



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный технический университет
имени Н. Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н. Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ «Информатика, искусственный интеллект и системы управления»

КАФЕДРА «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии»

РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

К КУРСОВОЙ РАБОТЕ

НА ТЕМУ:

«Визуализация воды с использованием вокселей»

2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1 Аналитический раздел	5
1.1 Выбор оборудования	5
1.2 Выбор алгоритма отрисовки	6
1.2.1 Алгоритм, использующий Z-буфер	6
1.2.2 Трассировка лучей	7
1.3 Выбор алгоритма обхода воксельной сцены	8
1.3.1 Алгоритм быстрого обхода вокселей для трассировки лучей	8
1.3.2 k-d дерево	9
1.3.3 Разреженное воксельное октодерево	10
1.4 Выбор модели освещения	11
1.4.1 Модель освещения Ламберта	11
1.4.2 Модель освещения Фонга	12
1.4.3 Физически-корректная модель	12
1.5 Вывод	14
2 Конструкторский раздел	15
2.1 Особенности написания программ для графических процессоров	15
2.2 Разработка алгоритмов	17
2.2.1 Алгоритм отрисовки	17
2.2.2 Алгоритм кэширования обратной репроекции	18
2.2.3 Алгоритм Русской Рулетки	19
2.3 Вывод	20
3 Технологический раздел	21
3.1 Требования к программному обеспечению	21
3.2 Средства реализации	21
3.3 Реализация алгоритма трассировки лучей	22
3.4 Вывод	23
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	25

Введение

Термин "Компьютерная графика" обозначает любое использование компьютера для создания и манипуляции изображениями. Задачи и области применения компьютерной графики сложно охарактеризовать в силу их большого количества, однако в общем случае можно выделить следующие направления:

- **моделирование** — занимается математическим описанием формы и внешнего вида в формате, пригодным для использования в компьютере;
- **рендеринг** или **Отрисовка** — термин, заимствованный из изобразительного искусства, обозначающий создание изображений из компьютерных моделей;
- **анимация** — это техника создания иллюзии движения используя последовательность изображений [1].

Рендеринг — это основная составляющая компьютерной графики. На самом высоком уровне абстракции рендеринг является процессом преобразования описания трехмерной сцены в изображение. Алгоритмы для создания анимации, геометрического моделирования, нанесения текстур и других областей компьютерной графики должны проходить через некий процесс рендеринга, чтобы их результаты могли быть видны на изображении. Рендеринг стал повсеместным: от кино до игр и далее, он открыл новые горизонты для творческого выражения, развлечения и визуализации.

В первые годы развития этой области исследования в графическом рендеринге сосредоточивались на решении фундаментальных проблем, таких как определение, какие объекты видны из определенной точки обзора. По мере нахождения эффективных решений для этих проблем и доступности более богатых и реалистичных описаний сцен благодаря продолжающемуся прогрессу в других областях графики, современный рендеринг начал включать идеи из широкого спектра дисциплин, включая физику и астрофизику, астрономию, биологию, психологию и изучение восприятия, а также чистую и прикладную математику. Междисциплинарный характер рендеринга является одной из причин, почему это такая увлекательная область исследований.

В последние годы активно стала развиваться фотореалистичная компьютерная графика. Это дисциплина находится на стыке физики и классической

компьютерной графики. Высокий реализм изображений требует больших вычислительных мощностей для их получения, что заставляет разработчиков постоянно искать новые, более эффективные способы рендеринга.

Фотореалистичная компьютерная графика теперь повсеместно используется, включая такие области как развлечения, в частности, кино и видеоигры, дизайн продуктов и архитектура. За последнее десятилетие широкое распространение получили физически ориентированные методы визуализации, где точное моделирование физики рассеяния света является основой синтеза изображений. Эти подходы обеспечивают как визуальный реализм, так и предсказуемость [2].

Цель данной работы – реализовать программу для построения реалистичных изображений трехмерных воксельных сцен в реальном времени, с возможностью физически-корректной визуализации воды.

Чтобы достигнуть поставленной цели, требуется решить следующие задачи:

- описать структуру трехмерной сцены, включая объекты, из которых состоит сцена и их материалы;
- выбрать алгоритмы компьютерной графики, позволяющие визуализировать трехмерную воксельную сцену в реальном времени;
- реализовать выбранные алгоритмы построения трехмерной сцены;
- исследовать возможности улучшения производительности программы и повышения сложности задаваемых сцен.

1 Аналитический раздел

В данном разделе будут рассмотрены возможности отрисовки трехмерных изображений в реальном времени, проанализированы особенности трехмерной воксельной графики; будет выбран метод решения поставленной задачи.

1.1 Выбор оборудования

Построение трехмерных изображений – вычислительно сложная, и в то же время, чрезвычайно параллельная задача [3]. Такие особенности стали причиной появления специального оборудования для выполнения популярных задач компьютерной графики. Такие вычислительные устройства называются Графическими процессорами (GPU), хотя их применение не ограничивается вычислениями графических данных. Появление таких устройств вызвано ограничениями в дизайне центральных процессоров. Они используются для последовательного выполнения кода с большим числом условных переходов, на небольшом числе ядер при SMP (симметричная многопроцессорность). И несмотря на развитие SIMD (single instruction multiple data) парадигмы, позволяющей обрабатывать большее число данных, чем позволяет последовательное исполнение, ЦПУ не смогли стать универсальными устройствами для рендеринга. Особенностью графических процессоров является большое число ядер, способных эффективно выполнять тысячи вычислений параллельно [4].

Несмотря на большие возможности параллельного выполнения вычислительных задач, графические процессоры имеют органичные возможности условного выполнения программ, в частности, рекурсивных, малую скорость памяти, и возможности взаимодействия с ней.

