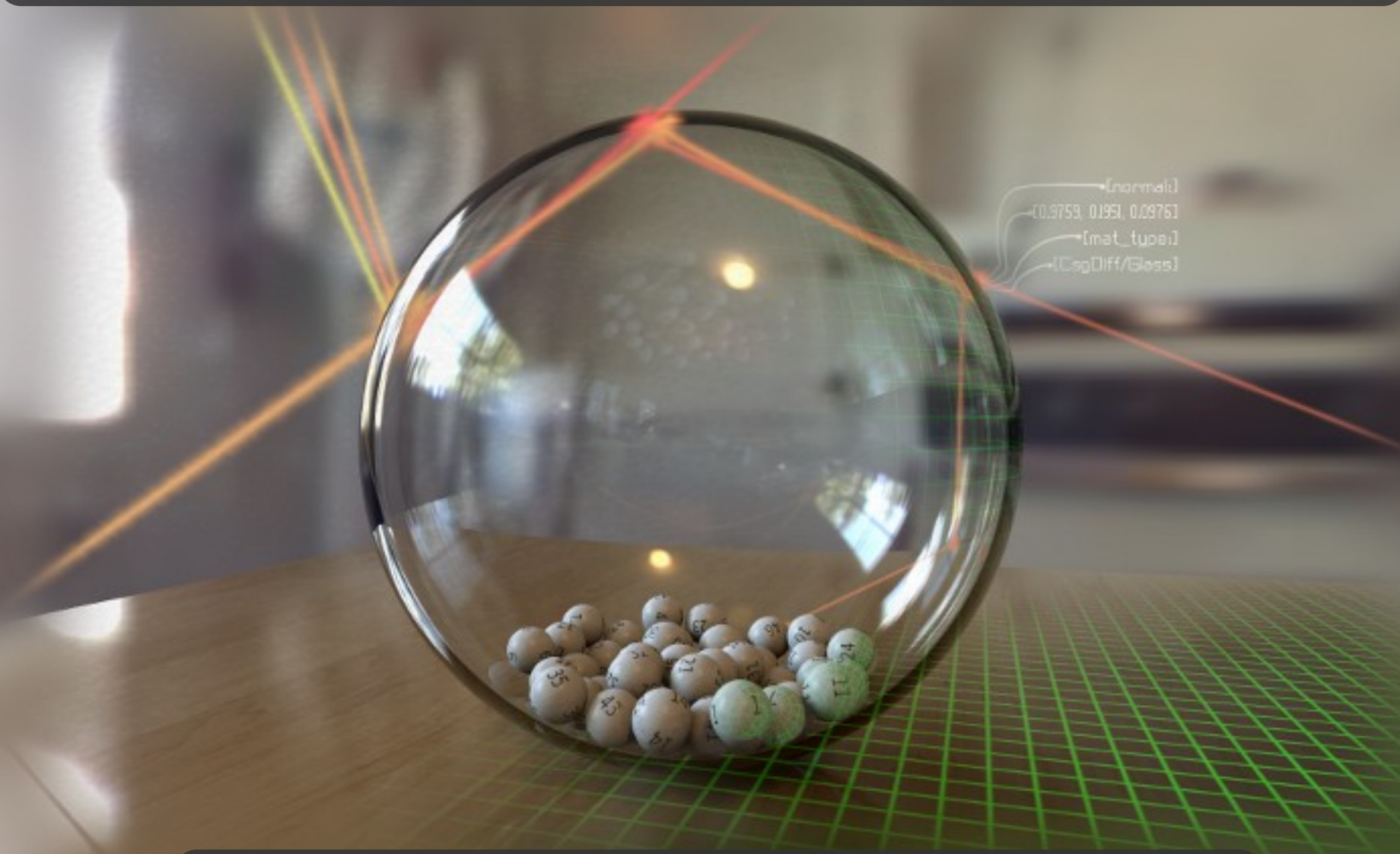


3D графика и трасиране на лъчи v.3.0



<http://raytracing-bg.net/>

Тема 12

Глобально осветление Path tracing

Съдържание

- Анонси
- Path Tracing
 - Дискусия
 - Реализация

Анонси

- Честита 2014^{та} година!
- Тест 2 по време на лекция №14, 24^{ти} Януари, 17:20
 - 20 минути, 15 въпроса, върху лекции 8 до 13 включително
 - За тези, които не могат да дойдат, ще има дата и през сесията
- Домашни и проекти

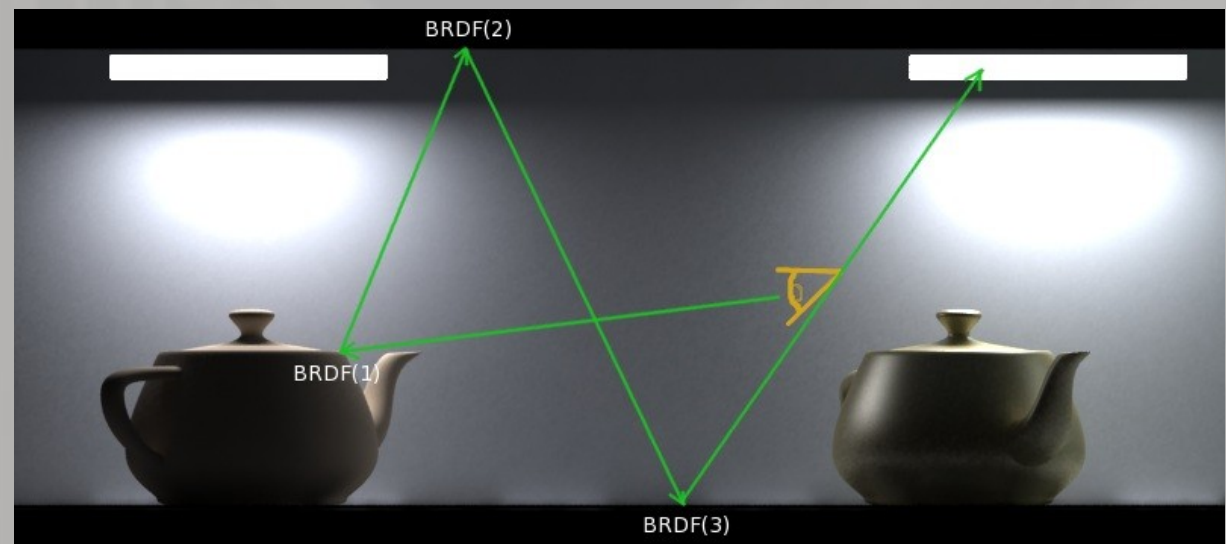
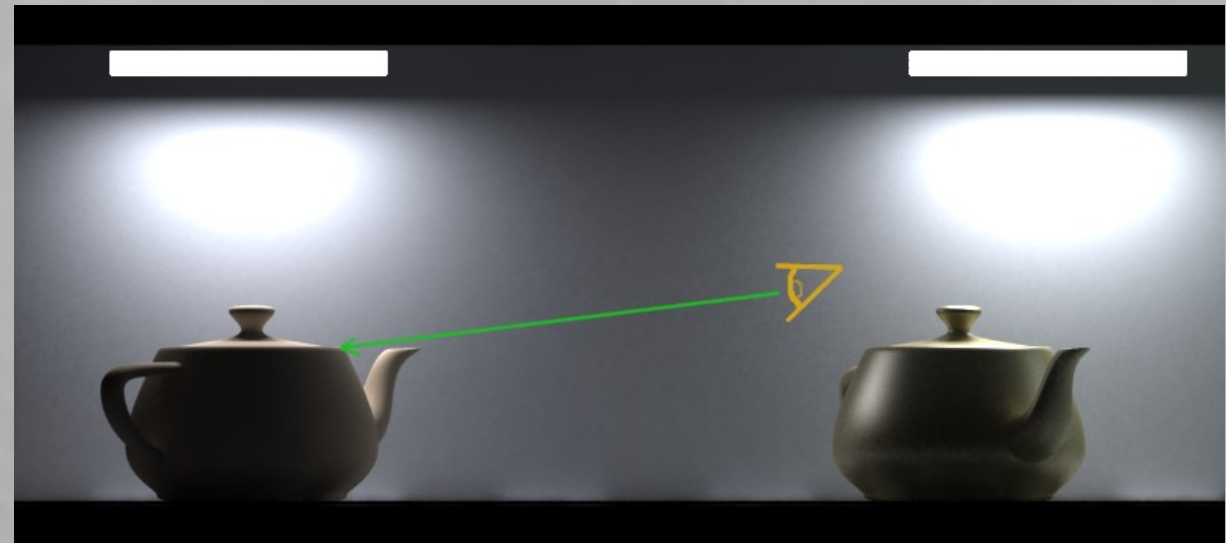
Path tracing, revisited

$$\mathbf{L}_o(\mathbf{x}, \omega_o) = \mathbf{L}_e(\mathbf{x}, \omega_o) + \int_{\Omega} \mathbf{f}_r(\mathbf{x}, \omega_i, \omega_o) \mathbf{L}_i(\mathbf{x}, \omega_i) (-\omega_i \cdot \mathbf{n}) d\omega_i$$

- Path tracing алгоритът се основава на идеята да трасираме голямо количество *пътища* през сцената, като всеки *път* започва от камерата и завършва в някоя лампа
- Даден *път* представлява начупена линия от прави сегменти, като върховете на тази начупена линия са местата, където лъчите са пресекли геометрията

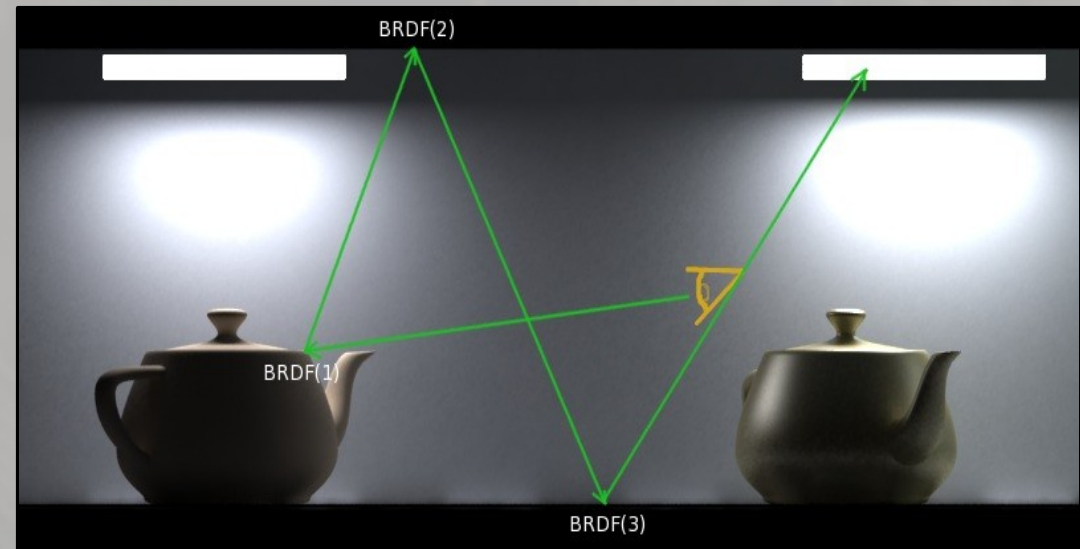
Path tracing

- Пътят започва от камерата, и при всяко пресичане с геометрия, генерираме нов случаен лъч навън от пресечната точка. Това представлява следващия сегмент от ПЪТЯ



Path tracing

- След като завършим даден път, трябва да пресметнем светлината, която е дошла по този път до камерата
- В примера, ако светлината допринася с яркост L , то резултатът от този път е $L * BRDF(3) * BRDF(2) * BRDF(1)$
- Долната картинка показва пресмятането на $BRDF(3)$:
 - $BRDF(3) := f_r(x, \omega, \omega') * (n \cdot \omega')$
(както си е по Каджия)



BRDF класа

- Какво искаме от един BRDF?
 - Да пресмята отражателната функция за дадени лъчи (както си е по дефиниция)
 - Да може да генерира лъчи от дадена точка, с разпределението на BRDF-а
- Иначе казано:

```
class BRDF { public:  
    virtual Color eval(const IntersectionInfo& x, const Ray& w_in, s Vector& w_out) = 0;  
    virtual void spawnRay(const IntersectionInfo& x, const Ray& w_in, Ray& w_out,  
                          Color& color1, float& pdf2) = 0;  
};
```

¹ Параметърът *color* на `spawnRay` връща стойността на BRDF-а в ново-генерираната посока. Т.е., това е резултатът от `eval(x, w_in, w_out)`, където `w_out` е резултатът от `spawnRay()`. Вкаран е като параметър основно за удобство и скорост.

