdřív projedu polohou všechny kouty scény abych viděl efekt co to udělá, pak si zkusím tipnout co je nejbližší cíli.
- 8 Při manipulaci s nepřímým osvětlení jsem se více řídila subjektivním pocitem + metodou pokus a omyl. Nastavování přímého světla bylo naopak mechaničtější záležitostí
- 9 Nemám pocit, že by se příliš lišil.
- 10 Žádného rozdílu jsem si nevšiml
- 11 Nezaznamenal jsem zásadní změnu v postupu. Snad jen ve scéně cartoon jsem si v případě přímého osvětlení všiml výrazné osvětlené tváře a upravil tomu postup práce – víc jsem se soustředil na volbu intenzity
- 12 Větší důraz na intenzitu světla než na jeho posun
- 13 Nelišil se
- 14 Nepřišel mi v tom žádný rozdíl
- 15 Nelišil. Nepřímé osvětlení se hodilo víc pro scénu cartoon, pro druhou scénu bylo lepší přímé osvětlení
- 16 Ne.
- 17 Myslím, že nelišil, pouze jsem si musela uvědomit, že světlo se při nepřímém osvětlení chová „jinak“. Na obtížnost to podle mě nemá vliv.
- 18 Ne nelišil
- 19 Příliš ne. Spíš se lišil v závislosti na počtu světel.
- 20 Neřekl bych, víc než z vědomí že v tom daném případě se jedná o přímé nebo nepřímé osvětlení jsem vycházel z konkrétní zkušenosti s pohybem zdroji. Abych mohl promítnout tuto znalost do postupu (využít ji), musel bych mít trénovanější představivost. Rozdíl zobrazení jsem nicméně pozoroval.
- 21 postup stejný – akorát u přímého osvětlení bylo snažší podle stínů odhadnout umístění světla
- 22 Ano. U přímého jsem více pracovala s velikostí a jasnem.
- 23 U nepřímého tolik nezáleželo na umístění.
- 24 Nemám dojem, že by se postupy lišily, pracovala jsem spíše intuitivně.
- 25 Téměř nelišil, je vidět, že světlo funguje jinak, ale jako laik téměř nerozeznám rozdíl. Po projití více předloh je rozdíl zřetelnější.
- 26 U úloh Cartoon se postup moc nelišil. Postup byl podobný, a to najít zhruba odpovídající stín, a pak doladit detaily. U arch. jsem více pozoroval jak se světla ovlivňují a šlo spíše o pokus. Podstatný rozdíl mezi přímým a nepřímým jsem nezpozoroval.

1.5 Jaké specifické prvky v obraze jste se snažili napodobit? Lišila se viditelnost těchto prvků v jednotlivých pokusech? Záležela jejich viditelnost na použití přímého / nepřímého osvětlení? Popište prosím jak.

- 1 Intenzitu osvětlení na různých místech a stíny, případně odlesky (křeslo ve scéně Cartoon)
- 2 Hlavne stíny, protože šlo o umístění světel. A pak sem doladil intenzity
- 3 Snažil som sa, aby som mal tiene tam, kde majú byť. Ak sedeli tiene, tak sa mi to celkom páčilo :-)
- 4 výrazné stíny, pokud nebyly tak ty nejvýraznější jejichž viditelnost u cartoon závisela, u architektury spíše záleželo na pozici světla
- 5 Ve všech pokusech jsem se při napodobování předlohy zaměřil na správné nastavení stínů, které světla vrhala
- 6 Zejména stíny a odlesky. Myslím, že stíny a jejich viditelnost se celkem lišily v závislosti na přímém/nepřímém osvětlení. U nepřímého více vystupovaly a při použití dvou světel (architektura) se efekty těchto světel skládaly
- 7 Intenzitu světla ve scéně, stíny. To je asi nejvíc vidět, a pak až odlesky
- 8 1. stíny, 2. Intenzita světla na konkrétním místě, 3. odlesky (když se mi vytvořil, musela jsem ho eliminovat). Stíny i intenzita světla na konkr. místě byly viditelnější v případě přímého osvětlení. V případě nepřímého osvětlení bylo mnohem obtížnější nastavit dané parametry (stíny, int. sv. na konkr. místě)
- 9 Stín postavy, lampy, sloupu a schodiště. Nemyslím si, že by se viditelnost mnou vybraných prvků příliš lišila. S nepřímým osvětlením se stínů nedá příliš dobře držet.
- 10 Hlavním vodítkem byly stíny. Žádného zásadního rozdílu ve viditelnosti jsem si nevšiml. Dalším vodítkem byla přepálená (nebo hodně osvětlená) místa v cílovém obrázku.
- 11 Ve scéně cartoon jsem se držel koše na prádlo a intenzivního osvětlení obličeje (v případě přímého osvětlení). Ve scéně architektura pak v případě přímého osvětlení jsem se zaměřil na přepálenou část „schodiště“ a na ostré stíny. U scény cartoon to také byl stín u stropu v rohu místnosti.
- 12 Stíny. Jednotlivé osvětlené plochy. Cartoon – ve tváři je zřetelnější (stíny) co je třeba upravit pro věrnější napodobení předlohy, nepřímé osvětlení: horší viditelnost
- 13 Stíny – u přímého osvětlení Architektury byly nejvýraznější, u přímého osvětlení Cartoonu méně výrazné. U nepřímého osvětlení naopak světlé/světlejší plochy
- 14 Hlavně stíny a výrazně světlá místa. Nepřišlo mi, možná s přímým os. jich (stínů) bylo málo, ale byly
- 15 Stíny, odlesky, jas. Mezi přímým a nepřímým osvětlením jsem neviděl žádný velký rozdíl z hlediska uživatele.
- 16 Osvětlené plochy, směr, měkkost, tvar stínů. U přímého osvětlení scény Cartoon byly viditelnější výraznější osvětlené plochy. Více si nepamatuji.
- 17 1) Nejostřejší světlo a nejhlubší stíny 2) směr stínu a jak plynulý je přechod pološera a světla. - U přímého osvětlení jsou pochopitelně ostřejší osvětlené a neosvětlené plochy viditelnější, ovšem u nepřímého osvětlení je vcelku lehké se domyslet, kde je zdroj světla
- 18 Nasměrovat a upravit měkkost stínů dle předlohy
- 19 Především stíny. Pak celková světlost scény, odlesky. U přímého jsou stíny ostřejší.
- 20 Stíny a přesvětlené body, intenzita na větších plochách (viz 1.3). Teoreticky jistě ano, ale co se splnění úkolu týče nikoli (viz 1.4)
- 21 Jemnost, ostrost stínů – předmětů; Intenzita osvětlení – celé scény; Umístění vrženého stínu; Osvětlení jednotlivých předmětů. Vše u přímého osvětlení snadněji rozpoznatelné.
- 22 Obličej u postavičky, lampa. Archi – sloup a stín sloupu, stěna. Ano lišila. Ano u přímého se osvětlení muselo dobře nastavit, aby správně vrhalo stín.
- 23 Vrhane stíny sloupů, distinktivních obličejových rysů. U přímého osvětlení byly prvky osvětleny méně rovnoměrně.

- 24 Snaha napodobit stíny – nemyslím si, že by se jejich viditelnost v pokusech výrazně lišila. Snaha napodobit intenzitu světla v nejosvětlenějším bodě – ve scénách cartoon viditelnější. Viditelnost nezávisela na použití přímého/nepřímého světla.
- 25 Důležitost stínů vs. Viditelně nasvětlených ploch.
- 26 Určitě ostré stíny objektů v pozadí. Viditelnost se moc nelišila.

Experiment 2

2.1 Okomentujte prosím vaše hodnocení spokojenosti. Proč jste byli s výsledkem v některých pokusech spokojeni více a v jiných méně?

- 2 Subjektivní pocit jak moc se mi to podobá
- 3 Arch. NO som sa nevedel vypořádať s tienmi
- 5 V případě pokusu „nepřímé osvětlení scéna architektura“ jsem měl velké problémy s osvětlením zadní strany obrázku. Z tohoto důvodu se mi napodobení příliš nepodařilo.
- 6 Ve scéně Architektura jsem ani jednou nebyl spokojen s rozložením stínů v koutech prostoru
- 7 Těžší než v EXP1, bez velkých stínů je těžší správně to namixovat, zvláště v architektuře kde se ty 2 světla hodně ovlivňují
- 8 Viz předchozí exp.
- 9 Protože... se něco povedlo a něco ne
- 10 Zde jsem byl s výsledkem spokojen stejně a to proto, že bez stínů se mi velice těžko porovnával výsledný obrázek s cílovým
- 11 U pokusů kde jsem byl méně spokojen mě neseseděly měkké stíny – nebyl jsem si jist zda přesně odpovídají předloze
- 13 U nepřímého osvětlení Cartoonu se mi nedařilo zjistit, co mám špatně...
- 14 Je to stejný jako v ex. 2 -> čím víc světla, tím je to horší
- 15 U scény cartoon se mi dařilo osvětlení rychleji a na první, druhý pokus
- 16 Méně: některé plochy měly jinou tmavost než cílový obraz
- 17 U přímého osvětlení se mi těžko hledala rovnováha mezi intenzitou světla a přesnou polohou světla tak, aby „stříška“ měla správný stín
- 18 U některých předloh bylo více znatelné odkud zřejmě svítí světlo a u některých méně
- 20 U nepřímého osvětlení architektury jsem si neporadil se světlem u stropu vzdálenějšího konce místnosti. U přímého osvětlení jsem v obou případech takřka nepoznával rozdíl mezi zadáním a cílem, práce s nepřímým osvětlením je zjevně nad mojí laickou kapacitu
- 21 Viz experiment 1
- 22 Scéna Cartoon u Nepřímého osvětlení se lépe stínovala než u Přímého. Scéna Architektura NO hůře se pracovalo s osvětlením než u PO, proto horší výsledek.
- 23 Odrazy nebyly úplně přesné (stěny, strop)
- 24 Ve scénách „architektura“ jsem nebyla schopná přesně nastavit úhel a intenzitu světla v pravém rohu místnosti.
- 25 Horší prostorová představitivost u architektury, než u cartoon
- 26 Nastavení 1 světla není takový problém. 2 světla jsou mnohem více složitější. Když už se mi zdálo, že 1 světlo mám dobře, druhá strana místnosti neseseděla (pokus 3). Ostatní pokusy se mi docela povedlo napodobit.