Такие особенности породили целый ряд алгоритмов, оптимизированных для выполнения на графических процессорах, которые отличаются от аналогичных для процессоров общего назначения. В частности, графические процессоры могут иметь специальные аппаратные блоки для ускоренного выполнения алгоритмов трассировки лучей, и все из них имеют аппаратное ускорение алгоритма z -буфера [5].

Из-за развития графических процессоров, использование ЦПУ для реализации графических вычислений устарело. Графические процессоры предоставляют более широкие возможности для проведения операций, типичных

для компьютерной графики.

1.2 Выбор алгоритма отрисовки

При выборе алгоритма отрисовки должны быть учтены особенности поставленной задачи. Отрисовка будет выполняться в режиме реального времени. Этот факт предъявляет к алгоритму требование по скорости работы, время отрисовки кадра не должно занимать больше 100 миллисекунд. Также для визуализации воды следует построить некоторые физические эффекты: отражение и преломление света. Выбираемый алгоритм отрисовки должен поддерживать визуализацию физических явлений.

Будут рассмотрены алгоритмы, эффективная по времени реализация которых может быть получена при использовании графических ускорителей.

1.2.1 Алгоритм, использующий Z-буфер

z -буфер является буфером глубины, используемым для хранения координат или глубины каждого видимого пикселя в пространстве изображения. При использовании глубина или значение z нового пикселя, который записывается в буфер кадра, сравнивается с глубиной этого пикселя, хранящейся в z -буфере. Если сравнение показывает, что новый пиксель находится перед пикселем, хранящимся в буфере кадра, то новый пиксель записывается в буфер кадра, а z -буфер обновляется новым значением z . В противном случае никаких действий не предпринимается. Концептуально алгоритм является поиском по x, y для нахождения наибольшего значения $z(x, y)$ [6].

Аппартные графические ускорители изначально были спроектированы для использования в мультимедийных приложениях, использующих алгоритм z -буфера. В силу этого почти все их конвейеры заточены специально под эффективную по времени реализацию этого алгоритма с некоторыми расширениями.

Однако, алгоритм z -буфера плохо подходит для реализации физически-корректного рендеринга. В частности, симуляция отражения или преломления требует множественной отрисовки сцены из разных точек, что замедляет общий процесс отрисовки [1]. Дополнительно, получаемые при отрисовке результаты оказываются менее физически точными, чем при использовании алгоритма трассировки лучей. В силу этого, в последние годы традиционные

конвейеры отрисовки на графических ускорителях расширяются добавлением трассировки лучей для получения лучшего качества изображения.

1.2.2 Трассировка лучей

Почти все системы фотореалистичного рендеринга основаны на алгоритме трассировки лучей. Трассировка лучей на деле очень простой алгоритм; он основан на отслеживании пути луча света через сцену, по мере его взаимодействия и отражения от объектов в окружающей среде. Несмотря на то, что существует множество способов реализовать алгоритм трассировки лучей, все такие системы должны включать в себя и симулировать следующие объекты и феномены.

- Камеры: Модель камеры определяет, как и откуда просматривается сцена, включая то, как изображение сцены записывается на сенсоре. Многие системы рендеринга генерируют оптические лучи, начинающиеся в камере, которые затем прослеживаются в сцене.
- Пересечение лучей и объектов: Нам необходимо точно определить, где заданный луч пересекает заданный геометрический объект. Кроме того, нам нужно определить некоторые свойства объекта в точке пересечения, такие как нормаль поверхности или его материал.
- Источники света: Трассировщик лучей должен моделировать распределение света по всей сцене, включая не только местоположение самих источников света, но и способ, которым они распространяют свою энергию в пространстве.
- Видимость: Чтобы знать, может ли заданный источник света передавать энергию в точку поверхности, нам нужно знать, есть ли непрерывный путь от точки до источника света. Можно построить луч от поверхности до источника света, найти ближайшее пересечение луча с объектом и сравнить расстояние пересечения с расстоянием до источника света.
- Рассеяние на поверхности: Каждый объект должен предоставить описание своего вида, включая информацию о том, как свет взаимодействует с поверхностью объекта, а также о характере перераспределенного

(или рассеянного) света. Модели рассеивания на поверхности обычно параметризуются таким образом, чтобы можно было смоделировать разнообразные внешние виды.

- Непрямое распространение света: Поскольку свет может достигать поверхности после отражения от других поверхностей или прохождения через них, обычно необходимо проследить дополнительные лучи, исходящие из поверхности, чтобы полностью учесть этот эффект [2].

Характеристики алгоритма:

- Поддержка физически-корректной отрисовки не требует больших модификаций алгоритма, дополнительных затрат памяти;
- Физически-корректная отрисовка работает для большинства физических эффектов, исключая некоторые специфичные (к примеру, каустики);
- Слабая аппаратная поддержка (только некоторые новые графические ускорители, и только некоторые графические API);
- Большие вычислительные затраты.

1.3 Выбор алгоритма обхода воксельной сцены

Воксель – способ представления геометрии, альтернативный типичному полигональному. Воксель представляет собой некоторое значение на регулярной решетке в трехмерном пространстве. Воксели часто используются при анализе медицинских и научных данных. Воксельная графика позволяет достигать большей детализации, чем возможно при использовании полигонов.

Главная проблема воксельной графики – большое число затрачиваемой памяти и медленный доступ к ней. Поэтому все воксельные алгоритмы фокусируются на ускорении доступа к индивидуальным вокселям, для использования в алгоритмах отрисовки. Рассмотрим и выберем алгоритм обхода воксельной сцены и структуру данных хранения вокселей.

1.3.1 Алгоритм быстрого обхода вокселей для трассировки лучей

Рассматриваемый алгоритм описан в классической статье задолго до массового распространения графических ускорителей и повсеместного ис-

пользования трассировки лучей. В ней формализован и описан несложный алгоритм обхода воксельной трехмерной сетки с константным масштабом (см. рисунок 1.1).