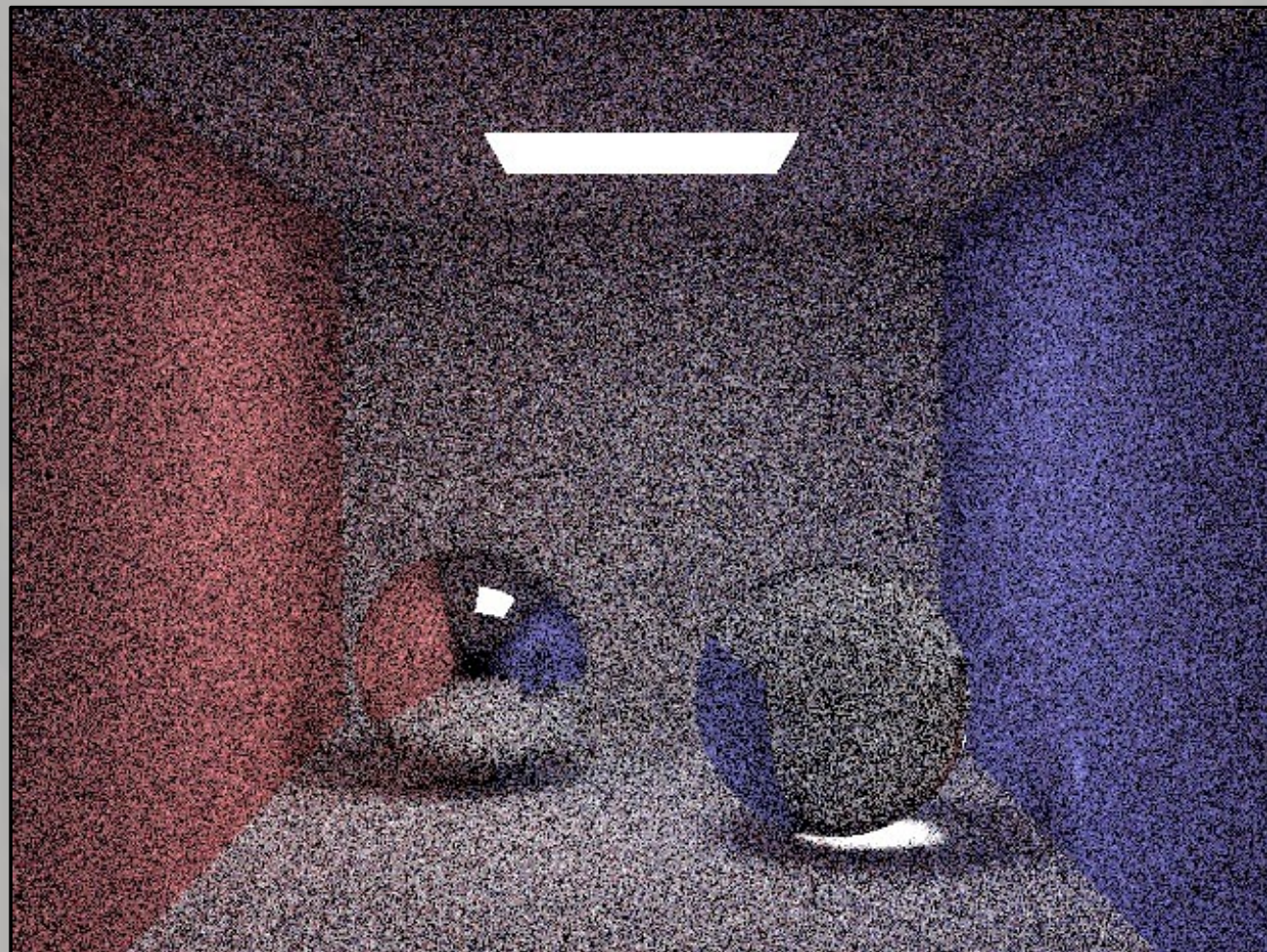
² Параметърът *pdf* на `spawnRay` връща вероятностната плътност на генерирания лъч, т.е., вероятността, с която сме го избрали спрямо цялата полусфера. Например, за дифузен BRDF, тази стойност е $1/\pi$ навсякъде.

Path tracing

- Модификации, които ще направим:
 - Няма да пресмятаме горната сметка с $BRDF(i)$ накрая; вместо това, ще си пазим текущото произведение $\Pi(BRDF(i))$, което просто ще умножим с L , когато ни потрябва
 - Това произведение (ще го именуваме `pathMultiplier`) може да се пресмята постъпково, заедно със строежа на пътя
 - `pathMultiplier` указва „важността“ на построенния път; ако падне много близко до 0, значи пътят няма да допринесе много за крайния цвят на пиксела, и може да го отхвърлим, прекратявайки по-нататъшен строеж

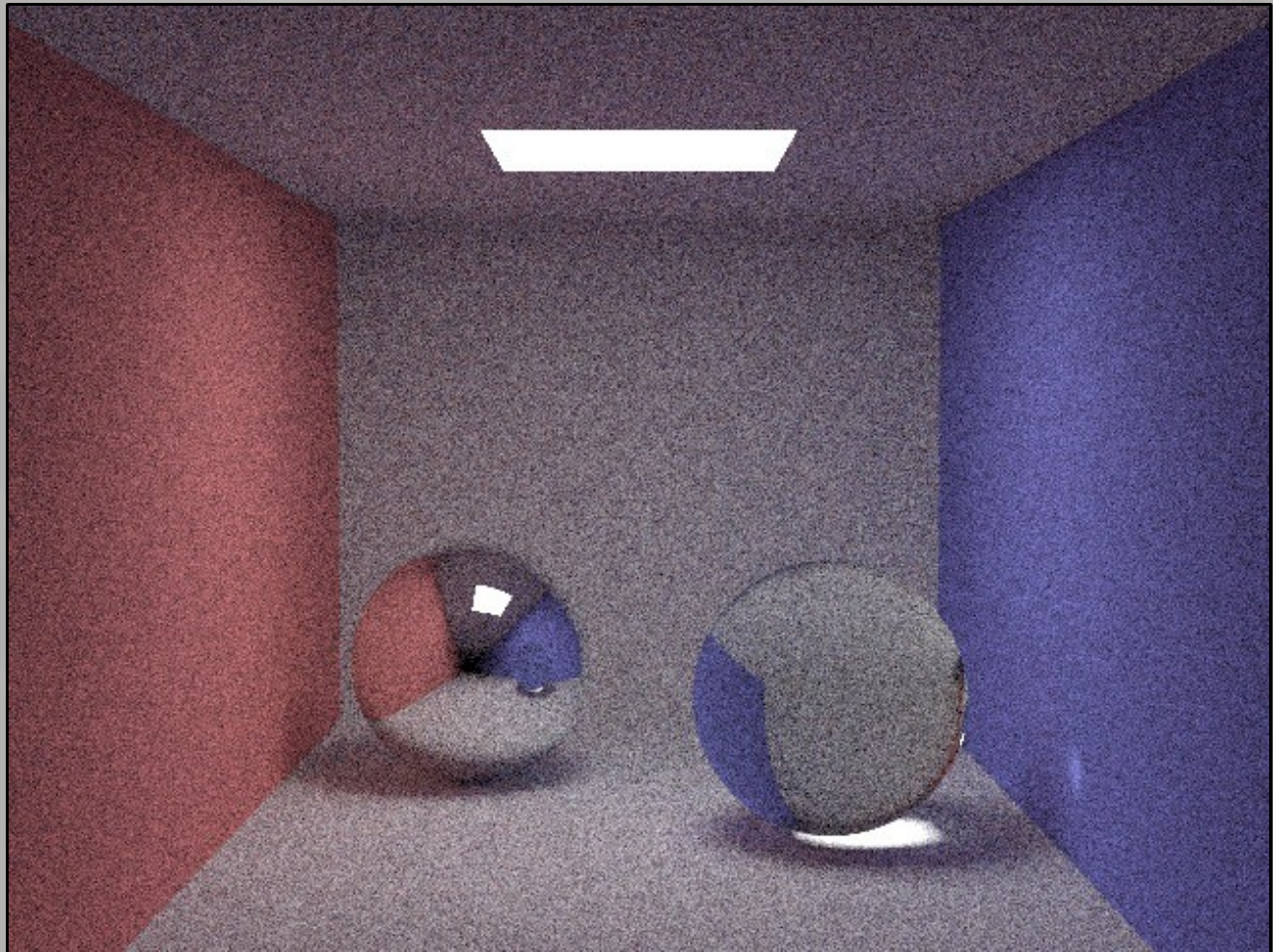
Path tracing

- Дотук описахме класическия алгоритъм на Каджия
 - Поради малката вероятност за уцелване на лампа, той е шумен и бавно сходящ
 - Отдясно: при 40 пътя за пиксел при относително голяма лампа



