Министерство образования и науми Российской Федерации Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского» Факультет вычислительной математики и кибернетики Кафедра математического обеспечения ЭВМ

Трассировка лучей в реальном времени на x64 архитектуре

Исполнитель:

Морозов Андрей Сергеевич

Научный руководитель:

д. т. н., профессор кафедры МО ЭВМ Турлапов Вадим Евгеньевич

Постановка задачи

Реализовать и исследовать высокопроизводительный алгоритм трассировки лучей на центральном процессоре:

- алгоритмическая оптимизация (ускоряющие структуры)
- параллелизм на уровне данных
- параллелизм на уровне команд

Трассировка лучей

- Алгоритм обратной трассировки лучей
 - Модель Фонга

$$\vec{I}_{local} = K_{amb} \cdot \vec{I}_{amb} + K_{diff} \cdot \vec{I}_{diff} \cdot (\vec{L}, \vec{N}) + K_{spec} \cdot \vec{I}_{spec} \cdot (\vec{R}, \vec{V})^n$$

$$\vec{I}_{total} = \vec{I}_{local} + K_{reflection} \cdot \vec{I}_{reflection} + K_{refraction} \cdot \vec{I}_{refraction}$$

- Теневые лучи
- Расчет отражений

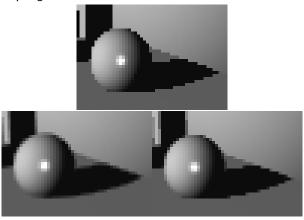
$$\vec{R} = \vec{I} - 2 \cdot \vec{N}(\vec{N}, \vec{I})$$

Оптимизация

- Алгоритмическая оптимизация
 - BVH
- Параллелизм на уровне данных
 - OpenMP, TBB
- Параллелизм на уровне команд
 - SSE 957
 - SS2 403
 - SSE3 26
 - SSE4.1 82

Результаты

Supersampling





Тестовый стенд

- CPU
 - Intel Core i7 980X @ 3.33GHz
 - MMX, SSE(1, 2, 3, 3S, 4.1, 4.2), EM64T, VT-x, AES
 - Cores/Threads: 6 / 12
 - L1/L2/L3: 6 x 32 KBytes / 6 x 256 KBytes / 12 MBytes
- RAM
 - 1066 MHz
 - 6 x 2 GB
- OC
 - Calculate Linux 11.3 x64
 - Kernel: 2.6.38.6

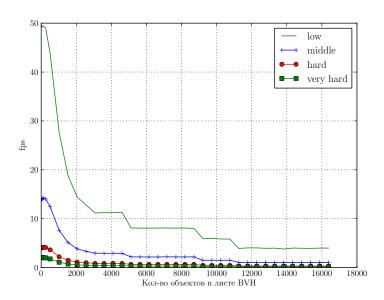
Сцена

- сфера
- меш набор треугольников

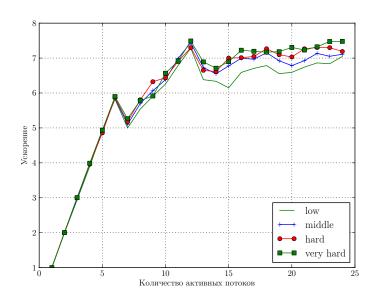
• итого: 10817 объектов

Название режима	Ширина	Высота	Кол-во суб-	Глубина	Кол-во
	изображе-	изображе-	пикселей	трассиров-	источников
	ния	ния		ки	света
low	512	512	1	1	1
middle	800	600	2	2	1
hard	1024	768	3	4	2
very hard	1920	1080	3	8	2

Результаты



Результаты



Итоговое изображение



Выводы

- Удалось реализовать высокопроизводительный алгоритм трассировки лучей
 - Разрешение : 640х480
 - Объектов в сцене : 10817
 - Глубина трассировки: 16
 - Итоговая производительность : 36 fps
- Основной вклад в ускорение алгоритма:
 - BVH (12 13 pas)
 - OpenMP (5-7.6 pas) (HT \approx +30%)
 - SSE + ET (7 8 pas)
 - ullet Итоговое ускорение : pprox 640 раз

Вопросы?

Спасибо за внимание!