Переход от одного вокселя к его соседу требует только двух сравнений чисел с плавающей запятой одного сложения чисел с плавающей запятой. Кроме того, исключаются множественные пересечения лучей с объектами, находящимися в более чем одном вокселе [7].

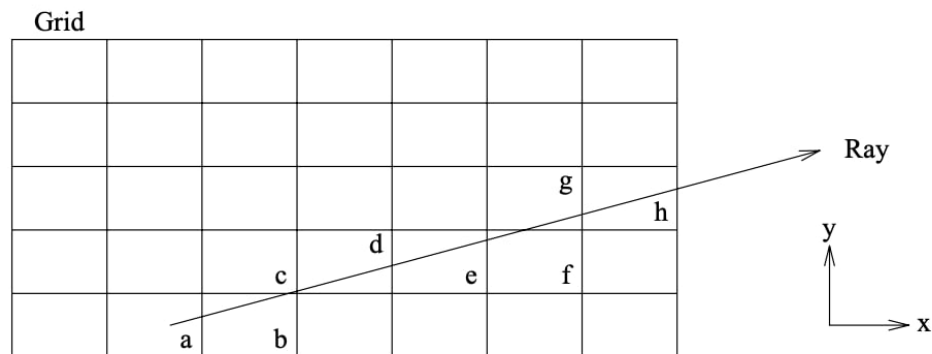


Рисунок 1.1 – Алгоритм быстрого обхода вокселей для трассировки лучей [7]

Авторами отмечается один существенный недостаток: высокие вычислительные затраты. Для решения этой проблемы они предлагают вводить оптимизационные структуры, к примеру, BVH (bounding volume hierarchy). Такие структуры должны разделять пространство мира и проверять луч на столкновение только с его частью, вместо всего пространства. Проблема такого подхода заключается в том, что BVH требует больших вычислительных затрат на построение, и само построение – NP-полная задача. Это делает рассматриваемый алгоритм малоприменимым во всех нетривиальных случаях.

1.3.2 k-d дерево

k-d дерево (сокращение от k-мерного дерева) - это структура данных для разделения пространства, предназначенная для организации точек в k-мерном пространстве. k-d деревья являются полезной структурой данных для нескольких приложений, таких как поиск с использованием многомерного ключа поиска (например, поиск по диапазону и поиск ближайшего соседа) и создание облаков точек. k-d деревья являются особым случаем деревьев бинарного разделения пространства. k-d дерево – это бинарное дерево, где каждая вершина – это точка в k-мерном пространстве. Каждая вершина,

не являющаяся листом может быть представлена как неявная гиперплоскость, разделяющая пространство на две части. Точки в каждой из частей представлены соответствующими поддеревьями (см. пример на рисунке 1.2).

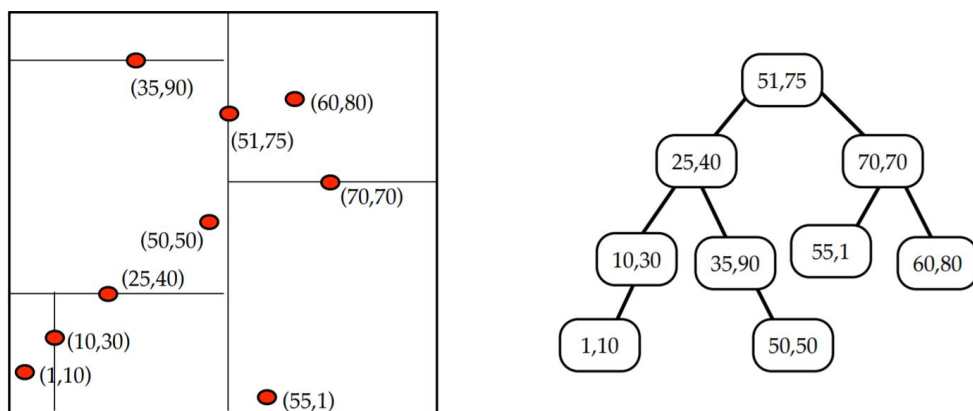


Рисунок 1.2 – Пример двумерного k-d дерева

k-d дерево стало популярным как основная оптимизационная структура в трассировщиках лучей. Были предложены алгоритмы оптимизации структуры для графических ускорителей. Результаты замеров показывают, что скорость отрисовки сцены с использованием k-d дерева как минимум на порядок больше, чем скорость отрисовки в сетке с константным размером сетки.

k-d дерево можно использовать для отрисовки сцен с геометрией, хранимой в произвольном формате. Вариант k-d дерева, используемый при воксельной отрисовке – октодерево. Это k-d дерево в трехмерном пространстве, где у каждой родительской вершины 8 детей [8].

1.3.3 Разреженное воксельное октодерево

Проблема обычного октодерова – это то, что оно хранит данные для каждого из элементов пространства. Обычно сцены являются разреженными, что делает плотное хранение данных избыточным по памяти, и менее производительным. Поэтому чаще всего при отрисовке воксельных сцен в качестве оптимизационной структуры данных применяется разреженное воксельное октодерево (см. рисунок 1.3).

Такая структура данных имеет как отличные временные характеристики, так и малые затраты памяти. Основная сложность заключается в организации данных в оперативной памяти, на диске, и в памяти графического ускорителя [9].