Path tracing

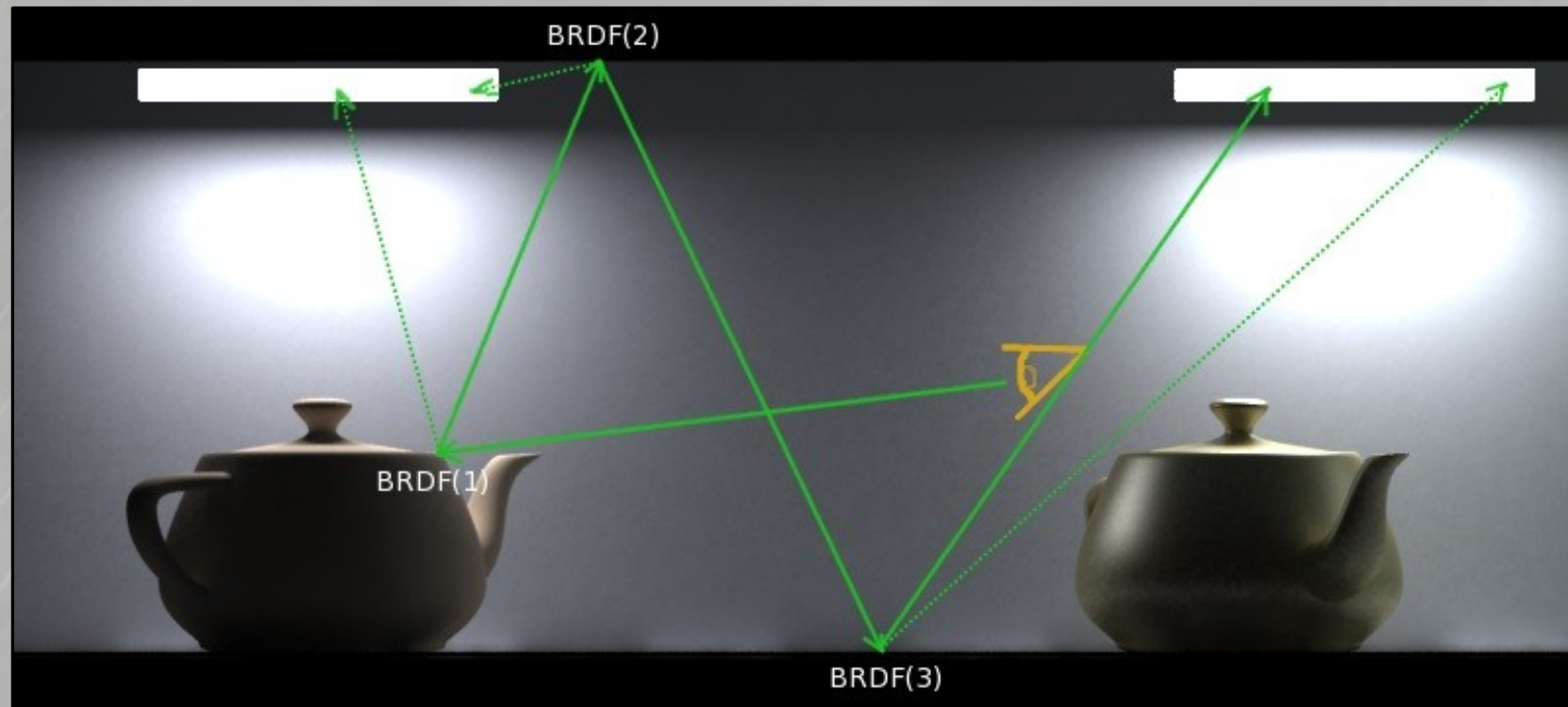
- 256 пътя за пиксел



Path tracing

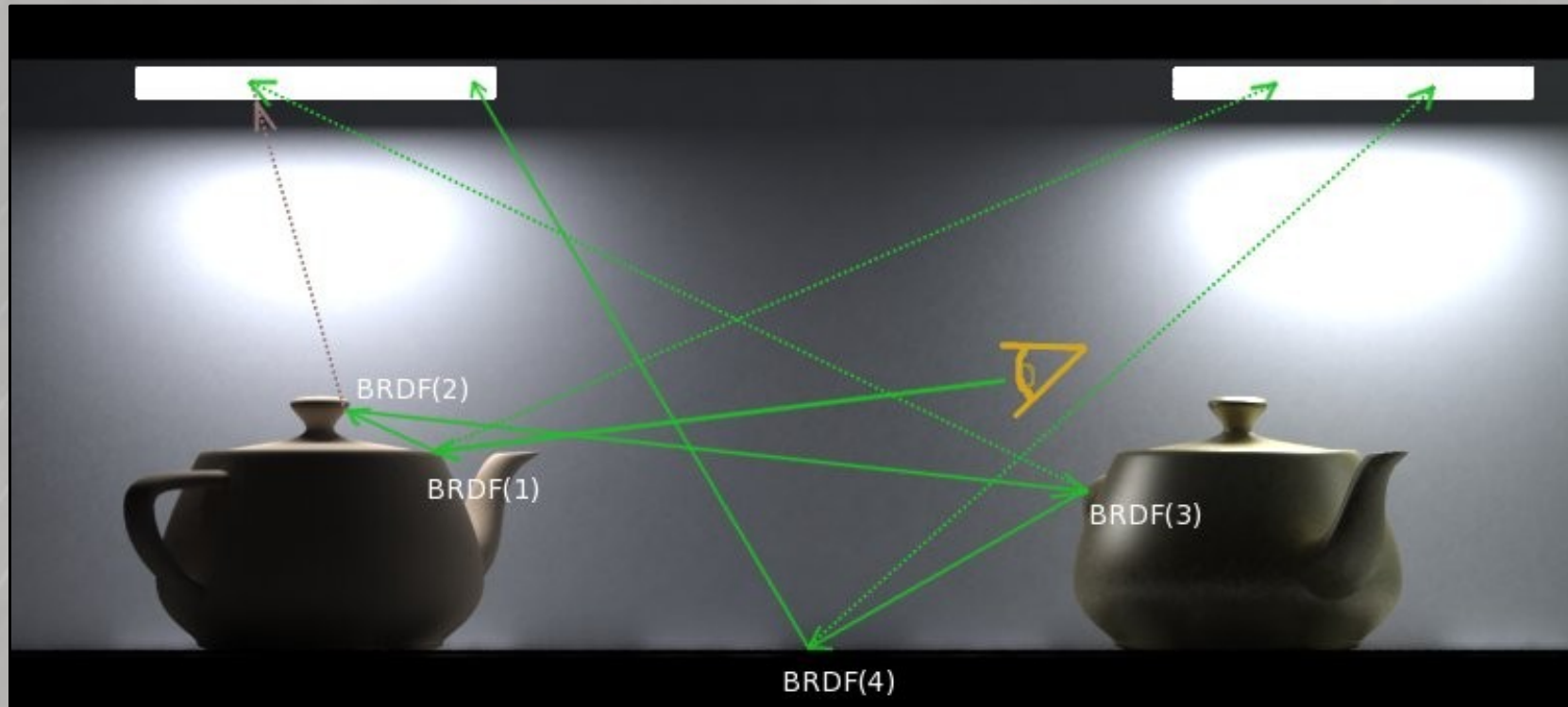
- Модификация 2:
 - При досега предложения алгоритъм за path tracing, шансът да попаднем на светлина не е голям
 - Затова, на всяка стъпка от строежа на пътя, ще направим „shortcut“, като директно свържем текущия край на пътя с лампата
 - Т.е., на всяка стъпка от строежа, пускаме два лъча – един случаен, който просто продължава пътя; и един към лампата, който „затваря“ текущия път

Path tracing (с модификации)



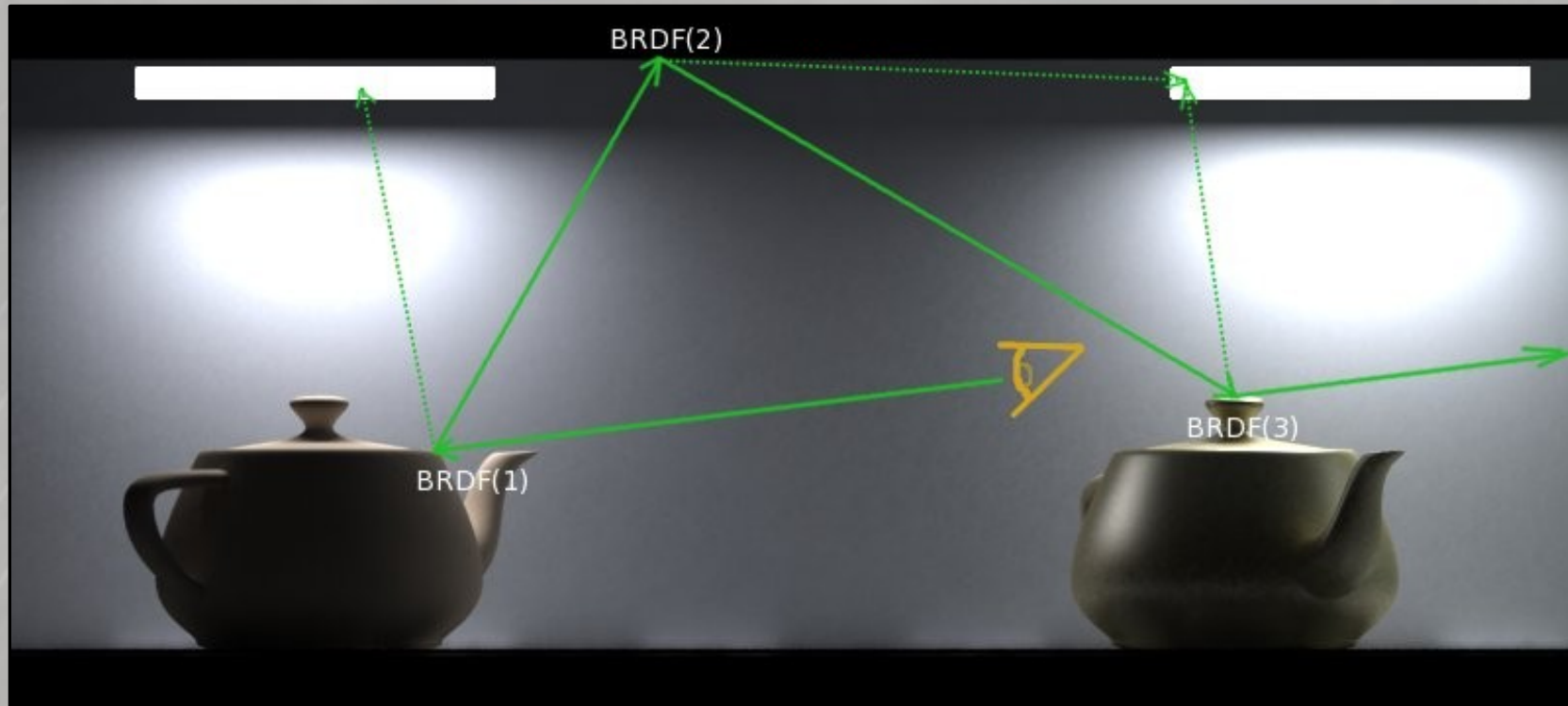
- С направените модификации, от точка 1 излизат два лъча

Path tracing (с модификации)



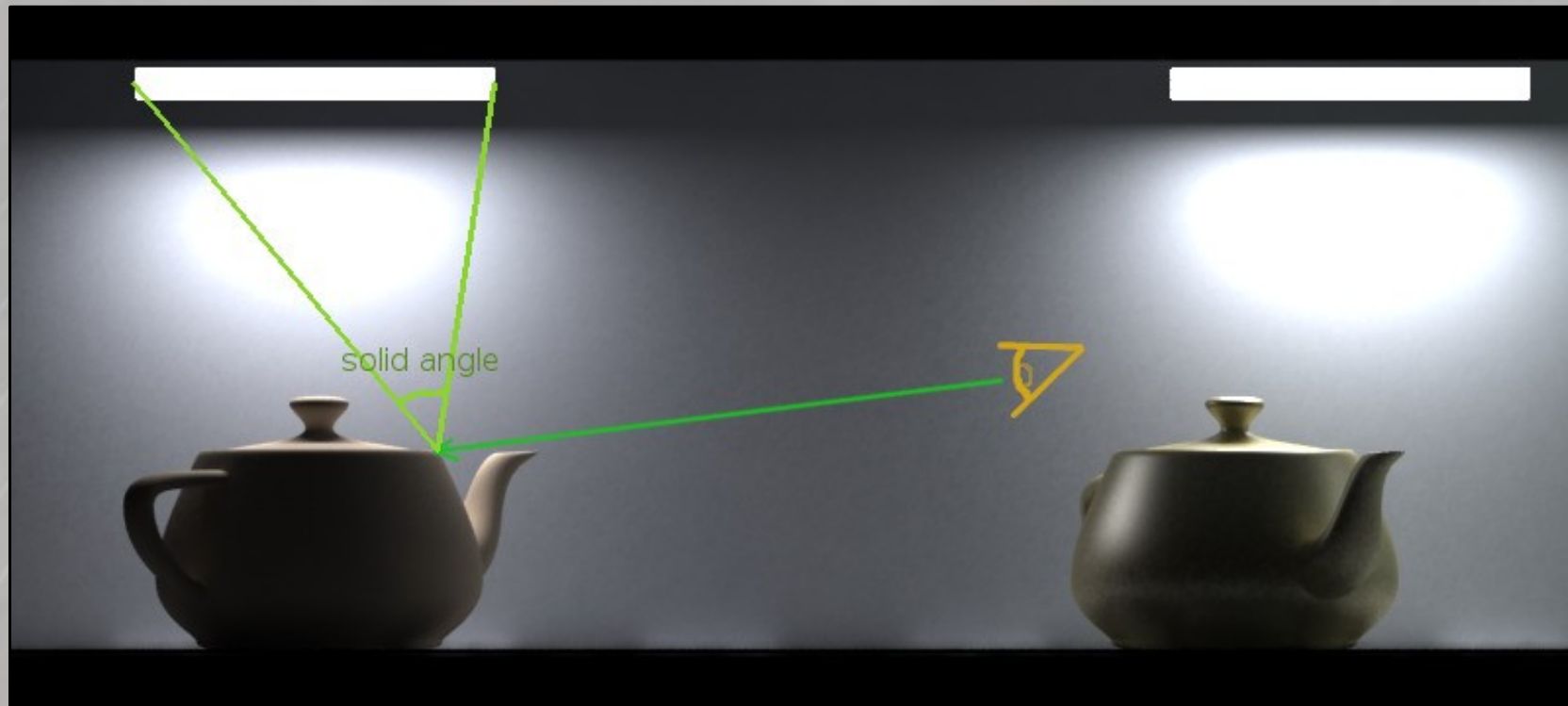
- Част от пусканите лъчи към лампите може да се окажат препречени (като примера в точка 2)

Path tracing (с модификации)



- Пътят може да завърши и когато лъчът отиде в environment-a

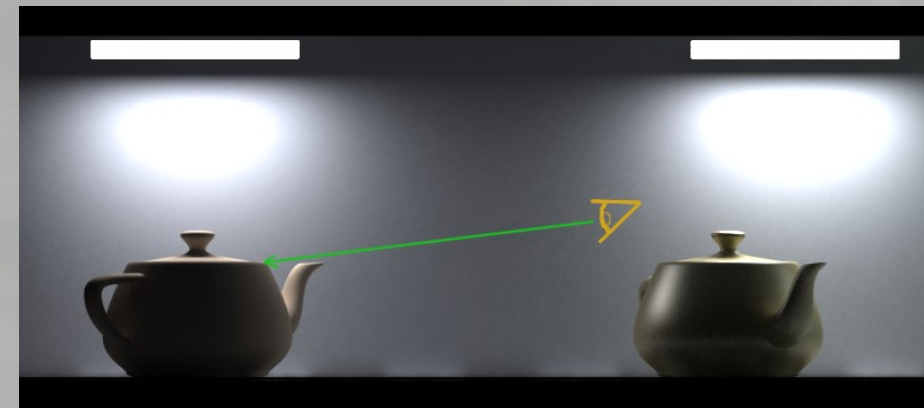
Path tracing (с модификации)



- При оценката на дадена лампа трябва да вземем в предвид солидния ъгъл, под който се вижда лампата от пресечната точка
 - По-голяма = по-ярка лампа

Anti-aliasing при Path tracing

- Тъй като първата част от пътя е винаги еднаква за всички пътища през един пиксел, може да вкараме antialiasing-а тук, като преместваме леко посоката на началния лъч вътре в пиксела (по подобие на това, което правехме при DOF)
- Понеже пускаме много лъчи, Antialiasing-ът ни идва безплатно



Обобщение

- Да обобщим:
 - За да сметнем цвета на даден пиксел, строим много пътища и усредняваме резултатите им
 - Началният лъч на всеки път тръгва от камерата, и минава през съответния пиксел (леко отместен вътре в пиксела, за AA)
 - При пресичане с геометрия, продължаваме пътя по два начина
 - Като пускаме случаен¹ лъч навън от пресечната точка
 - Като пускаме лъч към лампата²
- Въпросчета:
 - (1): Защо случаен? Това добър избор ли е (Reflection shader?)
 - (2): Коя лампа?