2.2 Okomentujte prosím vaše hodnocení náročnosti. Proč považujete některé pokusy za náročnější a jiné za jednodušší?

- 1 Architektura náročnější, protože má 2 světla
- 2 Měně jednoduché: hůře se mi hledalo něco poziční ovlivněno právě jedním světlem. A déle mi (asi) trvalo scénu napodobit.
- 3 Obtížnosť sa zvyšuje s počtom svetiel a nepriamym osvetlením
- 4 někde jsem měl štěstí a skoro hned na první pokus se mi to povedlo, jinde to chtělo více kombinování? Někde (1) chyběly snadno napodobitelné stíny
- 5 Větší potíže s napodobením předlohy zaznamenávám s prostředím architektura. Domnívám se, že je to způsobeno menší barevností obrázku
- 6 Ve scéně architektura při nepřímém osvětlení pro mne bylo téměř nemožné dosáhnout uspokojivého rozložení stínů a vhodné intenzity světla

- 7 viz výše
- 8 Viz předchozí experiment
- 9 Protože osvětit scénu s dvojitým nepřímým osvětlením zřejmě nedokážu...
- 10 Nasvětlit scénu „cartoon“ bylo o poznání lehčí, protože obsahovala hladké povrchy
- 11 Ve scéně architektura mi trvalo déle nalezení ideální polohy světel, proto ji považuji za složitější. Je zde více zřetelná funkce světel a dá více práce přesně napodobit předlohu
- 12 NO-architektura – výchozí poloha jednoho ze světel se subjektivně příliš nelišila od finální
- 13 U Cartoonu v nepřímém osvětlení bylo v celé scéně příliš málo zachytných bodů. Členitější scéna byla jednodušší na sledování světel.
- 14 Čím míň stínů to vrhá, tím se hůř orientuje. Samozřejmě s počtem světel to roste.
- 15 U první scény byla jednodušší manipulace s jedním světlem a pro odpovídající výsledek nebylo potřeba světlo tolik ladit.
- 16 Nejnáročnější: vůbec jsem nevěděla, jak zesvětlit nějakou plochu. Nepřímé osvětlení architektura: nevěděla jsem, kam umístit světla.
- 17 Výplňové světlo a osvětlování obličejů nepřímo mi přišlo nejnáročnější, obtížněji jsem si domýšlela zdroj. U osvětlení „architektury“ jsem rozdíl neviděla
- 18 Ze stejných důvodů jako komentář předtím
- 19 Podobné jako v exp. 1. Cartoon byl složitější, protože zde nebylo tolik stínů podle kterých se šlo řídit
- 20 Především osvětlení dvěma zdroji se bez použití klíčových světel špatně reprodukovalo, stíny zatraceně chyběly.
- 21 Viz experiment 1. + zde bylo těžší ještě nastavit velikost světla + posun ve více směrech.
- 22 U architektury se pracuje s dvěma osvětleními náročněji na čas, ale lépe vystínuje scénu. V cartoon se zaměřím na postavičku, ale zase neodpovídá osvětlení lampy.
- 23 Opět potřeba umístit dvě světla. Vyladění světla na dvou stranách sloupu bylo obtížnější.
- 24 Scény „architektura“ byly náročnější – s výplňovými světly jsem nedokázala tak dobře napodobit nasvětlení rohů a sloupů.
- 25 Viz výše.
- 26 1 a 2. Nevyskytl se mi žádný problém. 4 chvíli mi trvalo nastavit 1 ze světel, ale snad se to nějak povedlo. Pokus 3: zde mi přišlo náročné nastavit obě světla mezi sebou. Pozici i intenzitu.

2.3 Popište prosím, jak přesně jste postupovali pro dosažení stanoveného cíle napodobení předlohy.

- 1 Stejně jako v experimentu 1
- 2 Hledal sem výrazně jasnější část pro umístění světla a podle málo osvětlených částí sem upravil intenzitu
- 3 Tak isto jako predtým + od začiatku so si uvedomoval intenzitu svetla
- 4 vyhledal jsem co neostřejší stín a snažil jsem se napodobit, potom případně další malé stíny
- 5 nejprve jsem posouval jedním světlem, nastavil velikost a intenzitu svícení, poté jsem postupoval u světla druhého. Dále jsem světla a postupy různě kombinoval
- 6 Nejprve jsem opět odhadl intenzitu, následně pohyboval světlem (světly) a měnil velikost podle rozložení stínů a odlesků na jednotlivých objektech (lampa, sloupy). Nakonec jsem upravil intenzitu.
- 7 Jako v EXP1, ale snažil jsem se víc zhlédnout scénu vcelku abych se vyvaroval situace, kde řeším intenzitu jednoho stínu a přitom stín je úplně mimo nebo tam je když být nemá atd.
- 8 Viz předchozí exp.
- 9 Vyhledal jsem nejtmavší místa scény a podle těch jsem postupoval
- 10 Scéna Cartoon – Podle největší světelnosti ve scéně jsem určil kde přibližně světlo je. Přesnější pozici a velikost jsem určil pomocí stínování na obličejích postavičky. Scéna Architektura – zde jsem opět určil polohu světel podle světlejších míst ve scéně. Také jsem využil toho, jak jsem nastavil světla v experimentu 1 a že při přímém a nepřímém osvětlení si světla prohodila pozice ve scéně

- 11 Nejprve jsem nastavil posun, poté volil intenzitu a následně postup opakoval v rámci doladování
- 12 (1) Intenzita, (2) změna velikosti pokud to bylo možné, (3) posun. - Střídání (1), (2), (3) – stále menší změny
- 13 Zhodnocení scény – nejvíce a nejméně osvětlené části. Přibližné nastavení intenzity. Posunutí světel do pozice. Doladění intenzity.
- 14 Myslím, že se postup vůbec nelišil od ex. 2. Zase jsem se snažil najít pro sebe klíčovej stín a odraz a pak metodou pokusu a omylu to zkoušel.
- 15 Nejdřív jsem si nastavil intenzitu světla, pak řešil umístění a nakonec případně velikost. Intenzitu světla jsem pak ještě doladil.
- 16 1: umístění světel (někdy nejprve dodání intenzity), 2: doladování – posuny/intenzita
- 17 Postupovala jsem obdobně jako v případě experimentu číslo jedna, ovšem u výplňového světla jsem se musela dívat více na větší plochy a teprve z nich si odvodit kudy světlo jde.
- 18 Zkusil jsem si prvně představit odkud se tam svítí, upravit intenzitu, a pak tam světlo posunout, když to sedělo tak jsem to jen lehce doladil posunem a intenzitou.
- 19 Viz Exp. 1. Více soustředění na drobné stíny a světlost malých částí scény. Pro přímé+architektura bylo klíčové rozpoznání které světlo patří do které části (to se mi asi nepovedlo v Exp. 1)
- 20 Až na detekci a napodobování stínů jako u 1.5. Místo toho jsem se více zaměřil na světlo ploch. Co mi zbývalo...
- 21 1: nastavení intenzity světla, 2: odhad umístění světla – posun, 3: doladění intenzity, 4: nastavení velikost světla – podle měkkosti stínů, 5: zkontrolování polohy, intenzity, velikosti.
- 22 Nejprve jsem si zvětšila osvětlení, přidala na jas a poté pracovala s pohybem a dále zmenšovala nebo zvětšovala.
- 23 Stejně jako u 1.3.
- 24 Postupovala jsem obdobně jako v experimentu 1 (viz odpověď 1.3), polohování světel bylo tentokrát náročnější.
- 25 Viz experiment č.1
- 26 Za prvé: nastavit přibližnou intenzitu či osu Z. abych získal podobné světlo. Poté podle tmavých stínů nastavit polohu světla. A opakovat tyto dva kroky jemněji.

2.4 Lišil se váš postup práce při použití nepřímého osvětlení (oproti přímému osvětlení)? Popište prosím jak.

- 1 Ne
- 2 U nepřímého sem měl pocit, že se dají lépe použít stíny pro umístění světel, zatím co u přímého se mi to nepovedlo a používal jsem pouze přesvětlené části.
- 3 Postup sa veľmi nelišil ale tieň funguju ináč
- 4 na nepřímé bylo třeba více zkoušet kvůli odrazům, ovšem snáze se dají přehlednout některé malé části, neboť se to tam někudy většinou doodráží
- 5 V případech pokusů „architektury“ a nejvíce v případě nepřímého osvětlení jsem časteji kombinoval posun a intenzitu světel.
- 6 Neliší
- 7 Viz 2.3 ale přišlo mi že sem se dřív střelil než v EXP1
- 8 Viz předchozí exp.
- 9 Nemyslím si to
- 10 Postup práce se nijak nelišil.
- 11 Změnu postupu jsem přímo nezaznamenal, Jen v posledním pokusu jsem se více soustředil na baru sloupků (architektura-přímé)
- 12 Opět, větší důraz na intenzitu osvětlení, menší na přesnou polohu světla. u nepřímého osvětlení není tak patrné, jak přesně světlo umístit -> postup „náhodnější“
- 13 U nepřímého osvětlení jsem se soustředila na světlo, u přímého na stín.
- 14 Nezdá se mi

- 15 U první scény ne, u druhé bylo nepřímé osvětlení náročnější, postup byl ale stejný
- 16 Ne, akorát u nepřímého osvětlení scény Architektura jsem daleko víc váhala u umístění světel
- 17 Asi jsem si musela víc hrát s přechody světla a stínu tím, že jsem jemněji měnila intenzitu, ale základní postup zůstal stejný
- 18 Ne postup pořád stejný
- 19 Méně orientace podle stínů, více podle světlosti objektů
- 20 Myslím, že ne. Viz 1.4.
- 21 Postup práce se neměnil
- 22 Ano lišil. U přímého osvětlení jsem více pohybovala se světlem a s velikostí.
- 23 Stejně jako předtím, u přímého osvětlení více záleželo na pozici, u nepřímého na intenzitě.
- 24 Postup se nelišil.
- 25 Viz experiment č.1
- 26 Při použití přímého osvětlení jsem strávil více času s nastavením intenzity světla. Pořád se mi odráželo od zdi. Intenzitu jsem musel zkoušet mnohem více. V umístění světel se postup nelišil. Snažil jsem se napodobit stíny.