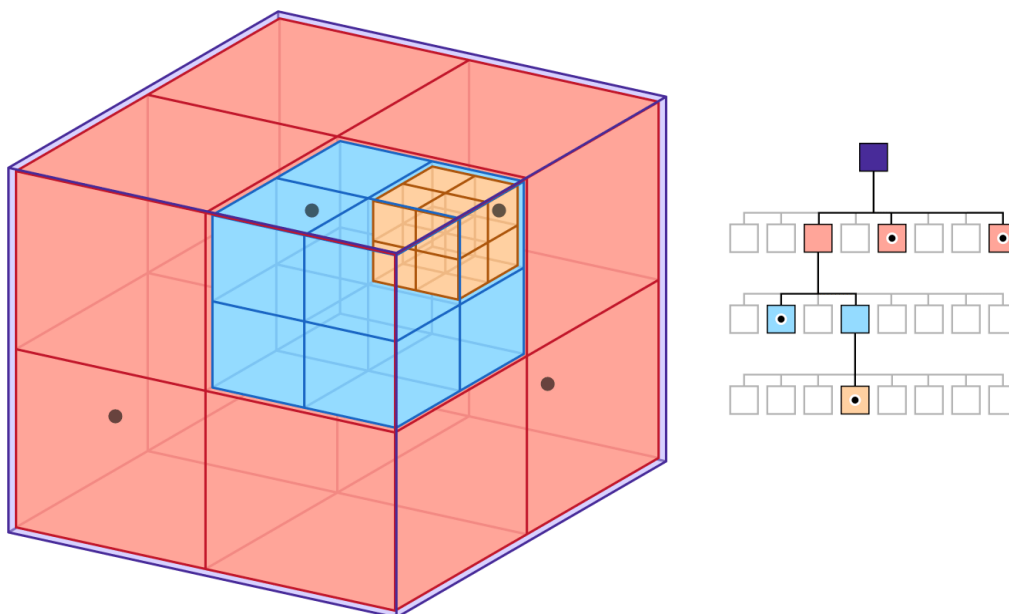


Рисунок 1.3 – Октодерево

1.4 Выбор модели освещения

Модель освещения в случае трассировки лучей – это фундаментальная характеристика программы-отрисовщика. Это связано с тем, что трассировка лучей полагается на выбранную модель освещения при построении изображения, и от выбранной модели зависят не только детали картинki, как в случае с z -буффером, но качества результата в целом.

1.4.1 Модель освещения Ламберта

Самая простая модель затенения основана на наблюдении, сделанном Ламбертом в 18 веке: количество энергии от источника света, которое падает на поверхность, зависит от угла поверхности к свету. Поверхность, направленная прямо на свет, получает максимальное освещение; поверхность, касательная к направлению света (или обращенная к свету), не получает освещение; и между ними освещение пропорционально косинусу угла θ между нормалью поверхности n и источником света l . Это приводит к модели освещения Ламберта:

$$L = k_d I \max(0, n \cdot l) \quad (1.1)$$

где I – интенсивность источника света. Поскольку n и l – единичные векторы, мы можем использовать $n \cdot l$ как удобное сокращение для $\cos(\theta)$.

Вектор l вычисляется путем вычитания точки пересечения луча и поверхности из положения источника света [1].

1.4.2 Модель освещения Фонга

Модель освещения Ламберта не зависит от точки обзора: цвет поверхности не зависит от направления, с которого на нее смотреть. Многие реальные поверхности обладают определенной степенью блеска, создающего мерцание или зеркальные отражения, которые кажутся перемещающимися при изменении точки обзора. Ламбертово освещение не создает мерцания и создает очень матовый, меловидный вид, и множество моделей освещения добавляют зеркальную составляющую к ламбертовому освещению; ламбертова часть в таком случае является диффузной составляющей.

Очень простая и широко используемая модель для зеркальных мерцаний была предложена Фонгом, а позже обновлена Блинном до формы, которая наиболее распространена сегодня. Идея заключается в создании отражения, которое ярче всего, когда векторы v и l симметрично расположены относительно нормали поверхности, то есть, когда происходит зеркальное отражение; отражение затем постепенно уменьшается, по мере того, как векторы отдаляются от зеркальной конфигурации. Таким образом, формула модели освещения Фонга:

$$h = \frac{v + 1}{||v + 1||}, \quad (1.2)$$

$$L = k_d I \max(0, n \cdot l) + k_s I \max(0, n \cdot h)^2 \quad (1.3)$$

где h – биссектриса угла между v и l ; p – экспонента Фонга; k_s – коэффициент зеркальности [10] [1].

1.4.3 Физически-корректная модель

Модели Ламберта и Фонга просты, и поэтому их использование не требует больших вычислительных затрат. Но в то же время, они лишь пытаются построить упрощенную модель освещения пространства, в то время как может быть построена более общая симуляция физических явлений.

Подход, в котором для построения изображений используется симуляция физических явлений, а не ее приближение, называется физически-корректной

моделью освещения. Реализация алгоритмов такого подхода построена на Методе Монте-Карло. Производится отрисовка сцены с множеством переменных параметров, к примеру, направлению лучей, или распределению света по пространству, которые имеют заранее известные характеристики вероятностного распределения.

Задача построения изображения в физически-корректной модели – задача интеграции уравнения рендеринга [11]. Для интеграции используется статистический анализ распределения значений двулучевой функции отражательной способности [2].

Микрогранные модели

Многие подходы к моделированию отражения и пропускания поверхности, основанные на геометрической оптике, основаны на идее того, что шероховатые поверхности могут быть представлены в виде набора маленьких граней. Микрограни часто моделируются в виде поверхностей с высотой, где распределение ориентации граней описывается статистически (см рис. 1.4).