Въпрос 1

- Да се пуска случаен лъч е добра идея само за Diffuse BRDF-и, за които оценката на BRDF-а е еднаква навсякъде
- При отражателен BRDF, няма никакъв смисъл да пускаме случайни лъчи; BRDF-а е 0 навсякъде, с изключение на една единствена посока (шанса да я уцелим клони към 0)
- При грапави отражения пак не е добрата идеята; шанса да да уцелим „активния“ район на отражението е малък; даже да похабим много семпли, резултатът ще е шумен

Importance sampling

- Решението: Importance sampling
 - Ще генерираме лъчи само в посоката, в която BRDF-ът е „силен“; по-прецизно казано, при даден входящ лъч ω и точка x , ще поискаме от BRDF-а да генерира изходящи лъчи ω' със същото разпределение, каквото е $BRDF(x, \omega, \omega')$
 - Например: чисто отражателния BRDF винаги ще генерира един и същи лъч (отразения на ω)
 - BRDF-а на грапавите отражения ще генерира лъчи по същия начин, както ги генерира Reflection shader-а сега (със случайно отклонение на нормалата и отразяване)
 - Diffuse BRDF-а (за Phong и Lambert шейдъри) ще генерира напълно случайни лъчи (но само в полукълбото, в което сочи нормалата)

Въпрос 2

- Коя лампа да изберем при пускането на „затварящи пътя“ лъчи? Какво да правим, ако лампата изисква семплиране (например, RectLight)?
 - Можем да направим пълно изчисление на директното осветление, както правихме и досега (сумираме всички семпли от всички лампи)
 - Но се оказва по-добре просто да си изберем една случайна лампа, да изберем случаен семпъл от нея, и да пуснем само един лъч към този семпъл
 - Т.е., да комбинираме няколко Монте-Карло стратегии в една

Въпрос 2

- Това комбиниране на Монте-Карло стратегии вече бяхме правили на няколко места:
 - DOF + Anti-aliasing и GI + Anti-aliasing
- Имаме вече доста проблеми, които решаваме с Монте-Карло
 - Меки сенки, вече и осветление (коя лампа)
 - DOF
 - Anti-aliasing
 - Грапави отражения
 - GI
 - Може да вкараме и други (например, при Layered shader избираме случаен слой, който да сметнем)

Защо е по-добре да ги комбинираме?

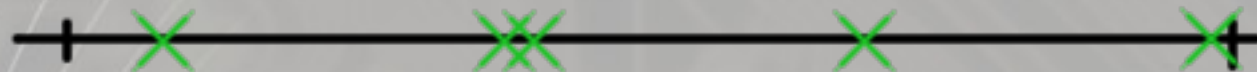
- Ако не ги комбинираме, имаме еквивалента на следното нещо:

$$\int_{\Omega} f(x) f(y) \left(\int_{\Psi} f(z) f(t) dt dz \right) dy dx$$

- В дадения пример, ако ползваме „некомбинирана“ Монте-Карло стратегия, ще изберем случайни стойности на x и y , след което ще пуснем вътрешно Монте-Карло за z и t (вероятно с много семпли), след което ще изберем други x , y и пак вътрешното Монте-Карло за z , t и т.н.
- Оказва се, че сходимостта е по-бърза, ако избираме наново случайни x , y , z и t за всеки семпъл

Интуитивен пример

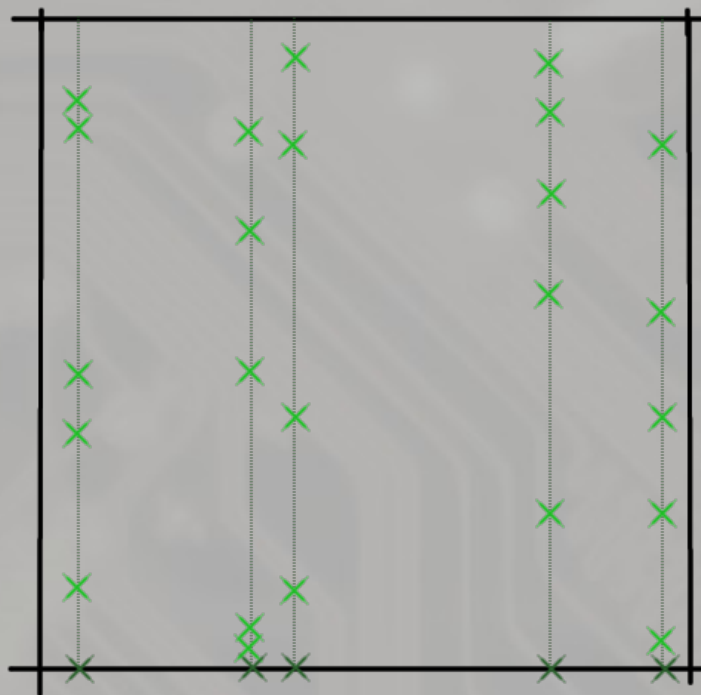
- Нека сме реализирали Монте-Карло за светлина тип „флуоресцентна лампа“ (линийка). Реализацията е просто да изберем 5 случайни точки от $[0..1]$, по линейката:



- Да речем, искаме да разширим този метод за 2D вариант („квадратна“ лампа). Ако не комбинираме Монте-Карло схемата в двете измерения, то алгоритъмът ни ще е: избираме 5 случайни точки по X , и за всяка от тях избираме 5 случайни точки по Y .

Интуитивен пример

- С което поучаваме това:

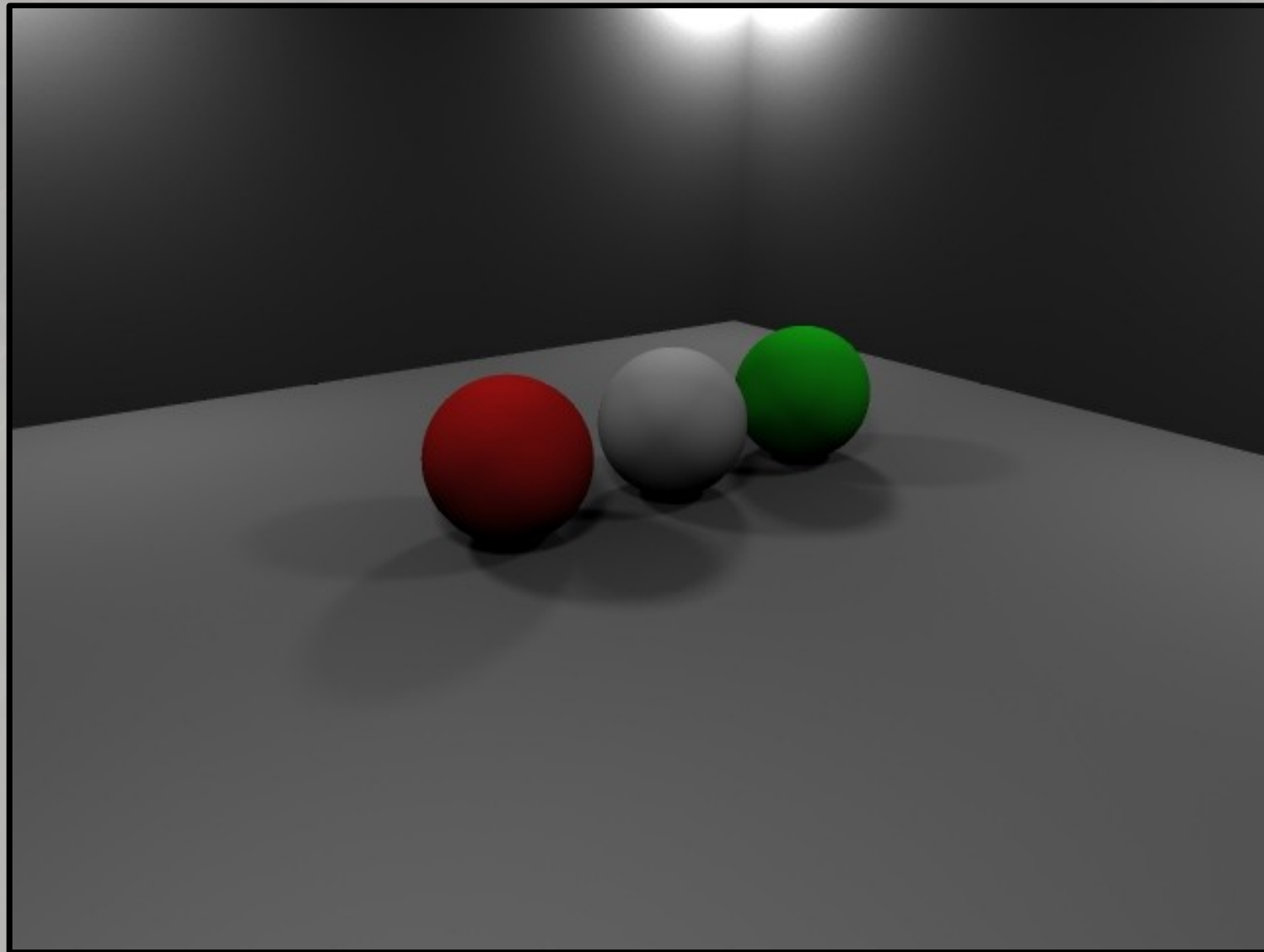


- Очевидно подобрене е да разпръснем 25-те случайни точки из квадрата, т.е. да смесим двете Монте-Карло схеми в една

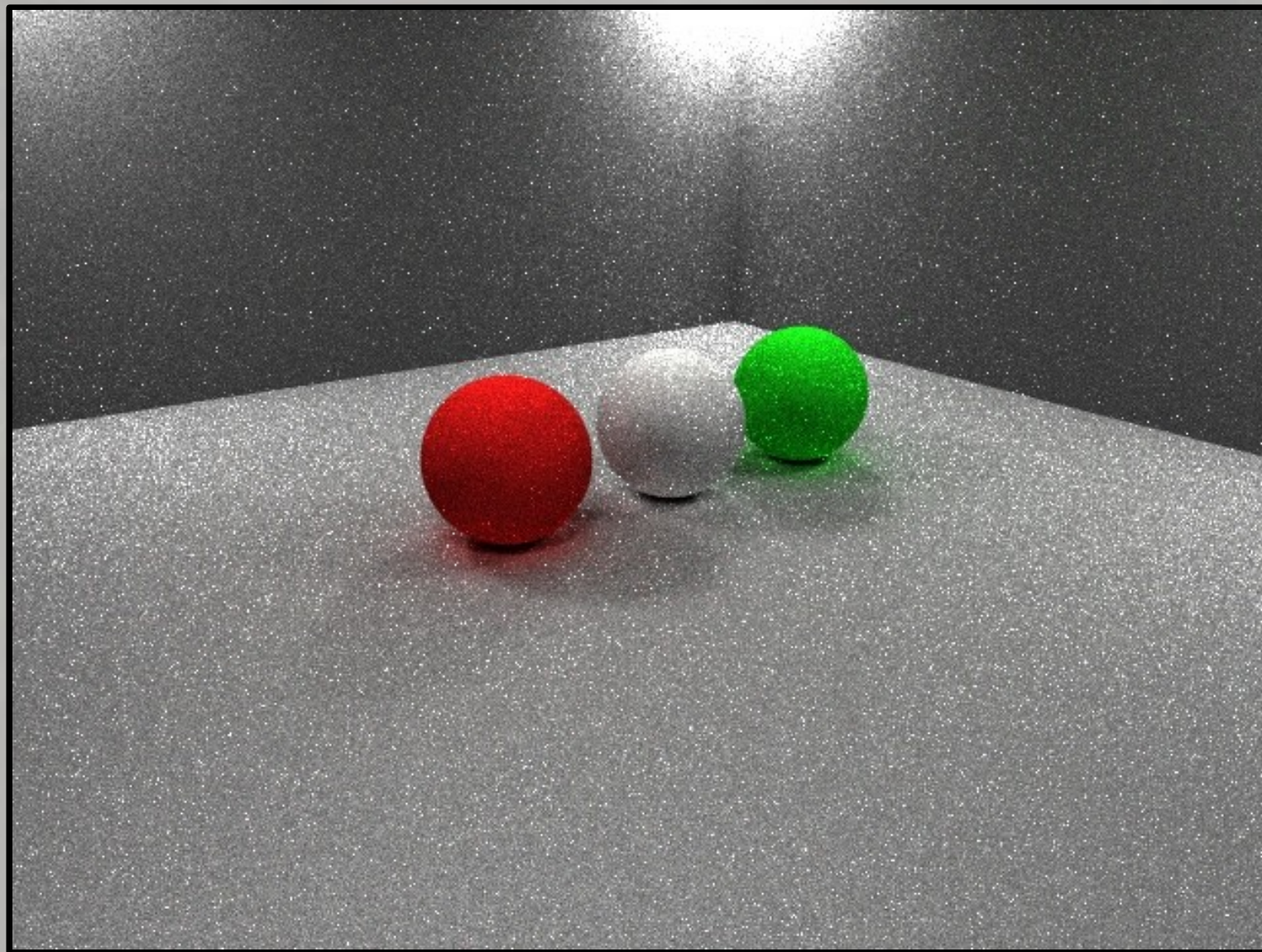
The background features a light gray, semi-transparent pattern of a circuit board or microchip. At the top of the image, there is a glowing, semi-transparent sphere with a grid pattern, emitting a bright orange and red light that creates a lens flare effect. The overall aesthetic is futuristic and technological.