2.5 Jaké specifické prvky v obraze jste se snažili napodobit? Lišila se viditelnost těchto prvků v jednotlivých pokusech? Záležela jejich viditelnost na použití přímého / nepřímého osvětlení? Popište prosím jak.

- 1 Cartoon – stín na sloupu, intenzita osvětlení
Architektura – světlost/tmavost sloupu; intenzita světla na stropu v zadní části
- 2 Popsal sem už výše
- 3 Tiene. Ano. Ano. Při větším počte svetiel' nie je na prvý pohľad vidno, kde všade je tieň
- 4 ostré stíny v obličejí a nebo na sloupu. Lišila se viditelnost, u (2) stíny skoro nebyly takže se hledalo něco konkrétního těžko, leč měl jsem štěstí a po pár pokusech to vypadalo pěkně
- 5 Opět jsem se v obrázku orientoval dle vrženého stínu jednotlivých světel
- 6 Zejména stíny a odlesky na jednotlivých objektech. Obecně bylo o něco složitější nalézt vhodnou konstelaci u nepřímého osvětlení (zejména v případě architektury)
- 7 jó chýtat jenom intenzitu a bodovost světla bez větších vodítek v podobě stínů je zlo. Asi nejdřív koukám na nejintenzivnější body a hadám ovlivnění
- 8 Viz předchozí exp.
- 9 Ohyby šatů postavičky, barva sloupu (zejména rozdíl stran). Nelišila, nezáležela
- 10 Ve scéně cartoon jsem se nejvíce orientoval pomocí stínování na obličejí postavičky. Což ve scéně architektura nebylo možné, protože neobsahovala žádné hladké objekty. Tam jsem se tedy orientoval nejvíce pomocí světlejších míst ve scéně. Zde jsem si všiml drobného rozdílu mezi přímým a nepřímým osvětlením. Při nepřímém osvětlení se tolik neměnila světelnost některých objektů jako při přímém.
- 11 V posledním pokusu jsem více pozoroval změnu barvy sloupků. V případě cartoon jsem se držel opět koše na prádlo a také dveří a lampy. U přímého osvětlení byly jednotlivé rozdíly více patrné – více doladování
- 12 Stíny z konkrétní osvětlené plochy, např. zda stín dopadá do 1/2 nebo 1/3 zdi... přímé osvětlení – odchylky jsou viditelnější
- 13 U Cartoonu odlesk světla na postavě, u Architektury osvětlení stěn a stropu
- 14 Tloušťka stínů, jejich tmavost, světlé vs. tmavé plochy. S přímým mi to přišlo těžší.
- 15 Nijak zvlášť se nelišila
- 16 Tmavost jednotlivých ploch – větší rozdíly u přímého osvětlení – i trochu stíny.
- 17 Hlavní světlo, nejhlubší stín, ... (viz experiment č. 1). U výplňového světla se stíny hledají hůř, ale i tak se dají najít. Výplňové světlo v kombinaci s nepřímým osvětlením by mělo být obtížnější, ale u něj se dají lépe pozorovat hlavní osvětlené plochy, takže zas takový rozdíl v

obtížnosti nepřímého osvětlení bych neviděla

19 Viz exp. 1. Více orientace na světlost jednotlivých částí scény. U nepřímho méně (i drobných) stínů.

20 Stíny chyběly, tak jsem se snažil držet světlosti ploch a přesvětlených míst, což bylo v nepřímém osvětlení složitější. Za přímého osvětlení se handicap výplňového osvětlení lépe dorovnával informací ze světlosti větších ploch.

21 Viz. Experiment 1

22 U Cartoons stíny v obličejích, u Architektury barva sloupu a jeho stín. Ano viditelnost se lišila. Ano u přímého byla barva jasnější světlá, ostřejší stíny.

23 Stíny, očividné odrazy světla (světlejší plochy na stěnách, atd). Prvky byly méně odlišeny než u předchozího experimentu. U přímého osvětlení byly prvky osvětleny méně rovnoměrně (jako předtím)

24 Snaha napodobit stíny a nejsvětlejší body obrazu. Nemám dojem, že by se viditelnost prvků v jednotlivých pokusech lišila.

25 Viz experiment č.1

26 Vždy jsem se nejdříve snažil nastavit světlo podle nějakého neosvětleného místa. U přímého osvětlení jsem tyto plochy našel více kontrastní. U cartoon to bylo válcovité světlo (stín v levé části). U arch to byla římsa vlevo.

Experiment 3

3.1 Okomentujte prosím vaše hodnocení spokojenosti. Proč jste byli s výsledkem v některých pokusech spokojeni více a v jiných méně?

- 2 Subjektivní pokus jak moc se mi to podobalo
- 3 Možno sa časom učim. Odrazy tieňa na mnohých miestach
- 4 Nepovedlo se mi správně nasvětlit všechny plochy
- 5 S výsledkem jsem byl v obou případech spokojen stejně. 100% napodobení jsem však nedosáhl
- 6 Scéna Architektura v tomto experimentu mi přišla asi nejobtížnější na správné nasvícení, ani s výsledkem tedy nejsem spokojen.
- 7 světlo 2 v archit. moc nepomáhalo, potřeboval sem vyrovnat světlo na sloupu uprostřed a to se moc nedařilo. V cartoonu mě matl stín za košem vůči zbytku
- 8 Nevím.
- 9 Byl jsem relativně spokojen
- 10 Ve scéně architektura se mi nepovedlo dosáhnout stejného stínu od sloupu v popředí scény. Také se mi zdálo jako by v zádu ve scéně u schodiště mělo být drobné světlo, kterého se mi nepovedlo dosáhnout.
- 13 Nedařilo se mi u cartoonu dostat pod kontrolu intenzitu světla a vlastně ani směr. U architektury to bylo jednodušší (ale to druhé světlo pravděpodobně mělo být jinde)
- 14 Pořád si myslím, že je to v počtu světel a možná v přílišný fixaci na postavu
- 16 Ještě by se mi hodil čas si s tím hrát -> méně spokojená.
- 17 Osvětlit prostor u „architektury“ mi přišlo jednoznačnější a byla jsem si +- jistá, kde a jak intenzivní světlo má být, osvětlení postavičky mi přišlo těžší a nejednoznačnější a proto jsem si nebyla u řešení tak jistá, jestli je správné. Asi by se i dalo vylepšit.
- 18 Cartoon mi přijde díky tvarům složitější a proto se i výsledky nejeví nic moc
- 19 U Architektury jsem byl méně spokojen se světelností určitých částí. Jejich vyřešení bych ale patrně nestihl a výsledek by byl asi horší
- 21 U nepřímého osvětlení se mi občas nedařilo napodobit, aby se světlo neodráželo na předmětech (Cartoon)
- 22 V obou jsem byla s výsledkem spokojena stejně
- 23 U scény architektura: Sloupek vlevo – zábradlí, nasvícení velkého sloupu, zadní část místnosti.
- 24 S výsledky jsem spokojená obdobně u obou scén.
- 25 Horší prostorová představivost u architektury, než u cartoonu
- 26 V cartoon bych řekl že jsem nezachytil správně odlesk na některých materiálech. V architektuře se mi to snad povedlo

3.2 Okomentujte prosím vaše hodnocení náročnosti. Proč považujete některé pokusy za náročnější a jiné za jednodušší?

- 2 Náročnost nalezení bodu podle kterého umístím světlo
- 3 nepriame osvetlenie bolo všade. Obtiažnosť stúpa pri viacej svetiel
- 4 u Cartoon byly lesklé papuče, ze kterých se dala docela přesně odvodit poloha světla, u architektury nic takového nebylo, ale i pozicování proti papuči nebylo jen tak, v kombinaci s množstvím osvětlení
- 5 Náročnější pro mně bylo napodobení předlohy ve scéně architektura. Domnívám se, že je vyšší náročnost způsobena barevným spektrem obtázkou
- 6 Ve scéně Architektura jsem (přes daná omezení) měl poměrně poté s odhalením vhodných směrů nasvícení, a tak mi přišla časově nejnáročnější
- 7 Hodně o nyancích, v cartoonu s jasnými liniemi to ale jde vždycky líp

- 8 Nedokážu říct, proč byla scéna s architekturou jednodušší
- 10 Ve scéně cartoon bylo jedno světlo a na některých místech byl celkem ostrý stín, podle kterého se dalo orientovat. Ve scéně arch. byla dvě světla ale cílová scéna vypadala tak, že je nasvětlena jen jedním světlem. Což mě zmátlo. A také mi vadilo, že nemůžu hýbat se světly ve všech třech osách
- 11 Jasně ostré rysy architektury dávají jasnější odezvu o nasvícení scény. Proto se s ní člověk může více hrát a ve výsledku je složitější
- 12 U architektury jsem nevěděla, kam přesně se světlem pohnout k dosažení co nejlepšího výsledku
- 13 Obecně si s nepřímým osvětlením moc nerozumím :-)
- 14 Protože ty světla musely bejt u sebe a to mi trvalo dost dlouho, než jsem to zjistil. Navíc se mi to mnohem hůř představovalo, protože jsem prostě nikdy neviděl, co mi to světlo udělá, když s ním šoupnu.
- 15 Scéna cartoon měla víc předmětů vrhajících stín
- 16 Náročnější – je v nich víc momentů, kdy si nevím rady – nechápu kam jsem se dostala, proč to dělá zrovna takové věci...
- 17 Asi kvůli cvičením z perspektivy které takto osvětluje prostor, kde jsou holé zdi, jsem musela kreslit mockrát, takže teď jsem sledovala prakticky pouze jen závislost intenzity světelného zdroje na tom, jak se liší hloubka stínů.
- 18 U Architektury se musely nastavit 2 světla, což bylo těžší kvůli vlivu světel mezi sebou
- 19 Více světel je náročnější uspořádat
- 21 Zde bylo náročnější odhadnout, kde vůbec světlo bude umístěno a jak vysoko + sladit to s intenzitou
- 22 U Cartoonu mi přišlo náročnější umístění světla (trvalo mi to déle) naopak u Architektury jsem více pracovala s jasem.
- 23 Náročnější – více světel. Potřeba počítat s odrazem. Ve scéně architektura je větší prostor, který je potřeba nasvětlit.
- 24 Scéna „architektura“ byla obtížnější osvětlit, práce se dvěma nepřímými světly byla trochu problém.
- 25 Viz výše.
- 26 V tomto exp. mi přišla jednodušší architektura, protože oproti jiným projektům mi přišlo vhodné dát světla do 1 části místnosti. Cartoon mi kvůli odrazům přišel náročnější.