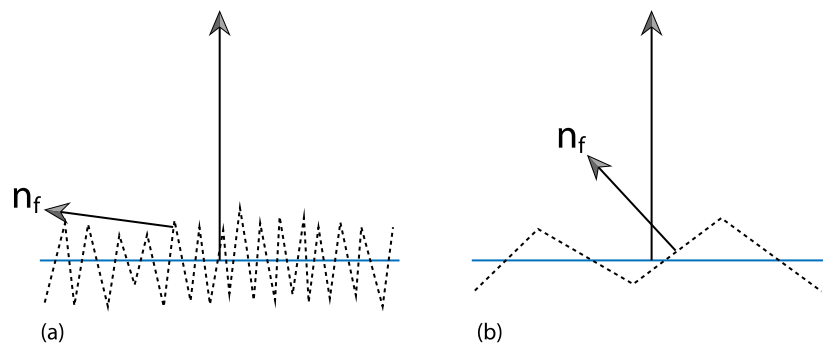


Рисунок 1.4 – Микрогранные модели

Модели отражения, основанные на микрогранях, которые проявляют идеальное зеркальное отражение и пропускание, успешно используются для моделирования рассеяния света от различных глянцевых материалов, включая металлы, пластик и матовое стекло. Одной из важных характеристик поверхности микрограни является функция распределения, которая показывает дифференциальную площадь микрофасеток с нормалью поверхности. Две самые популярные модели микрограней – основанная на модели Бекерманна, и основанная на модели GGX. Их разница заключается в различных радиометрических свойствах, которые неважны для непрофессионального разработчика трассировщиков. Однако на практике, модель GGX показывает

лучшие результаты при одинаковом количестве вычислений [2] [12].

1.5 Вывод

Было принято решение выполнять разработку для выполнения на графическом процессоре, поскольку это позволяет выполнять отрисовку значительно более эффективно, чем на ЦПУ. В качестве алгоритма отрисовки был выбран алгоритм трассировки лучей. В качестве модели освещения была выбрана физически-корректная модель с использованием микрограней с моделью GGX, поскольку такой вариант предоставляет лучший вариант получения реалистичных изображений, чем другие модели освещения и модель микрограней Бекерманна [12].

2 Конструкторский раздел

В данном разделе будут описаны особенности написания программ для графических процессоров, а также алгоритмы и структуры данных, выбранные для решения поставленной задачи.

2.1 Особенности написания программ для графических процессоров

Программы, написанные для выполнения на GPU называются шейдерными (шейдерами). Конвейер графического процессора (см. рисунок 2.1) – последовательно запускаемые установленные пользователем шейдеры. Входными данными такого конвейера являются вершины и набор настроек, вроде шейдерных переменных, текстур и др. Конвейер в современных API (Vulkan [13], DirectX12 [14] и др.) полностью настраивается программистом на этапе создания. В описание конвейера входит определение шейдерных программ, и их переменных. Две основные шейдерные программы – это вершинная, и фрагментная (пиксельная). Особенностью работы GPU является возможность параллельного запуска кода на множестве потоков (более 100 [4]) и с встроенной обязательной работой в парадигме SIMD. Это означает, что запускаемый на одном из потоков код на деле выполняет пакет вычислений одновременно. Такой подход дает отличную производительность в случае отсутствия условных переходов. Но появление условных переходов замедляет шейдерную программу в несколько раз. По своему дизайну, трассировщики лучей включают в себя большое число условных переходов (обработка случайных значений, проверка столкновений и т.д.) – этот факт заставляет строить дизайн трассировщика для выполнения на графическом процессоре иначе, чем для исполнения на центральном процессоре. В частности, основная задача написания трассировщика лучей – уменьшить количество условных переходов за счет предварительного вычисления части значений [13].

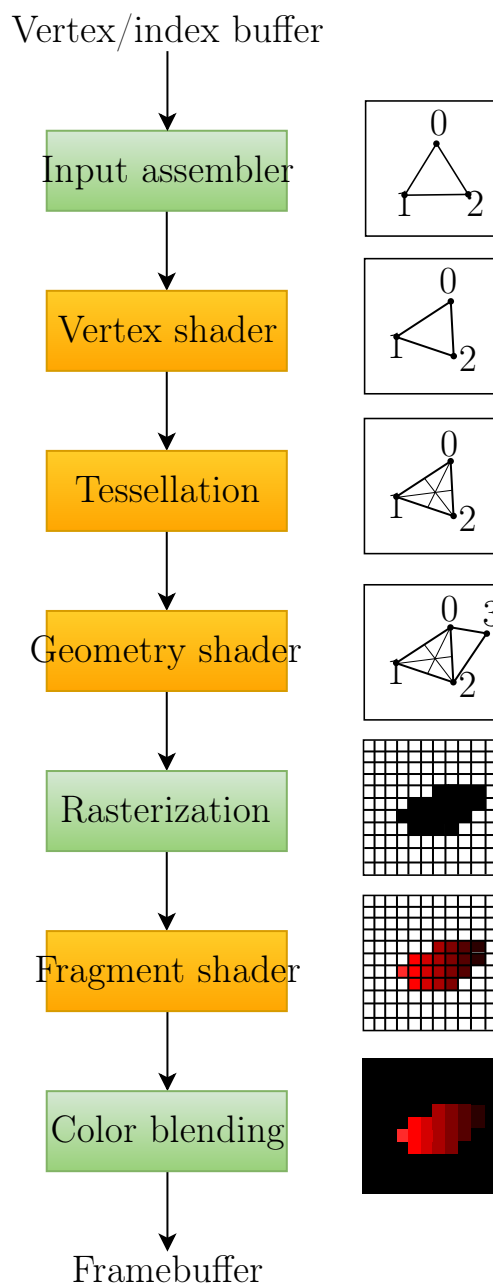


Рисунок 2.1 – Конвейер графического процессора [15]

Из-за того, что современные графические процессоры написаны в первую очередь для реализации алгоритма z -буфера, в большинстве из них отсутствует аппаратная поддержка ускорения трассировки лучей. Для большей переносимости программы она должна быть написана без использования таких расширений – алгоритм должен быть реализован с нуля в одной или нескольких шейдерных программах.

Следующая особенность программирования шейдеров – модель доступа к памяти. Шейдеры не имеют прямого доступа к памяти центрального процессора. Они могут получать доступ только к заранее определенным переменным (векторы, матрицы, простые структуры, их массивы), либо к текстурам. До-

ступ к текстурам производится быстрее, чем доступ к массивам, поэтому сложные данные обычно стараются закодировать в многомерную структуру. Для эффективной по времени реализации алгоритма трассировки лучей требуется составить алгоритм доступа к элементам мирового пространства, переданным через текстуру.

