

student ID	github ID	task 1 (12)	task 2 (6)	task 3 (6)	task 4 (6)	task 5 (10)	total (40)	note
20175111	pyne***	12	6	6	0	9	33	- direct light sampling 구현 (X)
20185010	gangm***	12	6	6	6	10	40	
20185016	kwonjae***	1	6	0	0	2	9	- 실행해본 결과 모든 물질의 특성이 잘 표현되지않음 - report에 결과 이미지가 없으며 분석 역시 잘 안됨
20185044	RainSh***	0	0	0	0	0	0	- No submitted
20185182	joun***	0	0	0	0	0	0	- No submitted
20195003	KevinThe***	11	6	6	3	9	35	- shadow가 smooth 하지 않음 (point light 처럼 결과가 나오고있음1) - 불완전한 direct light sampling (어느정도 적용되는것 같으나 노이즈를 지우는 효과를 확인하기 어려움2) - 불완전한 direct light sampling (구 위에서 샘플링 하지 않음1)
20195023	dripch***	12	6	6	0	9	33	- direct light sampling 구현 (X)
20195033	Kimy***	11	6	6	2	9	34	- 불완전한 적분 (적분에 항상 background색을 곱해서 더해주고있음1) - 불완전한 direct light sampling (구 위에서 샘플링 하지 않음1, 적용 효과가 결과로 보이지않음3)
20195036	Yunh***	12	6	6	4	9	37	- 어느정도 동작하는 것으로 보이나 direct light sampling의 효과가 크지않음 (노이즈가 줄지않음2)
20195134	Reel***	12	6	6	5	10	39	- 불완전한 direct light sampling (구 위에서 샘플링 하지 않음1)
20205036	young***	12	6	6	3	9	36	- direct light sampling에 버그가 있어보이며 주된 효과인 노이즈가 줄지 않음3
20205105	invrt***	11	6	6	4	9	36	- 불완전한 dielectric (유리 바닥에 shadow가 진하게 생김1) - direct light sampling의 경우 4spp 로 결과를 뽑아봤으나 noise가 여전히 심하게 남아있음, indirect 결과와 비교했을 때 단순히 밝기가 밝아지는 것으로 보임 (과제의 주된 효과, noise 감소,를 현재 결과로는 찾기 어려움2)
20205108	binn***	11	6	6	2	9	34	- 불완전한 dielectric (빛이 유리를 통과해 바닥까지 닿지 않음1) - 불완전한 direct light sampling (구 위에서 샘플링 하지 않음1, 적용 효과가 결과로 보이지않음3)
20205141	june**	12	6	6	3	9	36	- 불완전한 direct light sampling (구 위에서 샘플링 하지 않음1, 적용 효과가 크지않음2 - 노이즈가 줄지 않음)
20205197	jwhw***	11	6	6	3	9	35	- 불완전한 dielectric (색의 밝기가 감소됨, 특히 scene2) - direct light sampling에서 적용 효과가 결과로 보이지않음3, 즉 indirect와의 차이가 없음
20215117	Shims***	12	6	6	3	9	36	- 불완전한 direct light sampling (구 위에서 샘플링 하지 않음1) - direct light sampling 적용시 어느정도 적용되는것 같으나 단순히 톤이 밝아질뿐 주된 효과인 noise 감소는 잘 되고있지 않아 보임 (2)
20215169	Confei***	12	6	6	6	10	40	
20221105	carve***	11	0	6	0	4	21	- background light를 지속적으로 곱해서 더해주고있음 - antialiasing 구현 (X) - direct light smapling 구현 (X) - 레포트 상에서 결과 이미지를 확인할 수 없음
20225006	Dohy***	12	6	6	4	9	37	- 어느정도 동작하는 것으로 보이나 direct light sampling의 효과가 크지않음 (노이즈가 줄지않음2)
20225206	kimjam***	0	0	0	0	0	0	- No submitted
20231047	Joohy***	12	6	6	0	9	33	- direct light sampling 구현 (X)
20234036	SunW***	12	6	6	3	8	35	- 불완전한 direct light sampling (적용시 심하게 밝아지며 노이즈를 지우는 효과를 확인하기 어려움3) - 레포트 상에서 direct light sampling과 indirect lighting 결과가 맞지 않음

20238009	asjal***	12	6	6	2	9	35	- Incorrect direct light samping (you have not generated samples on the sphere corresponding to the light -1) - In your Scene::sampleDirectLight(), you always returns 0. (because colour is always 0) -3 - But, your result in the report includes the noise reduction. So, if there is any part that I misunderstood or that you feel unjust about, please email me.
							avg.	29.30
							std.	13.30
Task lists (refer to CG23_assignment4.pdf for more detail) 1. materials (12) 2. antialiasing (6) 3. indirect lighting (6) 4. direct light sampling (6) 5. report (10)								
Please feel free to send an e-mail to TA if you have any question about your score.								
20175186	JH-GE***						0	