3.3 Popište prosím, jak přesně jste postupovali pro dosažení stanoveného cíle napodobení předlohy.

- 1 Stejně jako v experimentu 1
- 2 Snaha najít kousek výrazně světlejší části a odvození přibližné pozice světla
- 3 Snažil som sa napasovať tiene
- 4 Na začátku tak nějak náhodným zkoušením a následně vhodným přizpůsobováním a identifikací klíčových světlých ploch
- 5 nejprve jsem otočil scénu tak, abych viděl dobře obě světla a poté posunoval světly a měnil jejich intenzitu.
- 6 Stále stejně jako u předchozích experimentů.: 1:Vybrání vhodné intenzity, 2: Odhalení vhodného umístění pomocí sledování stínů 3: Vyladění intenzity
- 7 Pořád stejně :)
- 8 Postup byl v tomto experimentu mnohem více založen na pokusu & omylu, a subjektivním dojmu. Vyplatilo se mi nastavit co možná nejpřesněji parametr a pak se k němu už nevracet. A zabývat se jiným. Když jsem tak nečinila, obrázek se mi světelně rozhasil a nebyla jsem schopná se pak přiblížit předloze. Obecně – čím déle jsem upravovala parametry, tím horší výsledek
- 9 Zaměřil jsem se na stíny a podle jejich směru se pokoušel scénu reprodukovat
- 10 Scéna Cartoon. Přibližnou pozici světla jsem určil podle nejsvětějšího místa a přesnější pozici jsem určil podle stínu na dveřích a stínu na lampě od křesla. Scéna architektura: nejprve jsem

zjistil, že obě světla mají být v popředí scény. Stropní světlo mi přišlo zbytečné, tak jsem ho vypnul a druhé světlo jsem nastavil podle stínu sloupu a zábradlí.

11 Hrubým rozmístěním světel, tak abych dostal přibližnou scénu. Na počátku jsem se ale nad umístěním světel zamyslel.

12 Střídání intenzity a posunů světel. Nejprve s nižší než požadovanou intenzitou pro lepší viditelnost stínů a naopak s přílišnou intenzitou pro lepší viditelnost osvětlených ploch – i ve všech předchozích experimentech

13 Víceméně experimentálně – podle světlejších ploch na cílovém obrázku jsem se snažila nastavit pozici světla a pak upravit intenzitu

14 Čistě pokus/omyl. Ale na základě „Tipů“ jsem to záměrně umístoval někam výrazně mimo, než bych dělal normálně. Snad poprvé mi přišlo, že je pohyb světla až moc omezený, že to dál nejde, a přitom bych to ale já potřeboval.

15 Nastavení jasu, lokace světla, případně upravení velikosti

16 1: vyzkoušení, co které světlo dělá v extrémních polohách, 2: orientační umístění obou světel, 3: doladování intenzity a polohy, přešoupávání, zkoušení a vracení zpátky.

17 U postavičky jsem se nejprve snažila odrušit stíny vrhané obrazy na zdi a lampě, také jsem změnila intenzitu světla tak, aby zhruba odpovídala osvětlení předlohy

18 Stejně jako v předchozích příkladech: - představit si kde je asi světlo, intenzita, posuny, doladění intenzitou a malým posunem

19 Podobně jako u Exp 1,2; Větší orientace podle odlesků. Správnou polohu je potřeba odzkoušet, hůř se odhaduje

20 Na rozdíl od předchozích spíš pokus-omyl v rámci malého rozsahu možností. Napodobování jinak bylo dost složité, umístění zdroje světla jsem tipoval jen opatrně. U architektury bylo zjednodušením neosvětlení zadního traktu.

21 1: odkud umístění osvětla + intenzita, 2: pokus-omyl – hýbání se světlem, až se podobalo vzorové scéně, 3: donastavení intenzity.

22 Cartoon – nejprve správně umístit světlo, aby se správně odráželo od stěny a osvětlilo scénu. Poté práce s jasnem. Architektura: nejprve rozmístění světel poté dobře nastavit jas.

23 Zvolení správné intenzity světla. Pokus o určení, kde má které světlo být. Poladění pozice světel.

24 Postupovala jsem podobně jako u předchozích experimentů. U scény „architektura“ jsem pak spíše nahodile zkoušela.

25 Viz experiment č. 1

26 Zde jsem nastavoval především intenzitu světla, až mi přišla dostačující, tak jsem hýbal s polohou a opět s intenzitou.

3.4 Lišil se váš postup práce v tomto experimentu od postupu v předchozích experimentech (klíčové světlo, výplňové světlo)? Popište prosím jak.

1 Ne

2 Vůbec se mi nedařilo použít stíny, postup jenom po intenzitě osvětlení objektů

3 Neviem to presne popísať ale áno. Predešlymi skúsenosťami. Rýchlejšie som zamietol cesty, ktoré nikde nevedú

4 Hledal jsem primárně světlé plochy, nikoli stíny

5 postup byl stále stejný

6 Nelišil

7 odhadnout kde a jak svítí zdroj bylo těžký. V architektuře sem pozici zkoušel náhodně

8 Postup práce se nelišil, a to byl problém, protože nešel příliš v experimentu aplikovat. Mnohem více jsem si hrála s posouváním světla a zkoumala efekty, ale i přesto jsem nedokázala nastavit světlo tak, aby odpovídalo předloze

9 Nemám takový pocit.

- 10 Nijak zásadně se nelišil.
- 11 Řekl bych, že je to složitější. A přišlo mi, že je potřeba uvažovat „obráceně“. Kde chci více detailů tak tam není přímo možné umístit světlo
- 12 Postup byl náhodnější, nevěděla jsem, jak přesně se světlem pracovat
- 13 Nespoléhala jsem tolik na stíny. Víc jsem se soustředila na detaily
- 14 Ano, viz 3.3: Záměrný umístování jinam. Ale jinak opět orientace podle stínů.
- 15 Postupoval jsem obdobně
- 16 Neuvědomuju si (kromě toho, že jsem si na začátku vyzkoušela extrémní umístění světel)
- 17 Viz 3.5, hlavní body postupu práce zůstaly stejné
- 18 Nelišil
- 19 Odražená světla jsou citlivější i na drobný posun -> více experimentování a zkoušení různých poloh.
- 20 Viz 3.3
- 21 U předchozích experimentů se mi snadněji odhadovalo umístění světel + intenzita. Zde to bylo spíš pokus/omyl a trvalo to déle.
- 22 Ano. Musela jsem správně nastavit světlo, rozdíl nedala se měnit velikost. V předchozích jsem méně pracovala s jaselem.
- 23 Bylo třeba více přemýšlet nad pozicí světla a jeho intenzitou (kam se bude světlo odrážet).
- 24 Postupovala jsem více nahodile, zkoušela jsem efekty světel.
- 25 Nelišil
- 26 Postup se nelišil.

3.5 Jaké specifické prvky v obraze jste se snažili napodobit? Lišila se viditelnost těchto prvků v jednotlivých pokusech?

- 2 odlesk v blízkosti zdroje První pokus jedno světlo, druhý pokus obtížné určit, který odlesk od kterého světla
- 3 tiene. Ano. Posledný se mi nepodařil
- 4 Ostré odrazy na papučích, odrazy na zábradlí. U papučí to bylo vidět dobře, u architektury ne
- 5 Opět jsem se snažil napodobit stíny světel dle předlohy
- 6 Opět zejména stíny a odlesky
- 7 V cartoonu stín pod nohama a za košem a zároveň udržet čistý obličej. V arch. ten sloup a ostrost stínu pod patrem vlevo. Těžké.. intenzita a směr stínu ok, ale „ostrost jeho okrajů“ a udržet nasvícený sloup – těžké
- 8 viz 1. exp – ano lišila.
- 9 Sloup – jeho barva byla z obou stran téměř stejná. Stíny postavy a košíku s prádlem. Nelišila
- 10 Hlavním prvkem byly stíny. Ve scéně cartoon byly stíny ostřejší a tedy se pomocí nich dalo lépe orientovat
- 11 V případě architektury byl pro mě stěžejní lesk sloupků a věrnost barev. V případě cartoon jsem se zaměřil na absenci stínů ve scéně.
- 12 Opět, poloha, velikost stínů a osvětlených ploch
- 13 U Cartoonu stín v rohu dveří. U Architektury „lesk“ světla v kovových částech
- 14 Opět zase jen tloušťku a šířku stínů a jejich tmavost
- 16 Svítivost ploch, stíny
- 17 specifické, viz experiment 1. U postavičky se mi obtížněji hledaly stíny. U místnosti jsem díky jasně postaveným plochám a díky tomu, že zdroj světla byl jen jeden, viděla stíny a světla jednoznačněji
- 18 Snažil jsem se napodobit umístění světla, jasnost (temnost) ploch, vržené stíny
- 19 Odlesky, stíny (rozlišování stínů různé úrovně). Příliš nelišila
- 20 Přesvětlené body a světlost velkých ploch (nevybavuji si, že bych se řídil stíny)
- 21 Míra odraženého světla na předmětech (Cartoon). U architektury – jednotlivé stíny na stěnách, intenzita nasvícení jednotlivých prvků v obraze

- 22 Cartoon – postavičku její obličej, stíny postavy a nábytku. Architektura – sloup a jeho vrhající stín. Osvětlení zadní stěny.
- 23 Stíny (např. vrhané křeslem, sloupem); intenzita osvětlení stěn. Ve druhé scéně si byly prvky podobnější (ne tak distinktivní tvary a barvy)
- 24 Obdobně jako v předchozích experimentech, sledování stínů a nejsvětlejších bodů scény. Stíny byly nápadnější ve scéně „architektura“.
- 25 Rozložení stínů a hodně osvětlených ploch
- 26 Snažil jsem se nastavit světla tak, aby na scéně nebyla světle „přepálená“ místa na obrázcích. U cartoon jsem si hlídal košík a válec a obličej. U arch zdi, především sloup.