Результати

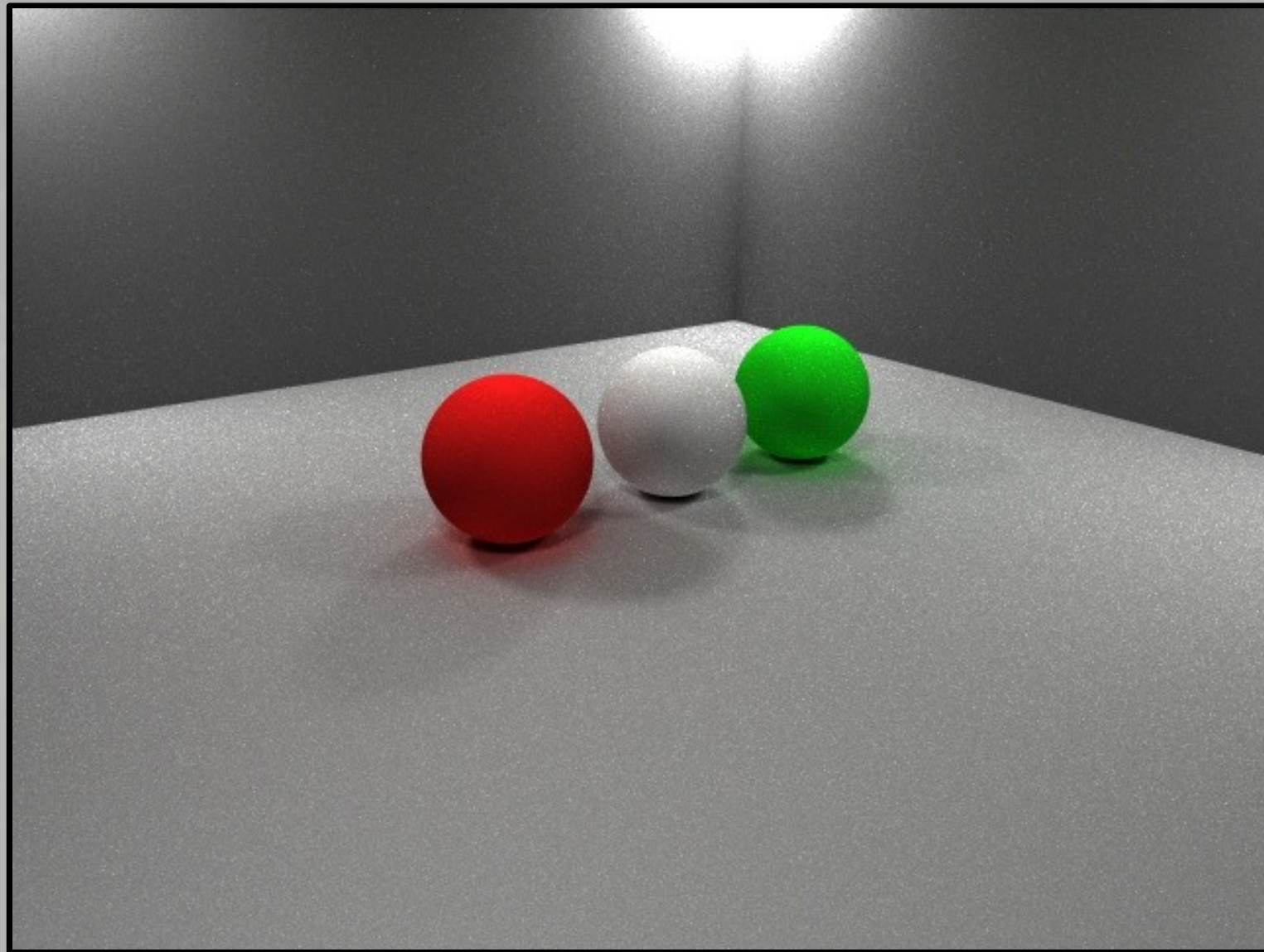
Директно освещение



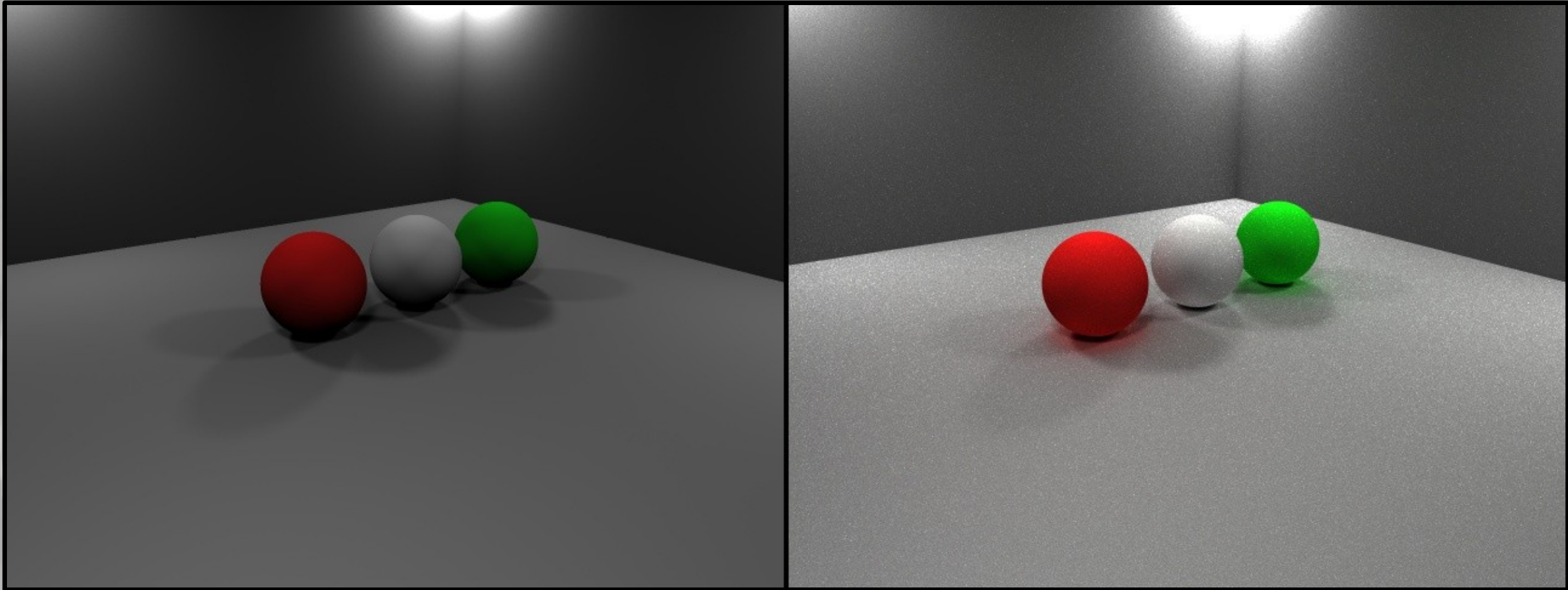
Path tracing (80 пъти на пиксел)



Path tracing (1600 пътя на пиксел)

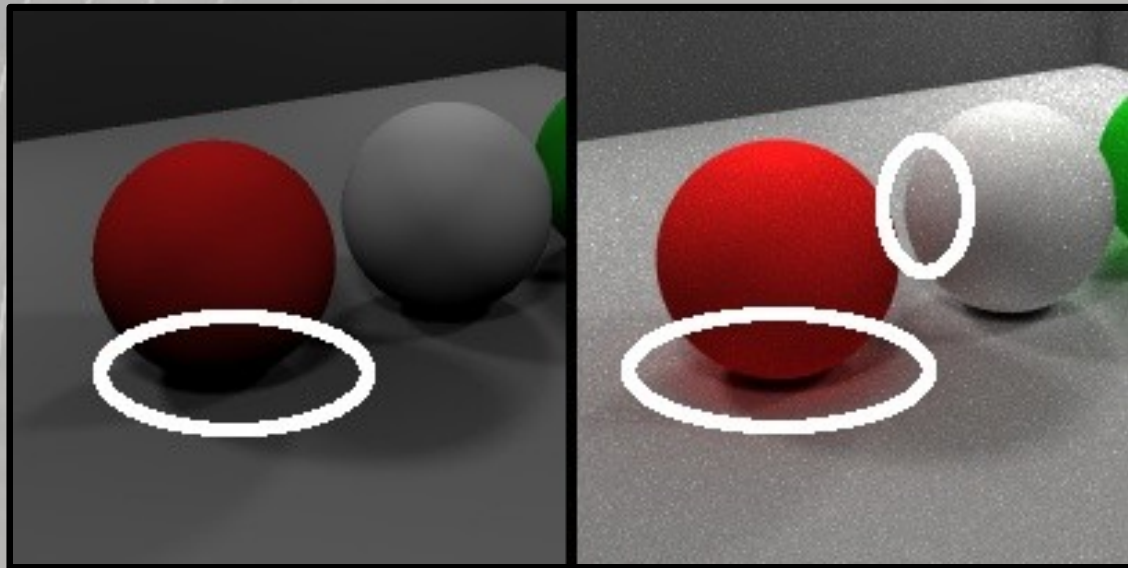


Сравнение



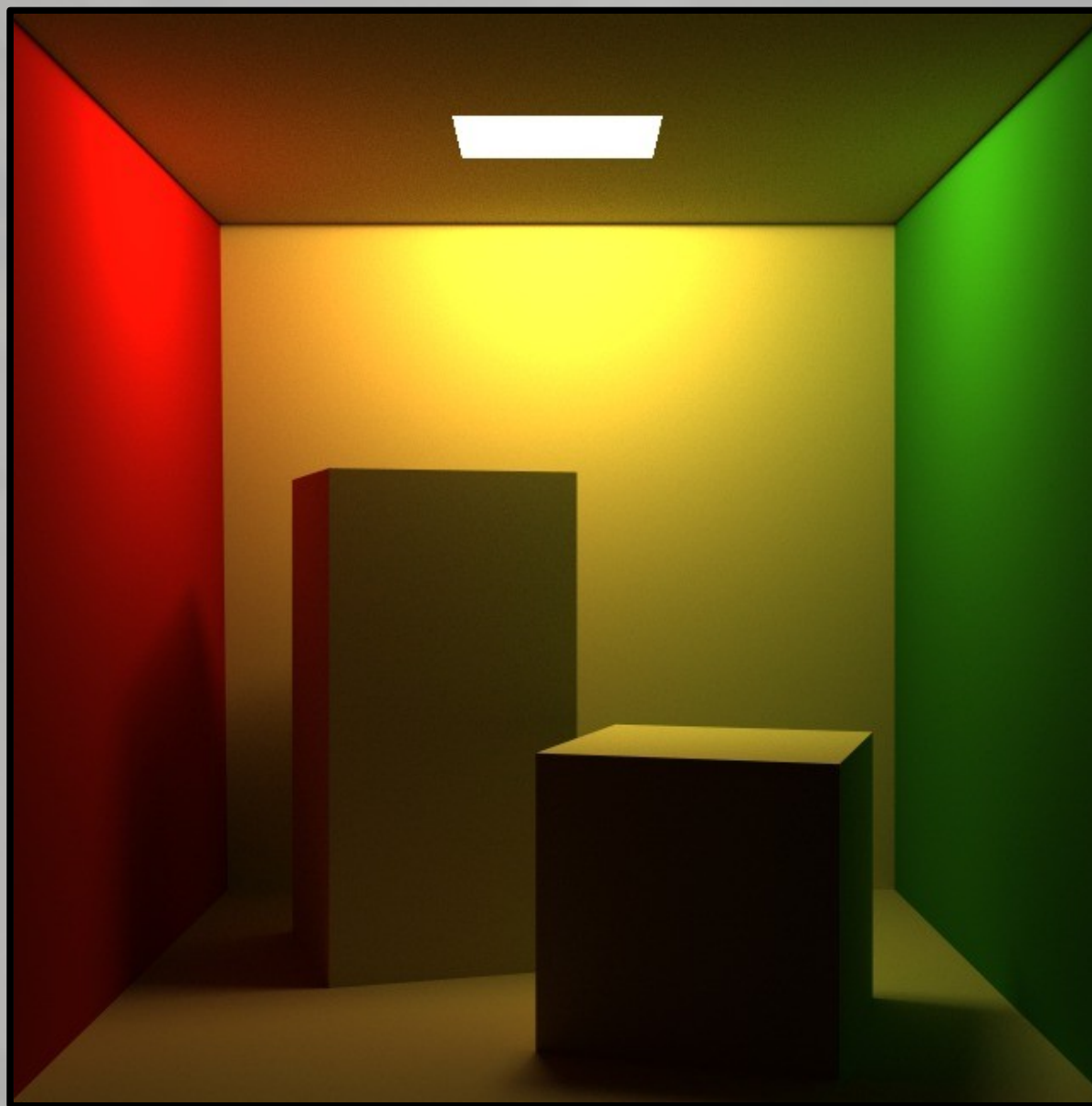
- GI варианта е значително по-светъл (заради индиректните отражения на лампите в сивите стени)
- Топките са осветени отдолу (индиректно от стените и пода)

Сравнение (отблизо)

