中国地质大学（北京）本科毕业设计（论文）任务书

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学院 | | 信息工程学院 | 专业 | | 计算机科学与技术 | 班级 | | 10041712 |
| 学号 | | 1004171217 | 姓名 | | 陈雨航 | 指导教师 | | 季晓慧 |
| 设计（论文）题目 | | 紧凑的体素化预制阴影算法的优化与实现 | | | | | | |
| **毕业设计（论文）主要内容和要求：**   1. 主要内容   1、实现八叉树对体素化的预制阴影的紧凑管理；  2、针对紧凑的体素化预制阴影算法的薄弱点进行优化和改进；  3、在实际游戏引擎中测试原算法和优化后算法的效果，并进行对比。   1. 要求   1、在实际游戏引擎上，使用优化后的紧凑的体素化预制阴影算法能够比原始算法以更少的计算时间和更小的存储空间完成预制阴影的生成。  2、与传统方法相比，优化后的紧凑的体素化预制阴影算法能够更适合于应用在超大规模的虚拟场景中。  3、 撰写毕业论文，要求文章字数为1.5万字左右，外文资料翻译不少于3000汉字（或1.5万印刷符），所编程序行数不少于500行语句。 | | | | | | | | |
| **毕业设计（论文）主要参考资料：**  [1] Assarsson U, Billeter M, Dolonius D, et al. Voxel DAGs and multiresolution hierarchies: from large-scale scenes to pre-computed shadows[J]. Proc. EUROGRAPHICS Tutorials, 2018: 6.  [2] Williams, Lance. "Casting curved shadows on curved surfaces." Proceedings of the 5th annual conference on Computer graphics and interactive techniques. 1978.  [3] Dimitrov R. Cascaded shadow maps[J]. Developer Documentation, NVIDIA Corp, 2007.  [4] Rasmusson, Jim, et al. "Texture compression of light maps using smooth profile functions." Proceedings of the Conference on High Performance Graphics. 2010.  [5] Lefebvre, Sylvain, and Hugues Hoppe. "Compressed random-access trees for spatially coherent data." 2007.  [6] Green, Chris. "Improved alpha-tested magnification for vector textures and special effects." ACM SIGGRAPH 2007 courses. 2007. 9-18.  [7] Meagher D. Octree Generation, Analysis and Manipulation[R]. RENSSELAER POLYTECHNIC INST TROY NY IMAGE PROCESSING LAB, 1982.  [8] Erik Sintorn, Viktor Kämpe, Ola Olsson and Ulf Assarsson. Compact Precomputed Voxelized Shadows. ACM Transactions on Graphics(TOG), 33 (4), SIGGRAPH 2014.  [9] van der Laan R, Scandolo L, Eisemann E. Lossy Geometry Compression for High Resolution Voxel Scenes[J]. Proceedings of the ACM on Computer Graphics and Interactive Techniques, 2020, 3(1): 1-13.  [10] Villanueva A J, Marton F, Gobbetti E. SSVDAGs: symmetry-aware sparse voxel DAGs[C]//Proceedings of the 20th ACM SIGGRAPH Symposium on Interactive 3D Graphics and Games. 2016: 7-14.  [11] Dado B, Kol T R, Bauszat P, et al. Geometry and attribute compression for voxel scenes[C]//Computer Graphics Forum. 2016, 35(2): 397-407. | | | | | | | | |
| **毕业设计（论文）应完成的主要工作：**  **1、实现八叉树对体素化的预制阴影的管理算法；**  **2、针对该算法的薄弱点进行优化和改进；**  **3、在实际游戏引擎中测试原算法和优化后算法的效果，并进行对比；**  **4、完成一份符合毕业设计成果规范的毕业论文。** | | | | | | | | |
| **毕业设计（论文）进度安排：** | | | | | | | | |
| **序号** | **毕业设计（论文）各阶段内容** | | | **时间安排** | | | **备注** | |
| **1** | **实现四叉树对于二维预制阴影的管理** | | | **2021年1月4日至2021年2月10日** | | |  | |
| **2** | **实现八叉树对于体素化预制阴影的管理** | | | **2021年2月11日至2021年3月10日** | | |  | |
| **3** | **完成对于原算法的优化和改进** | | | **2021年3月11日至2021年3月31日** | | |  | |
| **4** | **在实际游戏引擎上对原算法和改进后算法的性能和效果进行对比测试** | | | **2021年4月1日至2021年4月10日** | | |  | |
| **5** | **完成毕业论文最终定稿和结题答辩** | | | **2021年4月11日至2021年5月10日** | | |  | |
|  |  | | |  | | |  | |
|  |  | | |  | | |  | |
|  |  | | |  | | |  | |
| **课题信息：**  课题性质： 设计 论文  课题来源： 科学研究 生产/社会实际 自拟课题 其他  发出任务书日期：  指导教师签名：  年 月 日 | | | | | | | | |
| **教研室意见：**  教研室主任签名：  年 月 日 | | | | | | | | |
| 学生签名： | | | | | | | | |