Experiment 4

4.1 Okomentujte prosím vaše hodnocení spokojenosti. Proč jste byli s výsledkem v některých pokusech spokojeni více a v jiných méně?

- 1 U některých scén bylo těžké napodobit atmosféru
- 2 Podle toho jak se mi povedlo udělat scénu vyvolávající obdobný způsob nasvícení
- 3 Osobný pocit kde je čo osvetlené, a ako to je důležité.
- 4 Tady hodně záleželo na volbě barvy, ne vždy jsem trefil úplně přesně
- 5 V případech nepřímého osvětlení pro mne bylo obtížnější zvolit správný úhel světla
- 6 Ve většině případů bylo mnohem složitější nasvítit správně scénu Architektura podle předložené nálady než scénu Cartoon. Obvykle jsem musel použít více světla s méně zdařilým výsledkem
- 7 Typicky bodový světla a tam, kde nebylo potřeba dělat velké světla a gradienty sem si vystačil i bez nepř. světla. Záběry na hlavu – pohoda, Světlo pod schody – smrt. Akorát udělat odrazy stěn...
- 9 Občas jsem atmosféru obrázku nebyl schopen interpretovat tak, jak by bylo potřeba
- 10 Cartoon: zde jsem byl celkem spokojen. Bylo se čeho chytit, akorát mě někde až moc rušilo to pozadí pokoje. Přímé s malými architektura: absence měkkých stínů mi velice chyběla. Přímé s velkými: zde se mi zdál cílový obrázek silně postprodukován. Byl černobílý a přepálený. Toho se nedalo dosáhnout. Nepřímé architektura: Zde se bylo čeho chytit. Výrazné světelné kužely daly scéně atmosféru
- 13 V některých úlohách mi přišlo, že byly schválně vybrány předlohy, které se nedaly napodobit :-). Nebyla jsem u některých pokusů schopná nastavit „ostrot“ světla tak, jak bych si představovala. V poslední architektuře (velká přímá světla) mi chybělo nepřímé osvětlení.
- 14 Možná to bylo tím, co bylo na té fotce. Někdy se to zkrátka podobá víc.
- 15 Obtížně jsem ladil barvy světla, které jsou pro atmosféru obrazu zásadní. Vztah mezi cílovým a aktuálním obrazem prakticky neexistoval
- 16 Méně: kdy se to neblížilo předloze a ještě méně, když se to ani nelíbilo.
- 17 asi kvůli tomu, že feature, který by se pro dané osvětlení hodil, byl zakázán, a tedy podle toho, da šel pro daný účel nahradit.
- 18 Snažit se napodobit cartoon kde jsou nejrůznější druhy světla mi přišlo těžké, tudíž ani s výsledkem nejsem moc spokojený
- 19 Přímé s velkými Architektura: Pro vyjádření dané atmosféry mi chybělo odražené světlo
- 20 Malá scéna s málo zdroji se mi dařila snad lépe vystihnout, na větší nemám schopnosti, zkušenosti
- 21 Někde bylo obtížnější vystihnout charakter scény a použít jej na úplně jiný model (hlavně u Cartoonu, kde ten charakter scény byl hodně odlišný)
- 22 U některých především Nepřímého osvětlení jsem nedocílila podobnosti
- 23 Nepodařilo se nasvítit scénu odpovídajícím způsobem (jiné rozložení objektů, ...). Nepodařilo se zachytit barevnou atmosféru. Nepodařilo se vyzvednout všechna výrazná nasvětlení.
- 24 Nejméně spokojena jsem byla v úlohách s přímým osvětlením a velkými světly, nedokázala jsem nasvítit detaily.
- 26 Efekt, který jsem chtěl udělat mi nejvíce poskytla velká přímá světla. U ostatních úloh mi přišlo řešení obtížnější. Spokojenější jsem byl s řešením, které mi přišlo jednodušeji dosažitelné.

4.2 Okomentujte prosím vaše hodnocení náročnosti. Proč považujete některé pokusy za náročnější a jiné za jednodušší?

- 2 Vzhledem k rozdílnosti obrázků vzor/dílo, bylo občas obtížné dosáhnout obdobné nasvětlovací pocity

- 3 Určite. Najmä na počet svetiel. Ale mal som pocit, že ve väčšine prípadov bolo vcelku jasne kde by asi išlo kľúčové a vyplňové.
- 4 záleželo na rozlehlosti/členitosti scény, a na dané fotografii, jak ji uchopit
- 5 Volba správneho zvolení a natočení svetel pro mne byla obtížnější v případech, které jsem ohodnotil č. 2. Předloha nebyla shodná s obrázkem při úkolu. V úkolu byly navíc oproti předloze sloupy či jiné předměty, které vrhaly odlišné stíny.
- 6 Obecně bylo jednodušší pracovat s nepřímým osvětlením, protože poskytovalo větší prostor pro dosažení dané nálady
- 7 viz výše
- 8 V některých úkolech vyjádří atmosféru jeden úkon (světlo, např. přímé osvětlení s velkými světly (cartoon)), někde bylo zapotřebí úkonů (barva, intenzita, směrovost), světel více
- 9 Zachytit různou atmosféru se ukázalo jako těžší zejména nebyly-li vidět zdroje světla v daném obraze
- 10 Hodnotím podle toho, jestli se v konkrétních případech dalo něčeho chytnout. U postavičky jsem se soustředil skoro jen na ni. Ve scéně architektura nebyl žádný výrazný prvek, který by se dal napodobit.
- 11 U některých pokusů jsem nedosáhl ani zdaleka stínů, kterých jsem se snažil docílit – převládali ostré stíny, které se mi nedařilo zjemnit. Zejména ve scéně s architekturou.
- 12 (Přímé s malými Architektura) Náročné vytvořit zdání, že prostor je zničený
- 13 Kvůli předlohám – u některých jsem nebyla schopna odhadnout, jakou kombinaci světel použít.
- 14 Někdy byl výsledek podle mě lepší, ale bylo mnohem těžší se k němu dopracovat, stálo to až moc pokusů, resp. omylů. Bylo to hlavně u nepřímého osvětlení.
- 15 Všechny pokusy byly velmi náročné
- 16 Náročnější – tj. kdy jsem vůbec nevěděla, jak se přiblížit předloze
- 17 Dle náročnosti nahrazení vypnuté možnosti osvětlení. Přímé osvětlení s malými světly cartoon: maximální velikost klíčových světel by byla vhodná, ale opět šla obehít.
- 18 Přiblížit se osvětlení architektury mi přišlo jednodušší než u animovaných postaviček
- 19 Někdy bylo obtížné přetransformovat atmosféru do scény. V cílové fotce hrají roli faktory které nemám k dispozici – omezení stěnami místnosti, pouze čtvercové světlo, ...
- 20 Architektura: náročné na čas svou rozsáhlostí. Nepř. osv. Cartoon: Nadpřirozené červené světlo se mi nedařilo reprodukovat
- 21 U architektury byla náročná velikost prostoru a možnosti nastavení a použití světel, takže jejich postupné nastavování bylo náročnější.
- 22 S malým osvětlením se mi lépe pracovalo a přišlo mi jednodušší
- 23 S malými světly se hůře vytvářelo ambientní osvětlení (celková atmosféra). Malá světla byla ostřejší – vrhala více stínů. Rozmístění malých světel ve scéně Architektura bylo náročné.
- 24 Úlohy nebyly náročné, pouze „nepřímé osvětlení – architektura“ se špatně nasvécovало.
- 26 Přímé osvětlení s malými světly požadují za nejsložitější, protože k dosažení stínů bylo potřeba kombinovat světla.

4.3 Okomentujte prosím vaše hodnocení. Proč jste se v některých pokusech cítili více omezení než v jiných?

- 2 Cítil jsem potřebu použít prvek, který nešel použít, při jistém natočení scény se otáčecí trackball choval opačně než sem chtěl, ale to asi ti jinak nejde
- 3 V jednom prípade som mal pocit, že zmena veľkosti kľúčového svetla by mi uľahčila prácu. Inde som trochu netušil ako to je vhodné naaranžovať
- 4 někdy by pravděpodobně bylo možné trochu více zaexperimentovat, a je pravděpodobné že by byl výsledek lepší
- 5 V případech s malými světly jsem postrádal možnost dostatečného zvětšení světel
- 6 Nejvíce omezující bylo použití přímého osv. a malých světel, protože se mi hůře nacházely vhodné úhly a eliminovaly ostré stíny.