2.2 Разработка алгоритмов

2.2.1 Алгоритм отрисовки

На рисунке 2.2 приведена схема алгоритма работы программы. *MAX_BOUNCE_COUNT* – это целочисленная константа, обозначающая максимальное число отскоков одного луча. Под цветом понимается трехмерный вектор в формате RGB в диапазоне $[0, 1)$. *rgb(0, 0, 0)* – функция черного цвета.

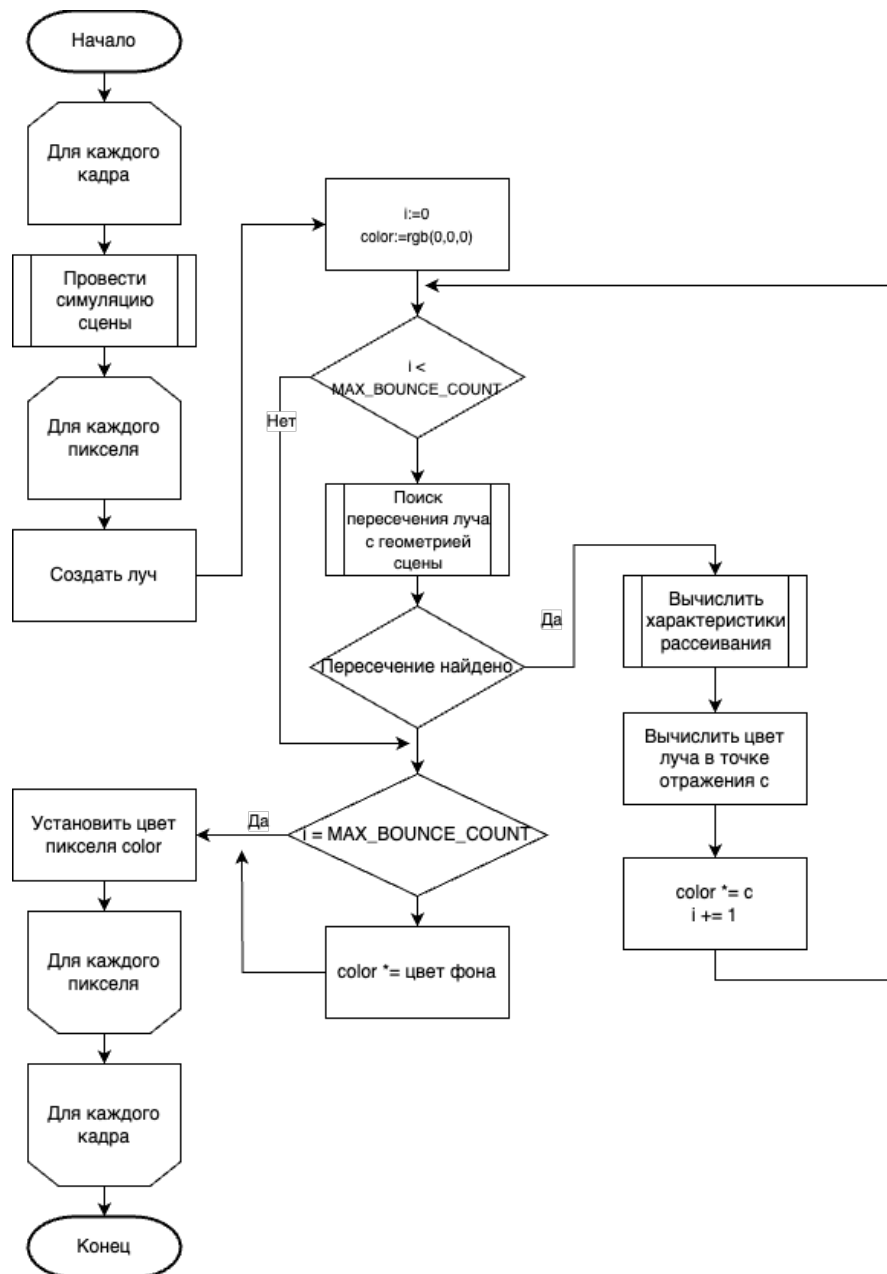


Рисунок 2.2 – Алгоритм отрисовки

2.2.2 Алгоритм кэширования обратной репроекции

Выполнение пиксельных шейдеров потребляет все большую часть вычислительного бюджета для приложений в реальном времени. Однако, значительная временная согласованность в видимых поверхностных областях, условиях освещения и расположении камеры позволяет повторно использовать вычислительно интенсивные расчеты освещения между кадрами, что позволяет достичь значительного повышения производительности при небольшом снижении визуального качества. Кэширование на основе обратной репроекции позволяет пиксельным шейдерам сохранять и повторно использовать расчеты,

выполненные в видимых точках поверхности. Такой подход обеспечивает значительное повышение производительности для многих распространенных эффектов в реальном времени, включая предварительно вычисленные глобальные эффекты освещения, стереоскопическую отрисовку, движущийся размытый фон, глубину резкости и теневую картографию [16].

Временная обратная проекция – это процесс отображения ранее сгенерированного кадра на текущий кадр. Это позволяет повторно использовать информацию или, в случае трассировки лучей, накапливать сэмплы (и тем самым сходиться к решению уравнения отображения) даже при движении.

На рисунке 2.3 представлена схема алгоритма кэширования обратной репроекции.