中国地质大学（北京）本科毕业设计（论文）开题报告

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 专业 | 计算机科学与技术 | 班级 | 10041712 | 学号 | 1004171217 |
| 姓名 | 陈雨航 | 导师姓名 | 季晓慧 | 导师职称 | 副教授 |
| 课题性质 | 设计 论文 | | 课题来源 | 科学研究 生产/社会实际 自拟课题 其他 | |
| 设计（论文）题目 | **紧凑的体素化预制阴影算法的优化与实现** | | | | |
| **开题报告（阐述课题的目的、意义、研究现状、研究内容、研究方案、预期结果等）**  一、课题目的  随着超大虚拟场景应用需求的快速增加，各种游戏引擎使用的传统的基于阴影贴图的实时阴影技术的性能和效果正经受着考验。在此背景下，多种新的阴影实现方案被相继提出。一部分研究者关注到对于绝大多数对实时性有需求的虚拟场景而言，基本都包含静态几何体和一个或多个的静态光源。来自于查尔姆斯理工大学的Erik Sintorn团队通过采用八叉树的数据结构管理体素化的预制阴影在该场景中解决了这一问题。本课题将着力于对该方案做出优化和实现，并投入实际游戏引擎中进行测试。  二、课题意义  对于虚拟场景，通常采用阴影贴图的方式管理阴影。而对于超大规模的虚拟场景，阴影贴图方式所需的时间消耗和存储空间的消耗将非常大，应用阴影贴图在每帧所需的渲染时间可能超过一帧的时长，并且阴影贴图所需的存储空间也经常超过允许存储的上限。但采用八叉树的数据结构管理体素化的预制阴影并进行有效压缩的方法将能有效解决这些问题。由于体素空间中阴影分布十分稀疏，因此通过八叉树管理体素将会十分高效，而通过多种压缩技术将八叉树转换为有向无环图又在此基础上进一步提升了该方法的性能。而近年来的研究表明，该方法虽优秀，但仍具有改良和优化的空间。找到该技术方法的缺陷并加以优化改进，在实际的项目中将具有十分的积极的影响。  三、研究现状  随着实时阴影技术的发展，在大型开放场景中仍然很难生成高质量的阴影。该课题作为图形学领域的重要课题受到了广泛的关注。目前而言，解决实时阴影生成有两种主要方法，一是阴影贴图方法，二是稀疏的体素八叉树方法（SVO）。阴影贴图方法已经经过了长期的发展和演变，但随着虚拟场景规模的不断增大，阴影贴图的大小也呈立方级上升，在实际生产中面临着性能较差和效果不佳的问题；而SVO方法直到2014年才由Erik团队引入到实时阴影问题中，该方法的发展围绕着SVO树的压缩存储进行，工作重点是将SVO无损压缩为稀疏体素有向无环图（SVDAG），并出现了多种不同方向的改良技术并且仍存在提升空间。SVDAG的思想正被不断推广到三维空间中的其他问题的解决中。  现如今多数研究者决定使用Williams于1978年提出的阴影贴图方法及其改进方法处理实时阴影问题，该方法属于一种动态的阴影技术。该方法在实际生产中得到了普及，并在某种形式上是得到了所有主要游戏引擎的支持。一种常见的方案是在纹理贴图（通常称为光线贴图）中存储预先计算的可见性信息，这些信息可以在阴影处理过程中立即查询。光线贴图可以几乎零成本的在阴影处提供光源可见性信息，但依旧存在一些无法忽视的问题：  1、只能用来评估静态几何体表面的阴影，而动态几何体必须使用一些其他技术被静态环境遮蔽；  2、对于静态几何体，必须创建一个独特的参数化UV，这既困难又繁琐；  3、即使使用有损图像压缩技术，这些贴图仍然需要相当大的内存。 | | | | | |