- 7 Přímé s malými – cartoon: gradienty na stínech sem doháněl vícero výplň. světly. Přímé s velkými – cartoon: chybějí mi odrazy od stěny. Nepřímé – cartoon: pohoda, jenom klíč. sv. na hlavu a dosvítit zbytek. Přímé s malými – architektura: velikost se opět doháněla množstvím ale hůř. Nepřímé architektura: paráda, bodovky se dělají snadno
- 8 Necítila jsem se omezena v žádném
- 9 Omezen nástroji jsem se ani jednou necítil
- 10 Přímé s malými Cartoon: nemožnost mít světlo které svítí do všech stran. Přímé/nepřímé cartoon: Zde mi chybělo měnit dosah světla, tj. jak rychle klesá intenzita se vzdáleností od zdroje. Přímé s malými Architektura: Absence měkkých stínů, Všechny Architektura: Nemožnost mít obdélníkové světlo místo čtvercového
- 11 Chyběla mi možnost vytvořit jemné stíny. U architektury vznikaly jen ostré, zatímco na předloze byly pozvolné – pokus u architektury s malými světly.
- 12 Cartoon/archi přímé s malými: nešlo vytvářet měkčí stíny, Nepřímé Cartoon: absence přímého osvětlení
- 13 V některých scénách mi připadalo, že chybí nepřímé osvětlení (přímé osvětlení velkými světly u obou scén). U přímého osvětlení malými světly u scény Cartoon bylo malé světlo příliš ostré
- 14 (Přímé osvětlení s malými světly) První pokus byl hrozný nezvyk (a těžká fotka). Ty další omezení asi plynuly nejspíš z toho, že to světlo „nesvítilo“ dostatečně. Jako bych ho musel přisvětlovat
- 15 Omezení jsem většinou nijak výrazně necítil
- 16 Omezení jsem pocítovala, když mi nešlo zvětšit světlo
- 17 Byla jsem překvapená, jak moc je těžké nahradit větší klíčové světlo. Přímé s malými Cartoon: Kdyby klíčová světla byla i větší, šla by světelná atmosféra lépe přizpůsobit. Přímé s velkými cartoon: nepřímé osvětlení by se hodilo, ale šlo nahradit. Nepřímé cartoon: Nepřímé osvětlení se pro tento problém vyloženě hodí. Přímé s velkými Architektura: Nepřímé osvětlení je zde téměř nepostradatelné, muselo se tu proto použít mnohem víc světel, než kdyby bylo nepřímé osvětlení povolené.
- 18 Bylo těžké pomocí malých oken napodobit atmosféru předlohy
- 19 Obecně jsem se cítil omezen stěnami místnosti. Přímé s malými Cartoon: chyběla mi větší světla. Přímé s velkými Architektura: Chybělo mi nepřímé osvětlení
- 20 Je možné, že se některá omezení např. velikostí nebo intenzity projevila především ve velkých prostorách architektonické scény.
- 21 Míra osvětlovacích nástrojů se mi zdála široká a pestrá. Necítila jsem se omezena. Naopak, čím méně toho má člověk k dispozici, tím jednodušeji se scény nasvětlují (Exp. 1, 2, 3)
- 22 V některých pokusech se nedala měnit velikost.
- 23 Obtížnější práce s malými světly (vizte předchozí odpověď). Jinak bez omezení.
- 24 Necítila jsem se omezená, pouze u některých úloh, a to velikostí světel.
- 26 Protože jsem musel obcházet řešení, které bych asi udělal jiným způsobem.

4.4 Popište prosím, jak přesně jste postupovali pro dosažení stanoveného cíle napodobení osvětlení v obrázku.

- 1 Snažil jsem se nastavit „celkovou světelnost“ a pak doladit další světla
- 2 Jelikož se používalo pouze světlo, hledal sem specifické typy osvětlení objektů v obrázku (nasvícená půlka tváře, přeexponované „něco“ v pozadí/osvětlení zdí/podlah malým zdrojem)
- 3 Zaměřil som sa na objekty, ktoré mi prišli dôležité a osvetlenie okolo nich. A na svetlá, samozrejme.
- 4 Nejdříve jsem se snažil chytit správnou barvu, a pak umisťovat dostatek světel aby to vypadalo slušně
- 5 Natočil jsem si obrázek, abych co nejlépe viděl všechna světla. Při zvolení světla jsem nejprve nastavil vyšší intenzitu a svítivost na co nejmenší bod, a poté nastavení měnil.
- 6 U postaviček (Cartoon) jsem se zaměřil na úhel osvětlení obličeje a na dostatečné světlo, jež

by vytvořilo vhodně osvětlené pozadí (např. hluboké stíny). U architektury jsem sledoval hlavně hru stínů. V obou případech jsem se také soustředil na barvu světla

7 když bylo výrazné bodové světlo, tak šlo jako první. Pak další bodová s menší směrovostí na sekundár. stíny, pak zbytek dosvětlení. Nakonec barevnost, kompozice.

8 1: stanovení odkud vychází zdroj světla (intenzita, směrovost, barva), 2: posouvání, rotace, atd. dokud se nedosáhne cílená atmosféra, 3: výplňová světla pro regulaci celkového osvětlení v místnosti

9 Snažil jsem se nejdříve o reprodukci evidentních světelných zdrojů (svíčka, lampa, ...) pomocí klíčových světél. Poté jsem pomocí světél výplňových dotvářel celkovou atmosféru.

10 U postavičky to bylo jednoduché. Zjistil jsem jaké je světlo zepředu, zezadu, zespodu, atd. a tyto světla jsem napodobil. U scény architektura jsem nejprve přidal všechna výrazná světla a poté jsem ladil intenzitu a barvu výplňového světla

11 1: Nejprve jsem rozmístil zdroje světél, 2: vyladil barvu, 3: nastavil intenzitu.

12 Přidávání nových světél v odpovídajících barvách. Velké barevné světlo v barvě předlohy

13 Prohlídla jsem si předlohový obraz a snažila se najít „zdroje“ světla. Umístila jsem příslušný počet světél (klíčových). Nastavila barvu a intenzitu. A přidala výplňová světla.

14 Snažil jsem se určit zdroj světla (takže výrazně pomohlo, pokud na fotce byly ohně, svíčky, lampy)... a pak jsem stavěl klíčová světla do těch pozic předpokládaných zdrojů. Pokud se mi světlo zdálo málo intenzivní přisvětloval jsem neklíčovejma

15 Umístění světla, velikost a intenzita, nasměrování, přidání dalšího světla

16 Nejdřív: nastavení nejvýraznějšího světla: 1. směr, 2: intenzita & barva & směrovost. Pak další světla. Pak zkoušení vypínání/zapínání jednotlivých světél – občas výměna klíčové/výplňové. Přidávání světél, upravování.

17 Protože se měla napodobovat atmosféra, byla kromě intenzity světla důležitá jeho barva. Proto jsem nejdřív zkusila různě intenzivní světla odpovídající barvou předloze. Poté jsem začla řešit natočení a nejhodnější podobu světél. Většinou jsem se musela snažit najít alternativní řešení – nejhodnější funkce světél byla ve většině případů zakázána.

18 Zkoušel jsem dávat různá světla a barvy jak mi to přišlo vhodné k napodobení atmosféry. Nějaké významné prvky jako světlý odlesk na hlavě, či bodová světla jsem se snažil dodržet a zbytek jsem zkoušel dle citu

19 Snažil jsem se napodobit typické prvky pro světlo z cílové fotky, především barvu, směrovost. Umístění světél jsem volil s ohledem na scénu na dotvoření patřičné atmosféry

20 Snažil jsem se najít různé zdroje světla (když jsem našel jeden, šel jsem po světle, které pravděpodobně nebylo z něj atd.). Snažil jsem se barvou, intenzitou, počtem, ... zdrojů případně vyzvednutím některých předmětů napodobit barvu, intenzitu, počet ... v předloze. Postupně jsem byl schopen více odhadnout, o co se raději ani nemám snažit a co je v limitu zvládnutelné.

21 1: úvaha: jakým způsobem je vzorová scéna nasvětlená – odkud, intenzita, barva, 2: použitím možných světél a nástrojů jsem se toho snažila dosáhnout – např. hlavní 2-3 světla, která mi vytvořila charakter – pak jsem případně použila doplňkové světlo pro dotvoření atmosféry (Cartoon), 3: sledovala jsem i nasvětlení, stíny jednotlivých předmětů ve scéně

22 Přidávala jsem více světél, měnila barvy, pohybovala s jednotlivými osvětleními a pokud to šlo měnila velikost. Dále přidávala ubírala jas.

23 Rozmyšlení, kde budou světla (a kolik). Rozmyšlení, jakého typu budou. Velikost světla. Rotace, barva – zachycení atmosféry. Přidávání dalších světél pro doladění požadovaného efektu. Dosvětlení tmavých míst.

24 Postupovala jsem více méně nahodile. Přidávala jsem světla pro nasvícení detailů a upravovala jejich intenzitu a barvu. Snažila jsem se zachytit intenzitu světél v popředí/pozadí.

26 Vždy jsem se snažil vybrat, jestli světlo ve vzoru je bodové nebo plošné a podle toho poté vybrat velikost světla, abych dostal podobné stíny a úhel osvětlení jako na obrázku.

4.5 Lišil se váš postup práce při použití nepřímého osvětlení (oproti přímému osvětlení)? Popište prosím jak.

2 Ne, nelišil

3 Určite. Nepriame osvetleni mi príde náročné, a tak sa mu snažil vyhýbať.

4 Ani moc ne, šel jsem na to metodou pokus-omyl

5 postup se, myslím, nelišil. Orientoval jsem se opět dle stínů v předloze.

6 Při nepřímém osvětlení jsem obecně používal více světel. Většinou přímé+nepřímé jako změkčovač

7 Když bylo ve scéně okno, dal jsem velkou málo intenzivní lampu z jeho směru, většinou udělala potřebné

8 Ne, nelišil

9 Užíval jsem možná méně výplňových světel

10 Ve scéně architektura – pokud jsem měl k dispozici nepřímé osvětlení, tak jsem jako hlavní světlo scény, které osvětluje celou scénu a udává hlavní barvu, použil světlo se stíny. Bez nepřímého osvětlení jsem použil jako hlavní světlo výplňové.