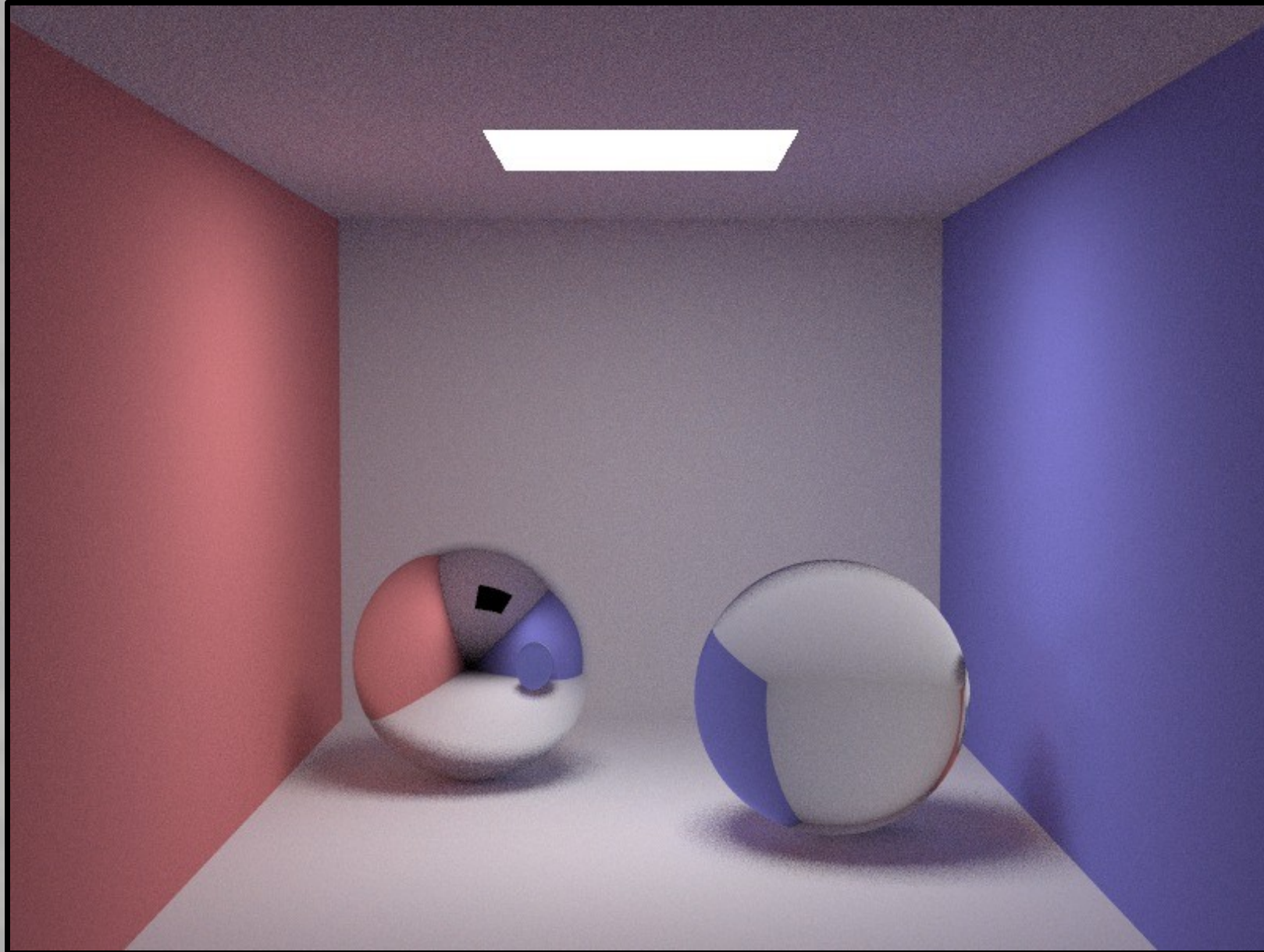


- В GI версията се забелязва ефектът на взаимно-осветяването на дифузните обекти – т. нар. „color bleeding“
- Сенките са доста по-слаби, защото има какво да ги освети. Плътни сенки има само директно под топките (ambient occlusion)

Cornell box (1000 пътя на пиксел)

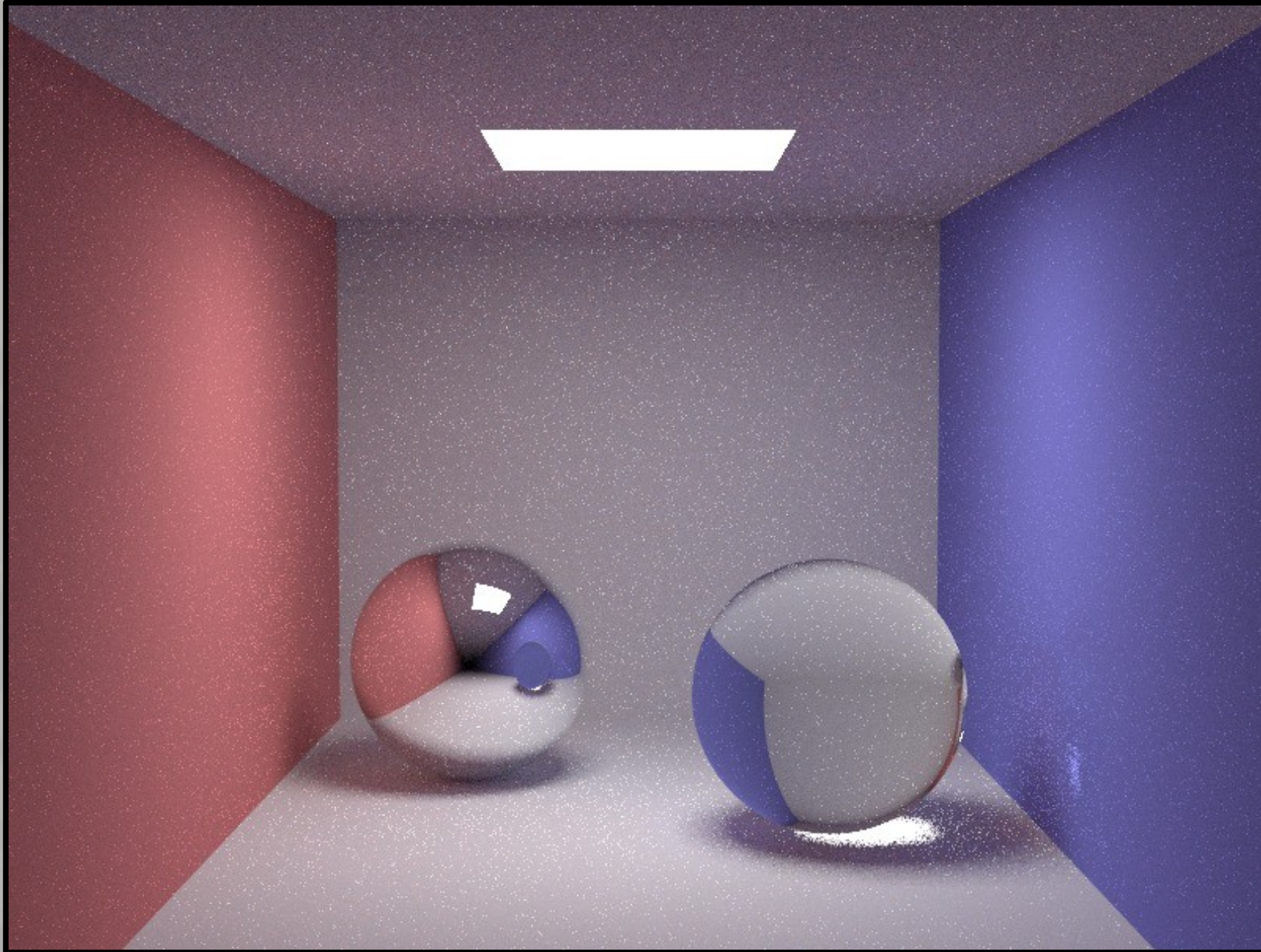


SmallPT test (40 пътя на пиксел)



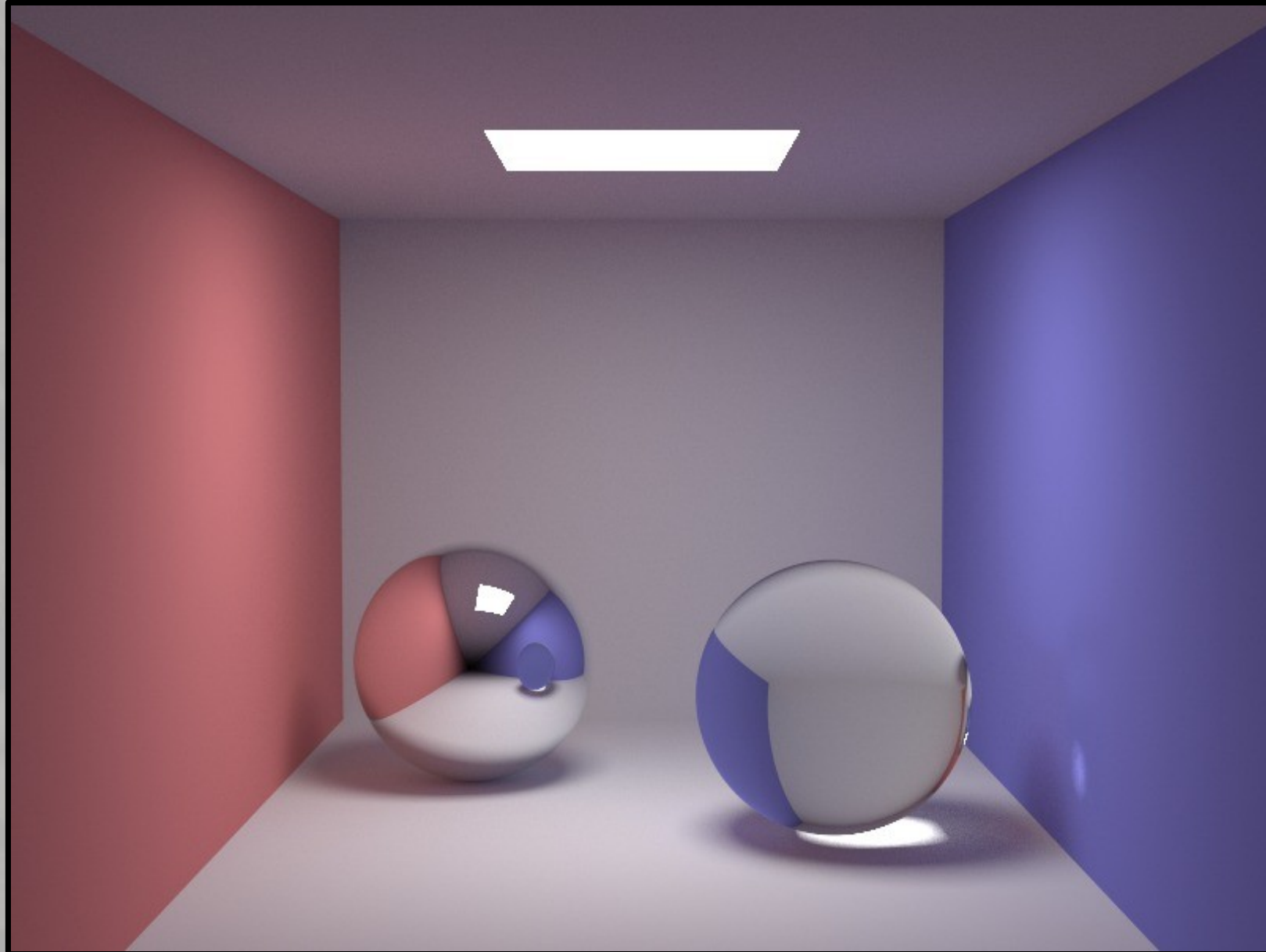
- Изрично семплиране на лампата и игнориране на директните попадения в лампата, за всички вторични лъчи

SmallPT test (40 пътя на пиксел)



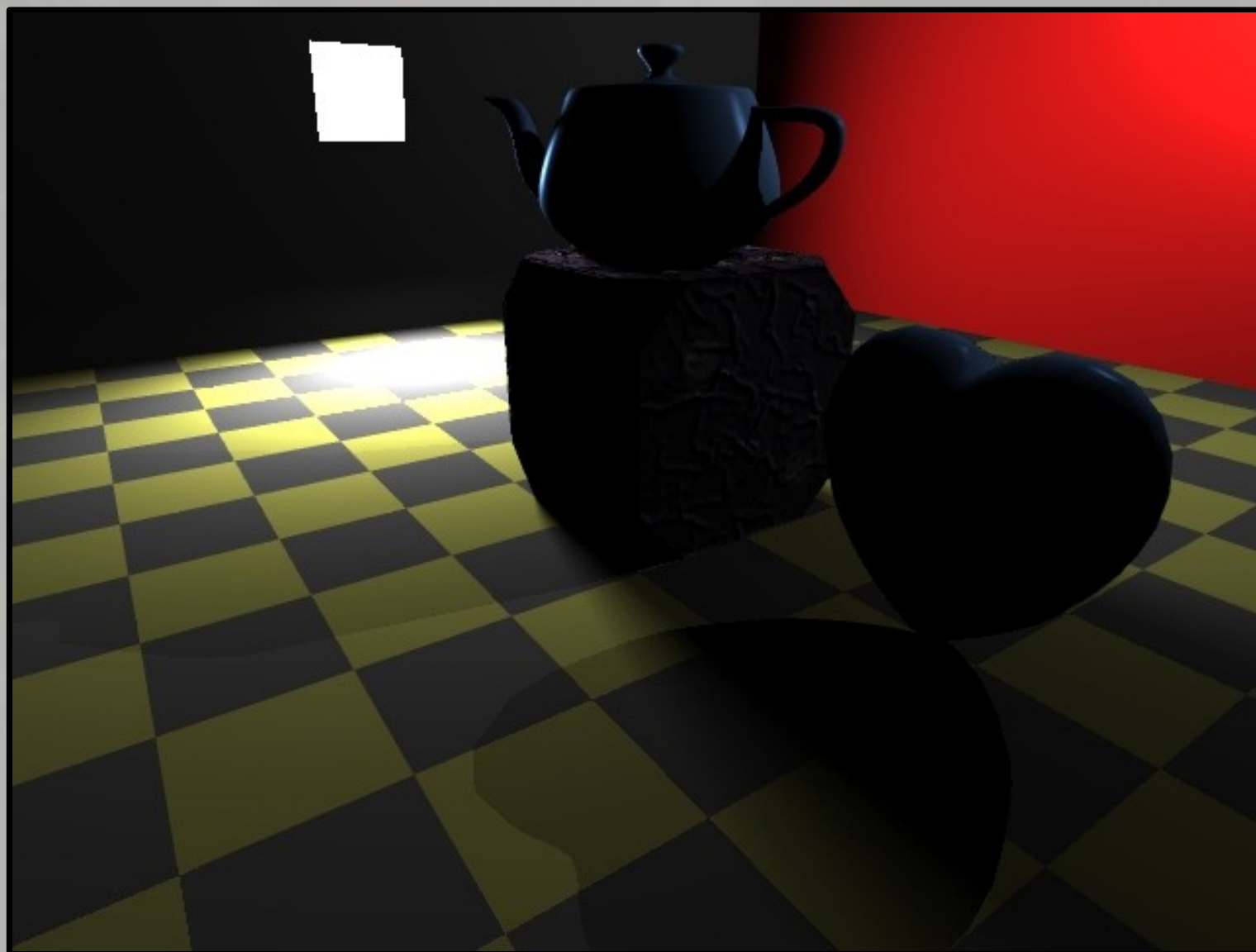
- С игнориране на директните попадения в лампата, но само след дифузно отражение