| 针对于传统阴影贴图方法的不足，ENGEL团队提出了级联阴影贴图算法（Cascaded Shadow Maps，简称CMS）。该方法根据对象到观察者的距离提供不同分辨率的深度纹理来弥补阴影贴图的一些不足。它将相机的视锥体分割成若干部分，然后为分割的每一部分生成独立的深度贴图。这为所有视图样本提供了大致统一的阴影贴图分辨率。然而，即使使用最好的剔除技术，可能还是需要多次重新渲染场景的某些部分，这仍旧对性能有着相当的负面影响。此外，该方法虽有助于减少重采样误差，但即使阴影贴图的采样率和主视图的采样率匹配良好，也仍然不能解决初始采样误差。CSM减少了因使用单个阴影贴图而引起的欠采样和过采样问题。然而为了完全隐藏分区之间的锯齿和可见性过渡多引起的瑕疵，仍然需要大量的高分辨率阴影贴图，而即使使用有损图像压缩技术，这些贴图仍然需要相当大的内存。  与此同时，一部分研究者关注到对于绝大多数对实时性有需求的虚拟场景而言，基本都包含静态几何体和一个或多个的静态光源。而选择静态技术预计算这部分的阴影，将获得相较于使用完全动态的阴影技术更高的质量和更快的评估。因此，Rasmusson团队提出了一种专门针对光线贴图的硬件加速压缩方案，并提供了技术标准的概述。Hoppe团队则建议使用空间相干数据（如光线贴图）的层次表示来提高压缩率，而代价是查找变得更昂贵了。然而即使使用有损数据压缩方案，捕获高频率的可见性变化仍然需要过多内存以使光线贴图在大场景中可用。Green团队建议对表面上的二进制可见度通过距离场进行编码，该方法的阴影数据通常可以从低分辨率贴图中很好地重建，但却无法捕捉到瘦或复杂的阴影。此外，这些技术都需要对所有几何体进行明确的UV参数化，并且只能准确存储所指定的静态表面的光可见性信息，存在很大的局限性，难以推广。  来自于查尔姆斯理工大学的Erik团队决定采用八叉树数据结构管理体素化的阴影。密集网格是体素最简单的表示形式，该表示形式简单直观，但缺点在于每当体素网格的分辨率提升到原来分辨率的两倍，所需的存储空间便上升到了原先的八倍之多。幸运的是，计算机图形学中的体素数据集往往表现出大量的稀疏性，这便可以用来更有效地对数据进行编码。三维体素数据的稀疏八叉树表示法（SVO）由Meagher于1982年提出。八叉树的根对应于整个体素网格的体积，八个子节点对应于将每个网格沿三个维度等分成的八个子网格，分裂沿树伸展方向递归进行，直到达到所需的分辨率。  Erik团队不仅将SVO引入到了阴影的管理中，还对八叉树的树形结构的存储方式进行优化和压缩，将SVO转换成一种紧凑的有向无环图（DAG）。该方法的基本算法思想是创建体素化的阴影空间并将其存储为八叉树，即创建SVO，然后通过合并公共子树来压缩SVO，从而将SVO转为存储上更为紧凑的SVDAG。经证明，该方法仅需沿着包围阴影空间的表面进行存储，因此SVO的大小很大程度上取决于这些表面的表面积。由于该方法中SVO仅需管理体素的光可见性，因此SVO会存在大量的公共子树，所以对公共子树的合并能够有效提高最终的压缩率，减少存储空间的占用。除此之外该团队还提出对完全封闭空间内无定义体素的可见性依据其在树上合并后对树大小的影响做动态分配。值得一提的是，在文中的测试阶段，该团队发现这种动态分配无定义体素的方法不仅是一种存储优化，也能大幅加快运行时的性能，因为针对具体体素的可见性查询往往因此在树的更高层级结束。  