11 Nelišil.

12 Ne

13 Nelišil se – ale pracovalo se s ním lépe (bylo jednodušší nastavit „zdroje světla“ tak, jak jsem si představovala)

14 Ano, musel jsem používat víc neklíčovejch světel. Scéna jako by nebyla dostatečně světlá

15 Nejsem si vědom

16 Nepřímé – víc jsem přemýšlela o použití světla, jak se bude odrážet

17 Nepřímé osvětlení na mě působí přirozeněji, takže když bylo zakázáno, snažila jsem se ho nahradit použitím většího množství tlumených světel.

18 Nelišil

19 Nepřímé osvětlení mi přišlo jednodušší, u přímého jsem nahrazoval neodražené světlo výplňovým světlem

20 Vjemů, vlivů a detailů bylo příliš než abych vnímal rozdíl, pracoval jsem intuitivněji než abych toto rozlišoval. K empiričtějšimu přístupu zjevně nemám dost zkušeností a znalostí

21 postup práce se nelišil. Vždy šlo spíše o experimentování a dosažení co nejbližšího výsledku podobnému vzorové scéně.

22 U přímého osvětlení jsem používala více světel

23 Více jsem se zaměřil na barvy a intenzitu světel. Na rotaci a umístění tolik nezáleželo.

24 Postup se nelišil.

26 Nepřímé světlo jsem se snažil umísťovat úplně pod jiným úhlem abych dostal podobný efekt co s přímými. Snažil jsem se využít odrazu.

Experiment 5

5.2 Okomentujte prosím vaše hodnocení / řazení nástrojů podle užitečnosti

- 1 Bez nepřímého osvětlení je nutné vytvořit víc světel, aby obrázek vypadal „skutečně“
Výplňové světlo jsem používal pouze na dotvoření výsledného osvětlení, není tedy úplně nutné, ale hodí se
- 2 Pomocí nepřímého světla jdou dělat hezký efekty, výplňové světlo je velmi vhodné pro dosvětlení zbytku scény, klíčové světlo, ač taky s ním lze kde co provést a osvětlit jen detaily mi zbylo v hodnocení na konec
- 3 Bolo to úplne o niečom inom. V zátiší sa môžem hrať s estetickým osvetlením, kdežto v kancelárii požadujem praktické osvetlenie.
- 4 S výplňovým světlem vypadají obrázky dost ploše, bez nějakých výrazných či zajímavých oblastí, nicméně použití se i tak občas najde. Nepřímé je užitečné pro nenásilné osvětlení. Klíčové zvýrazňuje důležité oblasti
- 5 1. výplňové světlo - V návrhu jsem jej použil jako hlavní osvětlení místnosti. 2. klíčové světlo - V návrhu jsem jej použil jako lampu u pracovního stolu či svíčku. 3. nepřímé osvětlení - V kanceláři není podstatné, v zátiší není potřeba jej využít
- 6 Výplňové světlo mi přijde přirozené, všudypřítomné. Nepřímé osvětlení způsobuje, že objekty vypadají věrohodněji a organičtěji. Klíčové světlo vrhá stín, ovšem pouze ostrý
- 7 Nepřímé přináší větší realističnost scény, plasticitu
- 8 Výplňové i nepřímé osvětlení má pro mne podobnou funkci, z estetických důvodů jsem pro zátiší preferovala výplňové světlo a pro kancelář zase nepřímé (viz další ot.)
- 9 Efekt nepřímého osvětlení mi připadá hezký a obejdu se bez výplňového světla, pakliže jej použiji. Na prvním místě je pochopitelně klíčové světlo, které mi přijde jako jednoznačný základ nasvícení jakékoli scény
- 10 Scénu je nutno osvětlit, tedy klíčová světla jsou nepostradatelná. Každé světlo produkuje různě měkké stíny – tedy možnost měnit velikost klíč. světel byla velmi užitečná. Nepřímé osvětlení je užitečné, osvětlení pak vypadá mnohem realističtěji. Ale někdy může přidat nechtěné efekty pokud je potřeba speciálního nasvícení.
- 11 Klíčové proto, že simuluje reálný svět – osvětlení, lampy, ostré slunce
- 12 Klíč. světlo libovolné velikosti: nepostradatelné pro požadovaný tvar stínu. Výplňové světlo: Při návrhu osvětlení interiéru se zamezí zbytečným stínům, Nepřímé osvětlení: prosvětlení umožní vyniknout detailům, které jsou mimo rozsah ostatního osvětlení.
- 13 Klíčové světlo umožňuje dát scéně plasticitu (vrhá stíny), upoutává pozornost. Nepřímé osvětlení dodává scéně realističnost (a šetří práci) a méně přidává odlesky, což umocňuje plasticitu obrazu + celý obraz rozjasňuje. Výplňové světlo jen zesvětluje či rozjasňuje obraz – takže trochu šetří práci, ale při použití nepřímého osvětlení není v podstatě potřeba.
- 14 Klíčové bylo u obou nepostradatelné, asi proto, že když mluvíme o estetice ve vizuálním umění, asi počítáme se stínama. Nepřímé osvětlení se mi zdá jako klíčové pro zátiší, ale v kanceláři to může fungovat i bez něj, naopak výplňové světlo je jen pro velký scény ne pro detail.
- 15 Bez nepřímého osvětlení je scéna vždy moc tmavá. Výplňové světlo šlo použít v zátiší, k eliminaci velkých stínů, celkově je ale klíčové světlo přirozenější a vhodnější
- 16 Výplňové světlo je poslední, protože nevrhá stíny. Nepřímé osvětlení vylepšuje výsledek svícení. Způsobuje ho přímé osvětlení -> klíčové osvětlení je nejužitečnější.
- 17 Klíčové světlo vrhá stíny – proto je nezbytné jak u zátiší, které stojí a padá s pološerem a někdy i se světelnými odlesky, tak si myslím, že je důležité i u animace kanceláře, protože je nepřirozené aby např. stropní světlo nevrhalo stín pod nábytkem (ledaže by měli led-podsvícené podlahy...). Proto je také výplňové světlo u klasického zátiší divné. Lze ho použít např. u roztažených žaluzií u kanceláře, myslím, že se jím dá i simulovat světlo z vnějšku. Pak je ale

potřeba, aby takové světlo mělo i nepřímé osvětlení, jsme přeci zvyklí na to, že světlo se v prostoru od předmětů odráží. Nepřímé osvětlení může, ale nemusí být u zátiší, pokud nepřímé osvětlení vypneme, je obraz temnější, připomíná holandské mistry, stejně reálně působí ale i se zapnutým nepřímým osvětlením, jen je obraz celkově světlejší.

18 Klíčové jsem používal prakticky všude, jak v EX5, tak v předchozích EX. Výplňovým jsem jen přisvětloval scénu poněvadž nedělá stíny a odlesky. Nepřímé jsem mockrát nevyužil

19 Klíčové světlo je podle mě nejdůležitější, stíny tvoří velkou část dojmu ze scény. Nepřímé osvětlení je nezbytné, pokud chceme aby scéna působila přirozeně. Výplňové světlo je potřeba pro doladění některých prvků, bez něj by nešla udělat např. prosvětlená místnost. Dle mého názoru jsou obecně nepostradatelné všechny 3 nástroje

20 Pokud není velikost klíč. světla omezena extrémně, nebrání mi toto omezení v rozletu. Zásadní je mít možnost většího než bodového světla. Možnost překlapávání přímého/nepřímého a výplňového/klíčového osvětlení dobře znázorňuje zajímavé detaily scény a dovoluje mi lépe si ujasnit co od osvětlení chci.

21 S klíčovým světlem bych si při nasvětlování obou scén vystačila. Vrhá nejostřejší stíny – třeba v Zátiší mi přišlo vhodnější než nepřímé osvětlení. Nepřímé osvětlení bych využila, kdybych neměla k dispozici žádné klíčové světlo. Výplňové světlo mi při tomto rozsahu scén přišlo zbytečné.

22 1. Klíčové – z důvodu hlavního osvětlení, 2. Výplňové – osvětluje zvolené části scény, vytváří stíny, 3: Nepřímé – osvětluje celou scénu, záleží na individuálním cílení, jestli chceme mít světlejší scénu nebo tmavší

23 Klíčové nasvícení bylo vhodné pro nasvětlení jednotlivých prvků (váza, hrníčky). Nepřímé světlo přidalo obrazu na autentičnosti, přidalo také hezké odrazy (barvy na váze). Nepřímé světlo nebylo v těchto situacích tak užitečné (i když se hodilo na osvětlení tmavých částí kanceláře).

24 Klíčové světlo dobře nasvěcuje detaily a vrhá zajímavé stíny. Výplňové světlo může být v jiných scénách velmi užitečné, ale v použitých příkladech bych se bez něj pravděpodobně obešla. Podobně u nepřímého osvětlení.

25 1: klíčové světlo nejlépe vytváří atmosféru, 2: výplňové světlo dotváří obraz, atmosféru, 3: nepřímé světlo mi nepřipadá tak důležité pro tvorbu atmosféry, ale je užitečné pro odstraňování stínů.

26 jako nejdůležitější jsem zvolil klíčová světla. Simulují podle mě nejlépe reálné světlo. A díky nastavení jejich velikosti jdou dělat ostré i matné stíny.