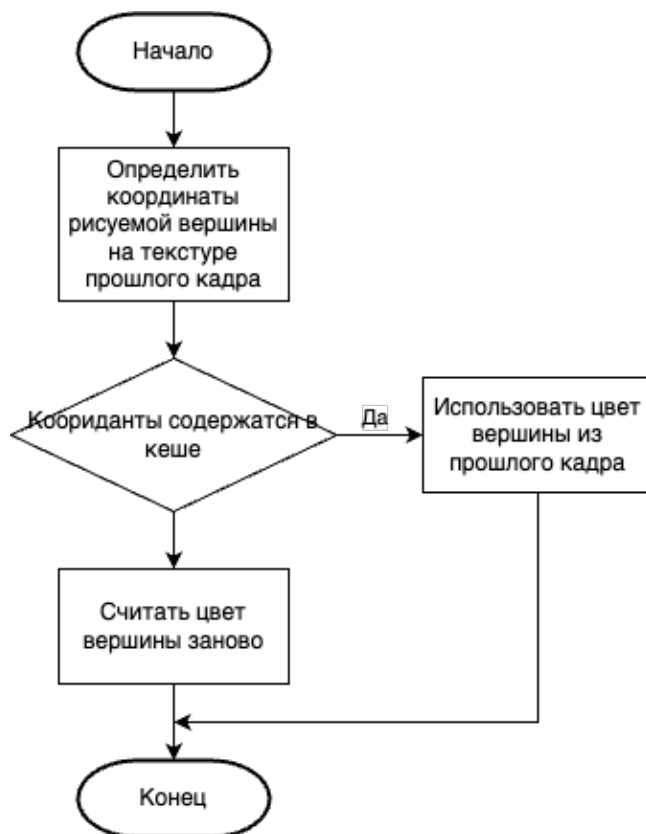


Рисунок 2.3 – Алгоритм Кэширования обратной репроекции

2.2.3 Алгоритм Русской Рулетки

Для увеличения производительность вычисления трассировки лучей методом Монте-Карло может применяться алгоритм Русской рулетки.

Алгоритм заключается в увеличении вероятности того, что каждый пущенный луч будет иметь значимый вклад в итоговую картинку. Русская

рулетка отбрасывает вычисление лучей, которые сложны для подсчета и при этом приносят малый радиометрический вклад в итоговую картинку [2].

На рисунке 2.4 приведена схема алгоритма Русской рулетки. Здесь R – минимальное число отскоков для инициализации алгоритма, C – вероятностный параметр успеха работы алгоритма. Под $random[0, 1)$ понимается генерация случайного числа в диапазоне $[0, 1)$.

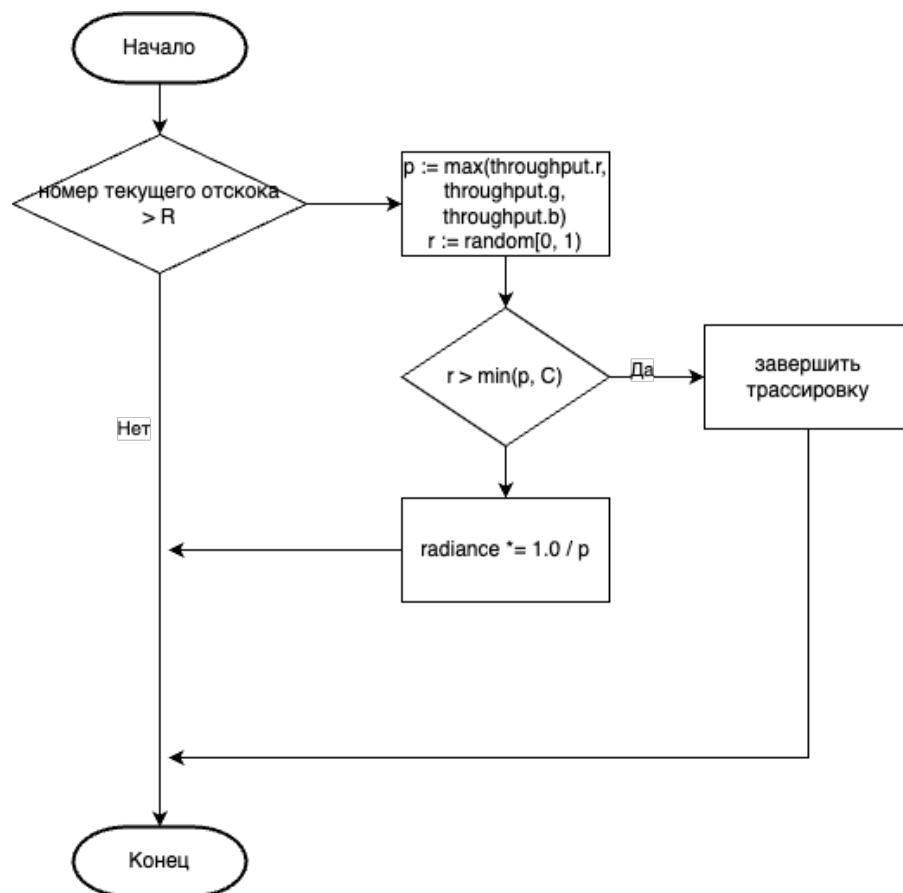


Рисунок 2.4 – Алгоритм Русской рулетки

2.3 Вывод

В данном разделе были описаны особенности алгоритмов для выполнения на графических процессорах, алгоритмы и структуры данных, выбранные и разработанные для решения поставленной задачи.

3 Технологический раздел

3.1 Требования к программному обеспечению

Программа должна предоставлять следующий функционал:

- загрузка сцены из файла;
- вокселизация сцены;
- получение изображения сцены с учетом материалов объектов сцены и освещения;
- интерактивное управление камерой;
- время отрисовки одного кадра не больше 100мс;
- симуляция распространения воксельных частиц воды.

Программа должна корректно и оперативно реагировать на все действия пользователя.

3.2 Средства реализации

В качестве графического API для реализации разработанного ПО был выбран WebGPU [17] – современный переносимый графический API. Он может быть использованным при разработке на любой из платформ, поддерживающих классические API (Direct3D [14], Metal [18], Vulkan [13], OpenGL ES [19], WebGL [20] и др.).