Erik团队的研究使SVO成功应用在了三维空间阴影的管理与生成上。由于SVO已被广泛应用于三维空间的多种属性的管理上了，围绕SVO也衍生出了一系列的优化结构。  Erik团队提出了一系列无损压缩方案用于提高SVO的存储性能和运行效率，而Laan团队则是提出了另一种有损压缩方案，以一定量的误差为代价，换取更高的压缩率。Laan团队的方法利用了这样一个事实：图中的绝大多数子树很少被引用，通常只被引用一次。在大多数场景中，这些不常被引用的子树彼此间通常十分相似。Laan团队对这些相似的子树进行聚类，并用单个代表代替聚类中的所有子树。该方法在允许一定压缩误差的前提下，进一步对SVDAG进行了压缩。该方法的结果被称为有损系数体素DAG（LSVDAG）。为防止误差的无限增长，Laan团队的方法会避免对于叶节点基于相似性的直接修改，因为叶节点总共只有256（8个子空间对应的阴影情况数）种可能类型，对其进行修改会造成整体上的较大误差。经测试，在San Miguel场景中，该方法仅通过修改了0.57%的体素，便将最终场景存储空间从1228MB压缩到了938MB，说明在付出较小的误差代价的情况下，对SVO存储空间的进一步压缩是切实可行的。  Villanueva团队则通过发现体素分布的反射对称性，提出了一种被称为对称感知SVDAG（SSVDAG）的新的无损压缩方法，该方法利用体素在空间分布的对称性，进一步对SVDAG进行压缩。Villanueva团队提出体素在空间中的分布规律可用一部分“原子”表示，这些“原子”的种类十分有限，各种“原子”通过反复的对称变换组合成了复杂的体素分布。因此，Villanueva团队的方法致力于利用相似性变换合并相同“原子”的子树，并利用可变比特位编码存储子指针，实现对SVDAG的无损压缩。Villanueva团队的方法实际上是从寻找对称子树出发，重点寻找潜在的有反射对称性的子树并对其进行合并，设置公共引用，从而压缩原始SVO的存储空间。  无论是Erik团队，还是Laan团队和Villanueva团队的方法都建立在SVO只管理单一属性这一前提之上（在实时阴影生成中即是管理光可见性）。失去这一前提，三个团队的SVO压缩优化方法都将大打折扣，因为无论是公共子树、相似子树，对称子树都只有在单一属性前提下会出现高度重复，对其进行公共引用才能产生足够高的压缩率。Dado团队则致力于探索一种新的技术，将多属性SVO的高度压缩变成可能。Dado团队提出了一种基于影响SVDAG数据结构中指针大小的无损压缩方法，该方法被称为ESVDAG。该方法提供了一种压缩任意数据，如颜色、法线或反射信息的方法。它通过一种新的映射方案将几何体数据和体素属性数据解耦，并应用DAG原理对拓扑进行编码，同时对体素属性使用基于调色板的压缩方式，从而大大减少了内存消耗，该方法被证明是一种对SVDAG的无损压缩。  从目前的研究状况来看，Erik团队引入的SVO方式处理阴影具有很好的发展和应用前景。在SVO的优化使用问题上，Erik团队提出了以合并公共子树为主的无损压缩方法，而Laan团队则是提出了以合并相似子树为主的有损压缩方法，Villanueva团队则是提出了合并对称子树的无损压缩方案，而Dado团队则是关注于多属性树的压缩，提出了一种新的无损压缩方案。