5.3 Proč jste se rozhodli použít / nepoužít nepřímé osvětlení ve vašem návrhu?

1 Protože se pak světlo chová stejně, jako ve skutečnosti, jak jsem zvyklý

2 Zátiší – se mi líbili odlesky. Kancelář, chtěl sem použít světlo odražené od stropu

3 Zátišie – estetika. Kancel – nie nutne potrebné časti, ale hodia sa osvetlené.

4 není příliš agresivní na osvětlení celé místnosti. U zátiší nebylo moc o co odrážet

5 viz 5.2

6 Použil jsem jej, aby objekty nevypadal příliš soliterně, aby se jevily být součástí prostředí.

7 Větší plasticita, objekty se vytáhnou ven

8 Zátiší: je příliš umělé, když použiju nepřímé osvětlení, Kancelář: V kanceláři naopak působí nepřímé osvětlení dobře

9 Protože se mi líbí efekty jakých lze jeho užitím docílit. Světlo umístěné nesmyslně pod stolem dodá místnosti teplejší nádech (s nepřímým osvětlením)

10 V zátiší nemělo skoro vliv jestli použiji nepřímé osvětlení. Pokud jsem ho použil tak akorát zesvětlilo některé stíny. U interiéru jsem chtěl dát silné červené světlo nad stůl „bosse“ ale nepřímé osvětlení pak osvětlilo červeně celou zadní část místnosti, což bylo nežádoucí

11 Protože dodává více na realističnosti

12 Ne-zátiší – není potřeba, příliš zesvětluje

- 13 Scény osvětlené za použití nepřímého osvětlení mi přišly realističtější
- 14 Nechtěl jsem to mít moc tmavý a bez nepřímého světla by mě to stálo spoustu času
- 15 Přímé osvětlení vrhalo velké stíny, které měly možná trochu význam v zátiší, v kanceláři ale spíš rušily. Celkově byla kompozice světlejší
- 16 Dosvětlilo pěkně celý výjev
- 17 Nepřímé osvětlení mi přijde reálné, proto jsem ho použila. Tím netvrdím, že ve specifickém případě tohoto zátiší musí nepřímé osvětlení být – obrázek mi bez nepřímého osvětlení připadal jako tradiční zátiší, proto jsem nepřímé osvětlení nakonec vypla
- 18 Vystačil jsem si se zbylými nástroji, v nepřímém jsem nezaznamenával nějaký větší přínos oproti zbylým.
- 19 Nepoužit – ruší dojem ze stínů přílišným osvětlením objektů; pro atmosférická světla. Použit: pro světla které mají působit přirozeně; hlavní světlo scény.
- 20 Zátiší: NE. Nepřímé osvětlení mi kazilo hru se stíny. Kancelář: ANO. Z přímého osvětlení bylo vidět překvapivě málo (jakoby byl použit zcela jiný algoritmus než v případě zátiší).
- 21 Protože klíčové světlo mi lépe umožnilo to, čeho jsem ve scéně chtěla dosáhnout – zátiší – ostřejší stíny, kancelář – jednodušší nasvětlení celé místnosti.
- 22 Zátiší – použila jsem dokreslilo stíny a celkově světlejší obraz, Kancelář – nepoužila jsem, z důvodu, že by byla scéna zbytečně světlá a nevyniklo by barevné výplňové osvětlení.
- 23 Použil jsem – přidalo na autentičnosti obrázku. Nasvětlilo i další objekty pomocí odrazů
- 24 Scéna „kancelář“ by s nepřímým osvětlením vypadala příliš světlá a nezajímavá.
- 25 Použití tohoto světla závisí na tom, že s ním neumím pracovat.
- 26 Nepřímé os. jsem použil v zátiší. S ním mi stínování přišlo dokonalejší.

5.4 Proč jste se rozhodli použít / nepoužít výplňová světla ve vašem návrhu?

- 1 Protože dotvářejí atmosféru
- 2 Na dosvětlení zbytku, který by jinak byl ve stínu
- 3 Vid' vyššie
- 4 Bez výplňových světel by místnost byla vyloženě tmavá, dobrá do horroru, ne však jako kancelář
- 5 V návrhu osvětlení jsem tato světla použil na osvětlení místnosti kanceláře
- 6 Výplňová světla mi pomohla změkčit tvrdý dojem (zvláště u stínů) ze světel klíčových
- 7 nic nepřinášely nakonec
- 8 Zátiší: protože má podobný efekt jako nepřímé osvětlení – ale nepůsobí tak nepřirozeně (zátiší není tolik osvětlené), Kancelář: Do místnosti se mi výplňové osvětlení příliš nehodilo, nelíbilo se mi. Potřebovala jsem osvětlit celou místnost, a to se s výplňovými světly příliš nedařilo.
- 9 S užitím více klíčových světel a nepřímého osvětlení byly scény již dostatečně světlé a neměl jsem tedy potřebu výplňových světel použít.
- 10 Jelikož jsem v interiéru nepoužil nepřímé osvětlení, tak jsem musel dosvětlovat strop a to pomocí výplňového světla
- 11 Jejich význam ve scéně mi přišel postradatelný.
- 12 Ne – zátiší – bez stínů působí jako omalovánky, Ano – kancelář - za použití výhradně klíčových světel – překrývání stínů
- 13 Ušetřilo to práci s klíčovými světly v zátiší. V kanceláři jen pro dodatečné dosvětlení celé scény, v podstatě tam ale nemuselo vůbec být.
- 14 V experimentech dřív jsem zjistil, jak moc se hodějí pro prosvětlení nějaký velký scény, proto mi přišlo výhodný, použít je v kanceláři. Naopak v zátiší mi vadilo, že nevrhají žádný stín, ty věci pak vypadaly moc uměle.
- 15 Výplňová světla jsem použil, ale spíše jako doplněk, hlavní světla byla vždy klíčová
- 16 Jenom v kanceláři – aby byl trochu líp vidět tvar sedaček a nepřibýly stíny
- 17 Výplňová světla jsem u zátiší nepoužila, protože zmizely stíny, vše vypadalo moc „uměle“. U kanceláře jsem výplňové světlo použila, abych zajistila „světelnost“ v místnosti, přitom jsem ale

zapla i nepřímé osvětlení... Šlo by se však bez nich obejít.

18 Využíval jsem je abych dodal světlo (barvu) tam kde normálně ležel stín od klíčového

19 Použit: hodí se (společně se směřováním) na osvětlení určité části, tak aby to neovlivnilo zbytek návrhu (spíše atmosférická světla). Nepoužit: všude jinde.

20 Použil jsem je jen pro informaci, jak by osvětlení vypadalo bez stínů a odlesků. Nepoužil jsem je, protože ve finální verzi, protože jsou pro mě stíny a odlesky nějak vizuálně důležité

21 Protože rozsah scén nebyl tak velký, abych měla potřebu ještě dosvécovat např. tmavé kouty místnosti (kancelář). U zátiší jsem naopak chtěla dosáhnout tmavší, „komornější“ atmosféry s výraznými stíny.

22 Vynikly stíny, u kanceláře jsem použila modro-fialovou barvu Výplňového osvětlení a tím byla celkově scéna hezky zbarvena.

23 Výplňovými světly jsem dosvětlil místa, která po nasvícení klíčovými světly (hlavních prvků) zůstala tmavá.

24 Nabídky výplňových světél jsem využila v místech, kde jsem nechtěla využít efekt stínů.

25 Použití pro barevné dokreslení návrhu.

26 Výplňová světla jsem použil pouze při „kanceláři“ abych simuloval venkovní světlo z oken.

5.5 Cítili jste se při realizaci vašeho návrhu osvětlení omezování / svázání osvětlovacími nástroji (tj. možná nastavení světél), které jste měli k dispozici? Pokud ano, jak přesně?

1 Ne

2 Občas sem chtel obdélníkové světlo ale jinak ne

3 Ani veľmi nie

4 malé políčko pro výběr barvy, těžko se trefovalo ideálně

5 omezen jsem se při návrhu osvětlení necítil

6 Necítil. Maximálně, že nebylo možné umístit samostatné světelné zdroje (např. plamen svíčky, atp.)

7 Moc malý jezdec nastavení intenzity světla, jinak ok :)

8 Ne

9 Ne.

10 Při osvětlování interiéru mi chybělo světlo, které by napodobilo slunce. Tedy světlo, které by osvětlilo celou scénu a zároveň by dělalo ostré stíny. Také mi tam chybělo okno se žaluziemi

11 V tomto případě ne, ale bylo by dobré umožnit nasvícení zespod, které by částečně pohltilo stíny a nebylo by potřeba přímého světla o velké intenzitě

12 Ne

13 Ne

14 Ne nepřišlo mi, spíš mi vadily okolní předměty (prostěradlo, rolety), které stěžovaly samotnou práci, pokud chtěl člověk dostat zdroj světla za ně. Možná pak u kanceláře jako by se mi nedařilo najít správnou intenzitu osvětlení a klíčového světla (proto se to asi pak dohání výplňovými) = tenhle pocit jsem ale u zátiší neměl.

15 Nepocíťoval jsem omezení

16 Vůbec

17 Myslím, že svázaná nastavením světél jsem se při experimentu č. 5 necítila. Šlo mi o to, vytvořit reálně vypadající obrázky, a to, podle mě, za použití daných nastavení možné bylo.

18 Ne necítil

19 Uvítal bych možnost všesměrového světla (tj. koule, která svítí do všech směrů), např. pro svíčku. Hodilo by se i „ostré“ směřování – kužel světla s useklými okraji. Jiné než čtvercové světlo – kulaté

20 Naopak jsem byl nástroji a jejich volností příjemně překvapen. Jediná, snad spíš nezvyklá věc byla absence fyzického předmětu, světlého fleku, který by zdroj světla reprezentoval.

21 Omezována jsem se necítila. Čím byly osvětlovací nástroje omezenější, tím lépe se

strefovalo do vzoru jednotlivých experimentů (nebylo tolik možností). Při volnějším zadáních (expt. 4, 5) byl rozsah osvětlovacích nástrojů dostačující.

22 Necítla

23 U stěn občas byly problémy s kuželovitými světly (nasvícení ala halogenová lampa). Jinak bez problémů.

24 Necítla jsem se omezená, v nabídce bylo mnoho nástrojů

25 Ano. Chybí lepší specifikace barev (např. Photoshop „Kapátko“). Není možnost duplikovat již vytvořené světlo.

26 Omezován jsem se necítil.