SmallPT test (4000 пъти на пиксел)

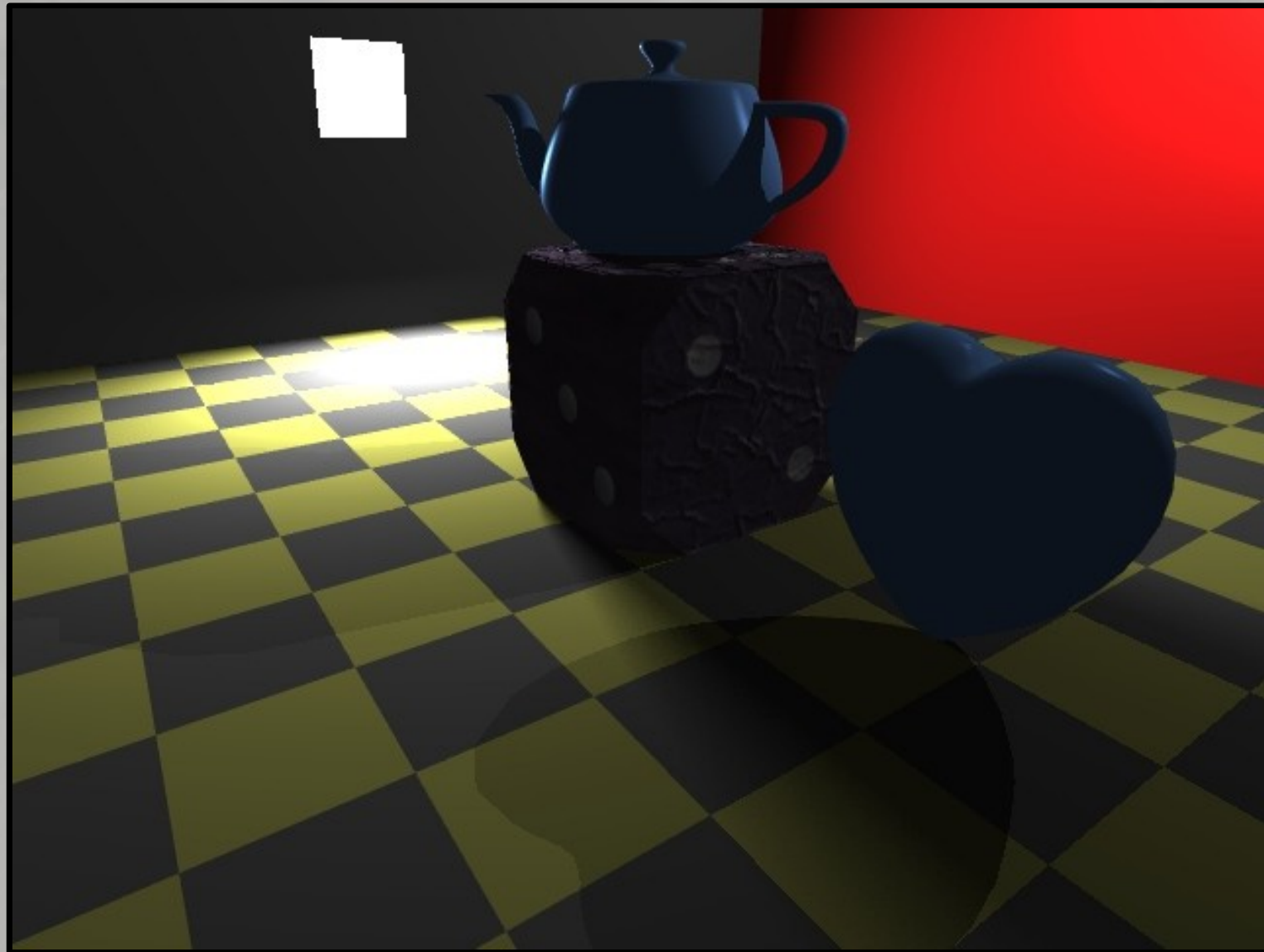


- За сравнение
 - 100 пъти повече пътища
 - (~10 пъти по-малко шум)

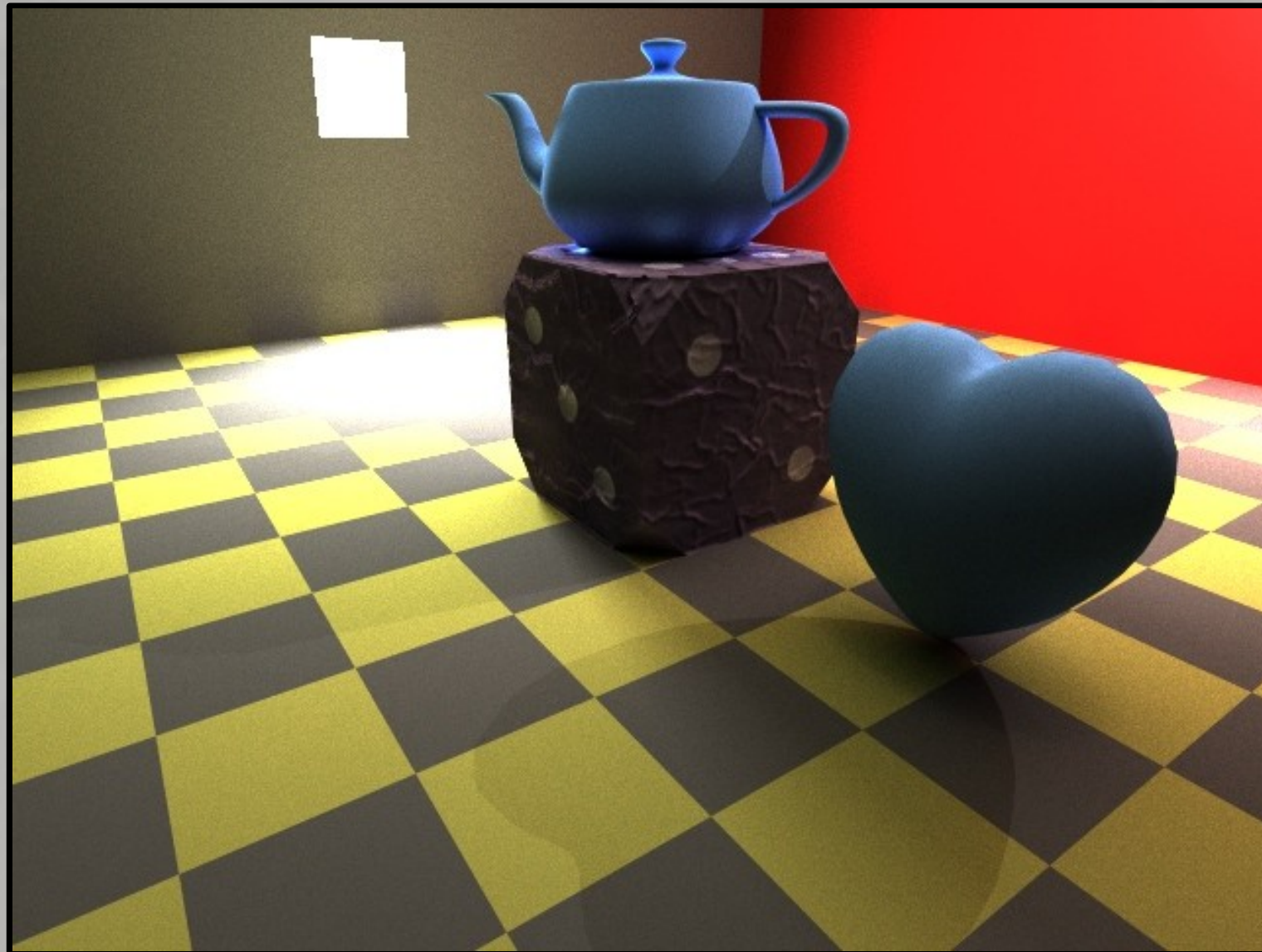
Директно освещение (без ambient light)



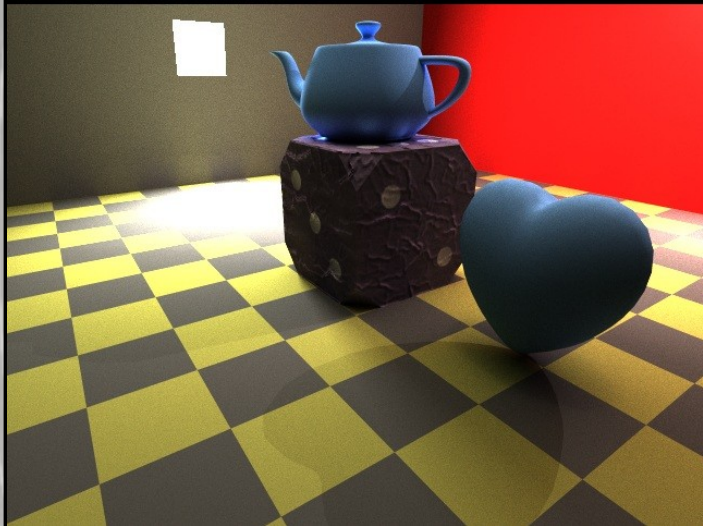
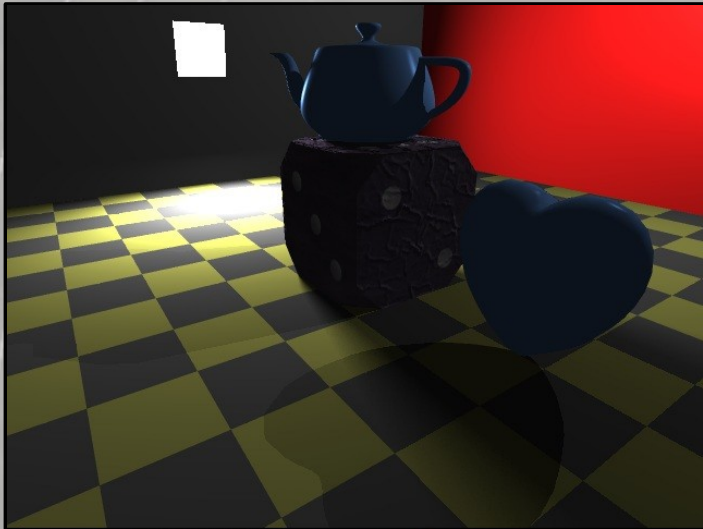
Директно осветление (ambient light = 0.15)



Path tracing (1600 пътя/пиксел)