这些优化方法都从各自不同的角度挖掘了SVO存储数据的冗余性质，并针对这些冗余做出了不同角度和不同适用范围的优化与改进。而现有的优化技术仍存在一定的优化空间，也依然存在着通过交叉使用不同的优化技术进一步提升SVO性能的可能。  四、研究内容  1、实现八叉树对体素化的预制阴影的管理；  2、针对该算法的薄弱点进行优化和改进；  3、在实际游戏引擎中测试原算法和优化后算法的效果，并进行对比。  五、研究方案  1、实现八叉树对体素化的预制阴影的管理，该方法使用八叉树的数据结构管理体素化的预制阴影，并将生成的树压缩成一个DAG。  2、针对该算法的薄弱点进行优化和改进，改进点包括但不限于：  （a）原算法中将八叉树压缩为DAG时，要求先建立完整的八叉树，再自上而下逐层对节点排序、去重构建新的DAG图；该方法存在比较明显的可改进点，即：不需要构建完完整八叉树后再转换为DAG，在自顶向下构建八叉树的过程中，即可对新生成的子树做hash，若子树已存在，则舍弃整棵子树，将节点连向已存在子树，复用这部分存储空间。由于在该过程中，所有可能存在的重复子树都在构建的早期被hash记录了下来，不会参与后续流程，因此当树上节点较多时，无论从时间和空间的角度，经过本方法优化的新算法都将较原算法更优。  （b）受《Lossy Geometry Compression for High Resolution Voxel Scenes》一文启发，可以考虑通过经（a）优化后得到的DAG构建新的图，将除叶节点外的所有子树都表示为一个节点，在每一级的新图上，两点间的边权为所表示子树对应体素空间的汉明距离。对每一级的新图各做一次马尔可夫聚类，并提取结果类中的代表，假定其能表示该类的所有其他点，根据聚类结果构建新的DAG。该优化方法实际上是将除重复子树外的相似子树一并合并，会对实际压缩结果造成损失，但在允许一定误差的情况下将能够进一步提升压缩率，使结果的存储空间消耗更小。  （c）原算法中将被静态网格体完全占据的空间视作阴影区域，但在实际操作中，因为用户无法观察到被完全遮蔽的空间，无论该空间内的体素被标记为阴影或明亮，对表现结果都没有影响。而在该算法中，若树上某节点的八个子节点均被标记为阴影或明亮，则会舍弃所以子节点，直接对该节点应用相同标记。所以可以计算该体素被设置为阴影或明亮后对树大小的影响，选择更能缩小树大小的标记方式，这将有助于简化树的表示，促使更多用于表示明亮和阴影的边界的子树简化为单个用于表示块空间阴影或明亮的树节点，从而进一步降低算法时间和空间的消耗。  3、在实际游戏引擎中测试原算法和优化后算法的效果，并进行对比。  六、预期结果  在实际游戏引擎上，使用优化后的紧凑的体素化预制阴影算法能够比原始算法以更少的计算时间和更小的存储空间完成预制阴影的生成。  与传统方法相比，优化后的紧凑的体素化预制阴影算法能够更适合于应用在超大规模的虚拟场景中。 | | | | | |
| **实验安全落实情况：**  （1）设计（论文）工作中是否涉及实验操作： 是（ ） 否（√）  （2）是否参加安全教育培训并通过考试： 是（ ） 否（√）  （3）是否与指导教师进行安全风险分析并确认通过：是（√） 否（ ） | | | | | |
| **指导教师意见：**  指导教师签名：  年 月 日 | | | | | |
| **评议小组意见：**  审查结果： □ 同 意 □ 不 同 意  评议小组组长 ： 成员：  年 月 日 | | | | | |

