

Předchozí znalosti osvětlování a editování materiálů

Prosím ohodnot'te své předchozí zkušenosti s osvětlováním scén v 3D grafice :

- (1) Nulové zkušenosti
- (2) Nezávazně jsem experimentoval(a)
- (3) Mám zkušenosti z jednoho projektu
- (4) Mám zkušenosti z více projektů
- (5) Živím se tím

Prosím ohodnot'te své předchozí zkušenosti s editováním materiálů v 3D grafice:

- (1) Nulové zkušenosti
- (2) Nezávazně jsem experimentoval(a)
- (3) Mám zkušenosti z jednoho projektu
- (4) Mám zkušenosti z více projektů
- (5) Živím se tím

Závěrečné hodnocení

Úlohy nastavování osvětlení

1) Vaše hodnocení algoritmů v úlohách “**lighting matching trials**”:

Prosím ohodnoťte každý algoritmus na stupnici od 1 do 5

(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Random Path Tracing:	1	2	3	4	5
Quasi-Random Path Tracing:	1	2	3	4	5
Photon Mapping:	1	2	3	4	5
Virtual Point Lights:	1	2	3	4	5

Jak byste seřadili algoritmy od nejlepšího po nejhorší:

1. (nejlepší): _____
2.: _____
3.: _____
4. (nejhorší): _____

2) Vaše hodnocení algoritmů v úlohách “**lighting open trials**”:

Prosím ohodnoťte každý algoritmus na stupnici od 1 do 5

(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Random Path Tracing:	1	2	3	4	5
Quasi-Random Path Tracing:	1	2	3	4	5
Photon Mapping:	1	2	3	4	5
Virtual Point Lights:	1	2	3	4	5

Jak byste seřadili algoritmy od nejlepšího po nejhorší:

1. (nejlepší): _____
2.: _____
3.: _____
4. (nejhorší): _____

Hodnocení “Random Path Tracing”

Osvětlování

Prosím ohodnoťte, jak přesně jste napodobili předlohu v “matching trials”

(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Úloha 1 (studio, velikost-scale): 1 2 3 4 5

Úloha 2 (museum, posun-move): 1 2 3 4 5

Úloha 3 (kitchen, posun-move): 1 2 3 4 5

Úloha 4 (lobby, posun-move): 1 2 3 4 5

Prosím ohodnoťte, jak jste spokojeni s výsledkem v “open trials”

(5 = nejlepší)

Úloha 5 (museum): 1 2 3 4 5

Úloha 6 (lobby): 1 2 3 4 5

Vytváření materiálů

Prosím ohodnoťte, jak přesně jste napodobili předlohu v “matching trials”

(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Úloha 1 (studio, jas-brightness): 1 2 3 4 5

Úloha 2 (museum, lesklost-glossiness): 1 2 3 4 5

Úloha 3 (kitchen, hrubost-roughness): 1 2 3 4 5

Úloha 4 (lobby, barva-color): 1 2 3 4 5

Prosím ohodnoťte, jak jste spokojeni s výsledkem v “open trials”

(5 = nejlepší)

Úloha 5 (studio): 1 2 3 4 5

Úloha 6 (kitchen): 1 2 3 4 5

Komentář k “Random Path Tracing”

- 1. Jak se lišil váš způsob práce při nastavování osvětlení a materiálů?**
- 2. Jak dobře se vám dařilo nalézt prvky v obraze, které jste měli nastavit?**
- 3. Jak váš pracovní postup ovlivnily artefakty (chyby) v obraze?**
- 4. Ovlivnily artefakty (chyby v obraze) vaši volbu ve volných úlohách (open trials)?**
- 5. Jak se lišil váš způsob práce při volných úlohách (open trials) oproti napodobování předlohy (matching trials)?**

Hodnocení “Quasi-Random Path Tracing”

Osvětlování

Prosím ohodnoťte, jak přesně jste napodobili předlohu v “matching trials”

(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Úloha 1 (studio, velikost-scale):	1	2	3	4	5
Úloha 2 (museum, posun-move):	1	2	3	4	5
Úloha 3 (kitchen, posun-move):	1	2	3	4	5
Úloha 4 (lobby, posun-move):	1	2	3	4	5

Prosím ohodnoťte, jak jste spokojeni s výsledkem v “open trials”

(5 = nejlepší)

Úloha 5 (museum):	1	2	3	4	5
Úloha 6 (lobby):	1	2	3	4	5

Vytváření materiálů

Prosím ohodnoťte, jak přesně jste napodobili předlohu v “matching trials”

(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Úloha 1 (studio, jas-brightness):	1	2	3	4	5
Úloha 2 (museum, lesklost-glossiness):	1	2	3	4	5
Úloha 3 (kitchen, hrubost-roughness):	1	2	3	4	5
Úloha 4 (lobby, barva-color):	1	2	3	4	5

Prosím ohodnoťte, jak jste spokojeni s výsledkem v “open trials”

(5 = nejlepší)

Úloha 5 (studio):	1	2	3	4	5
Úloha 6 (kitchen):	1	2	3	4	5

Komentář k “Quasi-Random Path Tracing”

1. Jak se lišil váš způsob práce při nastavování osvětlení a materiálů?

2. Jak dobře se vám dařilo nalézt prvky v obraze, které jste měli nastavit?

3. Jak váš pracovní postup ovlivnily artefakty (chyby) v obraze?

4. Ovlivnily artefakty (chyby v obraze) vaši volbu ve volných úlohách (open trials)?

5. Jak se lišil váš způsob práce při volných úlohách (open trials) oproti napodobování předlohy (matching trials)?

Hodnocení “Photon Mapping”