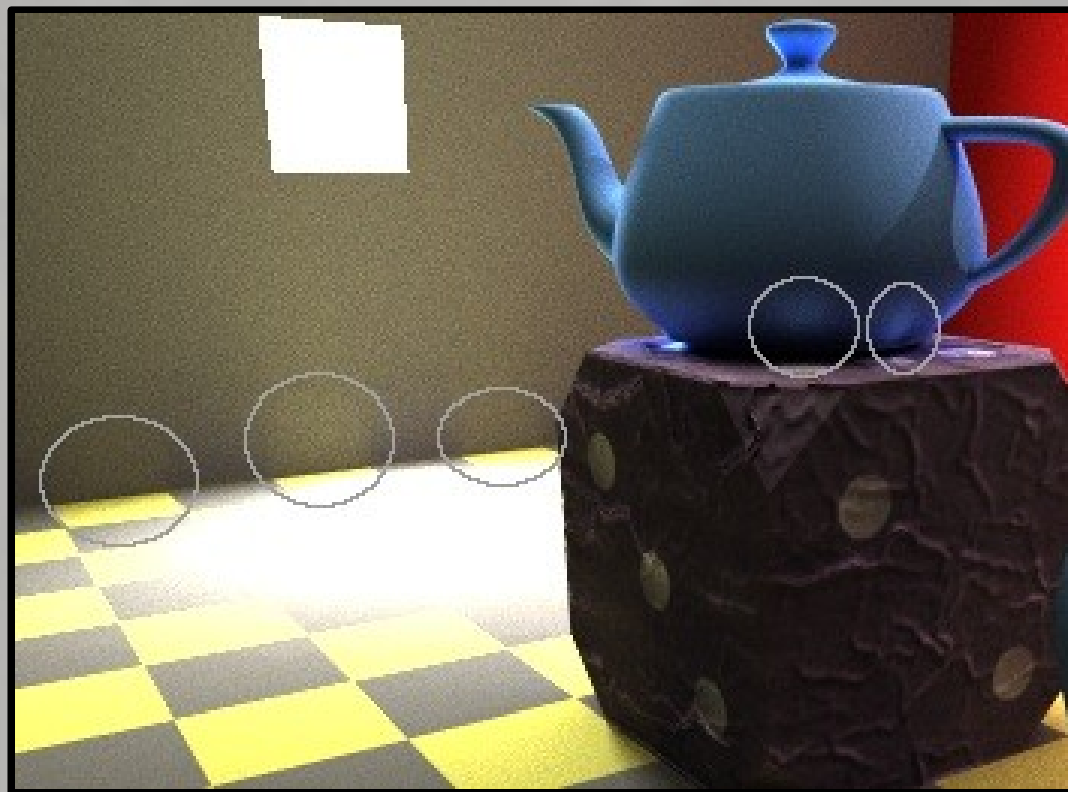


Сравнение



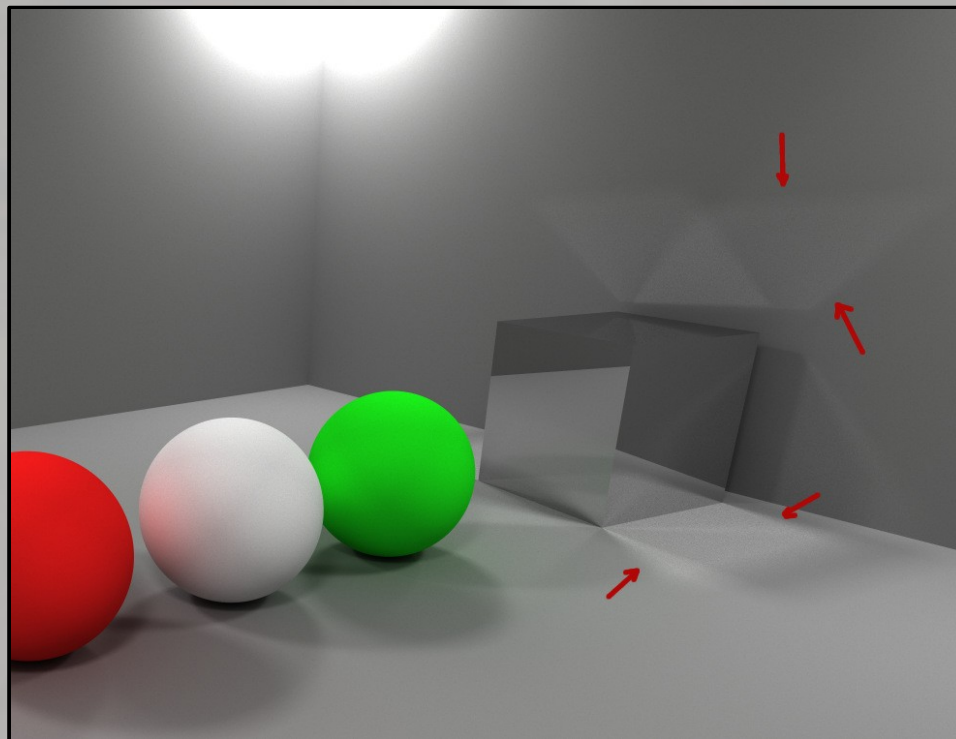
- Ambient light дава възможност да се види текстурата на лявата стена на зарчето, но заради липсата на светлосенки, релефът от bump mapping-а остава невидим
- Аналогично за сърцето: в горната картинка, то е осветено само от ambient light и изглежда плоско; GI вариантът възстановява усещането за обем на геометрията му

Сравнение



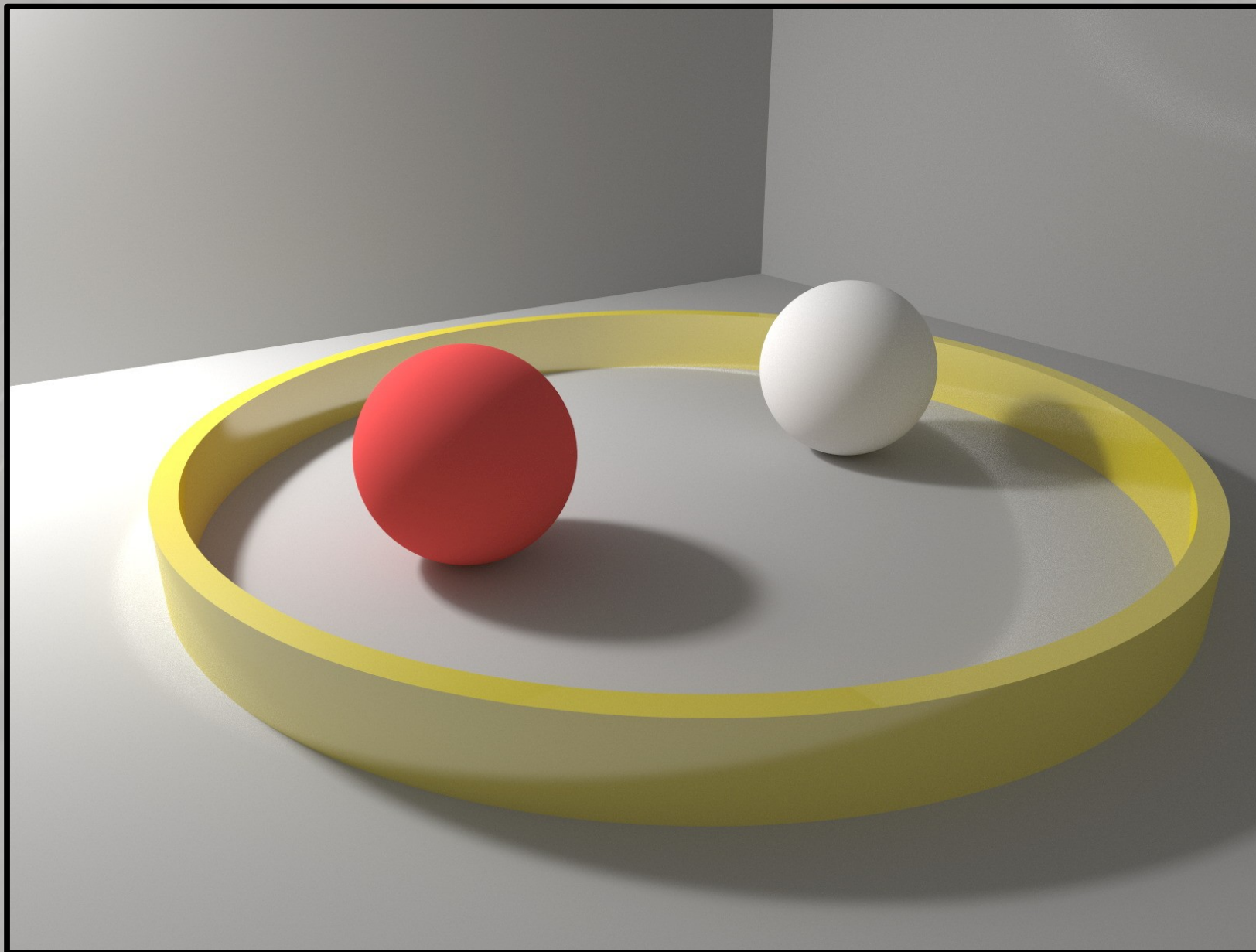
- Ясно различим color bleeding, заради разнообразие в текстурата

Слънчеви зайчета с РТ



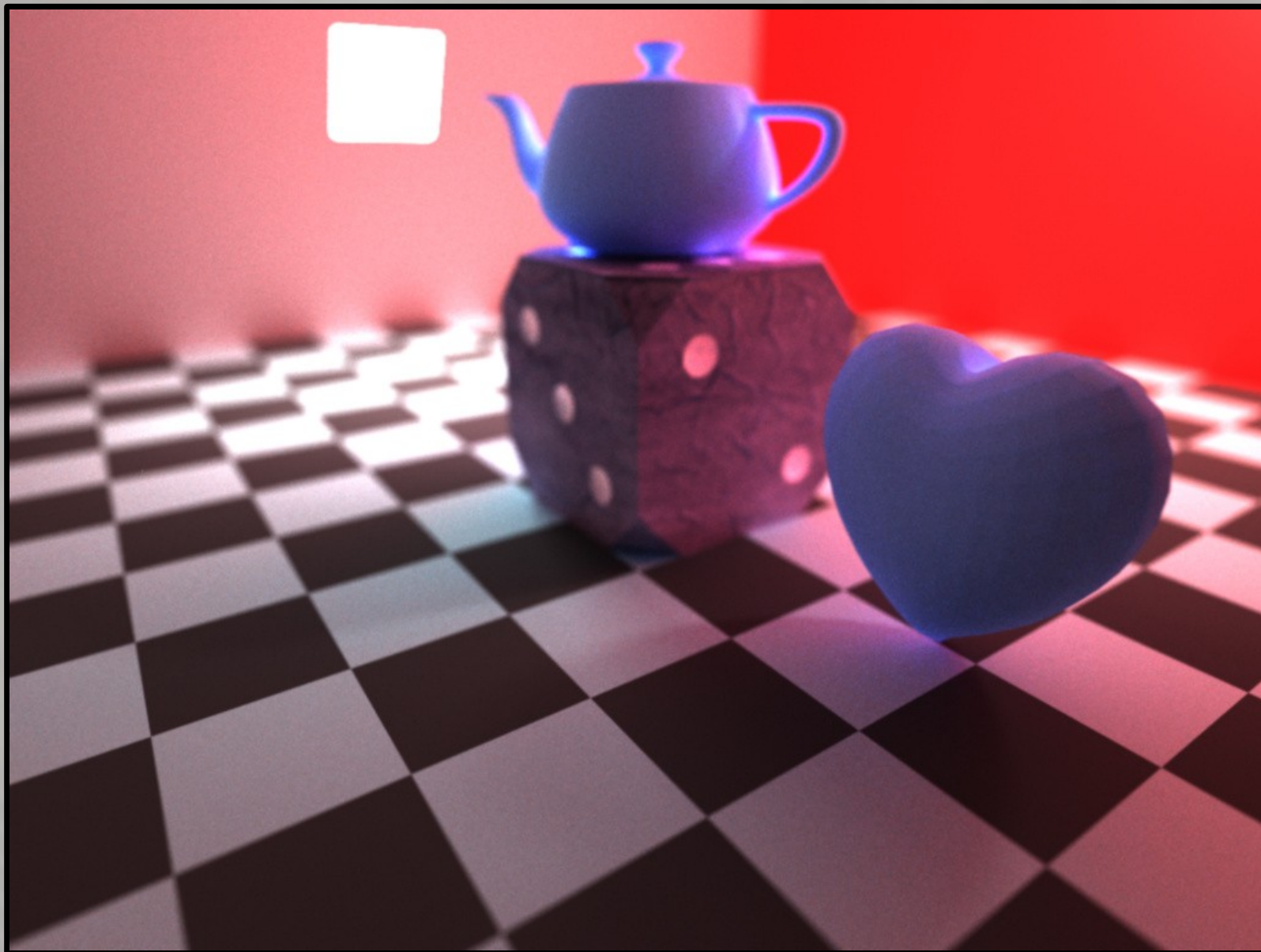
- Забележете отраженията от кубчето
 - Получават се от случайни пътища тип camera → diffuse → mirror → light!
 - Ефектът е много шумен: 6к пътя на пиксел за тази картинка

Слънчеви зайчета с РТ (2)



GI + DOF

- Глобалното осветление се комбинира добре с дълбочината на полето
- Поредният пример за смесване на Монте-Карло стратегии



Потребителят има думата

- Последните примери с boxed сцената са с изкуствено засилен GI
 - Резултатът не е физически верен; алгоритъмът става отместен
 - Ако потребителят всъщност иска точно това, ние нямаме право да го ограничаваме

Недостатъци

- Path tracing с 1600 пътя на пиксел и разделителна способност 640x480 отнема над един час на съвременна машина (а дори при 1600 има видим шум)
 - Има разнообразни техники за ускоряване и подобряване на работата на основния Path tracing алгоритъм: адаптивен path tracing, „руска рулетка“, ...
 - От неотместените алгоритми, Bi-directional path tracing е значително по-сложен за реализация, но често дава сериозно подобрение спрямо path tracing (от гледна точка на шум)
 - В професионалните 3D пакети често се ползват отместени алгоритми (photon map, irradiance map)