**开题报告（阐述课题的目的、意义、研究现状、研究内容、研究方案、预期结果等）**

**一、课题目的**

**随着超大虚拟场景应用需求的快速增加，各种游戏引擎使用的传统的阴影实现方案的性能和效果正经受着考验。在此背景下，多种新的阴影实现方案被相继提出。而其中，对高效的静态光源下静态几何体的预计算阴影实现方案也是一个十分具有挑战性的课题。来自于查尔姆斯理工大学的Erik Sintorn团队通过采用八叉树的数据结构管理体素化的预制阴影解决了这一问题。本课题将着力于对该方案做出优化和实现，并投入实际游戏引擎中进行测试。**

**二、课题意义**

**对于虚拟场景，通常采用阴影贴图的方式管理静态灯光下静态网格体生成的预计算的阴影。而对于超大规模的虚拟场景，阴影贴图方式所需的时间消耗和存储空间的消耗将非常大，应用单个阴影贴图在每帧所需的渲染时间可能超过一帧的时长，而GPU RAM可能不足以供阴影贴图使用。但采用八叉树的数据结构管理体素化的预制阴影方法将能很好的减少这部分的性能消耗。对于需要256k\*256k大小的阴影贴图的虚拟场景，使用八叉树管理仅需100MB的存储空间即可完成预制阴影的存储。而在1080p分辨率下，该阴影的构建过程仅需要少于1ms即可完成。同时，该方法也存在值得优化的空间，找到这部分缺陷并加以优化改进，在实际的生产中将具有十分的积极的影响。**

**三、研究现状**

**1、阴影贴图方式是目前工业界使用率最高的方法，该方法在1978年由Lance在《在曲面上投射阴影》一文中提出。该方法将像素与以纹理形式保存的光照深度缓冲区或者深度图像比较，从而计算像素是否处于光源照射范围之内，生成阴影。阴影贴图方法的精度收到贴图分辨率的影响。当使用场景规模特别大时，所需的阴影贴图的大小也会相应达到难以忍受的地步。因此ENGEL团队提出了Cascaded Shadow Maps(级联阴影贴图算法)，根据对象到观察者的距离提供不同分辨率的深度纹理来解决上述问题。它将相机的视锥体分割成若干部分，然后为分割的每一部分生成独立的深度贴图，该方法有助于减少重采样误差，并使阴影贴图的采样率和主视图的采样率更好的匹配，但不能解决初始采样误差。**

**2、稀疏体素八叉树（SVO）方式的提出是为了解决大场景下，传统空间处理方式存储空间占用大的问题。与传统的技术相比，该技术目前并未深入发展。使用体素的优势在于：一是可以依据分辨率限制体素的细节程度，限制了渲染成本；二是几乎所有内部体素（完全被其他体素所包裹的体素）不需要被包含在真实的三维数据集中，这减少了高分辨率，大场景下数据集中的数据量。而采用八叉树的优势在于，八叉树作为一种层次化的数据结构，构造十分简单。使用八叉树管理体素，可以仅访问所需的小部分体素完成工作。近年来，SVO及其改进方法也被推广到了阴影生成上，且改进方法基本都围绕着对于八叉树数据结构的压缩存储，具体研究现状如下：**

**（a）Erik   Sintorn团队提出了一种基于八叉树管理体素化预制阴影的数据结构方法，能够更高效的实现预制阴影。该方法使用八叉树管理体素化的预制阴影，并将八叉树结果压缩成一个DAG（有向无环图）。该方法尝试通过自顶向下扫描八叉树并做逐层排序的方式，将八叉树中的重复子树合并，复用树节点，将原八叉树结构转换成DAG，从而高效的完成预制阴影的生成工作，该方法完成了对于稀疏体素八叉树的无损压缩。Erik团队证明了对于拥有单一静态光源、大量静态网格体的大型虚拟场景而言，采用本方法生成预制阴影所需的存储空间相较于传统的采用阴影贴图的方法所生成的阴影贴图更小，提取阴影的速度也更快。本课题便致力于对该种方法做进一步的优化改进，从而促进该方法能够应用在实际产品中。**

**（b）Villanueva团队提出了一种被称为对称感知SVDAG（SSVDAG）的新的通过不对称变换合并相同节点从而无损压缩稀疏体素有向无环图（SVDAG）的方法。该方法利用相似性转换合并相同子树，并利用共享节点引用的倾斜分布来使用可变比特位编码存储子指针，能够实现对于SVDAG的有效的无损压缩。**