Osvětlování

Prosím ohodnoťte, jak přesně jste napodobili předlohu v “matching trials”

(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Úloha 1 (studio, velikost-scale):	1	2	3	4	5
Úloha 2 (museum, posun-move):	1	2	3	4	5
Úloha 3 (kitchen, posun-move):	1	2	3	4	5
Úloha 4 (lobby, posun-move):	1	2	3	4	5

Prosím ohodnoťte, jak jste spokojeni s výsledkem v “open trials”

(5 = nejlepší)

Úloha 5 (museum):	1	2	3	4	5
Úloha 6 (lobby):	1	2	3	4	5

Vytváření materiálů

Prosím ohodnoťte, jak přesně jste napodobili předlohu v “matching trials”

(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Úloha 1 (studio, jas-brightness):	1	2	3	4	5
Úloha 2 (museum, lesklost-glossiness):	1	2	3	4	5
Úloha 3 (kitchen, hrubost-roughness):	1	2	3	4	5
Úloha 4 (lobby, barva-color):	1	2	3	4	5

Prosím ohodnoťte, jak jste spokojeni s výsledkem v “open trials”

(5 = nejlepší)

Úloha 5 (studio):	1	2	3	4	5
Úloha 6 (kitchen):	1	2	3	4	5

Komentář k “Photon Mapping”

1. Jak se lišil váš způsob práce při nastavování osvětlení a materiálů?

2. Jak dobře se vám dařilo nalézt prvky v obraze, které jste měli nastavit?

3. Jak váš pracovní postup ovlivnily artefakty (chyby) v obraze?

4. Ovlivnily artefakty (chyby v obraze) vaši volbu ve volných úlohách (open trials)?

5. Jak se lišil váš způsob práce při volných úlohách (open trials) oproti napodobování předlohy (matching trials)?

Hodnocení “Virtual Point Lights”

Osvětlování

Prosím ohodnoťte, jak přesně jste napodobili předlohu v “matching trials”

(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Úloha 1 (studio, velikost-scale): 1 2 3 4 5

Úloha 2 (museum, posun-move): 1 2 3 4 5

Úloha 3 (kitchen, posun-move): 1 2 3 4 5

Úloha 4 (lobby, posun-move): 1 2 3 4 5

Prosím ohodnoťte, jak jste spokojeni s výsledkem v “open trials”

(5 = nejlepší)

Úloha 5 (museum): 1 2 3 4 5

Úloha 6 (lobby): 1 2 3 4 5

Vytváření materiálů

Prosím ohodnoťte, jak přesně jste napodobili předlohu v “matching trials”

(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Úloha 1 (studio, jas-brightness): 1 2 3 4 5

Úloha 2 (museum, lesklost-glossiness): 1 2 3 4 5

Úloha 3 (kitchen, hrubost-roughness): 1 2 3 4 5

Úloha 4 (lobby, barva-color): 1 2 3 4 5

Prosím ohodnoťte, jak jste spokojeni s výsledkem v “open trials”

(5 = nejlepší)

Úloha 5 (studio): 1 2 3 4 5

Úloha 6 (kitchen): 1 2 3 4 5

Komentář k “Virtual Point Lights”

1. Jak se lišil váš způsob práce při nastavování osvětlení a materiálů?

2. Jak dobře se vám dařilo nalézt prvky v obraze, které jste měli nastavit?

3. Jak váš pracovní postup ovlivnily artefakty (chyby) v obraze?

4. Ovlivnily artefakty (chyby v obraze) vaši volbu ve volných úlohách (open trials)?

5. Jak se lišil váš způsob práce při volných úlohách (open trials) oproti napodobování předlohy (matching trials)?

Závěrečné hodnocení

Úlohy nastavování materiálů

3) Vaše hodnocení algoritmů v úlohách “**material matching trials**”:

Prosím ohodnoťte každý algoritmus na stupnici od 1 do 5
(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Random Path Tracing:	1	2	3	4	5
Quasi-Random Path Tracing:	1	2	3	4	5
Photon Mapping:	1	2	3	4	5
Virtual Point Lights:	1	2	3	4	5

Jak byste seřadili algoritmy od nejlepšího po nejhorší:

1. (nejlepší): _____
2.: _____
3.: _____
4. (nejhorší): _____

4) Vaše hodnocení algoritmů v úlohách “**material open trials**”:

Prosím ohodnoťte každý algoritmus na stupnici od 1 do 5
(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Random Path Tracing:	1	2	3	4	5
Quasi-Random Path Tracing:	1	2	3	4	5
Photon Mapping:	1	2	3	4	5
Virtual Point Lights:	1	2	3	4	5

Jak byste seřadili algoritmy od nejlepšího po nejhorší:

1. (nejlepší): _____
2.: _____
3.: _____
4. (nejhorší): _____

Závěrečné hodnocení - celkové

5) Vaše celkové hodnocení algoritmů

Prosím ohodnoťte každý algoritmus na stupnici od 1 do 5

(1 = nejhorší, 5 = nejlepší)

Random Path Tracing:	1	2	3	4	5
Quasi-Random Path Tracing:	1	2	3	4	5
Photon Mapping:	1	2	3	4	5
Virtual Point Lights:	1	2	3	4	5

Jak byste seřadili algoritmy od nejlepšího po nejhorší:

1. (nejlepší): _____
2.: _____
3.: _____
4. (nejhorší): _____

6) Popište, proč jste zvolili předchozí hodnocení (Například krátce popište klady a zápory každého algoritmu)