В качестве языка программирования для реализации ПО был выбран Rust – статически типизированный компилируемый язык программирования общего назначения [21]. Данный выбор обусловлен наличием возможностей компиляции на множественное число платформ, в том числе на WASM [22], наличием библиотек с поддержкой WebGPU, линейной алгебры.

Для реализации графического интерфейса была выбрана библиотека Dear ImGui [23]. Она реализует графический интерфейс в режиме ImGui (immediate mode GUI). Библиотека написана для использования с любым графическим API и представляет способ динамического программирования интерфейсов любой сложности.

ПО реализовано для платформы WASM и нативных (MacOS, Linux, Windows).

3.3 Реализация алгоритма трассировки лучей

Алгоритм трассировки реализована в вершинном и фрагментном шейдерах на языке WGSL [24]. В качестве генератора случайных чисел был выбран алгоритм xorshift32 [25] с временем отрисовываемого кадра в качестве источника энтропии. Это сделано из-за возможности эффективного выполнения алгоритма на GPU в силу параллелизации на уровне инструкций. В листинге 3.1 представлена функции генерации случайных чисел, и инициализация генератора случайных чисел.

Листинг 3.1 – Реализация генератора случайных чисел в шейдере

```
@group(0) @binding(1) var<uniform> random_seed: u32;
var<private> rng_state: u32;

fn xorshift32(state: u32) -> u32 {
    var x = state;
    x ^= x << 13u;
    x ^= x >> 17u;
    x ^= x << 5u;
    return x;
}

fn random_u32() -> u32 {
    let x = xorshift32(rng_state);
    rng_state = x;
    return x;
}

fn random_f32() -> f32 {
    let u = random_u32();
    return f32(u) * bitcast<f32>(0x2F800000u);
}

@fragment
fn fs_main(in: VertexOutput) -> @location(0) vec4f {
    rng_state = xorshift32(bitcast<u32>(in.uv.x * 123456789.0 +
        in.uv.y) ^ random_seed);
    ...
}
```

3.4 Вывод

В данном разделе были описаны детали реализации разработанной программы. Также был рассмотрен процесс взаимодействия пользователя с программой. Были приведены примеры использования программы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. *Shirley P., Marschner S.* Fundamentals of Computer Graphics. — 3rd. — USA : A. K. Peters, Ltd., 2009. — ISBN 1568814690.
2. *Pharr M., Jakob W., Humphreys G.* Physically Based Rendering: From Theory to Implementation (3rd ed.) — 3rd. — San Francisco, CA, USA : Morgan Kaufmann Publishers Inc., 10.2016. — С. 1266. — ISBN 9780128006450.
3. *Foster I.* Designing and Building Parallel Programs: Concepts and Tools for Parallel Software Engineering. — 75 Arlington Street, Suite 300 Boston, MA United States : Addison-Wesley Longman Publishing Co., 01.1995. — ISBN 9780201575941.
4. *Fatahalian K., Houston M.* A Closer Look at GPUs. — 2008.
5. Ray Tracing In Vulkan / D. Koch [и др.]. — 2020. — Дек.
6. *Rogers D. F.* Procedural Elements for Computer Graphics (2nd Ed.) — USA : McGraw-Hill, Inc., 1997. — ISBN 0070535485.
7. *Amanatides J., Woo A.* A Fast Voxel Traversal Algorithm for Ray Tracing // Proceedings of EuroGraphics. — 1987. — АВГ. — Т. 87.
8. *Foley T., Sugerman J.* KD-Tree Acceleration Structures for a GPU Raytracer. — 2005.
9. *Laine S., Karras T.* Efficient Sparse Voxel Octrees – Analysis, Extensions, and Implementation. — 2010.
10. *Phong B. T.* Illumination for Computer Generated Pictures. — 1975.
11. *Kajiya J. T.* The Rendering Equation // SIGGRAPH Comput. Graph. — New York, NY, USA, 1986. — АВГ. — Т. 20, № 4. — С. 143–150. — ISSN 0097-8930. — DOI: 10.1145/15886.15902. — URL: <https://doi.org/10.1145/15886.15902>.
12. Microfacet Models for Refraction through Rough Surfaces / B. Walter [и др.]. — 2007.
13. *Group K.* Vulkan® 1.3.264 - A Specification (with all registered Vulkan extensions). — 2023. — URL: <https://registry.khronos.org/vulkan/specs/1.3-extensions/html/index.html>.

14. *Nvidia*. DirectX12. — URL: <https://www.nvidia.com/en-gb/geforce/technologies/dx12/>.
15. *Overvoorde A.* Vulkan Tutorial. — URL: <https://vulkan-tutorial.com/Introduction>.
16. Accelerating Real-Time Shading with Reverse Reprojection Caching / D. Nehab [и др.]. — 2007. — АВГ.
17. *W3C*. WebGPU working draft. — 07.2023.
18. *Inc. A.* Metal. — 2023. — URL: <https://developer.apple.com/metal/>.
19. *Group K.* OpenGL ES 3.2. — 2023. — URL: <https://www.khronos.org/opengles/>.
20. *Group K.* WebGL. — 2023. — URL: <https://www.khronos.org/webgl/>.
21. *Klabnik S., Nichols C.* The Rust Programming Language. — USA : No Starch Press, 2018. — ISBN 1593278284.
22. *Group W. C.* WebAssembly Specification. — 2022. — URL: <https://webassembly.github.io/spec/core/>.
23. *Cornut O.* Dear ImGui. — URL: <https://github.com/ocornut/imgui>.
24. *W3C*. WebGPU Shading Language working draft. — 09.2023.
25. *Marsaglia G.* Xorshift RNGs // Journal of Statistical Software. — 2003. — Т. 8, № 14. — С. 1—6. — DOI: 10.18637/jss.v008.i14. — URL: <https://www.jstatsoft.org/index.php/jss/article/view/v008i14>.