**（c）Dado团队提出了一种基于影响SVDAG数据结构中指针大小的无损压缩方法，该方法被称为ESVDAG。该方法提供了一种压缩任意数据，如颜色、法线或反射信息的方法。它通过一种新的映射方案将几何和体素数据解耦，并应用DAG原理对拓扑进行编码，同时对体素属性使用基于调色板的压缩方式，从而大大减少了内存消耗，该方法被证明是一种对SVDAG的无损压缩。**

**（d）Laan团队提出了一种对每一级的所有子树做聚类，利用子树间的相似性，用类代表代替类中所有子树，该方法在允许一定压缩误差的前提下，进一步对SVDAG进行了压缩。该方法被称为有损系数体素DAG（LSVDAG）。Laan团队的方法会避免对于叶节点基于相似性的直接修改，因为叶节点总共只有256（8个子空间对应的阴影情况数）种可能类型，对其进行修改会造成整体上的较大误差。该方法被在San Miguel场景中仅修改了0.57%的体素，便将最终场景存储空间从1228MB压缩到了938MB，说明在付出较小的误差代价的情况下，对SVO存储空间的进一步压缩是切实可行的。**

**四、研究内容**

**1、实现八叉树对体素化的预制阴影的管理；**

**2、针对该算法的薄弱点进行优化和改进；**

**3、在实际游戏引擎中测试原算法和优化后算法的效果，并进行对比。**

**五、研究方案**

**1、实现八叉树对体素化的预制阴影的管理，该方法使用八叉树的数据结构管理体素化的预制阴影，并将生成的树压缩成一个DAG。**

**2、针对该算法的薄弱点进行优化和改进，改进点包括但不限于：**

**（a）原算法中将八叉树压缩为DAG时，要求先建立完整的八叉树，再自上而下逐层对节点排序、去重构建新的DAG图；该方法存在比较明显的可改进点，即：不需要构建完完整八叉树后再转换为DAG，在自顶向下构建八叉树的过程中，即可对新生成的子树做hash，若子树已存在，则舍弃整棵子树，将节点连向已存在子树，复用这部分存储空间。由于在该过程中，所有可能存在的重复子树都在构建的早期被hash记录了下来，不会参与后续流程，因此当树上节点较多时，无论从时间和空间的角度，经过本方法优化的新算法都将较原算法更优。**

**（b）受《Lossy Geometry Compression for High Resolution Voxel Scenes》一文启发，可以考虑通过经（a）优化后得到的DAG构建新的图，将除叶节点外的所有子树都表示为一个节点，在每一级的新图上，两点间的边权为所表示子树对应体素空间的汉明距离。对每一级的新图各做一次马尔可夫聚类，并提取结果类中的代表，假定其能表示该类的所有其他点，根据聚类结果构建新的DAG。该优化方法实际上是将除重复子树外的相似子树一并合并，会对实际压缩结果造成损失，但在允许一定误差的情况下将能够进一步提升压缩率，使结果的存储空间消耗更小。**

**（c）原算法中将被静态网格体完全占据的空间视作阴影区域，但在实际操作中，因为用户无法观察到被完全遮蔽的空间，无论该空间内的体素被标记为阴影或明亮，对表现结果都没有影响。而在该算法中，若树上某节点的八个子节点均被标记为阴影或明亮，则会舍弃所以子节点，直接对该节点应用相同标记。所以可以计算该体素被设置为阴影或明亮后对树大小的影响，选择更能缩小树大小的标记方式，这将有助于简化树的表示，促使更多用于表示明亮和阴影的边界的子树简化为单个用于表示块空间阴影或明亮的树节点，从而进一步降低算法时间和空间的消耗。**

**3、在实际游戏引擎中测试原算法和优化后算法的效果，并进行对比。**

**六、预期结果**

**在实际游戏引擎上，使用优化后的紧凑的体素化预制阴影算法能够比原始算法以更少的计算时间和更小的存储空间完成预制阴影的生成。**

**与传统方法相比，优化后的紧凑的体素化预制阴影算法能够更适合于应用在超大规模的虚拟场景中。**